

AVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM



**Cinco escenarios a lo largo
del valle del Miskatonic**



Andersen, Aniolowski, Behrendt, Hassall,
Leman, Woods, Snyder, Kalichack, King



Aventuras en la tierra de Arkham

Cinco terroríficas historias localizadas en la **tierra de Lovecraft**,
incluyendo visitas a Arkham, Dunwich y Kingsport





H. P. LOVECRAFT 1890–1937

AVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM

Por

Kevin Hassall Scott Aniolowski
Todd A. Woods Fred Behrendt
Andrew Leman y Jamie Anderson

Dibujo de la portada: **STEPHEN KING**

Ilustraciones interiores: **JOHN T. SNYDER**

Mapas: **TOM KALICHACK**

Director del proyecto: **KEITH HERBER**

Diseño gráfico y maquetación: **LES BROOKS**

Diseño de la portada: **CHARLIE KRANK**

Versión en castellano (2016)

Traducción: **Ángel Contreras**

Maqueta en PDF: **Abdul Alhazred**



Chaosium Inc.
1993, 1997, 2016

Índice de contenidos

Introducción.....	5	El bosque oscuro.....	52
<i>Por Keith Herber</i>		<i>Por Fred Behrendt</i>	
Una familia feliz.....	6	<i>Dunwich.....</i>	<i>54</i>
<i>Por Kevin Hassall</i>		<i>Al día siguiente.....</i>	<i>56</i>
<i>Mayotteville.....</i>	<i>8</i>	<i>Acontecimientos subsecuentes.....</i>	<i>61</i>
<i>Investigación.....</i>	<i>10</i>	<i>Henry Saddlemaker.....</i>	<i>62</i>
<i>Jeff Carey.....</i>	<i>12</i>	<i>John Courage.....</i>	<i>65</i>
<i>El acechador alado.....</i>	<i>15</i>	<i>Estadísticas.....</i>	<i>66</i>
<i>La casa Bensten.....</i>	<i>17</i>		
<i>Címax.....</i>	<i>18</i>		
<i>Estadísticas.....</i>	<i>20</i>		
La ramera de Baharna.....	21	Con premeditación.....	68
<i>Por Scott Aniolowski</i>		<i>Por Andrew Leman y Jamie Anderson</i>	
<i>Isla de Oriab.....</i>	<i>25</i>	PRIMERA PARTE: EL CRIMEN.....	70
<i>Monte Ngranek.....</i>	<i>26</i>	<i>Manicomio de Arkham.....</i>	<i>70</i>
<i>El convento onírico.....</i>	<i>28</i>	<i>La granja Baxter.....</i>	<i>77</i>
<i>Derrotar a la ramera.....</i>	<i>33</i>	<i>Estadísticas.....</i>	<i>80</i>
<i>Resolviendo el dilema.....</i>	<i>34</i>		
<i>La ciudad de Zais.....</i>	<i>34</i>	SEGUNDA PARTE: EL JUICIO.....	82
<i>Estadísticas.....</i>	<i>35</i>	<i>Comisaría de policía de Arkham.....</i>	<i>82</i>
Bendice a los animales y a los niños.....	36	<i>Preparando una defensa.....</i>	<i>89</i>
<i>Por Todd A. Woods</i>		<i>El juicio.....</i>	<i>96</i>
<i>Arkham.....</i>	<i>40</i>	<i>Simulando el juicio con dados.....</i>	<i>101</i>
<i>La casa de los secuestradores.....</i>	<i>42</i>	<i>Estadísticas.....</i>	<i>104</i>
<i>El hospital estatal.....</i>	<i>44</i>		
<i>Falcon Point.....</i>	<i>47</i>		
<i>Estadísticas.....</i>	<i>51</i>	TERCERA PARTE: LA SENTENCIA.....	106
		<i>Buscando a Dutch.....</i>	<i>109</i>
		<i>Los secretos de los misqat.....</i>	<i>114</i>
		<i>El "Synarchobiblaron"</i>	<i>121</i>
		<i>El clímax.....</i>	<i>122</i>
		<i>Estadísticas.....</i>	<i>124</i>
		La tierra de Lovecraft.....	126



AVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM es una publicación de Chaosium Inc.

AVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM es © 1993, 1997, 2016 de Chaosium Inc.; todos los derechos reservados.

LA LLAMADA DE CTHULHU es una marca registrada de Chaosium, inc.

Todo parecido de cualquier personaje de AVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM con cualquier persona viva o muerta es mera coincidencia

Las obras de H. P. Lovecraft son © 1963, 1964, 1965 de August Derleth y se citan con propósito ilustrativo.

La cita de la contracubierta es original de H. P. Lovecraft.

La ilustración de la portada, del interior, y los mapas son © Stephen King; todos los derechos reservados.

Se prohíbe la reproducción del material contenido en este libro con propósito de beneficio personal o corporativo, por medios fotográficos, electrónicos o cualquier otro medio.

Para cualquier pregunta o comentario sobre este libro, o para solicitar un catálogo gratis de los libros, juegos y suplementos de Chaosium Inc, escriba al 950-A 56th Street, Oakland CA 94608-3129, E.E.U.U.

Publicación de Chaosium nº 2342. Primera edición: marzo de 1993, segunda edición: diciembre de 1997.

ISBN 1-56882-004-6

Edición PDF en castellano de junio de 2016, versión amateur sin ánimo de lucro.

Introducción

Aventuras en la tierra de Arkham es el sexto libro de la serie *La tierra de Lovecraft* en la que también se incluyen *Secretos de Arkham*, *Dunwich*, *Kingsport*, *Historias del valle del Miskatonic* y *Huida de Innsmouth*. A pesar de estar directamente conectado a la serie, este libro puede ser utilizado sin necesidad de los demás volúmenes.

En su interior hay cinco aventuras independientes, que conducen a los investigadores por todo el valle del Miskatonic, desde Kingsport hasta la costa atlántica, pasando por la bulliciosa Arkham y la industrial y contaminada Boston, hasta el nacimiento del Miskatonic en las colinas que rodean el pueblo de Dunwich. Falcon Point en el norte, un pueblo próximo a la infestada Innsmouth, también se halla en el itinerario.

Una familia feliz lleva a los investigadores a un pueblo de las afueras de Boston, situado al norte del río y al oeste de Arkham. Allí se reúnen con un viejo amigo quien, no habiéndose recuperado todavía de la pérdida de su esposa el año pasado, ahora sufre el rapto de uno de sus tres hijos. Teme por la seguridad y el bienestar de lo que le queda de familia, y solicita ayuda a los investigadores.

La ramera de Baharna se desarrolla en Kingsport y en las Tierras del sueño. Contratados por el consejo de ancianos de Baharna, a los investigadores se les solicita que libren a la ciudad de un azote conocido por el populacho como "la ramera". Sus indagaciones les llevan hasta la ciudadela de la malévolas mujer en la cima del monte Ngraneck y, quizás, a un convento católico en el lado onírico de Kingsport. Los secretos que descubren en el mundo despierto sirven para resolver el problema al que se enfrentan en Baharna.

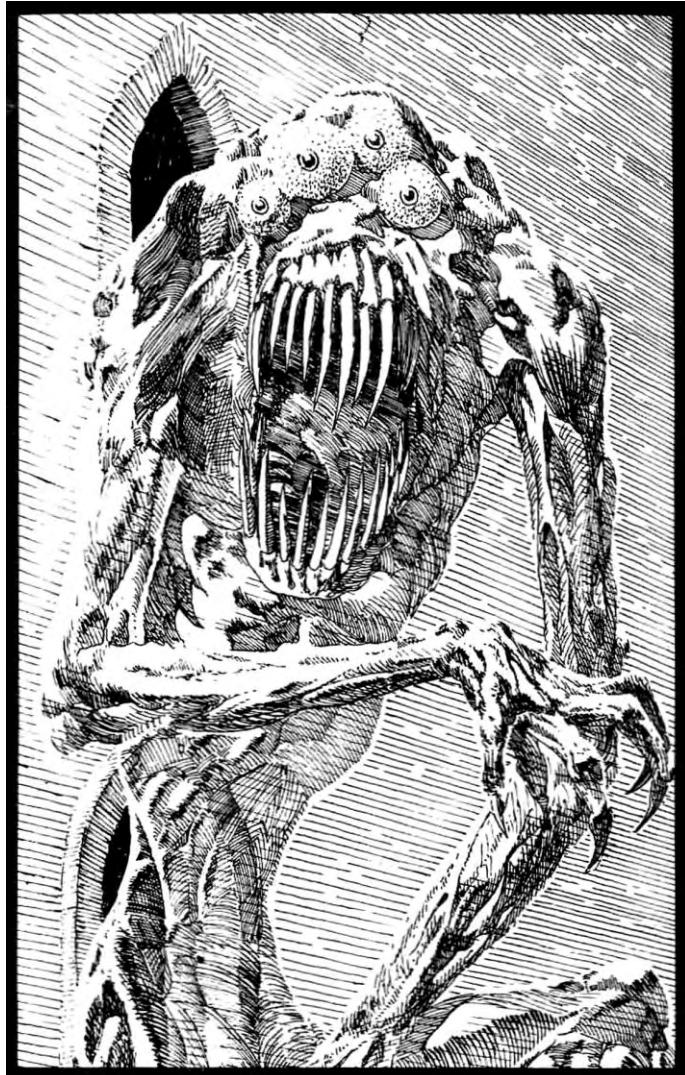
Bendice a los animales y a los niños tiene lugar en

Arkham y en el pueblo de Falcon Point, cerca de la evitada Innsmouth. Un párroco demente, convencido de ser el receptor de una visión sagrada, pretende que los niños humanos sean los compañeros de los Profundos del océano. Desgraciadamente, Harold Snowden no sabe cómo hacerse con los niños. Los investigadores tienen la oportunidad de resolver el rapto del hijo de un rico hombre de negocios de Boston, posiblemente poniendo los cimientos de un contacto entre ellos y un hombre influyente.

El bosque oscuro transcurre en los alrededores de Dunwich. Aquí, un arqueólogo aficionado excava lo que cree se trata de una tumba vikinga, desatando una maldición que acabó con los colonos hiperbóreos que habitaron en dicha zona hace miles de años. Mediante el uso de la magia y maquinaria arcana, los investigadores podrán controlar a criaturas de otra dimensión liberadas por un loco sobre los habitantes.

Con premeditación acontece en Arkham y cerca de Salem. Reclamados por el Manicomio de Arkham por motivos aparentemente inocentes, los investigadores se ven arrastrados a un diabólico plan diseñado por un hechicero de las Tierras del sueño. Escapando por los pelos, son acusados por un asesinato en masa. Se enfrentan a ser declarados culpables y posiblemente a la silla eléctrica. Tendrán un juicio en los juzgados de Salem mientras que ellos mismos (o sus amigos) tratan de limpiar sus nombres.

La tercera parte de esta larga aventura sucede después del juicio, cuando la mayoría de los misterios han sido revelados, y los investigadores se las tienen que ver con la cólera del vengativo hechicero de las Tierras del sueño, Wrona Bors.



Una familia feliz

Jeff Carey es un hombre tímido y tranquilo. Todos en Mayotteville lo conocen, y aunque ninguno puede decir nada malo de él, nadie lo llamaría amigo. Lleva una vida recluida en una pequeña cabaña en las afueras del pueblo, en los terrenos de la vieja mansión Bensten, un lugar que lleva diez años vacío. Lleva una vida triste y son muchos los que sienten pena por él.

Pero lo que sus vecinos no saben es que Carey tiene un secreto: una maravillosa y cariñosa esposa. Y recientemente también ha sido padre. Y pronto habrá más niños.

Su mujer es Mary Swanston, la chica más guapa del pueblo. Carey siempre la quiso, y la protegió durante mucho tiempo de los lujuriosos jóvenes que la cortejaban. Cuando, hace unos pocos años, ella se casó con otro hombre, a él se le partió el corazón. Su nuevo marido era Jonathan Whitelock, un astuto hombre de negocios de Boston o Nueva York, o de cualquier otra parte. La pareja se estableció cerca de Mayotteville, levantando una casa cerca de la de Carey. Viendo esto como una burla deliberada por parte de su amada, Carey se convenció de que Whitelock era culpable de todo tipo de crímenes contra Mary. Tenía que rescatarla.

Ahora Mary está con Jeff, y él la cuida y protege, le lleva flores y no deja que haga las tareas de casa. Ella está a salvo y él es feliz. Por supuesto, él lamenta que ella esté muerta... pero está seguro de que ella comprende por qué

Introducción para el investigador

Has pasado una mala noche; imágenes de pesadilla de tu pasado acechan tus sueños. Casi al amanecer, dos gatos callejeros empezaron a maullar, y llevas despierto desde entonces. Para cuando llega el correo ya has desayunado (dos veces) y releído el periódico de ayer. Una sola carta... una de ellas de Jon Whitelock, que se han vuelto más largas y frecuentes desde el fallecimiento de su esposa hace casi un año. Amigo lejano desde la escuela, la pérdida de Jon os ha acercado más, aunque no has podido visitarlo desde el funeral de Mary el año pasado. Aqueello le destrozó; le hubiera ayudado si se hubiese recuperado el cuerpo del río. Al menos podría haberse despedido debidamente en la tumba. La carta es más fina de lo habitual, tal vez contenga nada más que una hoja.

tuvo que matarla, y de que lo quiere por salvarla de Whitelock. Y ahora ha rescatado a uno de sus hijos, James, así que la familia feliz de Carey crece. Hay otros dos niños todavía en las garras del canalla de Whitelock, pero Carey sabe que su lugar está con su madre y espera que pronto se unan a su familia. Después de todo, hasta ahora ha sido fácil, desde que encontró aquellos libros en la casa Bensten. Le dijeron qué hacer exactamente, y ahora todo marcha bien.

Información para el Guardián

Jeff Carey es el cuidador de la vieja y desierta mansión Bensten. Prácticamente loco antes de descubrir los extraños libros esotéricos en la mansión, al leerlos (y experimentar la invocación de un Byakhee) se quedó bastante tocado.

El escenario comienza cuando un viejo amigo de los investigadores contacta con ellos, Jon Whitelock. No hace ni un año de la trágica muerte de su joven esposa, Mary, cuando este pobre hombre pierde a uno de sus tres hijos (al parecer víctima de un rapto).

El reciente rapto está, por supuesto, conectado con la muerte de Mary Whitelock; y una serie de robos y ataques a los dos niños que quedan, convencerá a los investigadores de que se maquina algo perverso. Se les requerirá que investiguen estos crímenes, averigüen los planes de Carey y protejan a los niños que quedan, todo al mismo tiempo.

Información para los investigadores

Elijase uno de los investigadores, el que resulte más apropiado, y léasele la Introducción para el investigador al jugador que lo interpreta, luego entréguese la *Ayuda Familia nº 1*.

JONATHAN WHITELOCK

Jon Whitelock se trasladó al área de Mayotteville hace casi quince años, trabajando como agente para una compañía de alimento para ganado y otros suministros agrícolas. Hace ocho años montó su propio negocio, primero vendiendo forraje y fertilizantes, y posteriormente diversificando con palas, arados, carretillas y cualquier cosa que pudiese encontrar en el mercado. Prosperó y contrajo matrimonio con la bella Mary Swanston, pero

por lo demás llevó una vida sencilla. Su primer hijo, James, nació diez meses después de la boda. Los otros dos, Adam y Jessie, de ahora cuatro y dos años respectivamente, nacieron después.

Whitelock trata aún de recuperarse de la pérdida de su esposa, y suele quedarse mirando al vacío, con los ojos fijos en los umbrales de las puertas, llorando en silencio. No come bien (aunque no así sus hijos) y su figura es ahora huesuda, con su rostro y manos enjutos.

La reciente desaparición de su hijo le ha puesto nervioso e inquieto, haciéndole dar vueltas por la casa, precipitándose hacia la puerta delantera cada vez que cree oír un ruido fuera. Los investigadores pueden encontrar sus manías comprensibles, aunque sin duda desconcertantes.

El fallecimiento de Mary Whitelock el año pasado

Mary Whitelock era una mujer atractiva y delgada recién entrada en la treintena. A pesar de ser un tanto banal, no muy inteligente y algo superficial, era popular y muy conocida en la comunidad. No tenía enemigos y era admirada por su belleza y por ser una esposa obediente.

El 28 de marzo del año pasado, mientras conducía de vuelta a casa, su coche se salió de la estrecha carretera y cayó por el barranco, donde el río corría crecido por el deshielo primaveral. El maltrecho vehículo fue sacado del agua a unos cuantos kilómetros río abajo, pero el cuerpo jamás fue recuperado. Nadie cuestionó aquel accidente.

En realidad, Mary fue asesinada por un Byakhee que, por orden de Jeff Carey, la sacó del vehículo. El automóvil daba bandazos por la carretera mientras el Byakhee volaba por el aire con el cuerpo sin vida de Mary, y la llevó hasta una habitación en la mansión Bensten, la cual había ya preparado Carey.

La reciente desaparición de James Whitelock

James, de 9 años, era el primogénito de los Whitelock. Era de piel y cabellos hermosos, herencia de su madre, un niño bien parecido cuyos rasgos sólo se veían alterados por una dentadura desigual. Un muchacho vivaz antes de la muerte de su madre, volviéndose reservado desde

AYUDA FAMILIA N° 1 — una carta de Jon Whitelock

Mayotteville
3 de marzo

Mi querido amigo,

Lamento si esta carta te parece un tanto precipitada. Estoy en las últimas... no deprimido otra vez, sino realmente desesperado. James, mi hijo mayor (el de los dientes deformes) no volvió del colegio anoche. Me volví loco y conduje hasta el pueblo. Me enteré de que no había ido al colegio aquel día, pero sé que salió con sus libros y su almuerzo, tan alegre como todo el año. La policía y algunos del pueblo han iniciado una búsqueda esta mañana, y encontraron sus libros y otras cosas a unos pocos metros del camino, tirados entre los arbustos. Pero los hijos de los Seyward dicen que no hallaron ningún rastro y que sus perros no olfatearon nada. Por la noche lo dejaron, habiendo peinado las laderas sin encontrar nada. Dicen que no reiniciarán la búsqueda mañana; el alguacil dice que posiblemente mi James se haya fugado. Sé que él sería incapaz de tal cosa, créeme, pero ¿cómo podría hacérselo entender al agente? ¿Qué puedo hacer?

He deducido por tus cargas que tú, o alguno de tus amigos, tienes cierta experiencia con los casos que la policía pasa por alto. ¿Podrías ayudarme? No puedo permitirme un detective privado, aunque tampoco creo que pueda cubrir tus gastos de transporte. Ya sabes que mi duelo ha afectado a mi economía. Todavía sigo pasándome las horas contemplando la puerta, como si Mary fuese a abrirla en cualquier momento, desperdiando el tiempo en lugar de salir a vender. ¿Podrías ayudarme?

Quizás exista una explicación simple para todo esto, y yo no me haya dado cuenta. Tal vez cuando me recupere lo vea claro y me maldiga por no haberlo solucionado antes. Aunque por ahora estoy hecho polvo. ¿Tus amigos podrían ayudarme? La casa es suficientemente grande para cierto número de invitados, pues la construí cuando tenía más energías y dinero. No tendrá ninguna dificultad para acomodaros. Ven, por favor (o al menos dame una contestación), tan pronto como te sea posible. Lamento tener que contarte todo esto, sobre todo considerando lo comprensivo que eres.

Atentamente,
Jon

entonces. Además, en el colegio estudiaba mucho, y en casa obedecía a su madre. Es inconcebible que se haya escapado.

Como en la ocasión anterior, fue el Byakhee de Carey quien lo raptó, cogiéndolo en la carretera, matándolo mientras regresaba con Carey. Jeff Carey ha decidido ahora que quiere tener una familia completa y feliz, y aunque le entristece el que Mary no pueda darle hijos, se conforma con cuidar a aquéllos que dio a luz para Whitelock.

La desaparición de James ha provocado un pánico considerable en la ciudad de Mayotteville. Hay quien cree que el chico se escapó de casa, pero otros creen que podría haber sido presa de perros salvajes o incluso lobos. Unos pocos más supersticiosos murmuran acerca de "cosas oscuras". Los padres temen por sus hijos jóvenes



James y Mary Whitelock

que, considerando la belleza afeminada de James, sospechan de un ataque sexual.

Lo que realmente desbarató la investigación es el hecho de que no se descubriera nada. Veinte locales se pasaron todo un día peinando el área y no encontraron nada salvo sus libros del colegio. Los perros no encontraron ningún rastro. El rastro del niño parece haber sencillamente desaparecido en el camino donde fue encontrada su maleta.

viejo trampero Ed Norris, una pequeña familia granjera apellidada Seyward y, por descontado, Jeff Carey, el cuidador de la mansión Bensten. Aunque la distancia hasta el pueblo es corta, las carreteras suelen cortarse por la lluvia o árboles caídos.

Whitelock recibe a los investigadores como amigos, pero está claramente consternado (no se muestra jovial ni hablador). La casa es una estructura bien amueblada de siete dormitorios, erigida hace diez años y equipada con luz eléctrica. Un horno grande en la cocina provee de agua caliente. Hay una voluminosa radio en un rincón de la sala de estar. No hay teléfono.

Las habitaciones de la planta baja son de techo alto y cuentan con grandes ventanas, aportando luminosidad y sensación de espacio. En las plantas superiores, sin embargo, las habitaciones son más chicas, con techos más bajos, ventanas más angostas y muebles más pesados. Un único punto de luz en la entrada de cada habitación ofrece una pobre iluminación, y las abultadas camas y los armarios proyectan sombras oscuras en las esquinas de las dependencias. (Téngase presente que los interruptores de los dormitorios se encuentran junto a las puertas. Aquellos personajes que quieran encender la luz en medio de la noche, primero han de abrirse paso en un territorio con el que no están familiarizados hasta llegar al interruptor). El edificio está rodeado por delgados árboles, verdes durante la primavera y el verano, pero oscuros y de mal agüero por la noche.

Hay dos habitaciones para invitados equipadas con una cama de matrimonio una de ellas y dos individuales la otra. Si fuese necesario, Whitelock puede instalar a los visitantes en la habitación del servicio, la suya propia o incluso en la del desaparecido James (aunque ello no le

Mayotteville

Mayotteville es un pueblo de unos 2.000 habitantes, un lugar donde el comercio lo acaparan pequeños granjeros y tramperos de edad avanzada que viven en las colinas circundantes. Conecta con Bolton mediante una estrecha carretera. Cuenta con un almacén general, un ultramarinos, una tienda de maquinaria agrícola, un banco, un médico y una biblioteca diminuta en el ayuntamiento. En el bien conservado cementerio se encuentran las tumbas de los padres de Mary Whitelock y Jeff Carey, así como la de Samuel Bensten.

El hogar de los Whitelock

Jon Whitelock vive en el oeste de Mayotteville, junto a una carretera fuera de la ciudad que cruza un desvencijado puente por encima de un peligroso barranco y atraviesa un escabroso bosque. Los únicos vecinos cercanos son el

guste). Si cede su dormitorio, se acostará en el sofá de la sala de estar. Como último recurso permite a los investigadores dormir en el dormitorio principal, que ha permanecido inalterado desde el fallecimiento de su esposa no hace ni un año. Se disculpa innecesariamente ante cualquier desorden, explicando que tuvo que despedir a su ama de llaves, la Sra. Anna Kelly, hace poco.

Con sus invitados instalados, Whitelock responde a las preguntas lo mejor que puede antes de disculparse para ir a preparar la carne. La cena es a las 7:30; una comida un tanto incómoda con un Whitelock comiendo lenta y distraídamente, con la mirada fija en una ventana o la puerta, perdido en sus pensamientos. Los investigadores

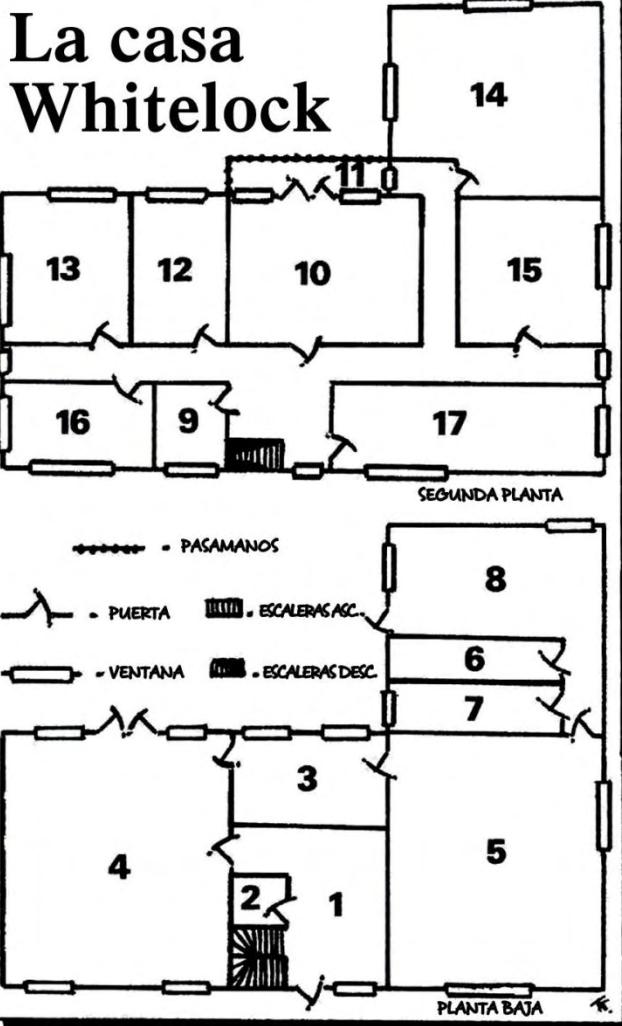
pueden sospechar que tiene algo que ocultar. Se va tarde a la cama, después de haber estado mirando el periódico de ayer.

FALSAS ALARMAS

Durante la noche, en torno a las 2 de la madrugada, uno de los investigadores se despierta por el ruido de unos rasguños fuera de su habitación. Una suave brisa atraviesa los árboles, y echando un vistazo parece ser que el ruido probablemente no sea más que una rama chocando contra la madera. Sin embargo, los investigadores podrían alarmarse antes de averiguarlo, o no quedar satisfechos con la explicación.

Leyenda de la casa de Whitelock

- 1 Entrada.** Un banco y dos sillas. No hay más mobiliario.
- 2 Guardarropa.** Un armario donde se guardan abrigos, botas, etc. Todavía cuelga aquí algo de ropa de invierno de Mary.
- 3 Estudio.** El despacho de Jonathan Whitelock, con un escritorio amplio, una silla con apoyabrazos y varios archivadores donde guarda documentos de su negocio. Hay una fotografía de Mary encima del escritorio.
- 4 Sala de estar.** Un sofá, cuatro sillas, una mesita, un mueble bar (vacío) y una radio. Tiene algo de polvo, pero es cómoda.
- 5 Comedor.** Una mesa ligeramente ovalada y ocho sillas, más un aparador, todo cubierto por una fina capa de polvo.
- 6 Despensa.** Bien provista, pero mal organizada.
- 7 Habitación del servicio.** No ha vuelto a ser limpiada desde que se quedó vacía hace varios meses.
- 8 Cocina.** Contiene un horno de leña grande, una mesa y muchas estanterías y alacenas. Está un poco sucia, aunque está cuidada y bien surtida. Hay una pila de leña junto a la puerta.
- 9 Baño.**
- 10 Dormitorio principal.** Este dormitorio de matrimonio está cerrado; no ha sido vuelto a usar desde la muerte de Mary. La llave se encuentra en el escritorio del estudio. Dentro, la habitación está limpia y ordenada. No ha cambiado nada en once meses.
- 11 Balcón.** Un balcón de madera aparentemente robusto.
- 12 Dormitorio de Adam.** La habitación del niño más pequeño, con los muñecos guardados en los cajones. Está limpia, pero hay muchos muebles grandes.
- 13 Dormitorio de Jonathan.** Un dormitorio un poco sucio pero acogedor, donde duerme Jonathan desde la muerte de Mary.
- 14 Habitación para invitados.** Limpia y preparada para los investigadores. Contiene una cama de matrimonio y los muebles típicos (armario, cómoda y dos mesitas de noche).
- 15 Habitación para invitados.** Igual que la 14, pero con dos camas individuales en lugar de una de matrimonio.
- 16 Habitación para invitados.** Una habitación pequeña y apretada que contiene una cama, una cómoda y un armario grande. Limpio y ordenado.



Una hora o así más tarde otro investigador, al levantarse para responder a la llamada de la naturaleza, oye un movimiento al otro lado de la ventana: una rama que cruce, algo que se desliza entre los matojos. Al encender una luz puede verse a un mapache. Si el investigador vacila, el mapache desaparece de escena. Solamente por la mañana, mediante una tirada de Seguir rastros, los investigadores pueden dar con las huellas del animal y deducir que los ruidos eran bastante naturales.

Si los investigadores reaccionan de forma exagerada ante estos ruidos perfectamente normales (quedándose despiertos toda la noche, patrullando el bosque, etc.), el Guardián debería penalizarles al día siguiente. Dormir poco reduce las tiradas de Descubrir, Escuchar e Idea, así como actividades como conducir, etc.

Investigación

Whitelock se levanta a las 7:30 de la mañana y se pone a preparar el desayuno. Aunque considera su deber preparar el desayuno a los investigadores, no rechazará ninguna ayuda. Si nadie se ofrece, se lo menciona a su amigo. No cabe duda de que espera que lo ayude una investigadora, insinuando que deberían ser ellos lo que cocinen para él. Los investigadores son libres de hacer lo que quieran durante el resto del día: hablar con los Seyward, Jeff Carey y el viejo Ed Norris, o tal vez con algunos habitantes del pueblo.

Investigadores sagaces podrían resolver este misterio en un solo día, sobre todo si irrumpen en la casa de Carey o en la mansión Bensten. Se aconseja al Guardián poner tramas a sus pesquisas; la burocracia es un método perfectamente válido para retener a los investigadores durante un par de horas.

El cielo está oscuro y encapotado, lloviznando esporádicamente hacia la tarde. Los investigadores que paseen por la zona deberían limitarse a las carreteras o los caminos. Ir campo a través es extremadamente difícil. Las colinas son escalonadas y están salpicadas de cantos rodados y matorrales impasables. Aquellos no familiarizados con el entorno pueden perderse fácilmente.

Whitelock les sugiere que empiecen hablando con su vecino, Ed Norris. Un malhumorado trampero sexagenario, Norris conoce el área mejor que nadie. Si Norris no puede aportar información, Whitelock sugerirá hablar con los Seyward, una familia granjera de la localidad. Los hijos mayores participaron en la búsqueda de James.

EL VIEJO ED NORRIS

A la casa de Norris se puede llegar mediante un camino

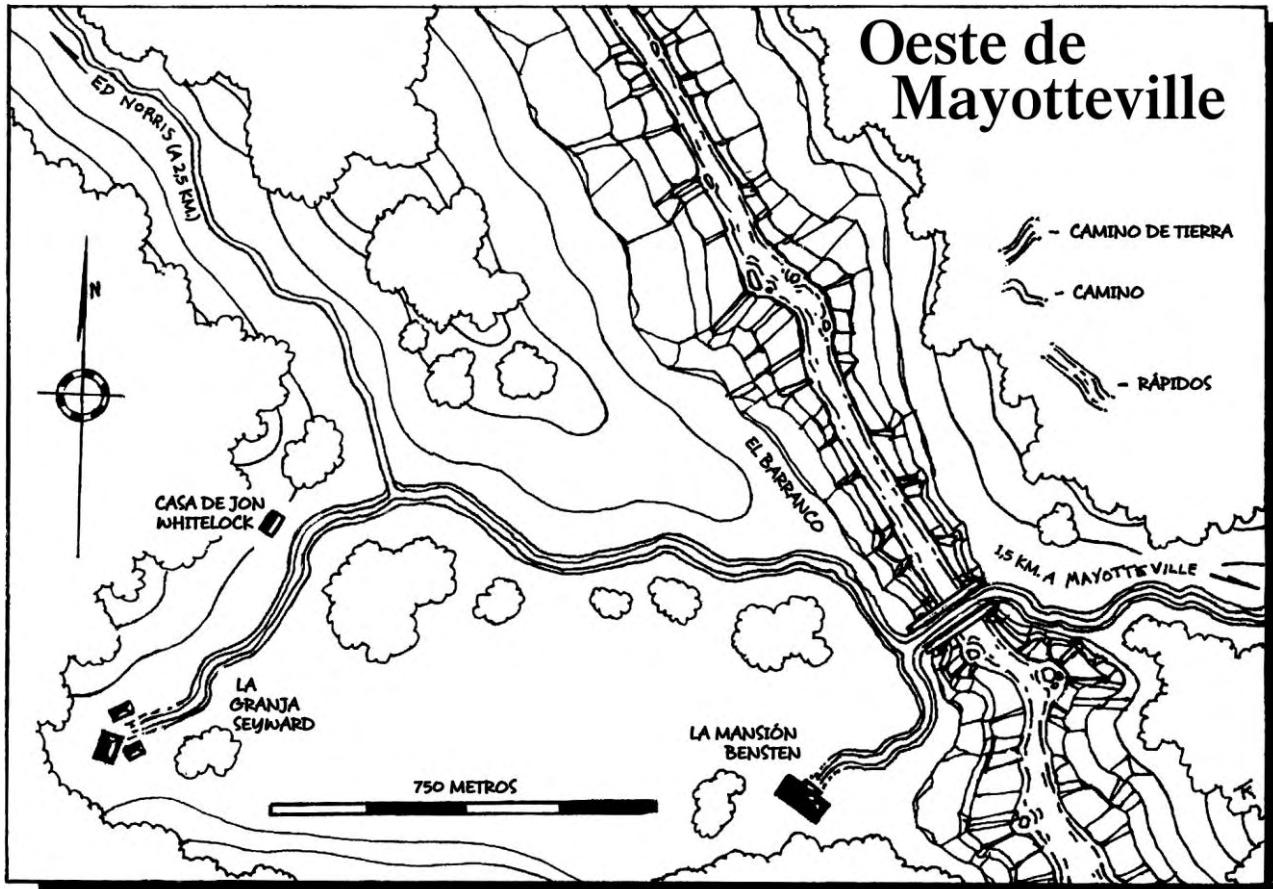
pedregoso pero muy transitado, el cual serpentea entre las colinas. La dura caminata lleva casi media hora. Un hombre desaliñado con una poblada barba gris, Norris es analfabeto pero conoce bien las montañas, aunque tiene poco tiempo para la "gente de ciudad". Es muy probable que se muestre borde con los investigadores (brusco con los hombres y protector hacia las mujeres).

Los investigadores ven que su hogar es una cabaña de habitación única, con un tejado deformado y una puerta ruinosa. Una mecedora en el porche se balancea hacia atrás y adelante por la brisa. Hay un retrete y un cobertizo detrás de la cabaña. Delante de la puerta abierta hay un perro grande, roncando.

A menos que los investigadores tiren Discreción cuando se acerquen a la casa, el perro se despierta e inmediatamente empieza a ladrar ferozmente, tensando la correa y enseñando los colmillos. El viejo sale, mirando con desconfianza y apuntando con una vieja escopeta a los intrusos. El perro se calma, pero continúa gruñendo. Ed responde a las preguntas de forma concisa y no permite que nadie entre en su cabaña (aunque no tenga nada que ocultar). La cabaña es su hogar, y los investigadores no tienen derecho a fisgonear por allí. Les disparará a las piernas antes que dejarlos pasar. La paciencia, la humildad y algún soborno podrían suavizar su temperamento (aunque prefiere el güisqui o la ginebra al dinero). Si se le aplaca sutilmente se vuelve más hablador, pero no más amable, ni permite la entrada a la cabaña.

El viejo trampero lamenta la desaparición del niño, pero no parece demasiado preocupado. Afirma que las colinas están pobladas de osos y jaurías de perros salvajes cruzados con coyotes. Si se le recuerda que los perros no pudieron seguir ningún rastro animal, se limita a encogerse de hombros. No cabe duda de que todo es muy raro, pero no es asunto suyo. No sabe nada de la desaparición del niño, y no entiende por qué tiene que importarle a unos forasteros. De hecho, no puede aportar ninguna información... salvo asegurar que no se producen actividades inusuales en las montañas. No obstante, los investigadores pueden sentirse desconcertados ante sus modales bruscos y falta de cooperación, sospechando que está de algún modo relacionado con lo que quiera que haya sucedido.

Ed se da una vuelta por el bosque todos los días para comprobar sus trampas ilegales, y durante ese tiempo los investigadores pueden intentar entrar en su cabaña. Sin embargo, el perro duerme en la puerta y, a pesar de estar amarrado, la correa es lo suficientemente larga como para llegar a cualquier parte de la cabaña. Se precisa de una tirada de Discreción para acercarse a la cabaña sin despertar al sabueso, y otra para meterse silenciosamente por una de las ventanas. Quienes quieran entrar por la puerta, para pasar por delante requiere una tirada de DESx5. Un fallo indica que han hecho ruido. El perro se



despierta y ataca. Si lo matan, Ed seguirá sus huellas y les exigirá una compensación considerable.

Dentro de la cabaña hay una cama vieja con mantas sucias, una mesa rudimentaria, una silla y algunos estantes. Encima del horno a leña hay varias botellas de güisqui vacías, alineadas como trofeos. Por la habitación hay un montón de pieles de animales, latas de comida, una pila de periódicos atrasados, leña, camisas, cacerolas, cuencos, trampas, cartuchos de escopeta, etc. No hay pistas.

Granja de los Seyward

A kilómetro y medio de la casa de Whitelock se encuentra la granja de los Seyward, de tres habitaciones, un cobertizo y varias estructuras exteriores. Ruddy Matt Seyward es el autocrático señor de la casa, curtido y con algo de sobrepeso. Sus dos hijos adolescentes lo llaman "señor" y su rigurosa mujer Lorna es obediente hasta el punto del martirio. La granja incluye una docena de vacas, aunque mayormente se produce trigo y otros cultivos. Un pequeño gallinero provee a la familia de huevos, y dos perros rastreadores suelen deambular por los terrenos. La posesión más preciada de Seyward es su tractor, de cinco años de antigüedad y tan ruidoso como un tanque. No hay electricidad ni teléfono, y el agua se saca de un pozo gracias a una bomba diesel. Entre las 8 de la mañana y las 4 de la tarde Seyward y sus hijos trabajan en el campo,

dejando a Lorna sola en casa. Después de las cuatro todos están por la granja. Seyward habla con los investigadores en un tono cordial pero suspicaz, defendiendo a su familia de todo aquello que pueda sonar mínimamente a acusación. Sus respuestas son reservadas pero sinceras.

En la mañana de la desaparición de James, Matt y sus hijos estuvieron trabajando duro, abriendo una zanja de drenaje, y Lorna estaba liada zurciendo mantas. Ninguno sabe nada de la desaparición, pero los tres varones se sumaron a la búsqueda por el bosque al día siguiente. Seyward puede confirmar que no se encontró nada aparte de la maleta del muchacho, y que los perros perdieron el rastro y no pudieron volver a encontrarlo. También puede ampliarles la historia de la casa Bensten, o apuntar a Ed Norris como posible sospechoso. Los Seyward, por motivos desconocidos, no se fían del viejo trampero.

Hablando con los dos hijos, Ben y Luke, se consigue la misma información (aunque los dos saben menos acerca de la casa Bensten). A Lorna no le gusta hablar con extraños, dirigiéndolos a su marido. No tiene nada que ocultar, pero sabe que Matt es el señor de la casa y que se enfadará si ella habla con los investigadores. Se precisa una tirada de Charlatanería para tratar conversación con ella. Se muestra nerviosa al hablar con ellos, sintiéndose culpable y vulnerable, pero revela temer que la desaparición de James fuese obra de un "pervertido".

Otros elementos llamativos en la granja incluyen un juego de guadañas, hachas, horcas, un fusil .22 en la casa, dos bidones grandes de diésel en el garaje, cuerda, cordel, alambre, leña, etc.

En Mayotteville

Los investigadores pueden visitar Mayotteville para buscar información acerca de la desaparición de James Whitelock, la muerte de Mary Whitelock, la historia de la casa Bensten, u otras cuestiones.

COLEGIO

Arthur Manning era el profesor de James, un hombre bajito y grueso que usa gafas. Al tratarse de un ferviente baptista y ser muy disciplinado, considera su trabajo como una oportunidad para inculcar disciplina y dogma a sus pupilos. Apreciaba mucho a James Whitelock, a quien describe como un chico obediente y estudioso. Le cuesta aceptar que se haya escapado de casa, pero no tiene ni idea de lo que pueda haberle pasado. Ruega a los compasivos investigadores que recen por el niño.

EL ALGUACIL DEL PUEBLO

David Gleason es el alguacil del pueblo. Un hombre rechoncho a sus treinta años; parece desmoralizado y cansado por los acontecimientos de los últimos días. Está dispuesto a compartir información con los investigadores, pero es poco probable que les cuente algo que ya no sepan. No se opondrá a sus pesquisas, pero si surgen desavenencias con los habitantes, su primera reacción será apoyar a éstos. Lleva un revólver .38 y guarda una carabina .30 de palanca en una vitrina en su oficina.

PRIMERA IGLESIA BAPTISTA

Henry Sullivan es el alto y delgado predicador de la iglesia baptista local. Le gusta predicar sobre cómo el Señor castiga a la gente o los pecados de la comunidad, creyendo en secreto que la desaparición de James es un pago por los pecados de envidia, fornicación, disputa, etc. de la comunidad.

ANNA KELLY, LA AMA DE LLAVES

Anna Kelly es una rolliza y viuda rigurosa de casi sesenta años. Trabajó como ama de llaves de los Whitelock durante seis años, pero Jonathan la despidió hace poco, porque el negocio no le iba lo suficiente bien como para mantenerla. Entiende su situación, pero se siente un tanto traicionada por el despido. Está claramente preocupada por la desaparición de James. Prácticamente adoraba a Mary Whitelock, y suele elogiar su belleza, amabilidad, gracia, buen gusto, etc. No es de gran ayuda para los investigadores.

BIBLIOTECA DEL PUEBLO

En el ayuntamiento de Mayotteville hay una biblioteca, mal catalogada y con un almacén repleto de periódicos atrasados, la mayoría próximos a Bolton. La siguiente información puede conseguirse tirando Buscar libros.

Samuel Bensten: Un obituario de hace diez años anuncia el fallecimiento de Samuel Bensten, un hombre de negocios retirado y residente en Mayotteville que murió al caer del balcón de un hotel de Nueva York. El obituario lo describe como un hombre de éxito dedicado a los valores tradicionales del trabajo duro y de carácter emprendedor. Aparentemente sin familia, el obituario menciona que sentía un interés loable por la historia de los "índios salvajes". Artículos posteriores afirman que no se pudo encontrar a ningún Bensten. Otros hablan de su jubilación o de su asistencia a reuniones cívicas locales.

Jonathan y Mary Whitelock: Los periódicos recogen la noticia de la boda de los Whitelock, y en pequeñas dosis el trágico accidente de automóvil de Mary. No hay nada más.

Desapariciones sospechosas: No hay historias que parezcan estar relacionadas con la desaparición de James o la muerte de Mary.

Jeff Carey

Jeff Carey vive en una casa para invitados de tres habitaciones en los terrenos de la vieja mansión Bensten. Fue contratado hace diez años como cuidador de la finca por el albacea testamentario de Bensten, y tiene las llaves de la casa y de las habitaciones de dentro. Es responsable del mantenimiento y la seguridad, y resulta lógico que no permita la entrada a extraños. Una tirada de Charlatanería puede convencerlo de que deje ver los pasillos, tal vez incluso un par de dependencias significantes como la de dibujo o cualquier otra, pero no se le puede convencer de que abra los cuatro dormitorios principales. Éstos están especialmente preparados para su "familia". Siempre lleva las llaves de la casa en el bolsillo.

Carey parece tranquilo y seguro en todo momento, no mostrando emoción alguna ni cuando sus maquinaciones quedan expuestas. Su habla es comedida, razonable y educada en todo momento; su lentitud lo hace parecer sencillo. Su mente salvaje y atormentada es sólo enmascarada por una calma exterior, y cualquier investigador que mantenga una conversación con él y tire Psicoanálisis, se da cuenta de que Carey reprime alguna emoción o pasión violenta. Los investigadores descubren que las preguntas personales son respondidas con un silencio sepulcral.

Bajo ninguna circunstancia ofrece ningún tipo de resistencia activa hacia los personajes. A pesar de que agarrará fuertemente las llaves de la mansión para evitar que un personaje las coja, no luchará por conservarlas. Si es capturado coopera sin más, dejándose atar, o actuando como se le ordene. No obstante, no revela información, ni bajo tortura, e intenta escapar ante la primera oportunidad.

EL DÍA A DÍA DE CAREY

Jeff Carey se levanta a las siete todos los días y toma el desayuno. Después se dirige a la mansión Bensten, entra en la cocina y prepara dos desayunos consistentes en tostadas, huevos y café. Entonces se los lleva a Mary y Jamnes Whitelock. Tras darse una vuelta por la casa buscando daños o señales de intrusión, regresa a los dormitorios y pasa el resto de la mañana charlando con los cadáveres, preguntándoles si han dormido bien, si les ha gustado el desayuno, etc. A continuación retira los desayunos intactos y tira la comida a la calle por la puerta de la cocina antes de lavar los platos. Luego cierra la casa y recoge leña en el bosque o anda hasta la ciudad para hacer las compras o adquirir un periódico.

Regresa a las una, se prepara el almuerzo y se dispone a leer el periódico o un libro barato. En torno a las cuatro vuelve a la mansión donde traslada el cuerpo de James a la sala de estar, sentándolo en un sofá y poniéndole un periódico. Después coge el cadáver de Mary y lo lleva al dormitorio, donde se pasa la tarde conversando con él. Discutiendo los rumores locales, las noticias y sus planes, pellizca su huesuda mejilla prometiéndole amor eterno.

A las seis lleva el cuerpo de James a la cocina, sentándolo a la mesa para que ambos puedan mantener una charla padre-hijo mientras prepara la cena. Carey le recuerda la responsabilidad que tiene de cuidar a Mary durante el día, le regaña por no haber preparado el almuerzo, y termina discutiendo el contenido del periódico.

“Deberías interesarte más, James. Tendrás que votar cuando seas mayor, y es la responsabilidad de todo hombre estar al tanto de los que sucede en el mundo. Y no expresas tus opiniones enérgicamente, ¿a que no?”

Jeff Carey es el padre ideal... si exceptuamos que habla con el cadáver de un niño que fue asesinado por orden suya.

Carey cena en el comedor frente al cadáver de James “Deberías comer más, estás en la edad del crecimiento...” y luego le sube un plato a Mary. Más tarde deja a su familia en la cama, le da un beso de buenas noches y se retira a la casa para invitados.

Si el Byakhee consigue hacerse con los cuerpos de los demás hijos de Whitelock, Carey sencillamente los adopta en su mundo psicótico y fantástico, tratándolos como a James.



Jeff Carey


AYUDA FAMILIA N° 2 — Extracto del diario de Carey fechado hace once meses

Soy el hombre más feliz de la Tierra. La boda fue perfecta, madre, ojalá hubiera podido asistir. Hubiese llorado. El vestido de Mary era precioso, madre, precioso. Sé que usted está muerta, madre, pero en este momento no me siento más lejos de usted que de mi esposa quien se encuentra a mi vera. Espero que me lea cuando le escriba. Espero que ahora lo haga porque es el momento más feliz de mi vida y espero que pueda escucharme ahora. Siempre he querido a Mary y pensé que nunca sería mía, pero estaba equivocado. Ahora es mía y quiere quedarse conmigo, y lamenta haberme herido. Me ha contado lo de su primer matrimonio (y no me importa en absoluto), y me ha dicho que yo estaba en lo cierto, que él la trataba mal, madre. Horrible, madre, ¿me escucha?, así era, lo sé. La mantendré a salvo y le traeré flores, cosa que padre jamás hizo por usted, y nunca le haré daño para que no sea una madre horrible. Nadie sabe a dónde nos hemos ido de luna de miel, y no lo diré. ¡Soy tan feliz! Más feliz que en toda mi vida, y creo que esta luna de miel durará siempre. Siempre, madre.

Casa de Carey

Irrumpir en la casa de Carey es tarea fácil porque éste suele estar ausente, recogiendo leña o dedicándose a sus labores en la mansión. Una tirada de Suerte permite a los investigadores encontrar una ventana abierta. De fallar, la puerta delantera puede abrirse con una tirada de Cerrajería. Investigadores poco sútiles pueden romper una ventana o echar abajo la puerta (FUE 9).

En la salita hay varias sillas pesadas y una mesa vieja. La cocina está equipada con un horno a leña y unos utensilios algo antiguos pero en buen estado. El retrete es un agujero en una estructura exterior, cerca de un pozo de donde Carey saca agua. La casa no cuenta con electricidad ni teléfono. Lámparas de queroseno cuelgan de las vigas del techo, representando la única luz durante la noche.

El dormitorio contiene una gruesa cama de matrimonio, un armario ropero y una mesita de noche. En el armario está la ropa de Carey y unas prendas de mujer. Estas últimas son modernas y al parecer sin estrenar. Una

tirada de Conocimientos revela que buena parte de las prendas femeninas es cara, más allá de lo que se puede permitir un cuidador como Carey. No hay forma de que los investigadores puedan saber si Carey ha estado robando y vendiendo adornos y accesorios de la mansión.

La mesita de noche contiene el diario de Carey. Si un investigador dispone de tiempo para leerlo, o de echar un ojo a ciertas entradas recientes, descubre que éste empieza hace menos de un año, en torno a la fecha de la desaparición de Mary, y está actualizado hasta hace un día o cosa así (véase las Ayudas Familia nº 2 y nº 3).

LAS PERTENENCIAS SECRETAS DE CAREY

Por último, un investigador que busque por la habitación y tire Descubrir, localiza un tablón suelto que camufla una cavidad en el suelo. Este hueco contiene dos libros antiguos y una bolsita de cuero.

Uno de los libros es un texto sencillo imprimido en la década de 1870 por una fundación misionera católica. Titulado *"Errores del pagano"*, contiene descripciones de "ritos paganos" practicados por diferentes indios sudamericanos, presentados como argumento para proseguir con la actividad misionera en el área. El autor no parecía interesado en identificar a las tribus, pero una mano desconocida (la de Samuel Bensten) ha subrayado ciertos pasajes con tinta azul. Estas secciones tratan de ritos para venerar a un dios desconocido, y la mayoría incluye alguna forma de sacrificio animal o humano. Otros implican canibalismo y tortura.

Una tirada de Mitos de Cthulhu sugiere que estos ritos están relacionados con el culto de Hastur. El investigador que descubra este dato puede añadir un 1% a Mitos de Cthulhu.

El segundo libro es más inquietante. Huele a moho y las páginas están húmedas y ligeramente pegajosas al tacto. Cualquiera que eche un vistazo se da cuenta de que el olor pasa a sus dedos, donde permanece a lo largo de 2D3 horas. El libro tiene unas setenta páginas escritas a mano que describen los rituales necesarios para convocar y atar a un Byakhee, al que se refiere como un acechador alado del vacío. Desgraciadamente, la parte de atadura es incorrecta. Este defecto es solamente aparente si alguien tira Ciencias ocultas. Carey desconoce este error. El Byakhee ha "obedecido" hasta la fecha todas las órdenes de Carey, pero por razones que solo él conoce.

Aprender el hechizo incorrecto requiere 1 semana de estudio y una tirada de INTx3.

La bolsita de cuero contiene un silbato de hueso, de unos 12 centímetros de longitud, necesario para ejecutar el hechizo contenido en el libro. Está encantado, añadiendo un bonificador de 30% a cualquier intento de convocar a un Byakhee. La relevancia de este objeto queda clara en la descripción del hechizo, pero no se ofrecen instrucciones para crear otro.

El acechador alado

En el claro que hay detrás de la casa Bensten hay un tosco altar utilizado por Carey para invocar al Byakhee. A pesar de que el hechizo de atadura no lo obliga a servir a Carey, ha seguido sus órdenes, pero solo por elección propia. El humano demente ofrece sacrificios a Hastur (Mary y James, y pronto Adam y Jessie), y el monstruo se deleita con el sabor de la sangre. Cuando Jessie y Adam estén muertos, se volverá contra Carey y dejará su cuerpo seco.

Dado que no está obligado a cumplir las órdenes de Carey, el Byakhee pudiera dejarlas un poco de lado para saciar su sed de sangre. Si un investigador se encuentra solo, es muy probable que la criatura le ataque. Téngase en cuenta también que a la criatura le preocupa su propia seguridad. No se expondrá a una situación de peligro claro meramente por matar a un investigador. Es más, puesto que no está obligado a cumplir las órdenes de Carey, podrá preocuparse antes de nada por su seguridad. Huirá si se siente seriamente amenazado.

La criatura regenera todo daño durante el día, volviendo cada noche con todos los puntos de vida restaurados.

El rapto de Jessie

El rapto tiene lugar la segunda o tercera noche tras la llegada de los investigadores. Los inquilinos se despiertan por el ruido de una ventana rompiéndose y el aterrorizado grito de un niño. El ruido procede del dormitorio de Jessie. Cualquier investigador que hiciese guardia en la habitación de la niña, quedará aturdido ante la imagen del Byakhee atravesando la ventana. Dentro, el primer movimiento del Byakhee es atrancar la puerta, apoyando el armario (TAM 30). Un personaje que estuviese despierto y cerca de la habitación tiene la posibilidad de abrir la puerta antes de que se coloque el armario, cosa que precisa de una tirada de DESx5. Aquellos que estén fuera podrán oír los gritos de la niña

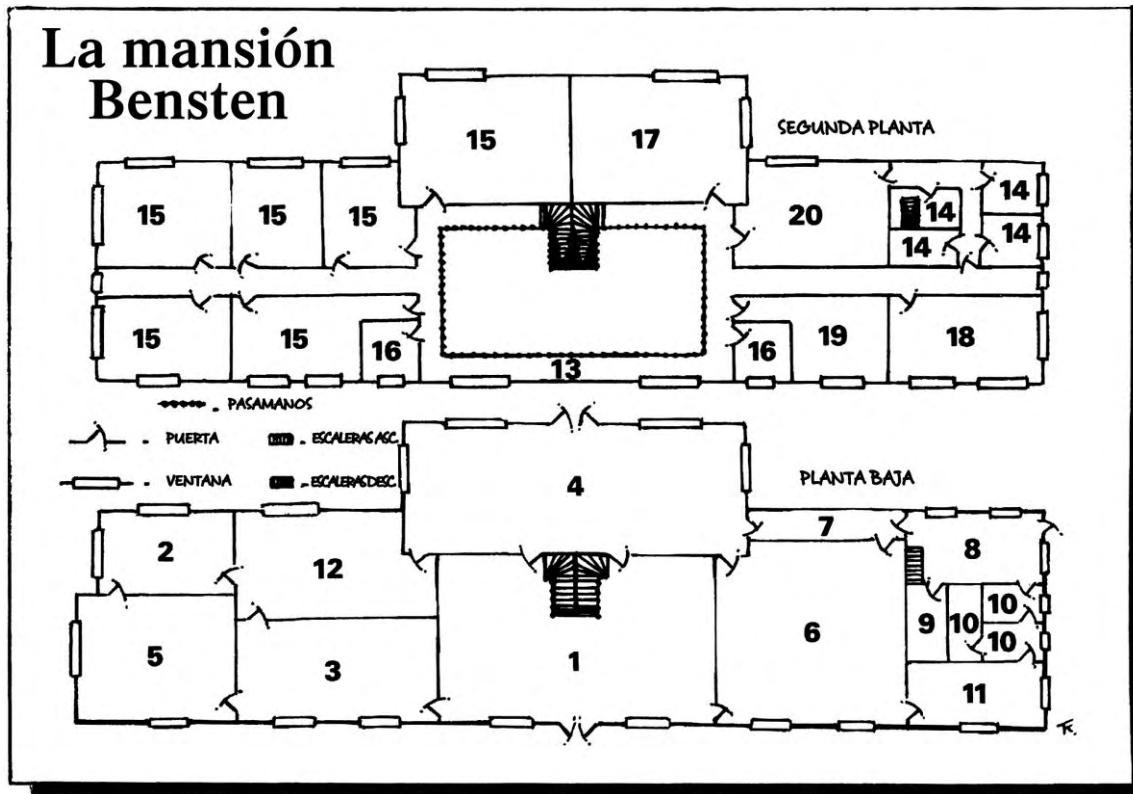
AYUDA FAMILIA N° 3—Extractos del diario de Carey fechados en los últimos diez días

Soy tan feliz, tan feliz, que debería fumarme un puro o algo, porque es lo que se supone que hacen los padres, porque la haré abuela, madre, con un nieto rubio y bello. Me pondría a cantar. Estoy contento de que el parto no afectase a mi Mary como suele pasar, y no creo, madre, que mi bebé ni siquiera llorase cuando vino al mundo, porque está bien. Los niños no lloran y yo no lloré a pesar de cuanto usted y padre me hicieron, y ahora tengo un hijo y lo cuidaré, y jamás haré nada que pueda herirle, salvo que tal vez le peque alguna vez como usted hacia conmigo para asegurarse de que no lloraría, y él tampoco lo hará, madre. Vino la cigüeña, y no a un nido, sino a un claro. Lo hice, madre, no como usted, padre o un doctor, lo hice yo y sin ayuda. Seremos una familia tan feliz...

Una familia feliz, feliz como ah juego; pero solo somos tres en nuestra feliz familia, y en una familia feliz debe haber cuatro, y no tengo ninguna hija. Pero la cigüeña traerá una niña y después otro niño, y entonces seremos cinco y no cuatro, aunque ello no importará porque seremos una familia feliz. Y usted no podrá hacer nada, y seremos una familia feliz, y padre no podrá dañarnos. Mary no me hace daño, madre, ella no es una mala madre. Todavía la amo, la amo, la amo. Y hoy hablaré con la cigüeña o tal vez mañana, pero definitivamente pronto, porque Mary tiene tres hijos y dos están con su malvado padre... pobres niños. Y entonces seremos cuatro, y luego cinco, mejor para el juego; y todos nos sentaremos a la mesa como hice hoy con mi hijo, y hablaremos de las noticias y otras cosas de las que los padres deberían hablar con sus hijos, y hablaremos y hablaremos, pero él no habla mucho aún, y debería hablar más porque es bueno, porque deberíamos decir lo que pensamos, porque somos libres de padres malos, y no deberíamos serlo también, madre.

Leyenda de la casa Bensten

- 1 Entrada.** Oscura, con un suelo de imitación de mármol, sin muebles. Hay un candelabro en el techo. Ocupa dos plantas.
- 2 Estudio.**
- 3 Biblioteca.** Obras de referencia, algo de ficción, y volúmenes varios. En la pared norte se encuentra la colección ocultista e histórica, con títulos van de Cortés y el Dorado a Fracasos de los misioneros en México y El culto del oso en los Apalaches.
- 4 Sala de estar.** Un mobiliario cómodo se esconde bajo una capa de polvo, con algunas señales de uso reciente.
- 5 Conservatorio.** Plantas largo tiempo muertas cuelgan pálidas de sus macetas, un mobiliario esquelético destaca bajo de las capas de polvo.
- 12 Sala de billar.** Una mesa de juegos cubierta domina la habitación.
- 13 Rellano.** Este balcón rodea la entrada; el candelabro cuelga a la altura del ojo.
- 14 Habitaciones del servicio.** Muebles utilitarios cubiertos descuidadamente con sábanas sucias y polvorrientas.
- 15 Dormitorios.** Sin tocar en diez años, pero bien amueblados.
- 16 Lavadero.**
- 17 Dormitorio.** Esta cámara ha sido meticulosamente limpiada y se han retirado las sábanas protectoras. Si Adam ha sido capturado por el Byakhee, su cuerpo yacerá en la cama como si durmiese. COR 0/1D3.



- 6 Comedor.** Una vasta mesa de roble, candelabros, etc. Señales de uso reciente.
- 7 Pasillo del servicio.**
- 8 Cocina.** Hay comida en las alacenas, y es posible que el horno esté caliente. Los cubiertos están limpios y la habitación está libre de polvo. Detrás de la puerta trasera hay un montón de comida podrida.
- 9 Despensa.** Estantes varios.
- 10 Habitaciones vacías.** Originalmente utilizadas para la servidumbre a la hora de realizar las tareas diarias como planchar, etc.
- 11 Sala de estar.** Otra sala de estar más chica encarada al sol matinal.
- 18 Dormitorio.** Similar al anterior pero preparado para la joven Jessie. Si la muchacha ha sido capturada por Carey, éste le compra una muñeca china para ponérsela en la mesita de noche junto a su oso de peluche (si el Byakhee lo ha recuperado). COR 1/1D3.
- 19 Dormitorio de James.** El cadáver de James yace en la cama, con dos historias bélicas y algunos periódicos atrasados colocados cuidadosamente cerca. La habitación está limpia. COR 1/1D2.
- 20 Dormitorio principal.** El cadáver de Mary Whitelock yace sobre una cama inmaculada, esquelético y parcialmente momificado. Sus huesos amarillentos y su carne marrón y desgarrada contrastan macabramente con el traje de novia blanco puro con el que Carey la vistió. En la mesa hay un jarrón con flores recién cogidas. COR 1/1D4.



ahogados repentinamente cuando la criatura la mata. Al Byakhee le lleva un solo asalto succionar toda su sangre, pero solo después de deshacerse de todo el que pudiera haber en la habitación. Al escapar, agarra el cuerpo de la niña con sus zarpas y sale volando por la ventana en dirección a la mansión Bensten. Los investigadores que lo vean pueden intentar seguirlo. Quienes no lo vieran ven únicamente una habitación vacía salpicada con gotas de sangre de la niña. Whitelock, y su último hijo, Adam, están trastornados y atemorizados. Jon parece estar al borde de un ataque de nervios.

Si los investigadores permanecen en la casa, en torno a las 3 de la madrugada un ave negra sobrevuela las ventanas de la segunda planta, golpeando los cristales con sus alas e intentando distinguir algo entre las cortinas. Se trata de un espía del Byakhee; los investigadores se despiertan por el ruido con una tirada de Escuchar/2. Si es asustado o espantado, el pájaro se marcha inmediatamente.

A las 4 el Byakhee vuelve. Carey le ha ordenado recuperar el osito de peluche de la niña muerta. Si los investigadores oponen algún tipo de resistencia (o si el Byakhee se siente atrapado), se retira al momento. Si decide que es seguro intentar volver a entrar en la habitación por la misma ventana que antes, coge el peluche y se va. Sin querer golpea una muñeca china que hay en los cajones, haciendo ruido suficiente como para alertar a aquellos investigadores que se encuentren en la casa. En este punto es demasiado tarde para interceptar a la criatura antes de que huya por la ventana.

Whitelock llora toda la noche, abrazando a Adam, que duerme profundamente. Por la mañana es de poca ayuda para los investigadores, respondiendo a las preguntas con frases entrecortadas y sollozando de vez en cuando.

A la mañana siguiente

Whitelock no está en condiciones de hacer nada, y será cosa de los investigadores contactar con las autoridades. Si tardan, la policía lo considerará sospechoso, llegando hasta a sospechar de ellos. El alguacil Gleason visita la casa tan pronto como se le avisa, examina la habitación y los terrenos de fuera, e interroga a conciencia a los investigadores. Capta cualquier inconsistencia en su historia, pudiendo llegar a arrestarlos por falso testimonio. Está profundamente preocupado y bastante confundido. Incapaz de formar una hipótesis razonable, se marcha conmovido y sintiéndose culpable. Todo intento por explicarle lo de una criatura alada le enfurece, y advierte a los investigadores de no hacer bromas con tan trágica situación.

Jeff Carey visita el pueblo por la mañana y compra una muñeca china en el almacén (un regalo para Jessie). Esto le choca al propietario de la tienda, pues le resulta bastante raro; todo el mundo sabe que Carey es un solterón. Si los

investigadores necesitan un empujoncito, el Guardián podría hacer que llegasen a enterarse de esto.

La casa Bensten

Samuel Bensten nació cerca de Mayotteville en 1848. Abandonó el pueblo a la edad de diecinueve años en busca de fortuna, obteniendo beneficios en numerosas operaciones en compañías mineras y de transporte. Se jubiló en 1909, volviendo a la zona para pasar sus últimos años cerca de su tierra natal. Construyó una casa grande en las afueras del pueblo, y allí inició sus estudios en lo oculto, coleccionando muchos volúmenes relacionados con las costumbres y creencias de los indios norteamericanos y sudamericanos. Su curiosidad pronto le condujo a la muerte. Durante una visita a Nueva York para reunirse con un vendedor de libros, Bensten cayó desde la décima planta de un hotel. A pesar de que los testigos manifestaron haber visto a dos hombres abandonar su habitación inmediatamente después del accidente, jamás fueron identificados, y la muerte fue considerada como un accidente.

Bensten no dejó testamento, y no se le conoce heredero alguno. Carey fue contratado por el albacea. El sitio lleva vacío desde entonces. Dentro, el mobiliario y los adornos han empalidecido bajo capas blancas de polvo, y no entra nadie salvo el cuidador. Todas las puertas interiores son mantenidas cerradas.

Un camino pavimentado, agrietado e infectado de malas hierbas, lleva desde la casa del cuidador hasta la mansión, atravesando los terrenos ahora cubiertos de hierba demasiado crecida y arbustos sin podar. Conforme se acercan, los investigadores pueden ver la pintura blanca de la casa cayéndose a cachos, dejando expuesta la madera granulada y deformada. Las ventanas están todas cerradas, con un madero clavado en cada par para que se mantengan así. Todas las puertas están cerradas. Romper una ventana no es difícil, pero ocultar las evidencias sí lo es. Si los investigadores no quieren forzar una entrada deben persuadir a Carey para que les deje pasar, o hacerse con sus llaves.

El interior de la casa es oscuro, con los muebles cubiertos por sábanas blancas. Las ventanas apenas dejan pasar la luz, y no hay electricidad. Las llaves giran con dificultad en los cerrojos, y las puertas chirrían cuando son abiertas o cerradas, excepto aquellas utilizadas habitualmente por Carey. Éstas las tiene lubricadas para no molestar a su preciada familia.

Las librerías están llenas de volúmenes sobre costumbres y saber indios. Todo aquel que pase un año leyendo esta colección puede añadir un 15% a Ciencias ocultas y Antropología. Una tirada de Descubrir y otra de Idea revelan que esta colección ha sido manoseada en los dos últimos años. No tiene tanto polvo como el resto de la casa. Las demás habitaciones muestran evidencias de uso reciente, incluyendo la sala de estar y el comedor, donde se han quitado las sábanas de mesas y sillas. Es más, resulta patente que alguien está haciendo uso de la cocina: hay alimento fresco en las estanterías y el olor a moho que gobierna el resto de la casa aquí ha sido sustituido por el de comida. Al otro lado de la puerta trasera hay un montón de comida podrida, al parecer tirada allí desde el umbral.

ALTAR

Detrás de la mansión, prácticamente camuflado por la hierba y los arbustos, se encuentra el altar de Carey. No es más que una mesa de madera cogida del ático, con su superficie manchada de lo que parece ser sangre. Una tirada de Descubrir encuentra entre la hierba los restos de más de cuarenta pájaros sin cabeza. Parece ser que ningún animal ha hecho presa de estos animales, ni siquiera insectos o larvas.

Frente al altar hay un claro circular de más de tres metros de diámetro, sobre el cual se han colocado ramas al azar. Todo investigador que leyese u hojese el libro localizado en la casa de Carey y tire Idea, recuerda el sacrificio de aves descrito en *Errores del pagano* que se usa para invocar al acechador alado del vacío.

Clímax

Los investigadores pueden reunir pruebas suficientes para sospechar de Carey. Sin embargo, nada de lo que hagan (salvo hacer que Whitelock se mude o lleve lejos a los niños) evitará el último ataque del Byakhee.

INTERROGANDO A CAREY

Los intentos por interrogar a Carey demostrarán ser infructuosos. Habla de forma lenta y reservada, y rehúsa hablar sobre su niñez o sus padres, o su nueva "familia". Las amenazas y la tortura no le perturbarán; solamente si cree estar a punto de morir cambia de actitud y accede a responder preguntas.

Pruebas de la demencia de Carey pueden ser encontradas en las entradas del diario. Las claves de sus desilusiones se deben en su relación amor-odio con su madre, su obsesión por Mary Whitelock, las cicatrices

mentales que sufre desde sus años de abuso infantil, y su deseo por crear una unidad familiar ideal. Ve a Mary como un medio para remodelar a su madre suprimiendo sus errores, y al mismo tiempo como su sustituta para derrotarla.

MATAR A CAREY

Si Carey muere, los ataques a la familia Whitelock prosiguen. Solo matando al Byakhee se evita que los Whitelock sufran futuros ataques.

El ataque final

La cena es incluso peor que el almuerzo. A mediación de la cena, Whitelock se viene abajo y se levanta de la mesa. No ocurre nada más hasta justo después de medianoche. La noche es oscura, con una cálida brisa soplando desde el suroeste.

La quietud se ve rota por un estruendo, como si una lluvia de piedras cayese desde el tejado, golpeando el suelo de abajo. Se trata del Byakhee que pretende hacer un agujero en el tejado, intentando entrar en la casa por el ático. Se abre paso rápidamente, entra en la casa y se dirige al dormitorio de Adam. En 2 asaltos destroza el techo y cae en la habitación, haciéndose con el niño y huyendo después por la ventana. Si los investigadores presentan una oposición contundente, la criatura escapa sin su presa.

Un poco más tarde, a las 2:30 de la mañana, el Byakhee regresa, para volver a intentar raptar a Adam o para eliminar a los testigos que queden. Primero dibuja círculos cautelosamente alrededor de la casa, tirando piedras contra las ventanas, intentando romperlas. No se oye nada en el bosque, toda la vida animal ha sido repelida por la presencia de la criatura. Una vez rotas ventanas suficientes, el Byakhee dispone de una vía fácil para entrar en la casa.

Esta parte de la aventura debería ser dirigida como una versión letal del juego del gato y el ratón, mientras los investigadores y el Byakhee se buscan sigilosamente los unos a los otros por la casa. A continuación se ofrece un número de sugerencias.

Garras en la ventana: El Byakhee se cuelga de los aleros encima de una ventana de la segunda planta, después da golpecitos en el cristal con un palo. Cuando un personaje llega para investigar, la criatura atraviesa el panel con una garra e intenta agarrarlo (35% de probabilidades). Si tiene éxito, el Byakhee intenta agarrar a la desafortunada víctima y hacerla caer al suelo atravesando la ventana (6 metros). Un investigador debe enfrentar su FUE a la del Byakhee para librarse, sufriendo 1D6 puntos de daño en el proceso. Si el ataque no tiene éxito, la criatura sale volando y atraviesa una de las ventanas de la planta baja, lanzando un ataque sorpresa contra quienes haya allí.

Mueble fatal: Tras atraer a los investigadores a la planta

baja, el Byakhee entra a una de las habitaciones de arriba. Coge un mueble grande (como un armario) y lo lleva hasta la escalera. Allí araña la pared con fuerza, y espera. El primer investigador que aparezca por la escalera verá como un mueble se le viene encima. Se necesita una tirada de Esquivar para apartarse, o se sufren 1D8 puntos de daño. En cualquier caso, la escalera está ahora bloqueada.

Vigila tus pasos: Cuando todos los investigadores estén en la segunda planta, el Byakhee entra en la casa por la de abajo y se esconde en el pasillo que conecta los dormitorios. Oyendo las pisadas en el techo, atraviesa las tablas e intenta agarrar la pierna de un investigador. Sólo tiene un 35% de probabilidades de acertar, y a los investigadores se les permite una tirada de Esquivar para retirarse a tiempo. Pero si la criatura coge una pierna, tirará salvajemente del investigador, haciéndole 1D4 puntos de daño antes de clavarle las garras (95% de probabilidades de impactar en este caso) y absorbiéndole toda la sangre. El investigador puede librarse con una tirada de FUE contra FUE.

Pasamanos roto: Si alguien sale a la parte del balcón correspondiente al dormitorio principal, el Byakhee rompe el pilar de sujeción haciendo que se caiga. Todo aquel que se encuentre en el balcón tiene derecho a una tirada de Esquivar para escapar de una caída peligrosa.

Incendio: Para deshacerse de los investigadores el Byakhee se dirige a la cocina y saca las ascuas del horno, montando una fogata de muebles en el suelo. Si los investigadores se obstinan en defender las demás habitaciones de la casa, esto podría forzarlos a moverse.

HUIDA

Aquellos investigadores que huyen de la casa no estarán todavía fuera de peligro. El camino hasta la granja de los Seyward está bloqueado por un árbol caído, impidiendo que los automóviles se dirijan hacia el oeste. Podrían esperar que el puente también haya desaparecido, aunque cuando se aproximen se aliviarán al ver que sigue intacto. Pero el Byakhee les ataca antes de que puedan alcanzarlo, descendiendo ruidosamente sobre el capó, cara a cara con el conductor. Hay tiempo para que cada investigador lleve a cabo una acción antes de que el monstruo rompa la luna delantera y agarre el volante. Los investigadores tienen ahora derecho a una acción más (tal vez saltar del coche) antes de que el Byakhee pegue un volantazo y haga caer el coche por el puente. Todo aquel que intente salir del coche tiene que tirar Saltar. Si



El Byakhee

tienden éxito sufrirán 1D3+1 puntos de daño; un fallo tiene como resultado 1D6+1 puntos de daño. El conductor puede tirar FUE contra la FUE del Byakhee para recuperar el control del vehículo antes de caer por el borde. De fallar, el coche terminará cayendo al río y se sufrirán 4D6 puntos de daño. Cualquier superviviente tiene que tirar Nadar para salir del agua.

El método más seguro de escapar es a pie, en grupo y armados. El Byakhee atacará a grupos desarmados, o a individuos armados, pero no a grupos armados. Los investigadores estarán a salvo cuando lleguen a la granja de los Seyward, al pueblo o a la cabaña de Ed Norris. El Byakhee no tiene ningún interés en revelar su existencia a otros seres humanos.

Consecuencias

SI LOS INVESTIGADORES TIENEN ÉXITO

Si salen victoriosos, los investigadores pudieran querer atar algunos cabos sueltos. Esto podría implicar celebrar los funerales de Mary, James y cualquier otra víctima del Byakhee de Carey. Carey no tiene familia y los investigadores podrían verse ocupándose de los papeles de éste. El funeral de Carey es patético, sin asistentes ni flores, con una apresurada bendición bajo la lluvia y un ataúd sencillo dentro de una tumba pobre. Él es también una víctima. Jon Whitelock, si sobrevive, podría quedar temporalmente trastornado e incapaz de hacerse cargo de sus hijos. Si muere se podría tener en consideración los orfanatos. Un investigador de buen corazón pudiese considerar la adopción.

SI EL BYAKHEE TIENE ÉXITO

Si Jessie y Adam son asesinados y el ataque a la casa de Whitelock resulta exitoso, Carey no estará interesado en más derramamiento de sangre, deseando establecerse con su familia. El Byakhee, sin embargo, pierde el interés por cooperar con Carey y, cogiéndolo por sorpresa, lo arrastra entre gritos a su propio altar donde le succiona toda la sangre para destriparlo después. Quedan trozos de carne y charcos de sangre después de que la criatura se lleve el cadáver a la casa y lo deje en la cama junto a Mary, abrazándola. Satisfecha de su obra, y riéndose de su mofa romántica, la criatura sale volando dejando a Mayotteville por fin en paz.

Recompensas

Los investigadores reciben la recompensa máxima por matar o frustrar los planes del Byakhee. Si de alguna forma alivian el dolor causado por las confabulaciones de Carey, recuperan 1D6+2 puntos de COR. Ejemplos pudiesen ser enterrar a Mary y James, que Jon se recupere de su pesar y que sus hijos reciban la tutela adecuada. Limitarse a asistir a los funerales no es suficiente.

Estadísticas

Jonathan Whitelock, 37 años, empresario

FUE 10	CON 8	TAM 13	INT 15	POD 11
DES 10	APA 11	EDU 16	COR 45	P.V. 11

Habilidades: Charlatanería 40%, Conducir automóvil 30%, Contabilidad 65%, Derecho 35%, Elocuencia 40%, Esquivar 30%, Nadar 40%, Regatear 55%.

Edward Norris, 61 años, trampero

FUE 12	CON 15	TAM 12	INT 12	POD 15
DES 12	APA 8	EDU 6	COR 75	P.V. 14

Armas: Escopeta galga 12 (2c) 65% 4D6
Cuchillo 55% 1D4+2

Habilidades: Descubrir 35%, Discreción 65%, Escuchar 35%, Nadar 40%, Regatear 30%, Seguir rastros 80%.

Perro de Ed Norris, 12 años

FUE 11	CON 15	TAM 7	INT	POD 6	DES 12
			12		P.V. 11

Movimiento: 12.

Habilidades: Escuchar 75%, Seguir rastros 90%.

Matt Seyward, 44 años, granjero

FUE 15	CON 14	TAM 14	INT 13	POD 10
DES 10	APA 12	EDU 10	COR 50	P.V. 14

Armas: Fusil .22 45% 1D6+2
Hacha 35% 1D8+2+1D4

Habilidades: Conducir automóvil 25%, Mecánica 45%, Nadar 40%.

Lorna Seyward, 38 años, granjera

FUE 8	CON 12	TAM 11	INT 12	POD 14
DES 11	APA 12	EDU 9	COR 70	P.V. 12

Habilidades: Hablar inglés 45%, L/E inglés 45%.

Ben Seyward, 18 años, granjero

FUE 11	CON 12	TAM 13	INT 10	POD 13
DES 9	APA 12	EDU 10	COR 65	P.V. 13

Armas: hacha 25% 1D8+2

Habilidades: Conducir automóvil 25%, Mecánica 30%, Nadar 35%.

Luke Seyward, 15 años, granjero

FUE 10	CON 11	TAM 10	INT 14	POD 7
DES 12	APA 9	EDU 10	COR 35	P.V. 11

Armas: Hoz 20% 1D6+1

Habilidades: Mecánica 45%, Nadar 30%.

Jeff Carey, 33 años, cuidador

FUE 8	CON 10	TAM 10	INT 14	POD 14
DES 9	APA 8	EDU 11	COR 0	P.V. 10

Habilidades: Camuflaje 35%, Mecánica 35%, Ocultarse 25%.

Acechador alado del abismo, Byakhee

FUE 24	CON 16	TAM 20	INT 10	POD 14
DES 13		P.V. 18		

Movimiento: 5/20 volando.

Armadura: 2 puntos.

Armas: Garra 35% 1D6+2D6
Mordisco 35% 1D6+1D6 FUE

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 50%, Ocultarse 40%.

Hechizos: Llamar a Hastur, Mandar sobre un pájaro.

Pérdida de COR: 1/1D6.

La ramera de Baharna

Yen su frente un nombre escrito, un misterio: Babilonia la grande, la madre de las rameras y de las abominaciones de la tierra.

Revelaciones 17:5

Información para el Guardián

Una serie de horribles asesinatos está teniendo lugar en las misteriosas y fantásticas Tierras del sueño. Los investigadores, ya sean soñadores expertos o novatos, son visitados por el capitán Hanna, quien les solicita ayuda.

Estos actos atroces los está cometiendo una loca conocida por los habitantes de Baharna como la ramera, o la bruja. Vive en un gigantesco edificio de piedra en una ladera del monte Ngranek, dominando la ciudad de Baharna, en la isla de Oriab. La ramera y la bruja son

realmente las formas oníricas de una monja de edad avanzada: la cariñosa hermana Evangeline de Kingsport. En los sueños de la monja, la ramera atrae a hombres jóvenes de la ciudad hasta su secreto y vacío convento donde, con la forma de la bruja, los asesina y descuartiza para construir su horripilante gólem del deseo.

En el mundo despierto esta mujer es amable y simpática, conocida por su jardín y por alimentar a los pájaros cantores que allí moran. Pero, en las Tierras del sueño, ella es una vil y astuta homicida. Mediante plegarias y ritos blasfemos dedicados a la madre oscura, Shub-Niggurath, la ramera espera dar vida a su perverso gólem del deseo, mientras utiliza la amenaza de la enfermedad y la peste para mantener a raya a los ciudadanos de Baharna. La gente de Baharna reza para que llegue el día en que un salvador erradique este mal de la isla.

Los líderes de Baharna, a través de un representante, el capitán Hanna, ofrecen a los investigadores aquello que pueda interesarles a cambio de sacarles de este apuro. Se ofrecen recompensas en riquezas, propiedades y prestigio (y el consejo puede garantizar estos favores). Por supuesto que estas recompensas pertenecen únicamente a la existencia onírica de los investigadores, y no a su vida en el mundo despierto.

Reglas especiales para soñadores

Aunque el Guardián pudiese querer incorporar reglas adicionales de *Las Tierras del sueño de Chaosium*, las siguientes reglas serán suficientes para dirigir este escenario.

MUERTE Y HERIDAS: Las heridas físicas sufridas en las Tierras del sueño no permanecen en el mundo despierto. Pueden aparecer algunos dolores en las articulaciones o incluso magulladuras, pero no hay pérdida de puntos de vida. A su regreso a las Tierras del sueño, todas sus heridas habrán sanado y sus puntos de vida estarán al máximo.

"Morir" en las Tierras del sueño tiene como resultado el despertar automático del soñador y la subsecuente pérdida de 1D8 puntos de COR por el impacto y el pánico que provoca. Morir durante un sueño no impide necesariamente que el investigador acceda de nuevo a las Tierras del sueño.

CORDURA: La mayoría de puntos de COR perdidos en las Tierras del sueño no permanecen en el mundo despierto. Aquellos que sufren una locura temporal en las Tierras del sueño serán víctimas de una pesadilla. Sus efectos suelen ser surrealistas, confusos y pueden incluir cosas como: objetos que se transforman en criaturas, muebles que pegan bocados, el desplazamiento repentino a otra parte de las Tierras del sueño, o cualquier otro efecto que el Guardián considere oportuno. A veces los soñadores "mueren" por los efectos de estas pesadillas, despertándose y perdiendo 1D8 puntos de COR.

Aquellos que sufren una locura indefinida en las Tierras del sueño, en lugar de despertarse forzosamente pierden 1D6 puntos de COR y su subconsciente le impide volver a acceder a esta aventura onírica en concreto, hasta ser tratado mediante una tirada de Psicoanálisis.

Todo aquel que vea reducidos a 0 sus puntos de COR, es expulsado inmediatamente de las Tierras del sueño y despierta con una locura indefinida.

Las tres caras de la hermana Evangeline

La hermana Evangeline del mundo despierto es una monja italiana de avanzada edad. En las Tierras del sueño posee dos formas distintas: la voluptuosa ramera y la horripilante bruja. En el mundo real se trata de una amable anciana, pero en las Tierras del sueño alterna entre las dos formas malignas.

LA HERMANA EVANGELINE

Esta mujer amable y simpática con casi setenta años de edad, ha pasado los últimos treinta años de su vida en el pequeño convento que hay en Kingsport. Pasa la mayor parte del tiempo rezando, ocupándose de su jardincito y alimentando a los pájaros que se congregan en el tejado del convento. Raramente se aventura

*La hermana Evangeline*

más allá de los terrenos del convento, y ha tenido poco contacto con el mundo exterior. Su inglés es escaso y habla mayormente italiano.

A pesar de ser consciente de que suele sufrir pesadillas, no lo es de los efectos que sus sueños tienen sobre las gentes de las Tierras del sueño. Le ha hablado de sus sueños a su confesor, el padre Alighiero de la Iglesia católica de San Francisco en Kingsport. Se confiesa una vez a la semana, relatando al sacerdote sus últimos sueños (en ocasiones con gran detalle). Por rutina la absuelve de su culpa con unas penitencias insignificantes.

Si los investigadores descubren su identidad y la interrogan, se encontrarán con que su memoria es vaga y que su inglés es mínimo. No admite nada, pero una tirada de Psicología demuestra que se calla algo. Aunque no relaciona sus sueños y pesadillas con la realidad, se siente culpable y teme por su salvación. Turbada, no admite nada a los investigadores, fingiendo no entender las preguntas. Si se le presiona lo suficiente acaba viniéndose abajo y echándose a llorar. Cuando se la vuelvan a encontrar en las Tierras del sueño se enterarán de que la ramera y la bruja han decidido acabar con ellos.

Los sueños que frecuenta la hermana Evangeline son producto de un corazón roto cuando ella era joven y vivía en Italia. Estaba profundamente enamorada de un joven pescador llamado Vittorio, y los dos planearon casarse... pero su plan se vio sesgado cuando, poco después, Vittorio murió trágicamente en el mar. Desolada, la joven Evangeline ingresó en un convento... aún virgen.

Con el cambio de siglo se trasladó a América, asentándose en el pequeño convento italiano de Kingsport, Massachusetts. Asaltada constantemente por sueños de su amor perdido, la atmósfera especialmente onírica de Kingsport le dio a sus sueños una nueva viveza y realidad. Durante treinta años se ha visto plagada de terribles sueños... sueños que han creado una desagradable realidad paralela.

LA RAMERA

La ramera es una voluptuosa joven de piernas largas y llamativas curvas (una criatura de belleza y sensualidad no terrenales). Suelte vestir escasa ropa de lujurioso carmesí y púrpura que acentúan cada una de sus curvas.

La encantadora ramera visita Baharna periódicamente en busca de jóvenes, descendiendo de su hogar en el monte Ngranek, situado en la ladera opuesta al lago Yath, el cual atraviesa en bote para llegar a la ciudad. Su tripulación la forman hombres y mujeres jóvenes ataviados con túnicas de la iglesia. Estos esclavos son prácticamente unos autómatas que solamente siguen las órdenes de su ama.

En Baharna la ramera atrae a su víctimas gracias a su gran belleza y un hechizo llamado *Sirviente*, un conjuro de las Tierras del sueño que reduce a la víctima a un estado de vacío, semi hipnotismo, antes de conducirlos al convento onírico. Allí disfruta lujuriosamente de ellos hasta que se aburre y se transforma en la bruja.

LA BRUJA

La bruja es una mujer obesa y jorobada, llena de úlceras, llagas supurantes y dientes podridos. Un bullo blanquecino sobresale de su cuenca izquierda, muerto y fijo. Esta horrible mujer huele fatal; una nube de moscas abotargadas vuela a su alrededor, poniendo huevos en sus llagas, de donde salen gusanos retorciéndose. Viste de negro, con un desagradable rostro parcialmente oculto por un velo oscuro.

La bruja es la forma onírica más peligrosa de la hermana Evangeline. No vacila a la hora de emplear hechizos, el hacha o un látigo para conseguir sus propósitos. A veces se la ha visto fuera de su oscuro convento en el monte Ngranek, cuidando su jardín carnívoro, alimentando a la banda de Byakhees del tejado, y torturando a los jóvenes que la ramera trae.

¡LA RAMERA HA VUELTO!

Si los investigadores logran matar a la bruja o a la ramera, se sorprenderán cuando 1D3 días después ésta reaparezca en Baharna, y al parecer con nada bueno entre manos. Lanza una plaga terrible sobre la ciudad y son miles los que sufren antes de que la enfermedad desaparezca uno o dos días más tarde.

El hechizo *Expulsión onírica* puede expulsar a la ramera de las Tierras del sueño, pero solo si se ejecuta dos veces: una para cada forma onírica de Evangeline. Esta doble ejecución ha de ser simultánea, efectuada por dos hechiceros, si es que se quiere que tenga el efecto deseado. Puesto que cada una de sus formas oníricas tiene POD 25, el coste de la expulsión es de 50 puntos de magia. Si el hechizo se ejecuta una sola vez, la siniestra hermana volverá al cabo de 1D3 días para vengarse de la ciudad.

Si la tentativa de los investigadores por expulsar o destruir a la ramera falla, su venganza sobre la ciudad de Baharna les costará 1D10 puntos de COR. Se trata de una enemiga muy poderosa y sus formas oníricas se recobran con mucha facilidad (será difícil derrotarlas por la fuerza en las Tierras del sueño).

Información para los investigadores

Si los investigadores son soñadores expertos pueden toparse con el capitán Hanna durante el curso de una visita ordinaria a las Tierras del sueño. Si son nuevos en las Tierras del sueño, el encuentro inicial tiene lugar tal y como se describe a continuación.

UN SUEÑO PERTURBADO

Los investigadores duermen en sus casas, posiblemente en zonas distintas de una misma ciudad. Todos despiertan al unísono por un golpeteo en sus ventanas o puertas. Tambaleándose adormecidos fuera de la cama, descubren que quien llama es un viejo lobo de mar, de pelo canoso y con una sonrisa en los labios, vestido con ropajes de seda y con un pájaro de fabulosos colores sobre su hombro. El capitán se halla de pie encima de la robusta cubierta de un barco que, de algún modo, ha amarrado frente a la ventana o la puerta del investigador. El barco está rodeado por una ondulante niebla gris.

Nuevos hechizos

CONVOCAR A LA PLAGA

La realización del hechizo cuesta 20 puntos de magia y 2D10 de COR. Los componentes necesarios para que tenga éxito son varios trozos de carne podrida de mamífero, y excrementos humanos.

Hace que ratas e insectos portadores de enfermedades infesten una zona, mordiendo o agujoneando al ganado y a los seres humanos, y extiendan una terrible plaga. Cualquier criatura que sea mordida o agujoneada por uno de estos animales contraerá la plaga directamente, apareciendo los primeros síntomas en 1D3 días. El primer día de enfermedad provoca la pérdida de 1D5 puntos de CON. Cada día a partir del siguiente se sufrirá una nueva pérdida, esta vez de 1D4 de CON, hasta que la víctima sea curada o muera. Cada día también hay que reducir las puntuaciones en todas las habilidades en 10 percentiles.

Un soñador infectado por esta plaga puede curarse con una tirada exitosa de Primeros auxilios, regenerando durante la noche todos los puntos perdidos de CON. Sobrevivir a la plaga no protege contra posteriores infecciones del mismo hechizo, ya que en cada uso de éste se generará una enfermedad diferente, haciendo poco probable poder quedar inmunizado contra esta magia.

Las primeras ratas e insectos portadores de la enfermedad aparecerán al cabo de 2D10 minutos de haber sido convocadas, y serán seguidas por nuevas hordas durante las 2D10 horas siguientes. El área afectada tendrá un diámetro de 1,5 Km. diarios hasta que la plaga pueda ser erradicada. La plaga en sí no puede transmitirse por el aire, sino que debe hacerlo mediante mordedura o la picadura de alguno de los animales que la portan. Si un soñador infectado despierta antes de morir, estará curado y no mostrará síntoma alguno de la enfermedad en su siguiente visita a las Tierras del sueño.

Una plaga convocada de esta manera puede ser erradicada invirtiendo el hechizo de manera exitosa. No obstante, cualquiera que estuviera infectado antes de la erradicación debe ser curado con Medicina o enfrentarse a una muerte lenta.

TRAER LA PESTE

Este hechizo sirve para infectar a sus víctimas con espantosas enfermedades. Cuesta 10 puntos de magia y 1D10 de COR. La víctima debe ser tocada por el realizador, y puede resistir a los efectos del hechizo enfrentando su POD contra el POD del hechicero. Para poder Realizar el hechizo se requiere un trozo de carne humana podrida como componente del mismo. Los primeros síntomas de la enfermedad saldrán a relucir en 1D10 turnos. Esos variarán enormemente, pero a efectos de juego se reflejarán siempre como una pérdida diaria de 1D3 puntos de CON hasta que la víctima se cure o muera. Estas recibirán también una penalización diaria y acumulativa de 5 percentiles en cada habilidad. Hay un 10% de posibilidad por día de que cualquiera que acompañe a un soñador infectado contraiga también la enfermedad. Se puede curar a la víctima con una tirada exitosa de Medicina. Aquellos soñadores que se curen, podrán recuperar todos los puntos de CON perdidos en 2D6 horas.

Un soñador infectado que consiga despertar antes de perecer, se habrá salvado. En su siguiente visita a las Tierras del sueño no habrá rastro de la enfermedad. Este hechizo solamente puede realizarse en las Tierras del sueño.

Se presenta como el capitán Hanna, de la ciudad de Baharna, en la isla de Oriab. Cuenta al investigador que se encuentra inmerso en una misión de gran urgencia: busca a unos héroes que liberen a su ciudad de la opresión y el horror a la que se enfrenta, con la promesa de que el consejo de ancianos de Baharna recompensará a estos héroes. No puede decir nada más hasta que acepte subir a su barco.

Cuando el investigador salta por la ventana o puerta ve que el resto de su grupo está haciendo lo propio. De alguna manera el capitán Hanna ha sido capaz de negociar con todos a la vez. Los soñadores se ven a sí mismos vestidos con ropas de seda similares a las que lleva el capitán.

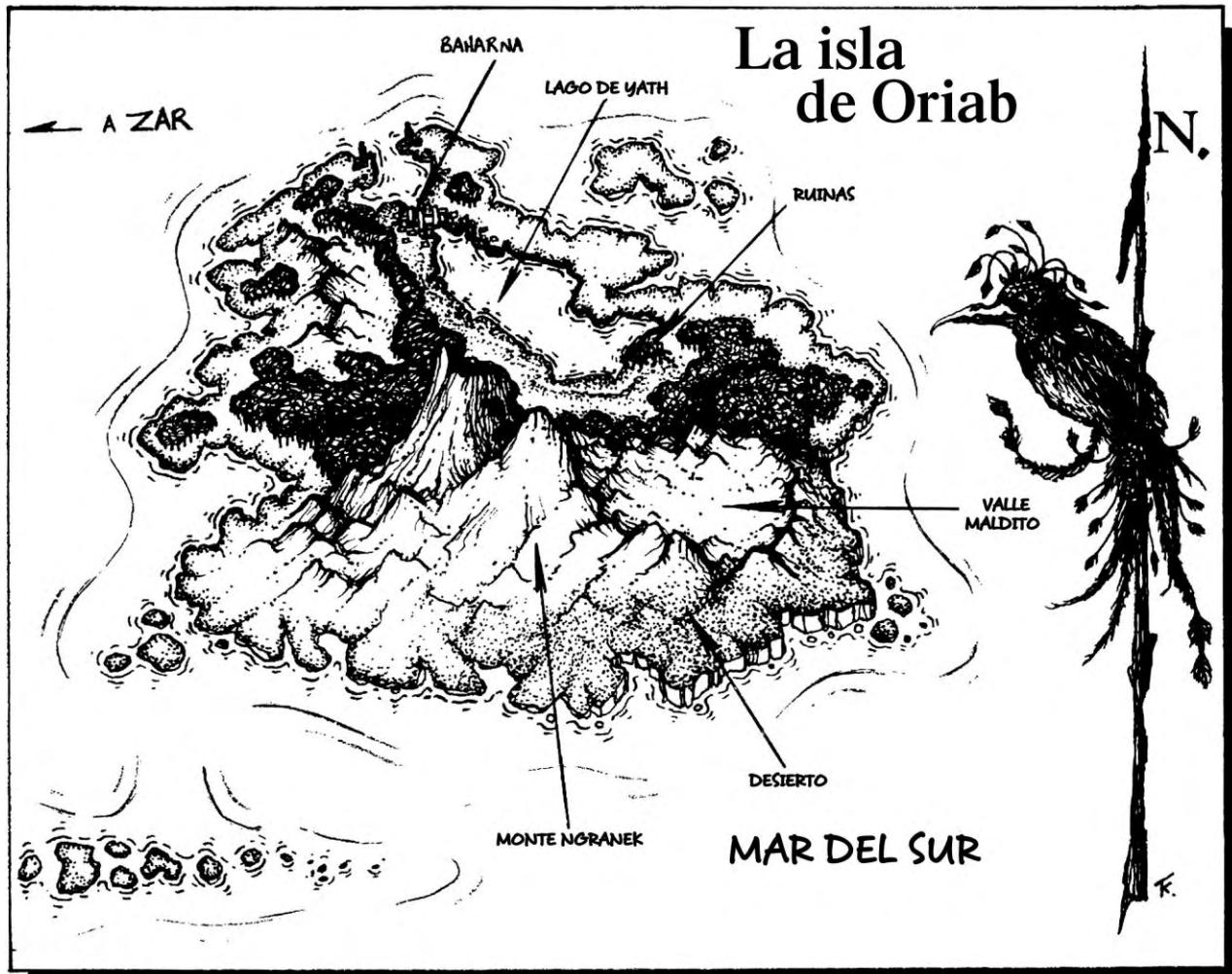
Hanna les recibe a bordo, estrechándoles las manos y dándoles unas palmaditas en la espalda. "Gracias," dice. "Esperaba encontrar a alguien que nos ayudase."

Conforme el barco se desliza a través de la arremolinada niebla, Hanna les explica que Baharna se halla actualmente bajo el yugo de una maldada criminal que tiene asustada a la gente con sus actos inhumanos de violencia y sus terroríficas amenazas. La llamada ramera es

una mujer bella y letal que atrae a los chicos jóvenes de la ciudad, llevándoselos a su oscura fortaleza en el monte Ngranek, de la que nunca vuelven. Se han encontrado los cuerpos de algunos, mutilados y desfigurados; el resto no ha sido vuelto a ver. Existen rumores de sus horribles destinos, pero nadie conoce la verdad. Nadie que haya penetrado en su guarida ha vivido para contarla.

Durante su relato el pájaro de colores empieza a cantar, entonando una melodía incesante. Después salta del hombro del capitán para lanzarse sobre un ratón que se encuentra paralizado en medio de la cubierta. Si nadie consigue una tirada de Saber onírico Hanna explica que la criatura es uno de los legendarios pájaros Magah que viven en las faldas del monte Ngranek. Estos pájaros cazan paralizando a su presa mediante un canturreo hipnótico. Añade que este pájaro lo acompaña a todos lados, soltándose de su hombro raras veces.

Hanna ofrece a los investigadores monedas del reino en el caso de que necesiten comprar provisiones en Baharna. Les promete muchas más cuando acaben con su cometido. "¡El consejo de ancianos les entregará lo que sus corazones deseen!" Les dice en confianza que su



Rumores

Si los soñadores consiguen preguntar por la ramera sin ofender a los asesinos, se enterarán de los siguientes rumores. El Guardián pudiera querer añadir rumores para los soñadores, ya sean verdaderos o falsos.

- La ramera no es una habitante de las Tierras del sueño, sino una forastera del mundo despierto (verdadero).
- La ramera es una vampira que se alimenta de la vitalidad y la fuerza de los jóvenes (falso).
- La ramera está utilizando a sus víctimas para crear alguna especie de monstruo (verdadero).
- La ramera posee la capacidad de transformarse en un monstruo negro, con tentáculos y pezuñas (falso).
- La ramera volverá a la vida si se la mata (verdadero).
- Una horda de monstruos protege sus oscuros dominios en el monte Ngranek (verdadero).
- En realidad se trata de un avatar del poderoso Nyarlathotep (falso).

relación con el consejo de ancianos ha de permanecer en secreto. Parte de la maldición que sufre Baharna implica el que nadie de la ciudad pueda de levantar un dedo contra la ramera, o sufrirían las consecuencias. Los investigadores no pertenecen a dicha ciudad y pueden intervenir sin invocar la maldición. No obstante, si llega a saberse que trabajan para la ciudad, la maldición pudiera hacerse efectiva.

“Un detalle menor,” dice Hanna. “Pero importante. Las maldiciones son así, ya saben.”

Isla de Oriab

La fabulosa isla de Oriab se localiza en el Mar del sur de las Tierras del sueño. Dominada por el volcánico monte Ngranek, su única ciudad es Baharna, un próspero puerto desde el que se exporta la fina alfarería y las rocas volcánicas talladas en Oriab a todas las ciudades de las Tierras del sueño. La ciudad misma está construida con piedra y los muelles de pórfido; el puerto está flanqueado por unos faros gemelos llamados Thon y Thal. La isla es gobernada por una asamblea de capitanes y comerciantes conocida como el consejo de ancianos.

Los valientes recolectores de lava que buscan roca volcánica en el monte Ngraknek, solían crear las intrincadas tallas por las que Baharna es conocida. Las arboledas interiores de Oriab son una fuente de valiosa resina, mientras que la pesca sirve para mantener la economía de la isla.

El gran lago sin fondo Yath domina el centro de la isla, conectado al mar por un canal, y cruza por mitad de Baharna. Al otro extremo del lago yacen una viejas ruinas, de las que se dicen están habitadas por monstruos de todas las clases. Un desierto y el Valle maldito se sitúan a los pies del poderoso monte Ngranek y, al igual que las ruinas, son evitados por los habitantes de la isla. El Valle maldito es un lugar donde se pliega la realidad, una tierra de pesadillas innominadas.

Baharna

La ciudad es un poderoso puerto marino que se erige en forma de grandes terrazas de roca sobre los muelles. Hay puentes que conectan los edificios y arcadas que se extienden por encima de las calles escalonadas. El gran canal fluye a través del corazón de Baharna, asegurado mediante unas poderosas puertas de granito. La ciudad es un lugar agradable, aunque un poco rauco, llena de tabernas muy

singulares, pescaderías, tiendas de importación y comerciantes. Abundan las historias, y los soñadores recién llegados son bien recibidos con una jarra de cerveza muy fuerte y una canción sobre el mar. En los puestos se venden peces exóticos, especies y diferentes artículos de Oriab y otras tierras, tanto en el puerto como en el amplio mercado.

El consejo de ancianos de Baharna determina las leyes de la isla, así como las penas para los criminales. El crimen no es algo inusual en Baharna, y la ciudad cuenta con asesinos, ladrones y hasta piratas. Sin embargo, estos desagradables típejos suelen permanecer en las sombras y callejones del distrito de la ribera.

La bruja escarlata

Por este lúgubre bar de la ribera se dejan caer ladrones y piratas. Este edificio público en decadencia es conocido por la rudeza de su clientela y por tratarse de una buena fuente de información, un sitio donde adquirir productos especiales, o donde alquilar un barco sin tener que responder preguntas. Se sabe que la ramera acude a La bruja escarlata cuando visita la ciudad. Los soñadores pueden toparse con este sitio, o ser enviados aquí por Hanna u otro personaje.

El interior del bar está sucio, lleno de humo de diferentes tabacos de aromas exóticos. Un candelabro ilumina débilmente a los deslustrados parroquianos, mientras que desde un rincón distante proviene el canto de un grupo ataviado con largas túnicas. Unos porteros altos están pendientes de detener las ocasionales peleas que surgen entre los borrachos. Se sabe que aquí se ha

Plantas asesinas

Estas plantas son voraces y carnívoras, que atacan con sus retorcidas ramas, sus fuertes tallos, sus ponzoñosas flores, sus reptantes raíces y sus afiladas hojas. Están fuertemente arraigadas al suelo pero pueden alcanzar a los soñadores. Una vez enredadas alrededor de una víctima, van absorbiendo lenta y dolorosamente la sangre y los fluidos corporales de ésta, disolviendo su carne mediante unos ácidos muy potentes.

Tras llevar a cabo un ataque exitoso, una planta asesina efectúa una presa, infligiendo daño en los asalto siguientes hasta que el soñador consiga liberarse, o mate a la planta. Para liberarse es necesaria una tirada de FUE contra la FUE de la planta en la Tabla de resistencia. Ninguna de estas plantas posee armadura. La pérdida de COR por sufrir un ataque así es de 1/1D6 puntos. Los Guardianes pueden crear más plantas si así lo desean.

ENREDADERA MOTEADA

FUE 8 CON 14 TAM 11
POD 3 DES 9 PV 13

Armas: Estrangulamiento 50%, 1D6.

ROSAS NEGRAS

FUE 19 CON 14 TAM 26
POD 5 DES 8 PV 20

Armas: Espinas 35%, 1D6+2.

LOTO VERDE

FUE 14 CON 12 TAM 8
POD 8 DES 5 PV 11

Armas: Flores venenosas 60%, veneno POT 10.

TREPADORA CARNÍVORA

FUE 13 CON 19 TAM 15
POD 5 DES 2 PV 17

Armas: Tallos 75%, 1D6+1D4.

ORTIGA

FUE 15 CON 9 TAM 31
POD 6 DES 3 PV 20

Armas: Hojas afiladas 35%, 1D6+2D6.

matado a gente. Aquellos de principios morales elevados no irán al bar.

Dentro se hace el silencio cuando los soñadores entran por primera vez, pero en cuanto la muchedumbre les echa un vistazo todo vuelve a la normalidad. Esta noche en concreto no está la ramera, aunque existe un 10% de

probabilidades de que haga acto de presencia cualquier otra en la que los soñadores decidan pasarse por aquí.

Si los soñadores preguntan por la ramera se enterarán que los clientes no están dispuestos a hablar de ella. Su miedo es patente. Hay un 40% de probabilidades de que las pesquisas ofendan a algunos de los parroquianos, conduciendo a una respuesta hostil. Si no preguntan por la ramera hay un 20% de que un grupo de 1D10 borrachos les ataque, sin razón aparente.

LADRONES, PIRATAS Y ASESINOS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FUE	11	9	18	15	9	8	12	11	10	18
CON	12	14	10	18	10	13	11	12	9	14
TAM	10	12	14	10	12	14	9	8	12	17
INT	15	14	12	15	12	9	15	12	13	13
POD	10	12	15	9	8	4	16	13	11	6
DES	9	17	10	11	13	10	13	12	12	6
APA	4	8	6	12	8	5	10	6	1	8
COR	50	60	75	45	40	20	80	65	55	30
P.V.	11	13	12	14	11	13	10	10	10	15
BD	-	-	+1D4	+1D4	-	-	-	-	-	+1D6

Armas: Puñetazo 50% 1D3+BD

Cuchillo (1, 2, 3, 5 y 9) 25% 1D4+2+BD

Bichero (6 y 8) 50% 1D6+2+BD

Látigo (4) 75% 1D3

Hoz (7) 45% 1D6+1+BD

Palo (10) 50% 1D8+BD

Monte Ngranek

La sombría estructura que representa el Convento oscuro de la ramera se alza ruinoso sobre la empinada ladera del majestuoso monte Ngranek. Dentro de sus negras y cavernosas dependencias la ramera y la bruja practican sus repulsivos actos de lujuria y adoración.

Cerca del pie de la montaña una tirada de Descubrir detecta a un grupo de criaturas largas y aladas, dibujando círculos cuales buitres por encima del convento. Las criaturas están demasiado lejos como para identificarlas con seguridad, pero se trata de una bandada de Byakhee hambrientos que la monja alimenta en el tejado de su abismal guarida. No prestan atención los soñadores que tienen debajo.

La cara rocosa del monte Ngranek es muy empinada. Las bestias de monta solo pueden subir parte del camino, por lo que los soñadores tendrán que abandonarlas y continuar a pie. Escalar es tarea fácil, sin embargo, y con una tirada de Trepas (un fallo implica una caída de 1D6 puntos de daño) los soñadores alcanzan un pequeño e inestable saliente rocoso, a unos 12 metros del convento. Aquí la ramera se ha apañado un tosco elevador para subir los últimos metros hasta su oscura morada.

El elevador no es más que una plataforma que sube y baja mediante un manubrio. El problema es que este manubrio se encuentra encima del elevador, y aquellos soñadores que quieran usar este mecanismo tendrán que enviar a uno arriba (la ramera llama a un Byakhee). Fallar una tirada de Trepar cuesta 2D6 puntos de daño. Una pifia hará que el soñador caiga por la ladera encontrando la muerte (onírica). Este investigador se despierta en el suelo de su dormitorio, se ha caído de la cama y perdido 1D3 puntos de vida. Se precisa de una FUE mínima de 12

para operar el manubrio, y la plataforma no aguanta un TAM superior a 64.

Monstruos de la montaña

Criaturas malignas y horripilantes habitan el monte Ngranek, y hay un 50% de probabilidades de que los soñadores se topen con ellas en cada viaje. El Guardián puede utilizar la tabla de abajo o simplemente elegir el encuentro que deseé.

Encuentros en el monte Ngranek

TÍRESE 1D4:

- 1 1 Mantícora**
- 2 1D6+4 Goblins**
- 3 1D3 Ángeles descarnados de la noche**
- 4 1 Fénix**

MANTÍCORA

FUE 21 CON 11 TAM 27 INT 8 POD 10
DES 12 P.V. 19

Movimiento: 11.

Armas: Mordisco 30% 1D10
Garra 50% 1D6+2D6
Agujón 40% 3D3+POT 11

Armadura: 4 puntos.

Habilidades: Descubrir 80%, Trepar 90%.

Pérdida de COR: 0/1D6.

GOBLINS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FUE	11	5	20	2	4	10	18	2	16	17
CON	12	9	5	12	1	8	11	20	14	10
TAM	7	5	6	4	7	3	4	1	4	4
INT	7	11	19	11	10	19	13	8	15	13
POD	10	13	9	17	16	5	19	9	3	2
DES	18	16	27	18	22	14	27	30	21	21
APA	1	4	4	1	5	5	6	4	2	5
P.V.	9	7	5	8	4	5	7	10	9	7

Movimiento: 8.

Armas: Palo (1-4) 25% 1D6
Horca (5-6) 25% 2D3
Martillo (7) 25% 1D6+2
Mangual (8-10) 25% 1D10+1

Habilidades: Discreción 70%, Ocultarse 90%.

Hechizos: Cada uno conoce un hechizo a elección del Guardián.

Pérdida de COR: 0/1D6.

Los Goblins trabajan para la bruja e intentan capturar a todo aquel con el que se encuentren. Los soñadores capturados serán encadenados y llevados a las mazmorras del Convento oscuro donde la bruja los torturará más tarde. Los varones especialmente atractivos pueden llegar a ser amantes de la ramera hasta que ella se cansa y los entregue a la bruja.

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE

	1	2	3
FUE	15	11	13
CON	10	9	11
TAM	10	14	20
INT	2	2	3
POD	11	10	5
DES	12	14	8
P.V.	10	11	15

Movimiento: 6/12 volando.

Armas: Presa 30% Especial
Cosquillas 30% Especial

Armadura: 2 puntos.

Pérdida de COR: 0/1D6.

AVE FÉNIX

Característica	Tirada	Media
FUE	4D6	14
CON	6D6+1	22
TAM	4D6+1	15
INT	3D6+6	16-17
POD	4D6+6	20
DES	4D6+1	15
P.V.	-	28-29

Movimiento: 6/30 volando.

Armas: Picotazo 40% 1D4+1D6+1D6*
Garra 50% 1D6+1D6+1D6*

**Daño por fuego.*

Armadura: 3 puntos; regenera 5 puntos de vida por asalto. Inmune a la magia.

Hechizos: Todas las aves fénix conocen 1D10 hechizos.

Pérdida de COR: 0/1D2.

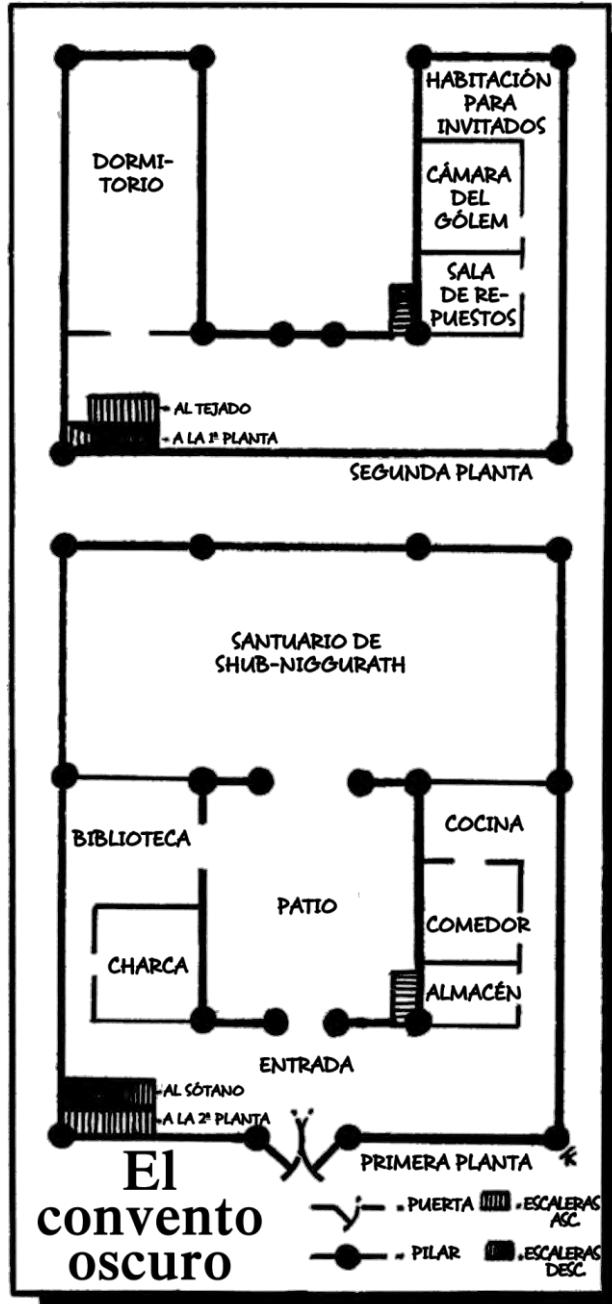
El ave fénix es un pájaro enorme de un plumaje brillante en colores rojo, oro y naranja, y todo él rodeado por unas llamas mágicas. Habita en las Tierras del sueño pero se le puede encontrar en cualquier sitio. Cuando una de estas criaturas muere, su cuerpo es consumido por las llamas dejando solamente cenizas. Pasadas 1D3 horas un nuevo ave fénix resurge de estas cenizas, vivo y completamente regenerado.

Los fénix sirven ocasionalmente como mensajeros de los dioses. No suelen ser hostiles a menos que se les provoque. Aparte del daño habitual de cualquier ataque exitoso, un fénix causa un daño adicional por fuego. Cuando muere, un fénix estalla en una bola de llamas que infinge 2D10 puntos de daño por quemaduras a toda criatura en un radio de 25 metros.

Son inmunes a todos los ataques mágicos y a los efectos de los hechizos.

El convento onírico

Ya en la meseta frente al edificio de piedra, los soñadores distinguen un lugar construido con ladrillos negros resquebrajados y entrelazados por enredaderas. No tiene ventanas, solo un par de puertas



gigantescas de más de 6 metros de altura. Sobre el portón hay algo que parece estar escrito en italiano. Una tirada de L/E italiano lo traduce: "Convento de San Francisco, Kingsport, Massachusetts." Si se falla, las palabras resultarán ininteligibles, y cuando despierten, los investigadores no podrán recordarlas.

Las puertas están abiertas y crujen lentamente al empujarlas, permitiendo el acceso a la medrosa oscuridad que hay más allá. Ciertos ruidos reverberan por todo el edificio: susurros, pisadas confusas, gemidos de placer y dolor, gotas de agua y algún que otro grito. Ningún ruido es real, pues son los ecos de sucesos anteriores que siguen morando en el convento. El mal está aquí encorado, algo palpable para los soñadores.

Mientras exploran el convento los soñadores podrían toparse con la ramera o la bruja, o tener algún encuentro de los que se describen más abajo. Se deja en manos del Guardián cómo, cuándo y de qué manera tienen lugar los encuentros. Se sugiere que la ramera y la bruja no aparezcan en visitas posteriores al convento, pero esto depende del curso de la aventura. Los encuentros no tienen que ser necesariamente hostiles. Los soñadores pudieran ver a la ramera o a la bruja cruzar las oscuras dependencias, sin notar la presencia de éstos.

ENTRADA

Esta área es silenciosa y serena. Hay una gruesa capa de polvo en el suelo, salpicada por numerosas huellas que cruzan la sala.

CHARCA

Esta cámara no es más que una charca de agua caliente y burbujeante. Unos lirios, de un color pálido y mortecino, flotan y se mueven en la superficie, con sus largos capullos blancos llenando el aire con un perfume dulce a la vez que enfermizo. No se distingue la fuente del burbujeo constante; el agua, si se comprueba, parece normal. Bancos de peces albinos y ciegos se congregan cerca de la superficie, atraídos por el ruido en la cámara. Estas extrañas criaturas, de casi un tercio de metro de largo, tienen escamas brillantes, aletas resquebrajadas y bocas como ventosas. Aunque feos, son inofensivos para los seres humanos, pero sus bocas abriéndose y cerrándose en la superficie provocan ruidos inquietantes.

El Guardián podría apuntar a la presencia de algún monstruo sumergido en la charca, pretendiendo alertar a los soñadores, pero no hay ningún monstruo y esta sala representa poco peligro. Se trata de una de las zonas de esparcimiento de la ramera, donde disfruta con sus amantes antes de acabar con ellos.

Una tirada de Descubrir/2 permite a un soñador distinguir algo en el fondo de la charca. Parece ser nada más que un montón de ropa, identificable si alguien puede sacarlo con una tirada de Nadar.

BIBLIOTECA

Aquí hay almacenados, estantería sobre estantería, numerosos tomos religiosos de todas las religiones conocidas del mundo (y muchas desconocidas). Al intentar leer cualquiera de ellos los soñadores se sorprenderán al comprobar que las páginas pasan solas, la tinta se transforma en sangre y se desliza manchando manos y brazos.

Hay un tomo de los Mitos aquí escondido, pero se precisa de una tirada de Buscar libros para encontrarlo. Se trata de una versión de las Tierras del sueño del “*Cultos inconfesables*” (en inglés) encuadrado en cuero rojo y de hojas doradas. Contiene los hechizos *Llamar a Shub-Niggurath* y *C/A a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath* (y posiblemente otros, a elección del Guardián). El libro demuestra ser imposible de leer, y los hechizos imposibles de aprender (a menos que el Guardián decida lo contrario).

Todo aquel que intente leer esta copia del “*Cultos inconfesables*” será atacado, por las hebras negras que surgen de entre las páginas o por el mismo libro, mordiendo y amputándole las manos a la altura de las muñecas. A pesar de no sufrir dolor, el soñador tendrá que arreglárselas hasta que despierte. En los siguientes viajes a las Tierras del sueño habrá recuperado los apéndices perdidos. Perder una mano, o presenciar el proceso, cuesta 1/1D4 puntos de COR.

ALMACÉN

En esta habitación se guardan suministros, incluyendo barriles de cerveza, manojos de hongos secos, montones de lino amarillento, almohadas consumidas por las polillas, cajas de velas y otros objetos mundanos. Los soñadores pueden encontrarlos útiles.

COMEDOR

Esta amplia y fría sala alberga una mesa de madera de varios metros de largo, apoyada sobre bastidores y rodeada por trece sillas de madera. A metro y medio por encima de la mesa hay una lámpara grande cubierta de telarañas. Docenas de negros y peludos arácnidos corretean por estas telarañas, y llegan hasta los trece asientos.

Cuando los soñadores dejan esta habitación, el de fe religiosa más fuerte (o sencillamente uno elegido al azar) debe tirar PODx5. Si falla, distingue un movimiento furtivo por el rabillo del ojo. Al girarse ve a trece hombres con túnica alrededor de la mesa, comiendo de unos platos polvorrientos y sucios. La escena resulta familiar, similar a *La última cena* de da Vinci. La visión desaparece rápidamente y no vuelve a aparecer.

COCINA

Esta habitación inmunda es silenciosa y tranquila, con unos enormes hornos de leña alineados en la pared, fríos y llenos de hollín. En un bloque de madera manchado hay clavados varios cuchillos mellados y oxidados. La habitación huele a podrido, pero su origen no puede ser descubierto.

Encuentros en el convento

Explorando el convento onírico los soñadores pueden encontrarse con más cosas aparte de la ramera y la bruja. Las siguientes figuras enigmáticas pueden estar en cualquier parte, en cualquier momento, a discreción del Guardián.

EL CUSTODIO

Rondando por el convento onírico los soñadores se topan con un anciano arrugado. Viste todo de negro (salvo por el alzacuellos clerical blanco), con un rosario de cuentas de ébano colgando del cinto. Tiene unas extrañas heridas en las palmas de las manos, de las cuales mana sangre constantemente, aunque no se ven manchas en su ropa. Las gotas parecen evaporarse con el contacto. El hombre recibe el nombre de “el custodio”.

El custodio no se sorprende al ver a los soñadores y sabe el nombre de cada uno de ellos. A los soñadores puede que les resulte simpático, aunque un tanto escalofriante.

A pesar de que el custodio parezca estar dispuesto a ayudar a los soñadores, sus respuestas son enigmáticas y sujetas a varias interpretaciones. Solamente habla con ellos un momento antes de atravesar la sala, dobla una esquina o entra en otra habitación. Si lo siguen comprobarán que ha desaparecido, pero se le puede encontrar después en el convento o en el monte.

El custodio sabe todo lo concerniente a la ramera de Baharna, y el Guardián puede utilizarlo para dar alguna que otra pista importante a los soñadores, teniendo siempre presente que sus respuestas serán siempre vagas y sujetas a interpretaciones. Las amenazas no servirán de nada. Si se le mata reaparecerá en el siguiente episodio onírico.

Si los investigadores le atacan, el custodio responde agarrando a uno de ellos y extrayéndole el POD a razón de 1D10 puntos por asalto, dejando un cadáver seco y consumido. Después de esta exhibición el anciano se limita a sonreír y marcharse. La próxima vez que lo encuentren parecerá no recordar el episodio.

EL PASTOR

Se trata de un hombre joven, no tan mayor como el custodio. Viste una larga túnica blanca y lleva un bastón de pastor. Ignora a los soñadores, tratándolos como si no estuviesen allí. Si los soñadores conocieron al padre Alighero de la Iglesia de San Francisco en Kingsport, reconocerán a este hombre como idéntico al sacerdote del mundo despierto. Al acercarse, los soñadores se sorprenden al descubrir que tiene la boca cosida con unas bastas puntadas.

Si los investigadores intentan cortarle los hilos el pastor no se resiste, pero su murmullo se incrementa. Al romperle los hilos su boca da vía libre a un grito, pero lo que viene es aún peor: un río negro de azotes alquitranados, con ojos y oídos, pecados tangibles con patas peludas y peligrosas garras, oscuros y perversos deseos manando del pastor para tragarse a los desafortunados soñadores en un torrente palpable de maldad y degradación (COR 1/1D10). Cuando la nube acaba disipándose, no queda nada más que un anciano desnudo. No volverá a aparecer en los sueños de los investigadores.

PATIO

Esta área cubierta de vegetación está abierta al cielo encapotado. Una arcada conduce del patio a la entrada, la biblioteca y el santuario de Shub-Niggurath. Un conjunto de grandes peldaños de piedra sube hasta el tejado.

El patio está enmarañado con enredaderas que atraviesan el suelo y suben por las paredes. Hay unos cuantos árboles retorcidos y raquílicos repartidos por el lugar, mientras que flores y yerbajos de aspecto enfermizo compiten por el poco espacio que queda. En el centro hay una pila de mármol, resquebrajada y seca, llena de excrementos de pájaro. La densa alfombra de plantas que cubre el suelo restringe el movimiento de los soñadores, reduciendo a 6 su Movimiento.

Cruzando el patio los soñadores ven una pila de huesos blancos envueltos por enredaderas. Un examen más de cerca revela que los huesos son humanos. En ese mismo instante los soñadores son atacados por las plantas del patio. Será necesaria una tirada de Esquivar para salir al patio, un fallo indica que el soñador ha sido atrapado.

SANTUARIO DE SHUB-NIGGURATH

Esta cavernosa cámara es fría y húmeda, y el aire huele a podredumbre. Al fondo de la sala hay una figura alta con la forma de una bestia negra compuesta por incontables fauces manando légamo, tentáculos retorcidos y pezuñas brillantes. La estatua tiene unos diez metros de alto. Hilachos de humo negro se arremolinan y serpentean en su base. Con un fuerte crujido los tentáculos del monstruo ondean lentamente en el aire, impulsados por una complicada colección de poleas, cuerdas y pistones. Un pozo enorme, de unos 13 metros de diámetro, se abre frente a la horripilante estatua.

Ver esta estatua de piedra animada cuesta 1/1D4 puntos de COR. Una tirada de Mitos de Cthulhu identifica a la entidad representada como Shub-Niggurath, la madre oscura, con lo cual se pierden otros 1/1D4 puntos de COR.

Desde el pozo sin fondo procede el hedor a muerte y podredumbre. Caer a este pozo implica la desaparición absoluta del yo onírico del investigador, aunque su forma despierta continúa existiendo. El yo onírico habrá caído en algún lugar horrible del Mundo subterráneo, y deberá ser localizado y rescatado si se quiere que este personaje regrese a la actividad en las Tierras del sueño. Los detalles de este dilema van más allá del alcance de esta aventura y tendrán que ser definidos por el Guardián.

Cerca del borde del pozo hay una roca cubierta de sangre, utilizada como altar sacrificial por la demente hermana Evangeline. Aquí es donde se convoca al Retoño oscuro de Shub-Niggurath después de llevar a cabo los sacrificios oportunos.

Existe un aura de maldad extraterrenal que impregna esta cámara, perturbando a todo aquel que no esté ya loco. Todos han de tirar PODx5; un éxito indica que no se ven

afectados de manera adversa por el aura maligna. Un fallo hará que el soñador se vea repentinamente asaltado por sentimientos de terror, huyendo de la sala a toda velocidad.

Si los soñadores profanan esta zona, sobre todo el altar y la estatua, recuperan 1D4 puntos de COR. Pero hay un 20% de probabilidades de que uno de los Retoños oscuros de Shub-Niggurath surja del pozo e intente acabar con tan estúpidos mortales.

RETOÑOS OSCUROS DE SHUB-NIGGURATH

FUE 47 CON 21 TAM 46 INT 17 POD 11
DES 18 P.V. 34

Movimiento: 8.

Armas: Tentáculo 80% 4D6+Especial

Armadura: Ninguna, pero las armas de fuego le causan el daño mínimo. Inmune a explosivos, calor, electricidad, ácido y veneno.

Habilidades: Discreción (en bosques) 60%, ocultarse (en bosques) 80%.

Pérdida de COR: 1D3/1D20.

DORMITORIO

Esta dependencia es la única habitación en el convento que muestran signos de un uso prolongado y frecuente; la formación de polvo, telarañas y mugre es mucho menor. Hay cientos de almohadas tiradas por el suelo cubierto por un tapete, mientras que unas cortinas de seda cubren las paredes. Unas pocas velas ofrecen una tenue iluminación, emitiendo inquietantes sombras que parpadean mientras los soñadores andan por la habitación. Al fondo hay una cama gigante, con sus sábanas de seda manchadas de sangre y sucias.

Aquí es donde los soñadores tendrán más posibilidades de encontrar a la ramera o a la bruja. Si ésta está aquí, estará en compañía de una de sus víctimas, ambas cegadas por la pasión. También habrá varios de sus "siervos" (zombis mudos y necios vestidos como monjas, sacerdotes, obispos y cardenales de la Iglesia católica romana). Realizan labores como la de abanigar a los apasionados amantes con grandes abanicos de plumas, servir vino y cortar fruta. Los siervos no actúan contra los soñadores (aunque se les provoque) ni darán la alarma si detectan intrusos. Como autómatas, estos siervos existen únicamente para servir a la monja.

SALA DE REPUESTOS

Al entrar en esta habitación los soñadores son asaltados por un desagradable olor a podrido. Aquí es donde la bruja guarda las partes extra seccionadas de sus desafortunadas víctimas. Los miembros cortados cuelgan de ganchos, los torsos están apoyados contra las paredes, y una pila de cabezas humanas ensangrentadas se amontona en un rincón. Hay genitales metidos en jarras con formaldehido, guardados en incontables cajones de madera o aplastados entre las páginas de gruesos libros (COR 1/1D6).

CÁMARA DEL GÓLEM

Esta habitación es donde la bruja está creando a su amor platónico, el gólem del deseo. En el centro, sobre una losa de piedra, descansa el cadáver abotargado de un hombre. Un vistazo más de cerca demuestra que en realidad se trata de una amalgama de varias partes, miembros y órganos toscamente cosidos los unos a los otros para formar un ser humano masculino con numerosas bocas, manos y otros apéndices. Una nube de moscardones zumba encima del cadáver y llena la carne putrefacta del gólem con gruesos y ciegos gusanos. Ver al gólem sin vida cuesta 1/1D6 puntos de COR.

Cuando el gólem es finalmente culminado, será llevado hasta el santuario de Shub-Niggurath, donde se celebrarán ritos horrendos y se le insuflará vida por el espíritu de Shub-Niggurath. Entonces, el gólem animado será el eterno compañero onírico de la monja, saciendo permanentemente su obscura lujuria.

El Guardián ha de decidir cuándo la ramera y la bruja completarán el gólem y le darán vida. Cuando ataca, esta criatura carnal usa sus numerosas manos para golpear a una víctima a la vez que la muerde con sus seis bocas. Un mordisco se aferra a la víctima, permitiendo al monstruo tener un éxito automático en su ataque de golpe.

HABITACIÓN PARA INVITADOS

Aquí es donde ciertos invitados “especiales” se hospedan cuando son llamados. Entre tales invitados pueden incluirse Gules o cualquier otra criatura que el Guardián quiera que visite el convento. Actualmente está vacía, salvo por un extraño y empalagoso hedor.

TEJADO

Desde el tejado del convento se ve la isla de Oriab, además del lago Yath y Baharna, y el mar que hay más allá. Encima hay una bandada de chillones y horrendos Byakhee dando vueltas, precipitándose sobre los trozos de carne y hueso con los que la bruja los alimenta. En las proximidades hay un cubo, lleno de pedazos de carne que flotan en sangre coagulada. Los Byakhee atacan a todo lo que se mueve menos a la ramera y la bruja. Los soñadores pueden escapar de estas terribles bestias con tiradas de Esquivar.

BYAKHEE (6)

	1	2	3	4	5	6
FUE	17	22	11	18	17	10
CON	12	8	8	10	16	10
TAM	21	13	15	17	20	13
INT	12	8	15	11	11	8
POD	15	15	15	13	12	10
DES	14	15	12	14	13	12
P.V.	16	10	11	13	18	11

Movimiento: 5/20 volando.

Armadura: 2 puntos.

Armas: Garra 35% 1D6+1D6

Mordisco 35% 1D6+Drenaje

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 50%.

Pérdida de COR: 1/1D6.



Santuario de Shub-Niggurath



El gólem del deseo

SÓTANO

Las veinte celdas de esta húmeda y fría cámara son utilizadas por la bruja para retener a los jóvenes huéspedes que la ramera ha dejado secos. Algunos de estos desafortunados siguen intactos, pero la mayoría ha sufrido la tortura de la bruja. Abundan las amputaciones, y la mayor parte ha perdido dos o más miembros así como la salud mental. Unas cuantas celdas no contienen nada más que bultos semi inteligentes de carne temblorosa, los cuales recuerdan a Shoggoths pequeños (los últimos restos lastimeros de aquellos jóvenes atraídos aquí de Baharna por la ramera). Ver estos enfermizos sacos de carne pulsante cuesta 1/1D6 puntos de COR. Si los soñadores se acercan a alguna de estas celdas, una cosa de carne rueda tristemente hasta las barras y se extiende débilmente, gimoteando. Si alguna de estas cosas se las arregla para agarrar a un soñador, éste puede zafarse mediante una tirada de FUE contra FUE en la Tabla de resistencia. Estas cosas tienen una FUE de 3D6 puntos.

Las puertas de las celdas están cerradas y las llaves no andan por ningún lado. Los soñadores pueden abrirlas tirando Cerrajería o Mecánica/2 por cada una. Hay 1D10+3 prisioneros, incluyendo unas cuantas masas pulsantes de carne. Si son liberados, los prisioneros intentan escapar, aunque los mutilados no podrán subir la escalera. En lugar de subir, se quedarán rodando por el suelo húmedo, gimiendo y gritando alocadamente, posiblemente atrayendo al lugar una atención no deseada.

Colgando de las paredes hay instrumental de tortura inventado por la bruja, empleado para extraer trozos de carne, huesos y todo tipo de órganos de sus víctimas. Algunos de estos artílujos son los típicos, mientras que otros son de naturaleza desconocida.

CATACUMBAS

Este laberinto de pasajes serpenteantes se extiende infinitamente bajo el suelo, y pudiera llegar a todos los rincones de Oriab. Miles de nichos llenos de esqueletos se alinean en los túneles abovedados, con la mayor parte de los huesos con marcas de colmillos de Gul. Las catacumbas son fabulosamente complicadas y todo soñador que se adentre más allá del alcance visual de la entrada correrá el peligro de extraviarse. Una tirada de Seguir rastros le permite volver. De fallar, el soñador tendrá que deambular por los túneles tirando Suerte/2 por hora o así para salir del laberinto. Cada fallo implica la pérdida de 1D2 puntos de COR. Si el guardián así lo desea, los soñadores perdidos podrían toparse con un grupo de 1D6 Gules.

Derrotar a la ramera

Antes o después debería resultar obvio para los soñadores que la fuerza bruta no es la forma de resolver este problema... aunque podrán tener uno o dos encuentros desastrosos con la bruja o la ramera antes de que se den cuenta de esto. Han de dar con otra solución.

LA RETORCIDA HERMANA VUELVE A CASA

Si los soñadores se infiltran en el Convento oscuro y esperan pacientemente entre las sombras, acabarán viendo a la bruja (o a la ramera) encaminándose hacia el sótano. La mujer bosteza cansada conforme desciende la escalera, con un aspecto tan soñoliento que apenas parece capaz de mantener los ojos abiertos. Tan fatigado está el yo onírico de la monja que no se molesta en atacar a aquellos soñadores que intentan seguirla. Solo si la atacan ella se parará para luchar.

Tras varios minutos dando vueltas por las catacumbas la mujer llega hasta una pequeña cámara hecha de roca y argamasa del mundo despierto. Si la siguen por el próximo conjunto de escaleras los soñadores aparecen en la planta baja de un edificio muy distinto al convento onírico. Más chico, iluminado y moderno, el sitio tiene ventanas alineadas, y hay monjas ataviadas con sus hábitos tradicionales. Las montas no notan la presencia de la bruja ni la de los soñadores, y de hecho éstos últimos se dan cuenta de que tanto ellos como la bruja son insustanciales, capaces de atravesar a otras personas. No pueden comunicarse con las monjas ni afectarlas de ninguna manera.

Siguiendo a la bruja por un largo salón la ven entrar al dormitorio de una monja que duerme, una mujer obesa y anciana que duerme boca arriba, roncando con fuerza. La bruja se aproxima a la cama y se tumba, fundiéndose con la durmiente, quien no hace nada más que girarse y coger aire. Si esperan a que la anciana despierte, ésta no actúa de forma sospechosa cuando comienza a realizar sus rutinas y rituales matutinos. Examinando los papeles y objetos personales que hay en su mesa, los soñadores averiguan que se trata de la hermana Evangeline.

Los soñadores pueden explorar este convento todo lo que quieran, incluso pueden abandonarlo si lo desean. Descubren que se encuentran en Kingsport, en el convento que hay detrás de la Iglesia de San Francisco en la calle Ward. Aún en el mundo de los sueños, los soñadores no pueden afectar a nada en su estado actual. Deben regresar al convento onírico o hallar el modo de despertarse.

El convento de Kingsport

El convento forma parte de la Iglesia de San Francisco, y

acoge a más de una docena de hermanas. La directora es la hermana Donna Macelli, una mujer recién entrada en los setenta. Si los investigadores quieren hablar con la hermana Evangeline, primero tendrán que entrevistarse con la hermana Macelli. Aunque ésta apruebe la visita, es poco probable que la hermana Evangeline esté dispuesta a colaborar a menos que tieren Elocuencia; aquellos de religión católica pueden añadir un 20% a la tirada. Si se falla la tirada, la hermana Evangeline no concede la entrevista y la directora no revela ningún dato acerca de la historia de ésta (y conoce muy bien la vieja historia del desaparecido Vittorio). La hermana Macelli les sugiere que hablen con el padre Alighiero de la iglesia contigua.

SECRETOS EN UN DORMITORIO

Si los investigadores logran de alguna manera acceder al cubículo de la hermana Evangeline, ven en su tocador una vieja fotografía atada a un puñado de cartas. El arrugado y descolorido retrato pertenece a un joven apuesto con un largo cabello negro junto a una bella muchacha, ninguno de los dos de más de veinte años de edad. Las cartas tienen cerca de cincuenta años. Están escritas en italiano y todas firmadas igual: "Con amor, Vittorio." Si los investigadores pueden leerlas descubren que son cartas de amor escritas hace décadas a una joven Evangeline. La última está fechada el 17 de abril de 1878. Entre las cartas se incluye un quebradizo recorte de periódico, en italiano. Se trata del obituario de Vittorio Pescarra, desaparecido en el mar mientras pescaba, fechado el 4 de mayo de 1878. El contenido de las cartas deja claro que ambos habían planeado casarse.

Lo más importante es que Vittorio menciona en numerosas ocasiones en las cartas un sueño recurrente de una ciudad fabulosa hecha de diamantes y alabastro con canales: "un lugar donde siempre es atardecer," afirma. Dice que si alguna vez pudiese encontrar ese lugar se llevaría a Evangeline con él, para vivir allí por siempre. Si los investigadores han estado alguna vez en la ciudad de las Tierras del sueño Zais, la reconocen al instante en la descripción de Vittorio. De lo contrario necesitarán una tirada de Saber onírico para reconocerla, o preguntarle al capitán Hanna.

EL PADRE ALIGHIERO

El padre Alighiero es el sacerdote de la Iglesia de San Francisco y la hermana Evangeline es una de sus confesoras. La ha escuchado hablar una y otra vez de sus pecaminosos sueños, pero a la vista de su edad y su intachable vida, cree que sus fantasías oníricas tienen escasas consecuencias.

El padre Alighiero se muestra cortés con los investigadores, y dispuesto a hablar de la vida pura y calmada de la hermana Evangeline. Les habla de la pérdida de su amado, y de cómo se unió a la Iglesia poco después, retirándose de los pesares del mundo exterior. Sigue los principios de su religión fielmente, confesándose una vez

a la semana por lo menos, todos los viernes por la tarde.

Bajo ningún concepto revelará las confesiones de la hermana Evangeline. Es algo sagrado y a los sacerdotes se les prohíbe revelar las confesiones salvo en las circunstancias de mayor gravedad.

Aunque es poco probable, es posible que los investigadores puedan reemplazar de alguna manera al padre Alighiero en el confesonario y así enterarse de los secretos de la hermana Evangeline. No obstante, se trata de una tarea difícil, pues hay que saltarse unas cuantas leyes. Los investigadores podrían ser arrestados por su estratagema (aunque no hay nada que les impida proseguir su aventura onírica desde el interior de sus celdas en prisión).

Resolviendo el dilema

La forma más sencilla de salvar a Baharna de las depredaciones de la ramera es matando a la monja, poniendo así fin a sus sueños. Sin embargo, puede que ésta no sea la mejor solución, resultando en la pérdida de 1D10 puntos de COR y en el casi seguro arresto y declaración de culpabilidad. “¡Asesinos de una monja a la silla eléctrica!” no es el tipo de titular en el que los investigadores desean aparecer.

Si los investigadores son incapaces de imaginar una solución al problema de Baharna, permítaseles una tirada de Psicología, Psicoanálisis o incluso Idea para aportarles las pistas necesarias. Cualquier éxito revela que la hermana Evangeline sufre de depresión crónica; su fantasía en las Tierras del sueño es un reflejo distorsionado de la frustración que sintió con la pérdida de Vittorio hace ya muchos años. La mejor solución es hallar el modo de reunir a los dos amantes.

Buscar al desaparecido Vittorio

Una pista en las cartas de Vittorio podría llevar a los investigadores a visitar la ciudad de Zais. Sin embargo, puede que él ya no exista. Pueden preguntar por Baharna, o al capitán Hanna, pero nadie reconoce el nombre de Vittorio. Solo si los soñadores relatan historias de pescadores desaparecidos consiguen información de utilidad. En la ciudad de Zais, les dicen, vive un hombre llamado Ghaston, el pescador sollozante. Poco es lo que se sabe sobre este hombre excepto que es nativo del mundo despierto y que ahora habita permanentemente en las Tierras del sueño. Una figura trágica, al parecer no recuerda nada de su pasado y de por qué está allí.

Si los soñadores quieren viajar hasta la distante Zais tendrán que hacerse con un barco en el puerto o pedir ayuda al capitán Hanna. Hanna está dispuesto a organizar un viaje de varios días al oeste en dirección a Zais, situada al final del mar Cerenario. Conoce el camino a Zais y su barco está listo para navegar.

La ciudad de Zais

La ciudad portuaria de Zais es un bello lugar construido con alabastro y diamantes. Las calles las forman ríos y riachuelos, atravesados por puentes grabados con hadas y demonios. Allí siempre es atardecer (no hay mañana ni noche). Sus ciudadanos son de tez pálida y cabello oscuro, gobernados por un rey cuya hija, Nthicana, se dice que es la mujer más hermosa que existe. Una pequeña pero vigilante flota protege la fabulosa ciudad de piratas y ladrones. El crimen es algo casi inexistente en Zais.

Los visitantes se encuentran con una ciudad cálida y acogedora, y gozan de suculentos festines de estupendos mariscos y extraños frutos del mar (una de las mayores exportaciones de la ciudad). Pueden darse un paseo por los mercados, disfrutar de las fragancias y el incienso, las suaves sedas y las gemas intrincadamente talladas que se venden en los cuidados puestos.

Si los soñadores preguntan por Vittorio son recibidos con miradas confusas, pero preguntando por Ghaston reciben una respuesta inmediata. Son dirigidos a una taberna llamada El pirata de los cielos.

El pirata de los cielos

Localizada pegado a la orilla, El pirata de los cielos es en realidad un viejo barco velero convertido en posada y taberna. El barco fue en una ocasión parte de la poderosa flota de Serranian, la cual aún surca los cielos de las Tierras del sueño. El barco/posada es un bello velero blanco con poderosos mástiles aparejados con velas de seda decoradas por dorados discos solares.

Sashona, la atractiva propietaria, puede ser de ayuda para los soñadores. Les dice que conoce al pescador sollozante, Ghaston, y que visita El pirata de los cielos frecuentemente. Suele venir una vez en semana para tomarse una jarra de grog llhoskiano y comer algo de marisco sazonado con especias aromáticas de Gak. Sabe poco de él excepto que es muy reservado y que siempre va solo. Es cordial y educado cuando habla, pero nunca inicia una conversación. Se rumorea que sufre de desamor.

Sashona no sabe cuándo volverá a visitar Ghaston El pirata de los cielos. Sin embargo, si los investigadores prefieren esperar, pueden alquilar habitaciones. Las probabilidades de que Ghaston vuelva a El pirata de los cielos es de un 10% acumulativo por día.

GHASTON

Cuando Ghaston aparece por El pirata de los cielos los soñadores lo reconocen al instante como el hombre de la fotografía. No parece mucho mayor salvo por unas cuantas canas en su largo pelo negro. No cree la situación de Baharna, negándose a concebir la idea de que su querida Evangeline pudiera hacer tales cosas. Si, por otro



lado, pueden reproducir lo que había escrito en las cartas de amor de Vittorio (INTx3), Ghaston les cree. Acepta acompañarles de regreso a la isla de Oriab. De lo contrario, tendrá que ser llevado por la fuerza.

El reencuentro

Los soñadores, acompañados por Ghaston, tienen que regresar al Convento oscuro y esperar allí a que la mujer vuelva. El yo onírico de Evangeline no aparece hasta pasados 1D6 días, y cada día de espera en este desolado y terrible lugar cuesta 1/1D3 puntos de COR. Si conocen bien el convento pueden evitar fácilmente los peligros que allí moran.

Evangeline retorna en la forma de la horripilante bruja (o posiblemente la ramera) acompañada de su nuevo amante, el gólem del deseo. Si no ve a Ghaston, ataca a los soñadores con hechizos y armas. Cuando por fin ve a Ghaston, se detiene, helada y con la mirada fija en ese rostro familiar. Después chilla y comienza a aporrearse el pecho. El edificio empieza a temblar y desmoronarse a la vez que los Byakhee levantan el vuelo, el techo del santuario de Shub-Niggurath se viene abajo y las plantas carnívoras ennegrecen y muren. El mal que durante tanto tiempo ha mantenido en pie al convento ahora sin techo desaparece conforme la forma de la bruja tiembla y se raja, dividiéndose en tres.

Ante sus ojos hay tres personas: la bruja, la ramera y la anciana y desconcertada hermana Evangeline. La bruja y la ramera alargan un brazo hacia Ghaston, luego se desvanecen, dejando únicamente a la hermana Evangeline, ahora transformada en la joven muchacha que una vez fue. Abraza a Vittorio, llorando, porque los dos se han reencontrado al fin. La escena desaparece de la vista cuando los soñadores despiertan.

Los frutos de su esfuerzo

Si los soñadores resuelven el problema de la ramera de Baharna reuniendo a Evangeline y Vittorio, recompáñenseles con 1D10+2 puntos de COR, más cualquier pago prometido por el consejo de ancianos de Baharna. Si los soñadores no reunieron a los enamorados pero lograron expulsar de forma permanente a la bruja y la ramera de las Tierras del sueño, recompáñenseles con 1D6 puntos de COR.

Si los enamorados están juntos, cuando los soñadores vuelvan al mundo despierto se enteran del fallecimiento de la hermana Evangeline, quien falleció en paz a noche anterior mientras dormía. Los investigadores pueden asistir al funeral si lo desean.

Estadísticas

HERMANA EVANGELINE, monja, 71 años

FUE 6	CON 6	TAM 15	INT 17	POD 11
DES 3	APA 9	EDU 10	COR 55	P.V. 11

Habilidades: Habilidad artesanal (jardinería) 75%, Habilidad artística (cantar) 80%, Hablar inglés 25%, Hablar italiano 75%, L/E inglés 25%, L/E italiano 75%.

LA RAMERA, mujer voluptuosa

FUE 11	CON 13	TAM 13	INT 17	POD 25
DES 15	APA 18	EDU 10	COR 0	P.V. 13

Armas: Arañazo 60% 1D2

Cuchillo 45% 1D4+2

Habilidades: Charlatería 70%, Descubrir 60%, Escuchar 30%, Esquivar 35%, Mitos de Cthulhu 10%, Psicología 55%, Saber onírico 80%, Seducción 75%, Soñar 85%.

Hechizos: Invisibilidad, Sirviente, Explosión conmocionante.

LA BRUJA, horrible torturadora

FUE 13	CON 12	TAM 16	INT 17	POD 25
DES 9	APA 3	EDU 10	COR 0	P.V. 14

Armas: Hacha 40% 1D8+2+1D4

Látigo 50% 1D3

Habilidades: Descubrir 30%, Escuchar 30%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 45%, Psicología 40%, Saber onírico 50%, Soñar 85%.

Hechizos: Traer la peste, Llamar a Shub-Niggurath, Cascadas de Florín, Destripar, Paralización de Eanora, Locura furiosa, C/A a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Convocar a la plaga, Viento viridiano. Pérdida de COR: 0/1.

CAPITÁN HANNA, lobo de mar

FUE 15	CON 10	TAM 15	INT 11	POD 12
DES 12	APA 12	EDU 7	COR 60	P.V. 13

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D4

Bichero 60% 1D6+2+1D4

Habilidades: Bote 75%, Charlatería 50%, Descubrir 40%, Escuchar 35%, Nadar 60%, Orientación 75%, Regatear 45%, Trepar 45%.

Hechizos: Contactar con Lobon.

PÁJARO MAGAH, compañero del capitán

FUE 2	CON 6	TAM 1	POD 9	DES 21
P.V. 4				

Movimiento: 10.

Armas: Picotazo 40% 1D3

EL CUSTODIO, un enigma

FUE 5	CON 20	TAM 8	INT 16	POD 22
DES 6	APA 10	EDU 19	COR 66	P.V. 14

Armas: Presa Automática 1D10 POD

Habilidades: Descubrir 50%, Elocuencia 50%, Escuchar 50%, Historia 90%, Mitos de Cthulhu 33%, Psicología 75%, Saber onírico 33%.

GHASTON (VITTORIO PESCARRA), el pescador sollozante

FUE 16	CON 12	TAM 14	INT 13	POD 7
DES 14	APA 17	EDU 7	COR 45	P.V. 13

Armas: Puñetazo 50% 1D3+1D4

Cuchillo 40% 1D4+2+1D4

Habilidades: Bote 75%, Descubrir 40%, Escuchar 45%, Nadar 45%, navegar 45%, Primeros auxilios 40%, Saber onírico 45%.

GOLEM DEL DESEO, compañero de perversiones

FUE 18	CON 20	TAM 19	POD 6	DES 6
APA 3	COR 0	P.V. 20		

Movimiento: 6.

Armas: Golpe 35% 2D8+1D6

Mordisco 45% 1D3

Armadura: 3 puntos de carne muerta y putrefacta.

Habilidades: Descubrir 30%, Escuchar 30%.

Pérdida de COR: 1/1D8.

Bendice a los animales y a los niños

Esta aventura trata del secuestro de uno o más niños de Arkham. Comienza en Arkham, trasladándose posteriormente a Falcon Point, una pequeña comunidad pesquera próxima a la evitada Innsmouth. El escenario asume que al menos algún investigador reside en Arkham y que está familiarizado con los recientes sucesos. Grupos no residentes pudieran tener que pasar tiempo de más investigando los hechos actuales.

Los personajes pueden ser agentes de policía o, más probablemente, detectives privados contratados por los padres afectados. De lo contrario podrían tratarse de viejos conocidos o socios del millonario Charles Anderson, padre de uno de los niños raptados, o del anfitrión de éste en Arkham, el empresario Robert Beckworth. También pueden sentirse atraídos por el caso, preocupados por el paradero de los niños desaparecidos, o

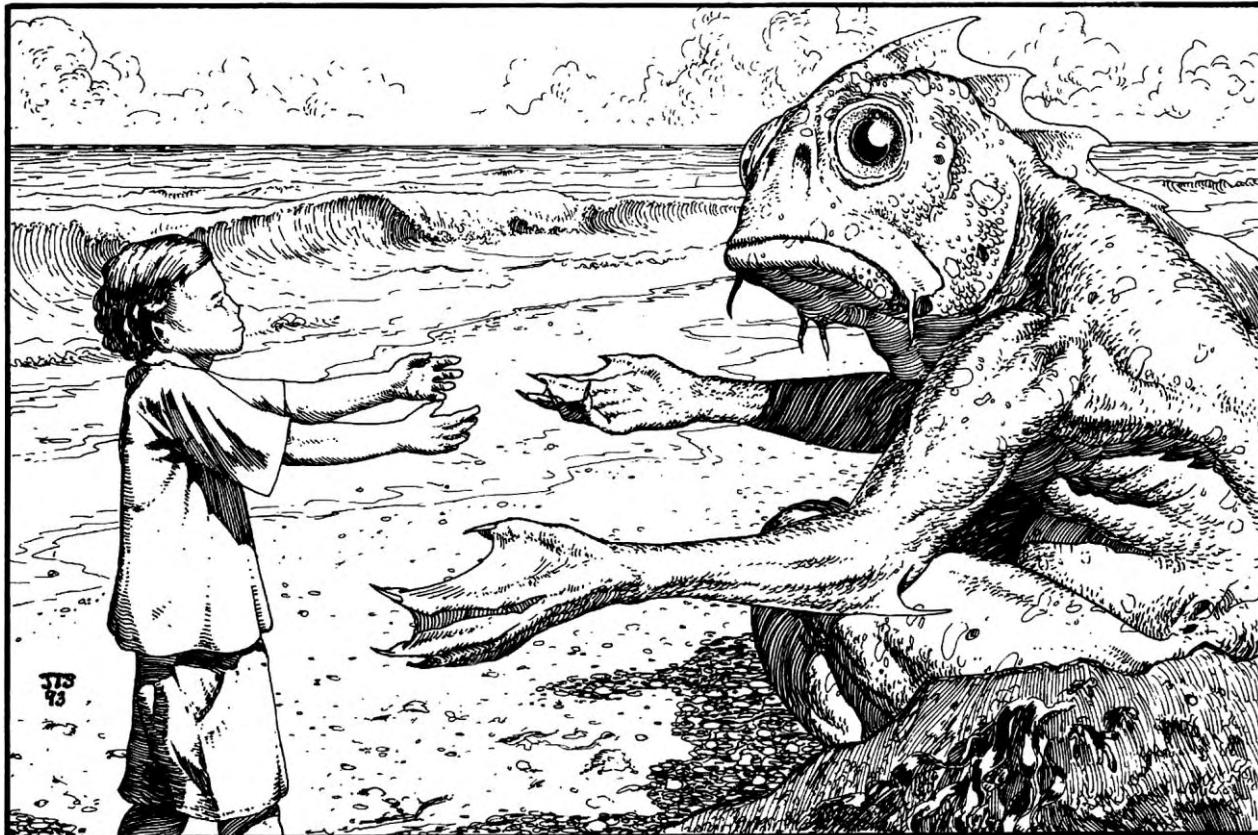
por la existencia de una cuantiosa recompensa ofrecida por el millonario.

Todos los periódicos del país llevan la noticia del delito. Los investigadores empiezan con la *Ayuda Niños nº 1*.

Información para los investigadores

Aquellos investigadores residentes en Arkham sabrán la siguiente información. Los que no, podrán enterarse preguntando u hojeando los dos periódicos locales.

Charles Anderson, un rico industrialista de Nueva York, se encuentra en la ciudad para considerar la apertura de una fábrica en Arkham. Pretende evitar el cobro de ciertos impuestos y efectuar una serie de cambios, prometiendo en compensación una fuerte contribución y una fuente de empleo para operarios con y sin experiencia. Los detalles de sus planes se encuentran en los números



El Profundo y el niño



recentes del *Arkham Advertiser* y *La Gaceta* (véase *Ayuda Niños* nº 2).

Durante su estancia, Anderson ha estado trabajando en un despacho cedido por Robert Beckworth, localizado en el edificio Tower. La esposa de Anderson, June, ha estado mientras acudiendo a varias reuniones sociales. La pareja ha sido bien recibida en las altas esferas de la sociedad y a Anderson se le suele ver en el elegante Club Miskatonic, igualmente invitado por Robert Beckworth. A pesar de que el secuestro ha puesto fin a sus apariciones

AYUDA NIÑOS Nº 1 – Artículo de hoy del *Arkham Advertiser* o de *La Gaceta*.

Hijo de un industrialista millonario desaparece en las calles de Arkham

Se informa de la desaparición del hijo de Charles Anderson – Se sospecha que haya sido un secuestro

ARKHAM – Carter Anderson, el hijo de 14 meses del industrialista de Boston Charles Anderson, fue declarado en paradero desconocido la tarde de ayer. Los padres contactaron con la policía después de que su hijo y la niñera de éste, la Sra. Emily Langford, no regresaran de la iglesia. La última vez que fueron vistos fue saliendo del Hotel Miskatonic el domingo por la mañana para asistir a los oficios en la Primera iglesia presbiteriana de la calle Saltonstall, cerca de Boundary, justo a unas pocas manzanas. No hay testigos que vieran a ninguno de los dos en misa y se cree que desaparecieron antes de llegar a su destino.

El joven Carter es el hijo de Charles Anderson, el conocido empresario neoyorquino que se encuentra de visita en Arkham. Anderson, junto a su esposa y sus dos hijos, han estado hospedándose en el Hotel Miskatonic, invitados por Robert Beckworth. El Sr. Anderson se encuentra en Arkham para reunirse con unos inversores locales que pretenden que Anderson traiga el desarrollo industrial al área de Arkham.

Carter Anderson cuenta catorce meses, tiene el pelo rubio y los ojos azules. La última vez que fue visto llevaba un traje de marinero de color azul y blanco. La Sra. Emily Langford, la niñera, tiene cuarenta años, un metro sesenta de altura y pesa aproximadamente sesenta y cinco kilos. Es de pelo castaño, ojos marrones y vestía un traje azul marino y un suéter blanco. El cochecito del bebé es negro y con capota plegable.

No se ha pedido rescate alguno. Cuando se le preguntó, la policía desestimó descartar a la Sra. Langford como principal sospechosa. "Todo el mundo es sospechoso," manifestó el jefe de policía Asa Nichols.

Todo aquel que posea información relacionada con el caso se le solicita que contacte con el detective Luther Harden en el Departamento de policía de Arkham.

en público, el Sr. Anderson acude ocasionalmente a importantes conferencias de negocios.

Información para el Guardián

El joven Carter Anderson fue raptado por orden de Harold Snowden, quien fuera sacerdote baptista y ahora un aliado de los Profundos. En cierta ocasión pastor de la Primera iglesia baptista de Arkham, actualmente reside en Innsmouth, viviendo entre los híbridos y los horrores de esa ciudad.

AYUDA NIÑOS Nº 2 – Extracto de *La Gaceta* o el *Arkham Advertiser*, fechado hace unos días.

Arkham, posible localización de una nueva fábrica

Productos electrónicos Anderson mira a Arkham

Charles Anderson, presidente de Industrias Anderson, ha señalado que ahora considera Arkham como posiblemente el mejor emplazamiento para su nueva fábrica de componentes electrónicos. La supuesta fábrica producirá tubos para aspiradoras y diferentes componentes para radios para suministrar a esta nueva y creciente industria. La planta emplearía a ciento veinte personas con su apertura, aumentando a más de doscientas durante los dos próximos años. Anderson espera firmar un contrato con el gobierno para suministrar componentes para el equipo inalámbrico del ejército. La fábrica estaría localizada junto al banco sur del río Miskatonic, justo al este de la ciudad.

El financiero local Robert Beckworth ha estado negociando con el Sr. Anderson en los últimos meses, presentando Arkham como el mejor sitio posible. Otras localizaciones que han sido consideradas son Houston, Texas y Charleston, Carolina del Sur.

El Sr. Anderson se graduó en empresariales en Harvard, promoción de 1912. Sirvió en el Ejército de EEUU durante la Guerra mundial con el rango de capitán. Junto a una serie de pequeños inversores Industrias Anderson controla en la actualidad una fábrica textil en la ciudad de Nueva York, una planta aeronáutica en Connecticut y unas sustanciosas propiedades petrolíferas en el oeste de Texas.

Los Anderson visitarán Arkham la semana que viene como invitados del Sr. Beckworth. La pareja reside actualmente en Nueva York junto a sus dos hijos, Margaret de cuatro años, y Carter de uno.

Innsmouth

Harold Snowden, a pesar de ser un hombre íntegro, es amigo y aliado de los Profundos. Como se ha explicado, el escenario asume que Snowden tiene su residencia en Innsmouth (junto con sus documentos), visitando a diario la granja de Falcon Point y pasando allí la noche frecuentemente. No se ofrece la localización exacta de su casa en Innsmouth, por lo que puede ser elegida por el Guardián. Si el Guardián lo desea, puede trasladar la vivienda y los documentos de Snowden a la granja de Falcon Point, ya sea porque no dispone del libro *Huida de Innsmouth*, o porque la ciudad ya ha sufrido la redada del Gobierno federal y considera que no puede tenerla allí. En estos dos últimos casos Snowden reside en la granja todo el tiempo, conservando todos sus documentos en cajas en la cueva de la playa.

Una vez respetado y querido, Snowden cayó bajo una sombra de sospecha cuando empezaron a circular rumores de que posiblemente se había aprovechado de uno de los niños que asistía a sus clases de los domingos. Ese niño, Danny Ames, acusó a Snowden, pero lo cierto es que el culpable había sido su tío, el hermano de su madre. Fue la madre de Danny quien, encubriendo a su hermano, dio inicio al rumor de los actos de Snowden. A pesar de defenderse vigorosamente de los rumores, y de que eran muchos sus defensores, el peso de la opinión pública estaba contra él. Dimitió al instante, “por el bien de la Iglesia.” Desapareció en menos de una semana, llevándose algunas pertenencias en su Ford. El coche fue encontrado abandonado pocos días después junto a la costa norte de Gloucester. Se encontró una nota de suicidio, firmada por él. Su cuerpo jamás fue recuperado.

En su desesperación Snowden había visto el fin de su vida. Tirándose al mar desde las rocas fue tragado por las frías olas, descendiendo a la oscuridad y la paz... para verse repentinamente de vuelta a la superficie y al aire fresco. Empujado hasta la orilla y arrastrado hasta las rocas, el aturdido sacerdote se volvió para ver la cara de su salvador.

Con la mente ya frágil se sobresaltó al ver aquel rostro: verde, con escamas, de boca ancha, con unos ojos abultados y vidriosos... una criatura que no conocía. El Profundo era una cría, un híbrido de Innsmouth cuya transformación había tenido lugar prematuramente. Al ser el único joven en la colonia adulta de Y'ha-nthlei, la criatura pasaba mucho tiempo subiendo y bajando la costa, explorando cuevas olvidadas y pantanos salados ocultos. Al toparse con Snowden la criatura, dándose cuenta del peligro, lo sacó casi sin querer a la orilla, salvando su vida. Snowden consideró aquello como un acto de Dios.

El ex sacerdote pronto se trasladó a Innsmouth, encontrando un hogar lejos de Arkham y de la gente que le había acusado de terribles crímenes. Se unió a la Orden esotérica de Dagón y tomó parte en sus oficios regulares,

llegando incluso a introducir algunos elementos cristianos en el culto.

Pero no olvidó lo de Danny Ames, y el apuro que éste le había hecho pasar. Decidido, acudió en secreto a Arkham, raptó a Danny y se lo llevó a Innsmouth. Al principio el niño parecía asustado, no por Snowden a quien conocía y apreciaba, sino por las criaturas y los raros habitantes de Innsmouth. Sin embargo, su miedo pronto fue desapareciendo, al darse cuenta de que ni el más grotesco de aquellos que apestaban a pescado le hacía ningún daño.

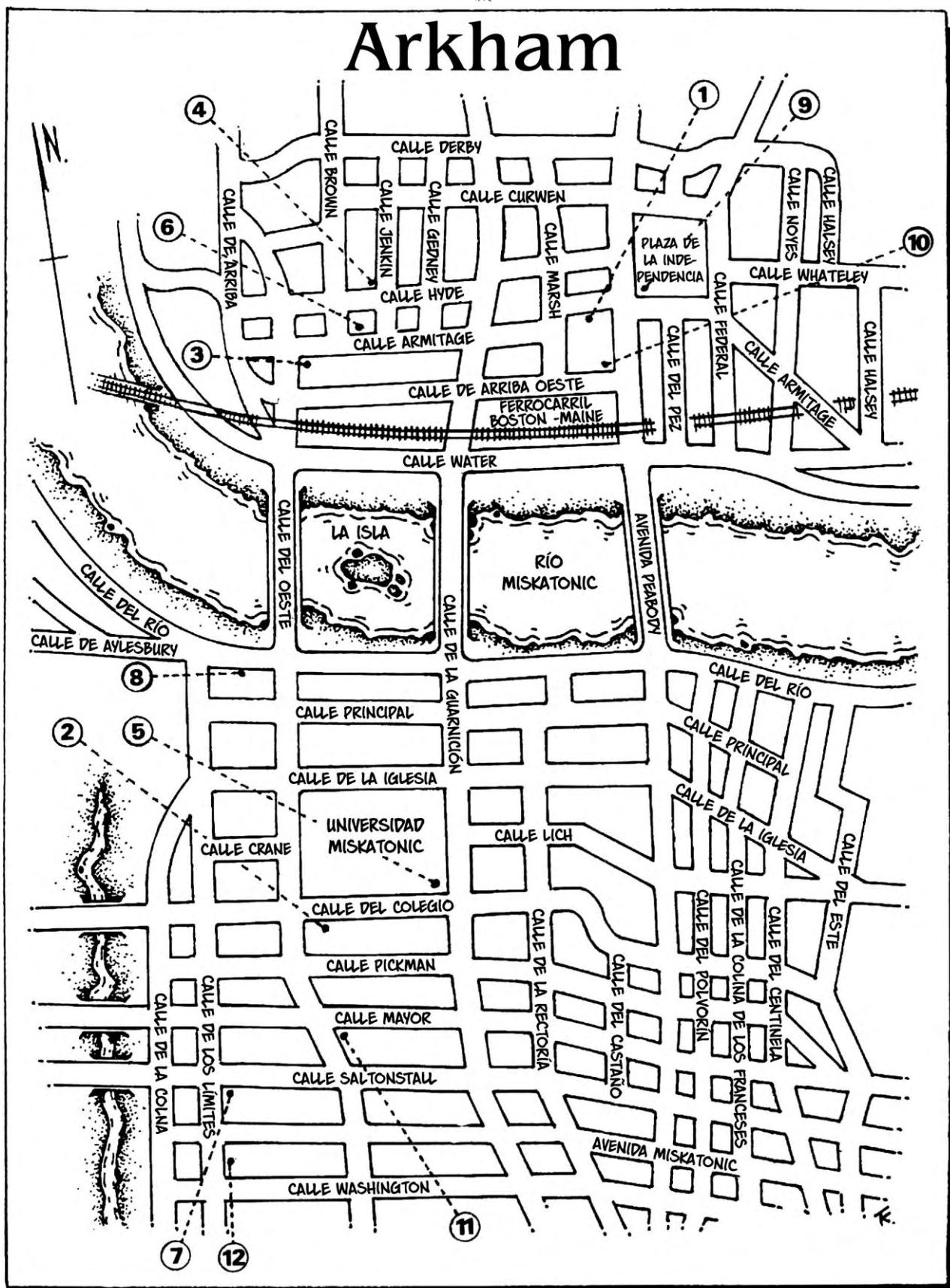
Snowden se quedó impresionado de cómo Danny se había adaptado a sus amigos, los Profundos, y de cómo éstos parecían acostumbrarse a la presencia de extraños como él y Danny. Se dio cuenta en seguida de por qué Dios había decidido alargar su vida. Instruiría a ambas especies, al hombre y al Profundo, para que no temieran los unos a los otros, para que viviesen como hermanos y compartiesen el mundo que tienen en común. Se haría con otros niños y, al igual que Danny, crecerían viendo a los Profundos no como monstruos ni enemigos, sino como sus semejantes. Al alcanzar la madurez estos humanos iluminados regresarían al mundo exterior para transmitir un mensaje de amor y fraternidad.

Aunque Danny Ames acabó volviéndose loco y huyendo, y otro niño, algo más joven, se ahogó en un accidente nadando, Snowden experimentó muchos éxitos con otros a su cargo. Actualmente tiene cuatro niños, de entre tres y diez años, todos los cuales parecen muy prometedores. Parecen haberse adaptado bien y estar felices tanto entre humanos como entre Profundos. El secuestro reciente de Carter Anderson no es su último golpe, pues otros niños pronto serán también raptados. Carter Anderson será el primer ser humano de Snowden con influencia real. Resurgiendo al mundo en pocos años, Snowden está seguro de que demostrará ser hijo de Anderson y obtendrá un puesto de poder. Donna Segreto, también secuestrada, será preparada para ser su esposa.

Leyenda del mapa de Arkham

- 1. Comisaría**
- 2. Hotel Miskatonic**
- 3. Arkham Advertiser**
- 4. La gaceta**
- 5. Biblioteca de la Universidad Miskatonic**
- 6. Edificio Tower**
- 7. Primera iglesia presbiteriana**
- 8. Vaquería**
- 9. Estación de tranvías**
- 10. Taxis**
- 11. Club Miskatonic**
- 12. Localización del cadáver**

Arkham





Carter Anderson fue raptado por un par de matones de Boston, Nick Castle y un español llamado Chalo Talamentes, contratados por Snowden para tal propósito. La pareja se oculta en una casa abandonada de Arkham, planeando el segundo secuestro. El joven Carter es retenido a salvo en el sótano mientras los dos matones buscan una víctima por las calles. Cuando consigan un segundo niño contactarán con Snowden, quien quedará con ellos en Falcon Point para recoger el cargamento. Los niños, junto a los dos delincuentes, serán conducidos hasta una granja en Falcon Point donde Snowden está llevando a cabo su largo experimento.

A falta de pistas la policía considera a la niñera como el principal sospechoso, centrando sus esfuerzos en esa dirección. Todavía no ha encontrado el cuerpo de la Srta. Langford, asesinada brutalmente por los secuestrados. Hasta entonces la policía estará poco interesada en escuchar otras teorías.

EL SECUESTRO

La Srta. Langford asistía regularmente a la iglesia y a menudo se llevaba al hijo de los Anderson a la misa de los domingos. Este domingo Margaret estaba congestionada y decidió quedarse en casa. Pero hacía buen tiempo y, después de abrigar al niño, salió a dar una vuelta llevando a Carter en un caro cochecito. La pareja se encaminó hacia el oeste y luego giró al sur en la calle West. Tomando la calle Washington, se dirigió hacia el este por la calle Boundary. Junto a esta carretera solitaria esperó a que los dos secuestradores saliesen de entre unos arbustos antes incluso de que la Srta. Langford pudiese gritar. Ella se enfrentó brevemente a Talamentes antes de que Castle la golpease en la cabeza con una rama, matándola en el acto. Su cuerpo fue escondido apresuradamente debajo de un montón de maleza y el crío llevado a la casa abandonada. El carrito fue desmontado, metido en cajas y dejado entre la basura del vecindario.

UN SEGUNDO SECUESTRO

Tres o cuatro días más tarde tiene lugar un segundo secuestro. En esta ocasión se trata de una niña llamada Donna Segreto, de tres años, raptada cuando se encontraba en el patio trasero de su casa. El único testigo es un hombre que vio una furgoneta vieja abandonando el callejón con cierta urgencia.

Arkham

Los supuestos detectives deberían tener presente que cuando se produce un caso de secuestro los investigadores no han de llamar la atención. Los secuestradores se asustan con facilidad y podrían huir, matando a sus víctimas o abandonándolas a su suerte. El

Guardián puede recordar esto a los jugadores de modo sutil, previniéndoles para que actúen adecuadamente. El preocupado Sr. Anderson podría estar pendiente de los investigadores, asegurándose de que no hacen nada que pueda poner en peligro a su pequeño Carter.

Es de suponer que los investigadores se entrevistarán con los Anderson o su anfitrión, Robert Beckworth. En cualquier caso éstos no pueden añadir nada más de lo que ya han dicho a la policía y lo publicado en los periódicos.

La policía de Arkham

Cualquier investigador con las credenciales apropiadas, sobre todo contactos policiales, o quienes lleven una carta de Anderson y/o Beckworth, recibirán toda la colaboración del jefe Asa Nichols. Nichols quiere encontrar al niño lo antes posible.

Los investigadores pueden tenerlo más difícil con el detective Harden. Al estar a cargo de la investigación actual, le ofende que haya “gente metiendo las narices en su trabajo.” Está haciendo cuanto puede por encontrar a Carter, pero carece de pruebas sólidas. Si los investigadores pretenden obtener su cooperación, primero tendrán que ganarse su respeto.

La policía está dispuesta a compartir las siguientes pistas y teorías:

- La Srta. Langford fue vista por última vez en el Hotel Miskatonic a las 8:30 de la mañana del domingo. Su servicio daba comienzo a las 10:30 de la mañana, por lo que los Anderson asumieron que se había marchado temprano para dar un largo paseo. La ruta más lógica habría sido hacia el oeste por las calles del Colegio, Pickman, la Mayor o Saltonstall. El paseo no hubiera durado más de 20-30 minutos. La policía ha buscado en estas rutas sin hallar evidencias.
- No se ha recibido ninguna petición de rescate.
- Los viñeros de la iglesia no recuerdan haber visto a la Srta. Langford aquella mañana (una forastera no hubiese pasado desapercibida entre los habituales). Ni ningún miembro recuerda haberla visto.
- La Srta. Langford lleva siete meses trabajando para los Anderson y llegó con unas referencias excelentes. Aquellos investigadores que comprueben sus referencias descubren que estuvo anteriormente contratada por una pareja de Nueva York por más de nueve años y que la tienen en alta consideración.
- El detective Harden se encuentra ahondando en el pasado de la Srta. Langford, esperando dar con algún comportamiento sospechoso. Sus esfuerzos hasta la fecha han mostrado ser fútiles.

LISTA DE FUENTES

Harden planea ahora ampliar su investigación, interrogando sistemáticamente a todo aquel que hubiese estado por la zona el domingo por la mañana. Encabezando su lista están el lechero, conductores de ferrocarril y taxistas. Investigadores de mente ágil podrían adelantarse al detective.

Vaquería: Las oficinas de la vaquería local se localizan al oeste de la calle Del río, entre West y Boundary. No hay reparto de leche los domingos, por lo que ésta es una vía muerta.

Estación de ferrocarril: Las oficinas del ferrocarril se encuentran al sur de Town Square. Los pocos empleados que trabajaron esa mañana no vieron nada sospechoso, ni recuerdan haber visto a una mujer con carrito de bebé.

Taxis: El encargado, Gregory Dahlberg, tiene una lista con los nombres de los conductores que trabajaron aquella mañana. Aunque está dispuesto a entregársela a la policía, a los grupos particulares les pide una “compensación” de 4\$ que van directamente a su bolsillo.

Esa mañana había cuatro conductores trabajando: Brian Confield, Paul Wyatt, Leon Ott y Danny O’Shea. Confield, Wyatt y Ott no saben nada, pero O’Shea recuerda haber visto a una mujer que encaja con la descripción de la Sra. Langford caminando por la calle Washington, entre Garrison y West, en torno a las 9:20 de la mañana. Empujaba un carrito de bebé similar al descrito por los Anderson.

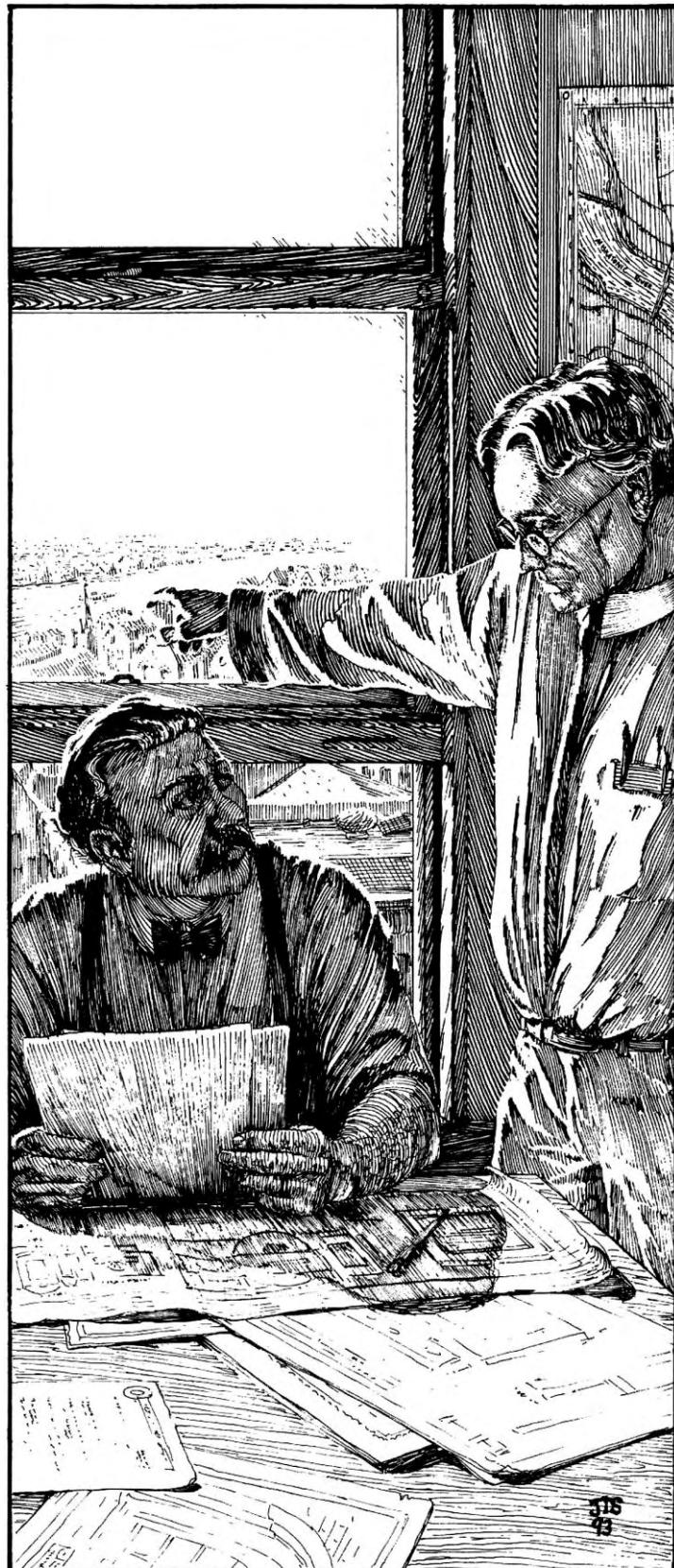
Si no se les ocurre, una tirada de Idea sugiere a los investigadores hacer el mismo recorrido y buscar evidencias. Esto requiere que se peine toda la calle, siguiendo todas las rutas posibles que la mujer pudo haber tomado hacia la Primera iglesia presbiteriana.

UN HALLAZGO DESAGRADABLE

El cuerpo de la Sra. Langford se encuentra escondido entre la maleza, en el lateral oeste de la calle Boundary, entre Washington y Miskatonic. Aunque los investigadores pasen por alto este punto fallando Descubrir, sus narices les alterarán igualmente. El cadáver lleva aquí al menos un día y ya ha empezado a descomponerse; las larvas reptan por encima formando una gruesa capa. Los testigos sufren la pérdida de 1/1D4 puntos de COR. (Nótese que si los investigadores no dan con el cadáver, éste será encontrado por dos muchachos que andaban buscando una pelota. El hallazgo es notificado a la policía y los investigadores se enteran por la prensa o sus contactos policiales).

La cabeza del cadáver está cubierta de sangre y el suelo que lo rodea muestras signos de lucha. Un examen superficial revela una herida grande en la nuca (que más tarde se confirma como causa de la muerte por el doctor Ephraim Sprague). Aparentemente no le falta ninguna prenda de vestir y conserva su monedero, el cual contiene 12\$. Resulta obvio que el robo no fue el móvil.

Una tirada de Descubrir detecta un brillo dorado en la mano fuertemente cerrada del cadáver. Tirando de los rígidos dedos, los investigadores encuentran un pendiente de oro



Robert Beckworth y Charles Anderson



lleno de sangre. Grande y pesado, parece de diseño masculino; a la Sra. Langford no le falta ninguno.

Buscando entre la maleza se puede encontrar un gorrito azul de bebé, con las iniciales "CDA" bordadas. Más tarde es identificado como perteneciente al infante secuestrado, Carter Anderson.

Si los investigadores descubren el cuerpo, debería recordárseles que su deber legal es el de informar a la policía. Mover el cuerpo va contra la ley. Ocultar evidencias (como quedarse con el pendiente encontrado en la mano del cadáver) es un delito grave. Localizar el cadáver es una manera excelente de caer en gracia a Harden, aunque los investigadores deberían ser cautos. La

¿El rastro desaparece?

Conforme se van perdiendo las pistas potenciales, es posible que los investigadores se sientan frustrados. Las siguientes pistas pueden ser introducidas a discreción del Guardián.

LA HISTORIA DE DANNY AMES

En algún momento durante la investigación del rapto un policía, un periodista o cualquier otra persona menciona "el caso de Danny Ames." Al desconocer aquel suceso, los investigadores deberían estar interesados en escucharlo.

Hace tres años un chico, de unos quince, fue encontrado vagando por los bosques al noreste de Arkham. Al principio nadie lo reconoció, pero poco después fue identificado como Danny Ames, un muchacho que llevaba diez años desaparecido.

Fue devuelto a casa de sus padres, pero jamás se recuperó. La mayor parte del tiempo se mostraba dócil, aunque con repentinos ataques de ira. Nunca se supo qué le pasó durante esos diez años.

Cuando su madre falleció un año más tarde, el chico fue enviado al Hospital estatal para dementes en Danvers, Massachusetts. A pesar de que el informe médico afirma que murió en un accidente, siempre se ha rumoreado que fue asesinada por el loco de su hijo. El avergonzado padre se mudó tras la muerte de su esposa y encerró a su hijo.

Si los investigadores quieren más detalles sugiérenseles contactar con el hospital estatal.

HIRAM, EL CHATARRERO

Esta pista apunta directamente al escondrijo de los secuestradores y no debería ser presentada hasta que la niña de los Segreto sea raptada.

Un día, en la calle, los investigadores ven a lo lejos el carro de Hiram el chatarrero. Entre las coas que lleva apiladas en el carro hay piezas de un carrito de bebé. Un examen de las mismas demuestra tratarse del desaparecido Carter Anderson.

Hiram es un tipo simpático, al que le gusta el coñac, cuya forma lenta de hablar oculta una mente ágil. Si los investigadores se interesan por el carrito se los ofrece por 250\$. No está dispuesto a responder a preguntas, pero si se le dice que el carrito tiene que ver con el caso de los niños desaparecidos, ofrece toda su ayuda. Los restos, dice, estaban tirados en un contenedor vacío entre la Calle Mayor y Saltonstall. No tiene ni idea de qué hacia allí el carrito.

publicidad hará que la policía no colabore con ellos.

El segundo secuestro

Pocos días después la hija de Joseph Segreto es secuestrada en el patio de su casa. Donna, de trece meses, jugaba con su hermana de cinco años, María. María entró en la casa dejando a Donna en la caja de arena. Al volver vio que Donna había desaparecido. María cree haber oído un coche en el callejón,riendo muy rápido.

Posteriormente los periódicos notifican de la existencia de un testigo. Art Smith informó a la policía haber visto una vieja furgoneta Ford negra abandonado el lugar justo en el momento del rapto.

Si los investigadores contactan con Art (mirando el listín telefónico) y tiran Elocuencia, éste les cuenta todo lo que dijo a la policía (no se publicó toda la información). Art les confiesa que el motivo por el cual la furgoneta llamó su atención fue que el conductor era "italiano o parecido. Llevaba una gasa llena de sangre en una oreja." Añade que la furgoneta se dirigía al oeste por la Calle Mayor.

LOS SECUESTRADORES SE REFUGIAN

Tras el segundo secuestro con éxito Talamentes y Castle se refugian en una casa de la Calle de la Colina. Esconden la furgoneta en el garaje, cubriendola con una lona. Contactan con Snowden en Falcon Point y acuerdan esperar a que les recojan. Snowden llega, acompañado de un híbrido de Innsmouth llamado Oscar Wentorf, posiblemente un día o más después de la llamada, y probablemente una hora o dos antes de que aparezcan los investigadores. Snowden escapa por los pelos.

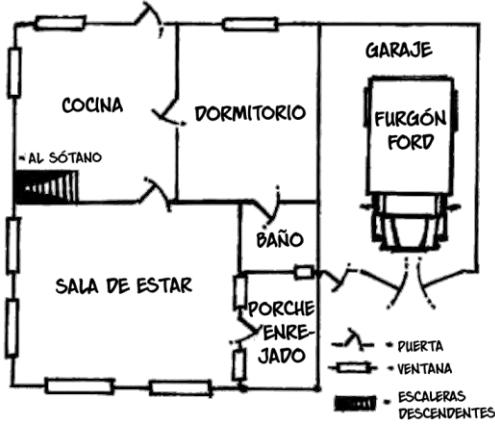
Hasta entonces los niños son retenidos en una habitación del sótano donde los transeúntes no podrán oír sus lloriqueos. Los dos secuestradores se encargan de los infantes, alimentándolos y cambiándoles los pañales. Uno u otro sale ocasionalmente a comprar leche.

La casa de los secuestradores

Un rápido escrutinio de este vecindario da con una localización muy sospechosa: una casa abandonada, separada del resto y prácticamente camuflada por los árboles que la rodean. Un vistazo rápido revela huellas de coche en la gravilla.

Si los investigadores se muestran demasiado agresivos, recuérdeseles que los secuestradores ya han matado antes, y que posiblemente tengan a dos rehenes de corta edad.

El escondite de los secuestradores



Dirigirse descaradamente hacia la puerta delantera podría poner en peligro la vida de los niños.

Si los investigadores buscan la casa abandonada en el registro descubren que perteneció previamente a un hombre llamado Kenneth Ross. Ross era un escritor independiente que escribía historias de caza para revistas de naturaleza. Murió hace seis años durante una expedición para cazar un oso en las Montañas Rocosas canadienses. La casa ha permanecido vacía desde entonces (uno de los motivos por el cual los secuestradores eligieron este sitio).

LA SITUACIÓN

Dependiendo de cómo actúen los investigadores (y de los caprichos del Guardián), puede que éstos no hayan visto a los secuestradores por cuestión de horas, o que lleguen justo cuando Snowden se marcha con su joven cargamento. En cualquier caso, Snowden y Wentorf deben escapar con los niños, alcanzando Falcon Point sanos y salvos. Si Castle y Talamentes escapan o no, dependerá de las circunstancias. Los dos secuestradores maldicen a su jefe por abandonarlos, con cargos de homicidio y secuestro cerniéndose sobre sus cabezas, prefiriendo presentar batalla a rendirse. Se retiran al garaje si les es posible, atravesando la puerta con el furgón a toda velocidad para escapar. Si se ven atrapados dentro de la casa, se resisten disparando a los investigadores mientras Snowden se da a la fuga.

Si se prolonga el tiroteo, acabará apareciendo la policía para terminar el trabajo de una forma u otra. Incluso si la reyerta dura poco, la policía llegará justo después, posiblemente interfiriendo con los planes de los investigadores.

También es posible que Snowden y Wentorf ya se

hayan ido con los secuestradores y los dos niños a Falcon Point. Esta opción evita que la policía establezca contacto con los delincuentes, otorgando a los investigadores libertad de acción (sobre todo cuando busquen pistas en la casa).

La casa

La casa es una vivienda modesta de planta única y un pequeño sótano. Hay una cochera adosada en el lateral derecho. El patio está lleno de malas hierbas. El nombre del anterior propietario sigue siendo visible en el oxidado buzón. Todas las puertas y ventanas están cerradas.

Dentro, las condiciones son solamente un poco mejor. Aunque hay polvo y está sucio, por todas partes hay evidencias de presencia humana.

Sala de estar: El único mueble presente en esta habitación es un sofá medio roído y vencido. En medio de la pared del fondo hay una estufa Franklin, la tubería sube hasta el techo.

Cocina: Esta habitación alberga una mesa estropeada y cuatro sillas. Los muebles están llenos de comida en lata. El horno es a leña y el frigorífico que hay detrás de la puerta trasera contiene una botella de leche a medias, todavía fresca. Una escalera conducen al sótano. El fregadero está lleno de platos sucios y la basura se apila en las esquinas.

Dormitorio: Esta habitación contiene dos estrechas camas individuales y dos aparadores de cuatro cajones. Los dos primeros de cada uno guardan ropa de hombre sucia y arrugada, obviamente usada recientemente.

Una búsqueda exhaustiva en uno de los aparadores revela una carta enviada por Harold Snowden a Castle y Talamentes. Tiene el matasellos de Innsmouth (véase *Ayuda Niños nº 3*). El otro aparador contiene un juego de llaves para el furgón y la puerta del sótano (pero solamente si Castle y Talamentes no lograron escapar).

AYUDA NIÑOS Nº 3 – Carta escrita a mano de una cita reciente

Me agrada saber que han tenido éxito con CDA. Intenten conseguir uno más (como acordamos) a lo largo de la presente semana.

Wentorf y yo esperamos poder visitarles pronto. Tendremos que hacer una parada en Falcon Point para ver cómo están los demás.

H. Snowden

P.D.: Asegúrense de que nada se nos interponga.



Baño: Las cañerías no funcionan, algo que salta a la vista al abrir la puerta.

Sótano: Las escaleras de la cocina descienden hasta una pequeña puerta cerrada. Al otro lado se encuentra el sótano, la habitación más limpia de toda la casa. Talamentes preparó un dormitorio limpio para los dos niños; cada uno cuenta con su propia cama junto a una cómoda chica con ropa robada por Castle de los tendederos de los vecinos. En un rincón hay una cortina, la cual esconde un váter improvisado formado por un cubo. Al fondo hay unas estanterías con latas de vegetales en conserva.

Patio: El patio está cubierto de malas hierbas, enredaderas y árboles. Muchos arbustos crecen próximos a la casa, camuflando el respiradero que hay debajo de la ventana de la cocina. Está cerrado por dentro.

Garaje: El garaje es lo suficiente grande como para albergar un vehículo, con el espacio justo para que una persona se deslice por un lateral. Si los secuestradores han abandonado la ciudad habrá una lona tirada en el suelo, utilizada para ocultar el furgón. De las paredes cuelgan herramientas de jardinería y al fondo hay un banco de trabajo lleno de herramientas. Debajo del banco, envuelto en un trapo lleno de aceite, hay un fusil de caza de doble cañón, un K&K 500/.600 Nitro express (un mataelefantes). No hay munición, y una tirada de Mecánica demuestra que el cierre está roto. Puede ser reparado (por un experto) y ser vendido por hasta 800\$. En sus condiciones actuales no valdría más de 300\$.

ATRAPAR A LOS SECUESTRADORES

Si el Guardián considera que los investigadores no lo han hecho lo suficientemente bien como para atrapar a los secuestradores, la siguiente información resulta pertinente.

Talamentes suele estar a cargo de los niños y pasa la mayor parte del tiempo en el sótano. Castle suele vigilar escaleras arriba, matando el tiempo leyendo revistas. Siempre hay uno en la casa pendiente de los niños. Una vez se hacen con la niña de los Segreto no se arriesgan mucho a salir, salvo ocasionalmente para ir de compras. No quieren ser demasiado vistos por el vecindario.

Snowden y su compañero Wentorf no están dispuestos a morir por estos dos niños. Saben que si no se los llevan a la granja habrá otros. Ninguno de los dos participará en un tiroteo a menos que se sientan directamente amenazados, dejando que Castle y Talamentes peleen por ellos. Si son asaltados, Talamentes y Castle cubren a Snowden en su huida, disparando a través de las ventanas o luchando cuerpo a cuerpo dentro de la casa. Snowden y Wentorf aprovechan para subirse al coche y salir de allí. Si fuera necesario usarán a los niños como escudos humanos.

Snowden se dirige al sur por la Calle de la Colina, después gira al este por Washington y hacia la avenida

Peabody antes de torcer al norte y ponerse camino de Falcon Point. Elimina cualquier rastro antes de salir de la ciudad. El Guardián debería permitirle escapar mientras hace la fuga lo más dramática y excitante posible.

Concluyendo en Arkham

Con la aventura aún incompleta resulta difícil decir si se está teniendo éxito. Pero la muerte del niño, Carter Anderson, condena al fracaso a esta parte del escenario.

Un amargado Charles Anderson hace una declaración pública, denunciando al Departamento de policía de Arkham, y puede que hasta a los investigadores. Rompe sus relaciones con Arkham y vuelve a Nueva York junto a su familia. Los Segreto también han sufrido, pero sus quejas pasan relativamente desapercibidas. Dependiendo de su papel en las muertes de algunos de los infantes, los investigadores pudiesen enfrentarse a cargos legales (incluyendo el de homicidio). Su Crédito y reputación pueden verse afectados por esta publicidad adversa.

Si los dos secuestradores son matados o detenidos, la furgoneta Ford puede ser identificada como el mismo vehículo robado a Jack Wilson de Falcon Point hace dos meses. La policía, mientras tanto, acordonan la casa y se dedica a buscar pruebas. Lo que ocurrirá a continuación viene determinado según si los investigadores encuentran o no la carta, y si lo hacen, ¿se la enseñarán a la policía?

El Hospital estatal

El Hospital estatal para dementes de Massachusetts es el más grande de su clase en Nueva Inglaterra, estando al cuidado de más de dos mil pacientes. Corto de personal, el tratamiento individualizado es escaso o inexistente. Los pacientes residen en varios dormitorios contenidos por enormes edificios de ladrillo de tres plantas de alto. Los más violentos son retenidos en celdas.

Cuando los investigadores llegan se les presenta al médico que atiende a Danny Ames, el Dr. Anson Best. Best es un médico competente en un puesto insostenible. Sabe que los pacientes necesitan mejores cuidados, pero duda de que puedan conseguir los fondos que los aseguren.

Best les cuenta lo poco que sabe acerca del caso de Danny Ames: cuándo y dónde fue encontrado, la serie de acontecimientos que conllevaron a su confinamiento, y la mínima terapia que ha recibido desde entonces.

Danny Ames lleva aquí dos años y medio. Fue encontrado deambulando por los bosques al noreste de Arkham, a más de tres kilómetros de Ipswich. Cuando volvió con sus padres el muchacho estuvo en la casa

durante seis meses hasta la muerte accidental de su madre, momento en el cual su padre lo internó en el hospital y lo dejó bajo la tutela del Estado. Desde entonces el padre de Danny no ha vuelto a aparecer por allí, se cree que se ha ido de Nueva Inglaterra.

Diagnosticado como esquizofrénico paranoide, Danny es mantenido aislado las veinticuatro horas del día y tratado con opio para controlar sus arrebatos de violencia. Lo consideran un caso sin esperanza. Aunque Best está dispuesto a colaborar, no permite que nadie lea los documentos relativos al caso a menos que los investigadores vengan en representación de alguna persona influyente. Si los investigadores logran acceder al historial, consúltese la Ayuda Niños nº 4. Las tres primeras entradas tienen fecha de hace tres años y se

rellenaron en el Manicomio de Arkham. Las posteriores corresponden al Hospital estatal y van desde hace dos años y medio hasta la actualidad.

VISITANDO A DANNY AMES

El estado de Danny se debe en parte a los abusos sexuales que ha sufrido y al darse cuenta con los años de que jamás se transformará en un Profundo (una tremenda impresión después de pasar años en su compañía creyendo que era uno de ellos). Muchos de sus síntomas pudieran ser interpretados como corrupción híbrida, aunque todos son psicosomáticos. Está permanentemente loco y sin esperanza de cura.

Danny es retenido en una celda de muros de hormigón, sin muebles y con un colchón sucio en el suelo.

AYUDA NIÑOS N° 4

– Extracto del expediente del caso de Danny Ames

Primera entrada, con fecha de hace tres años

Aparentemente tiene catorce o quince años. Cuando fue encontrado en los bosques al este de Ipswich, el sujeto se hallaba escarbando en busca de gusanos debajo de un tronco podrido. Su vestimenta la formaban unos vaqueros azules raídos, una camisa de franela e iba descalzo. Su identidad es desconocida. Dejado al cuidado del Manicomio de Arkham.

Dos días después

El paciente John Doe sigue sin ser identificado. Exhibe cambios de humor que van de rabietas de niño a violencia animal. Padece amnesia y no recuerda quién es ni de dónde procede.

Dos semanas después

El sujeto ha sido identificado como Danny Ames, hijo de Peter y Cynthia Ames de Arkham. Danny llevaba desaparecido diez años, y cuando desapareció se creyó que había sido víctima de

un rapto. Se encuentra bajo la custodia de sus padres en casa. Esto debiera ser lo mejor para que recobre la memoria.

Hospital estatal de Danvers

Danny Ames fue admitido bajo la tutela del Estado e instalado en un ala aislada para su observación. Es propenso a arrebatos de violencia extrema. Antes de ser admitido como paciente, fue encontrado en su casa, sentado de cuclillas sobre el cadáver de su madre, croando con fuerza. A pesar de que se cree que pueda haber sido responsable de la muerte de su madre, las autoridades juzgaron incapacitado para un juicio. Su padre lo ha confiado formalmente al cuidado del Estado.

Dos meses después

Tras varias semanas de observación, el paciente hace esfuerzos recurrentes por emitir palabras, y a veces fragmentos de frases. Parece hablar de una cueva en la que

jugaba con alguien a quien llamaba "ellos". Les da un significado casi místico a aquéllos que llama "ellos", y a veces nombra a un tal "Snowden".

Sus episodios violentos continúan siendo frecuentes, pero el opio parece poder controlarlos.

Un año después

Hablé con el paciente sobre sus padres, esperando poder estimular su memoria. Parecía recordarlos, pero luego dijo: "El Sr. Ames ya no es mi padre." Su desarrollo mental parece haberse estancado aproximadamente al nivel de alguien de siete años.

Entradas restantes

Prosiguen en la misma tónica. El paciente mejora muy poco y los estallidos de violencia parecen ser controlables únicamente mediante dosis más fuertes de depresivos. Se ha producido una disminución de su salud física.



Danny Ames

Separada por una puerta con barrotes, su celda apesta a deposiciones humanas (y un poco a pescado). Cuando llegan los investigadores, Danny, vestido únicamente con un pantalón, anda reptando por el suelo, persiguiendo algo.

Atrapa una cucaracha grande, la mira un segundo y se la echa a la boca, haciéndola crujir entre sus dientes con claro deleite. Los investigadores pierden 0/1 puntos de COR.

Danny parece enfermo, pálido y un tanto demacrado. Su cabello es blanco y le escasea, tiene cicatrices en el pecho así como en los brazos y el cuello. Cualquier investigador que tire Medicina se da cuenta de que se está muriendo de hambre. Se les permite hablar a través de los barrotes pero no entrar a la celda.

Danny está ocasionalmente lúcido y es capaz de mantener una conversación. Habla del mar, refiriéndose a menudo a una cueva en la que afirma haber vivido un tiempo con "ellos". También habla bastante de "Snowden" y posiblemente de Falcon Point (una pequeña aldea próxima a Innsmouth). Los doctores especulan que podría haber vivido un tiempo en alguna parte subdesarrollada de la costa.

En algún instante durante la visita de los investigadores, éstos se dan cuenta de que la personalidad de Danny cambia radicalmente. Sus ojos se entrecierran justo antes de echar a correr y saltar hacia la ventada,

agarrándose a los barrotes y vociferando a más no poder. Cae de espaldas al suelo, pero con un gesto se pone en pie y se lanza hacia la puerta. La golpea con toda su fuerza, hiriéndose en la cara, pero haciendo saltar el cerrojo de la celda. Danny está libre.

Su primera víctima es cualquier asistente u otro empleado que acompañe a los investigadores. Este personaje cae inconsciente ante el ataque de Danny y es víctima de un mordisco en la cara. Los presentes pierden 1/1D4 puntos de COR mientras la víctima grita indefensa.

Danny puede ser fácilmente reducido por tres o cuatro individuos fuertes que salten a la vez encima de él. Si logra zafarse echa a correr por el pasillo, croando tan fuerte como puede. Aunque existe la posibilidad de que otros bedeles puedan reducirlo, el Guardián puede permitirle escapar, saltando la valla y desapareciendo en los bosques cercanos. Los investigadores pueden verse involucrados en una cacería en la que participen la policía, voluntarios locales y otros. Cuánto tiempo permanece libre se deja en manos del Guardián. Danny se encaminará a Falcon Point. Los investigadores podrían ser capaces de seguirlo o de rastrear sus movimientos.

Historias de los periódicos

Aquellos investigadores que indaguen en los archivos del *Arkham Advertiser* o de *La Gaceta* en busca de historias

AYUDA NIÑOS N° 5 – Artículo del Arkham
Advertiser o de La Gaceta fechado hace diez
años aproximadamente.

Automóvil abandonado identificado como perteneciente a un pastor desaparecido

El sacerdote Harold Snowden desaparecido y presuntamente muerto

GLOUCESTER – Un Ford modelo A fue hallado abandonado ayer cerca de la orilla norte de Gloucester; fue identificado como propiedad del Sr. Harold Snowden, antiguo sacerdote de la Primera iglesia baptista de Arkham. El Sr. Snowden estuvo a la cabeza de la iglesia casi siete años cuando dimitió repentinamente el verano pasado, como consecuencia de un aserie de acusaciones de mala conducta hechas por algunos miembros de la congregación.

La policía ha declarado auténtica la nota de suicidio escrita por Snowden, la cual fue encontrada en el vehículo. A pesar de que su contenido no ha sido revelado, fuentes internas afirman que el sacerdote negaba todos los cargos presentados contra él, pero que no podía seguir sufriendo y viviendo en una comunidad que creía tales cosas de él. No tenía familia ni herederos conocidos.

relacionadas con Danny Ames encuentran (con una tirada de Buscar libros) artículos de hace tres años referentes a un muchacho desconocido encontrado deambulando por los bosques, y de su subsecuente identificación como Danny Ames, desaparecido durante más de siete años. La fecha de su abducción diez años antes también aparece, conduciendo a la historia del secuestro. No se detuvo a ningún sospechoso y el crimen permanece sin resolver.

Si os investigadores buscan el nombre de Snowden pueden encontrar la *Ayuda Niños nº 5*.

Primera iglesia baptista

Aquellos investigadores que quieran seguir la pista de la historia de Harold Snowden pueden visitar la iglesia baptista y hablar con el pastor, el reverendo Charles Noyes. Noyes era asistente de Harold Snowden y lo conocía muy bien. Si es convencido de la sinceridad de los investigadores les cuenta cómo Snowden, un buen hombre, fue erróneamente acusado de molestar a uno de los niños de la congregación, un chico llamado Danny Ames. Cree que era inocente y que Danny fue víctima de abusos por parte de un miembro de su familia. Pero los cargos eran difíciles de refutar y Snowden acabó dimitiendo. Dos semanas más tarde se mudó de la casa de huéspedes en la que había vivido y abandonó la ciudad. Un día o dos después su coche fue hallado abandonado en la costa. Noyes considera el caso de Snowden como un

error trágico de la justicia.

Falcon Point

Las únicas pruebas que apuntan a los investigadores hacia esta dirección son la carta de Snowden encontrada en la casa de la Calle de la Colina, y las referencias delirantes de Danny Ames. El Guardián pudiera necesitar ofrecer otra vía para introducir esta información. Si la policía registra la casa de la Calle de la Colina, encuentra la carta; la información llega a los investigadores gracias a sus contactos en el departamento o a Anderson y Beckworth. Si todo lo demás falla, Danny Ames puede hablar de Falcon Point durante una visita de los investigadores al Hospital estatal.

La comunidad

Falcon Point es una pequeña comunidad pesquera de no más de cuarenta o cincuenta residentes repartidos por toda la costa que parte de la temida Innsmouth. A pesar de pertenecer a Innsmouth y estar gobernada por ésta, la gente de Falcon Point mantiene una existencia al margen de sus vecinos híbridos. Falcon Point se localiza a aproximadamente 17 kilómetros de Arkham.

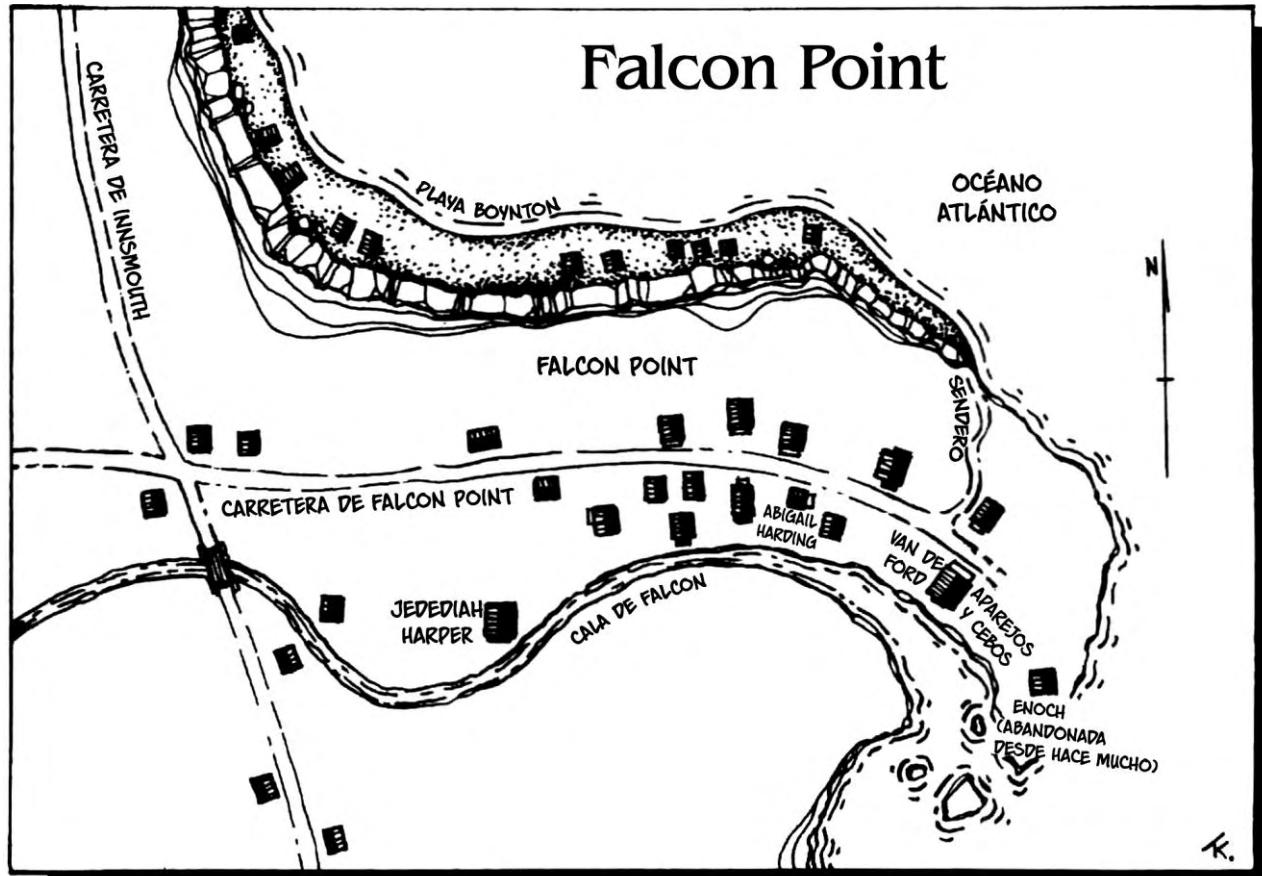
Los habitantes de Falcon Point temen y aborrecen a los híbridos de Innsmouth. Aunque se muestran reacios a hablar con forasteros, el dinero o el alcohol harán que algunas lenguas se suelten.

Preguntar por la zona saca poca información. Preguntar por los sospechosos nada. Las preguntas acerca de sucesos extraños o inusuales son respondidas con “Pregúntenle a Abby.” Abby es Abigail Harding, la administradora de la oficina de correos. El furgón del correo que va desde Gloucester hasta Ipswich deja un paquete todas las mañanas frente a su puerta, luego ella entrega las cartas y paquetes a los destinatarios. Cruza toda la comunidad, entregando el correo en varias granjas de la zona.

APAREJOS Y CEBOS

El único almacén de Falcon Point es la tienda de Delmar van de Ford, Aparejos y cebos. Van de Ford cuenta con la mayoría del equipo necesario para practicar pesca, así como gasolina y otros productos esenciales como café, tabaco, comida enlatada, etc. No sabe nada de un hombre llamado Snowden, pero si los investigadores le dan las descripciones de Talamentes y Castle, recordará haberlos visto.

“Estoy seguro, recuerdo a ese español. Ése y su amigo repostaron aquí. Eso fue... ummm, hace un mes y medio, o dos. Se dirigían al sur. Recuerdo que iban otros dos en el coche. Pagaron con esto.”



Van de Ford va hasta la máquina registradora y saca una moneda de oro de 1813. La ha guardado todo este tiempo como curiosidad.

Si los investigadores persisten en interrogarle, Delmar les sugiere que "hablen con Abby."

JACK WILSON

Los investigadores pueden conocer o no a Jack Wilson, propietario de la furgoneta negra robada por Talamentes y Castle. Vive en esta comunidad.

Respecto al vehículo robado Wilson dice que una noche, hace dos meses, le robaron la furgoneta justo frente a su casa. Lo denunció a la policía y, si se le ha devuelto, se muestra muy agradecido hacia los investigadores por toda la ayuda prestada para recuperar su vehículo.

Si le preguntan por un lugar en el que poder hospedarse, Wilson les ofrece una habitación vacía de su casa, y otra que tiene encima del garaje.

No sabe nada de un hombre llamado Snowden, pero les sugiere que consulten a Abby.

ABIGAIL HARDIN

Abigail ha sido la cartería local desde que falleciese su esposo hace ya cerca de veinte años. Es leal a su deber (y a la memoria de su marido), negándose a tratar temas

postales sin una causa justa. Para hacerla hablar los investigadores tendrán que explicar sus motivos. Cuanto más oficial e importantes parezcan éstos, más posibilidades tienen de convencerla. Por ejemplo, decirle que Snowden ha heredado una gran fortuna la impresionaría más que contarle que se trata de un antiguo compañero de estudios. Abigail siempre está pendiente de cualquier cotilleo.

Abigail puede decirles que ha estado recibiendo cartas dirigidas a un tal H. Snowden, enviadas a Mike Kelso, de la granja Kelso. Parecían cartas de lo más normales, mataseladas en Arkham. Las últimas las entregó hace cinco o seis días. Para obtener la dirección de la granja Kelso los investigadores solo tienen que preguntar.

La granja Kelso

La granja Kelso se encuentra al sureste de Falcon Point, junto a una carretera de gravilla que cruza un pequeño canal. Localizado al final de la carretera hay un camino que sube una colina, identificable como la entrada a la granja Kelso gracias a un viejo buzón colocado encima de un poste de la valla. La granja no se ve desde la carretera, salvo el tejado de un pajar que destaca sobre la colina.

Subiendo la colina los investigadores ven delante de ellos unos campos y pastos rodeados por un muro bajo de piedra. Junto al pajar hay una granja, un pozo cubierto de

moho y un gallinero combado. Detrás de la casa hay un jardín con vegetales plantados.

El pajón contiene el coche de los Kelso y un carro, siete vacas lecheras, dos caballos y una vieja mula. En el gallinero hay varias docenas de gallinas, un gallo y cuatro ocas. (Téngase presente que las ocas suelen ser mejores guardianas que los perros).

A tres cuartos de kilómetro, aunque imposible de ver por el bosque y las colinas, hay una pequeña casa en la playa, conectada a la granja de los Kelso mediante un camino cubierto por la maleza.

MIKE KELSO

Frente a la cancela cerrada que da acceso a la granja, los investigadores ven a un hombre alto y desgarbado, con un mono de trabajo, que se dirige hacia ellos para recibirlos. Saluda, dándoles la bienvenida con amabilidad. Les pregunta si puede servirles en algo y les invita a tomar café o un refresco. Si aceptan, abre la cancela, pidiéndoles que tengan cuidado de que no se salgan las gallinas. Les dice que aparquen el mientras cierra la cancela.

Mientras los investigadores salen del coche, Mike Kelso se presenta con un amistoso apretón de manos. Los conduce hasta el interior de la casa, abriendo la puerta y gritando: "¡Cariño! ¡Tenemos invitados!" Los lleva hasta un salón y los invita a sentarse. Aparece Sarah Kelso, saludando y preguntando si les gustaría tomar algún refrigerio. Ofrece café, té y limonada. Su casa es la típica granja americana con dos dormitorios arriba, una sala de estar, un salón, un comedor, una cocina abajo y porche delante y detrás.

Invitan a los investigadores a que se queden a cenar, con Mike preguntándoles por los sucesos que se producen fuera de allí. Sarah hace de comer, echando a todo el mundo de la cocina. La comida es muy buena; todos los alimentos son frescos, producidos en la misma granja.

Si se le pregunta por Snowden, Kelso dice que está recibiendo cartas dirigidas a ese hombre, pero que no tiene ni la más mínima idea de quién es. Ha devuelto las cartas a Ipswich y dice que llevan allí muchas semanas. Pide disculpas por no poder ayudarles más.

Antes de que salgan de la casa permítase a los investigadores tirar Idea, o Idea/2 si la visita fue corta. Si tienen éxito, se dan cuenta de que existen objetos que ponen de manifiesto la presencia de niños en la casa: objetos frágiles situados a cierta altura, portezuelas en las escaleras, vajilla para niños en el fregadero, etc. Si se les expone esto, los Kelso explican que los sobrinos de Sarah, de cuatro y siete años, estuvieron de visita la semana pasada. Una tirada de Psicología revela que mienten.

Si los investigadores presionan a los Kelso éstos se enfadarán. Mike se pone en pie y les pide amablemente que se marchen. "¡No pienso permitir que nadie me llame mentiroso en mi propia casa!"

Mike y Sarah trabajan para Snowden y conocen todos los detalles de la operación. Llevan catorce años viviendo

en esta granja y Snowden ha hecho buen uso de esta tapadera. En cuanto los investigadores se marchen, Mike va a caballo hasta la casa de la playa para alertar a Snowden.

INVESTIGANDO A LOS KELSO

Si los investigadores piensan en volver a preguntarle a Abigail, ésta les dice que entregó una carta dirigida al tal Snowden hace exactamente tres días. Si se le pregunta por los sobrinos de visita afirma que nunca ha visto a ningún criado por la granja. Los habitantes de Falcon Point e Ipswich sostienen que los Kelso son ciudadanos modelo.

El registro de la propiedad se encuentra en la Sede del gobierno municipal en Innsmouth. Demuestra que la propiedad de los Kelso se extiende hasta el océano. Este dato también puede ser descubierto preguntando a los viejos residentes de Falcon Point.

EL SIGUIENTE MOVIMIENTO

Llegados a este punto los investigadores deberían tener una buena razón para sospechar de los Kelso. Llamar a la policía estatal es una opción, pero habrá que darle algún motivo aparte de la "intuición" de los investigadores, porque de lo contrario no podrá actuar: unos agentes visitan a los Kelso, son agasajados y se van después de no hallar nada sospechoso.

Los investigadores pueden optar por explorar las inmediaciones de la granja. No hay nada incriminitorio en la propiedad, pero echar un vistazo por la noche en el pajón molestará a las ocas, que alertarán a los Kelso. Mike aparece en el porche 1D4+2 asaltos más tarde armado con una escopeta galga 12 cargada con sal (75%, 1D6 de daño).

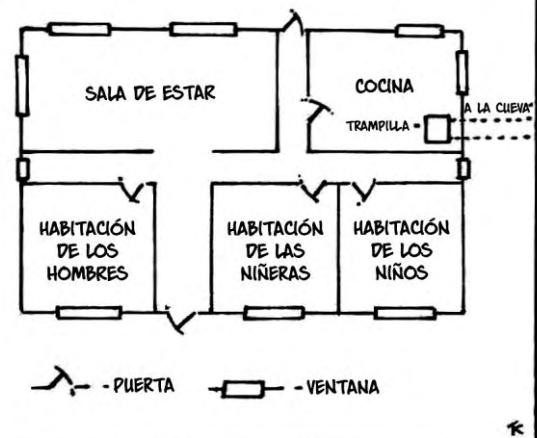
Seguir el camino que sale de la granja hacia las colinas es la mejor opción. La casa de la playa, y las cuevas bajo ella, es donde los niños están siendo retenidos. Alternativamente se puede llegar hasta la casa de la playa siguiendo la línea costera en bote por mar.

La casa de la playa

Esta casa ha sido utilizada por Snowden desde hace varios años para llevar a cabo sus experimentos psicológicos que involucran a Profundos adultos y niños humanos. La casa la ocupan actualmente seis niños que van de los uno a los diez años (incluyendo a Carter Anderson y Donna Segreto); dos niñas híbridas de Innsmouth, Melissa Hart y Sharon Gilman; Harold Snowden y su guardaespaldas híbrido Oscar Wentorf; y, si escaparon de Arkham, los dos secuestradores Nick Castle y Chalo Talamentes.

La casa de la playa, que carece de electricidad, es un edificio de planta única, encarado al océano y con puertas delantera y trasera. Dentro hay tres dormitorios chicos; uno para las niñas, uno para los niños recién adquiridos, y uno para los dos niños medianos. Castle y Talamentes (si están) duermen en la salita de Snowden, Wentorf y los

La casa de la playa



dos niños más mayores pasan la noche en la cueva marina que hay bajo la casa, accesible mediante una trampilla situada en el suelo de la cocina. Esta cueva se abre a su vez a un pequeño arroyo que corre cerca de la casa. Los Kelso traen comida una o dos veces a la semana.

La descripción siguiente es la típica de un día cualquiera en la casa de la playa, asumiendo que los investigadores todavía no le han dado a Snowden ninguna razón para tomar medidas extremas. Ajústese la situación según convenga.

- Los últimos raptos, Carter y Donna, se encuentran en la casa, o fuera junto a una de las niñeras por lo menos.
- Sally, de tres años de edad, y Billy, de cinco, juegan fuera vigilados por una de las niñeras, o en la cueva bajo la casa.
- Peter, de nueve años, y Ruth, de diez, están con Snowden en la cueva o jugando fuera.
- Las niñeras, Melissa y Sharon, están en la cueva enseñando a los más mayores, o vigilando a los niños que juegan fuera de la casa.
- Talamente y Castle (si están) se encuentran en las inmediaciones o dentro de la casa. Nunca entran a las cuevas.
- Snowden y Wentorf se encuentran en las cuevas, trabajando con los niños que están allí.

FUERA DE LA CASA

Hay un coche aparcado cerca de la casa. Si los investigadores se encontraron con Snowden en Arkham, reconocerán el vehículo como suyo. Revélese el número aparente de niños (seis) pero, a una distancia lo suficiente segura como para evitar ser detectados, una identificación práctica es imposible sin unos prismáticos. Si los investigadores observan el tiempo suficiente ven a Mike Kelso llevando un carro lleno de comida.

Los investigadores ven a varios niños jugando en la arena o el agua, a menudo en compañía de Profundos. Ver a unos seres humanos jugar con Profundos cuesta 1/1D6+1 puntos de COR. También tendrán la oportunidad de ver a dos hombres en la playa mirando al mar. De repente, varios Profundos emergen del agua para

hablar con los dos hombres. Después se sumergen tan repentinamente como aparecieron. Los dos hombres se encaminan hacia el sur, siguiendo el arroyo y desapareciendo entre los bancos.

El arroyo corre entre el bosque que hay detrás de la casa y atraviesa los pastos de los Kelso. Se va estrechado y estrangulado por zarzales y grandes rocas. La entrada está camuflada por ramas y setos. Con un poco de trabajo sería posible ascender por el calmado arroyo. Los bancos son impracticables y los árboles bloquean buena parte de los rayos de sol. Una tirada de Descubrir detecta una abertura oscura entre los bancos, oscurecida por las zarzas colgantes. Entrar alerta inmediatamente a quiénquiera y lo que quiera que haya dentro.

LA CUEVA

Esta cueva está débilmente iluminada por unas velas. El mobiliario lo forman una mesa, unas pocas sillas y un par de armarios. Hay varias antecámaras, las cuales contienen los catres de Snowden, Wentorf y los dos niños de más edad.

Hacia el fondo la cueva ésta se ensancha, llena de estalactitas y estalagmitas. Un lateral del suelo está libre, dejando un área abierta ahora ocupada por 1D6 Profundos. El fondo está iluminado por la luz del día que se refleja en el arroyo.

Rescatar a los niños

El curso de acción más factible es introducirse en la casa por la noche y sorprender a sus ocupantes. Es poco probable que Snowden apostase guardas. Al igual que antes, ajústese la situación a las acciones previas de los investigadores. Sitúense a los habitantes de la casa según convenga. Recuérdese que los dos niños más grandes duermen en la cueva. Los ocupantes reaccionarán de acuerdo a la situación actual. Si Castle y Talamente están allí, usarán sus armas.

Las dos mujeres lucharán con uñas y dientes, pero al menos una debería tener la oportunidad de cerrar la puerta del sótano y avisar a los ocupantes de la cueva. La cueva es lo suficientemente profunda como para que los ruidos en la casa no sean oídos allí. Si los investigadores se las arreglan para reducir a los ocupantes de arriba con rapidez, todavía pueden sorprender a los de abajo. Si una de las mujeres gana el túnel, ésta alerta a Snowden y Wentorf. Prepararán una emboscada en el recodo del túnel respaldados por los Profundos.

Si las cosas se le ponen feas a Snowden, él y sus seguidores se retiran e intentan escapar en los botes que hay amarrados en el arroyo, llevándose consigo tantos niños como les sea posible. Los Profundos de la cueva pueden cubrir la retirada, pero no cometerán la estupidez de morir por Snowden. Si las cosas también se les ponen feas, harán lo propio huyendo.

Si Snowden consigue llegar al mar se reunirá con más Profundos, los cuales le ayudan a escapar. Cualquier



investigador loco o inconsciente que caiga en las manos de Snowden será matado y sus restos arrojados a los tiburones.

Las notas de Snowden pueden estar guardadas en esta cueva: media docena de cuadernos escritos a mano. Si los investigadores las estudian detenidamente, se enteran de toda la historia que hay detrás de sus acciones y comportamiento, tal vez hasta averiguando que algunos de sus experimentos exitosos ya han vuelto a la sociedad. Leer las notas al completo (las "Notas de Snowden") cuesta 1D4 puntos de COR y aporta un +1% a Mitos de Cthulhu.

PARA GUARDIANES SEDIENTOS DE SANGRE

La situación se puede enredar más todavía si se quiere. Cuando Snowden (o un Profundo) sale huyendo de la cueva, grita con una aguda y extraña voz: "¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!" El agua del arroyo empieza a burbujejar y toda su superficie se vuelve espumosa, negra y de mal olor al emerger un Shoggoth del lecho.

LOS NIÑOS RESCATADOS

Carter y Donna acaban de llegar a la playa, pero los otros cuatro niños llevan mucho tiempo sufriendo la manipulación psicológica de Snowden. Aunque los dos medianos son más o menos tratables (lloran la mayor parte del tiempo), los dos más mayores desconfían de los extraños y se enfrentan a los investigadores en la medida de lo posible. Los cuatro hablan en una rara mezcla de inglés y un gruñido gutural. Los investigadores pierden 1/1D2 puntos de COR al tratar con ellos.

Psicológicamente los dos más mayores son híbridos de Profundo (a pesar de que carecen de los genes que causan la mutación física). Estos dos tendrán que ser internados para el resto de sus vidas. Los otros dos podrían ser recuperados tras un largo tratamiento de psicoterapia pero, a pesar de ello, crecen alterados y neuróticos.

La vuelta de estos cuatro niños junto a sus padres demuestra ser difícil. No conservan recuerdos de su pasado y no existen pruebas. Snowden pudiera tener algunas pistas que apunten a sus documentos personales en su casa de Innsmouth o en la casa de la playa.

Recompensas y penalizaciones

Rescatar y devolver a Carter Anderson y/o Donna Segreto a la sociedad granjea la aclamación popular y un incremento del Crédito en 2D10+5 puntos. La recompensa económica por devolver sano y salvo a los Anderson a su heredero queda a discreción del Guardián. Una generosa recompensa monetaria de 25.000\$ o más no sería un disparate. También sería posible ser contratados por una de las compañías de los Anderson. Charles Anderson puede llegar a ser una futura fuente de fondos o crédito. El financiero local Robert Beckworth se mostrará igualmente agradecido. Los investigadores han tenido éxito.

Las recompensas en COR por matar a los Profundos son las que se describen en las reglas. Se otorgarán 1D3 puntos de COR por cada niño rescatado y devuelto sano y salvo a la civilización. Si Snowden muere o es capturado y se ha puesto fin a sus experimentos, los investigadores ganan 1D10 puntos más de COR.

Estadísticas

CHALO TALAMENTES, 29 años, secuestrador

FUE 12	CON 11	TAM 11	INT 12	POD 10
DES 12	APA 14	EDU 8	COR 24	P.V. 11

Armas: Cuchillo 60% 1D6

Revólver .38 70% 1D10

Habilidades: Conducir automóvil 40%, Descubrir 60%, Discreción 45%, Escuchar 60%, Esquivar 45%, Hablar inglés 35%, L/E inglés 35%, Ocultarse 55%.

NICK CASTLE, 24 años, secuestrador

FUE 16	CON 13	TAM 17	INT 10	POD 11
DES 10	APA 8	EDU 9	COR 35	P.V. 15

Armas: Puñetazo 55% 1D3+1D6

Presa 65% Especial

Palo 60% 1D8+1D6

Escopeta galga 12 (2c) 75% 4D6

Habilidades: Conducir automóvil 40%, Descubrir 60%, Discreción 45%, Escuchar 60%, Esquivar 40%, Mecánica 70%, Ocultarse 45%.

REVERENDO HAROLD SNOWDEN, 48 años, hombre de Dios apartado del sacerdocio

FUE 11	CON 11	TAM 10	INT 14	POD 15
DES 12	APA 12	EDU 13	COR 0	P.V. 11

Armas: Pistola .45 75% 1D10+2

Habilidades: Charlatanería 65%, Conducir automóvil 50%, Descubrir 50%, Elocuencia 45%, Esquivar 55%, Mitos de Cthulhu 14%.

OSCAR WENTORF, 26 años, híbrido de Profundo

FUE 12	CON 13	TAM 9	INT 11	POD 10
DES 9	APA 7	EDU 8	COR 0	P.V. 11

Armas: Puñetazo 55% 1D3

Revólver .45 70% 1D10+2

Habilidades: Conducir automóvil 45%, Descubrir 60%, Esquivar 45%.

DANNY AMES, 18 años, experimento fallido

FUE 9/18	CON 9	TAM 11	INT 8	POD 3
DES 12	APA 7	EDU 6	COR 0	P.V. 10

Armas: 2 garras 30% 1D3+1D4

Mordisco 30% 1D3

MICHAEL KELSO, 42 años, granjero

FUE 14	CON 12	TAM 13	INT 15	POD 10
DES 13	APA 9	EDU 11	COR 20	P.V. 13

Armas: Fusil .30 55% 2D6

Escopeta galga 20 (2c) 65% 2D6

Habilidades: Botánica 20%, Conducir automóvil 35%, Conducir maquinaria 75%, Electricidad 40%, Equitación 55%, Mecánica 60%, Primeros auxilios 45%, Seguir rastros 25%, Zoológia 20%.

SARAH KELSO, 33 años, granjera

FUE 10	CON 12	TAM 9	INT 10	POD 11
DES 14	APA 15	EDU 14	COR 40	P.V. 11

Armas: Cuchillo 35% 1D6

Habilidades: Botánica 40%, Conducir automóvil 30%, Conducir maquinaria 45%, Electricidad 20%, Equitación 65%, Mecánica 10%, Primeros auxilios 65%, Seguir rastros 15%, Zoológia 40%.

MELISSA Y SHARON, 28 y 29 años, niñas híbridas

FUE 10	CON 11	TAM 9	INT 11	POD 8
DES 14	APA 7	EDU 13	COR 0	P.V. 10

Armas: Cuchillo 30% 1D6

El bosque oscuro

Este escenario tiene lugar en las colinas agrestes situadas al norte central de Massachusetts, cerca del pequeño pueblo de Dunwich. Los investigadores se ven implicados por un conflicto entre un joven y temerario arqueólogo, Orem Hilbredge, y un mestizo llamado John Courage.

Hilbredge, un estudiante de arqueología que aspira a la fama y la fortuna, se encuentra excavando lo que cree se trata de un antiguo cementerio vikingo en un lugar apartado de la ciudad. Él y su esposa, Rebecca, residen en una casa vieja en las afueras, alquilada a Squire Whateley. Orem también alquila carros y animales de tiro a los locales, y ha contratado a uno de ellos, un indio llamado Sam Johnson, para que le ayude en la excavación. Rebecca ha hecho algunas amistades entre los habitantes, en particular con la profesora Marie Bishop. Rebecca estudió biblioteconomía en la universidad y Marie le ha entregado recientemente una antigua colección de documentos perteneciente a la familia McCutcheon de Dunwich, para que la examine cuidadosamente y la organice.

John Courage está convencido de que Hilbredge está excavando en tierra sagrada india, y ha jurado detener tal sacrilegio a cualquier coste. John es mestizo, alto y erguido, su pelo es largo y moreno, el cual recoge con una trenza. Sus ojos son claros, casi dorados.

Courage lleva en su sangre genes hiperbóreos, que han surgido durante varias crisis a las que se ha enfrentado a lo largo de su vida. Su memoria racial es lo que le empuja a parar a Hilbredge quien, sin saberlo, no ha descubierto una cripta vikinga, sino un antiguo laboratorio hiperbóreo. Courage está invocando a unos horripilantes ayudantes de dimensiones ocultas para frustrar los esfuerzos del arqueólogo. Si Rebecca no es protegida, la usará como portal para invocar a criaturas mucho más horribles.

Información para los investigadores

Se asume que uno o más de los investigadores conocen a Rebecca Hilbredge (anteriormente Whitney) de la universidad. El grupo es introducido en la aventura cuando uno de ellos recibe una carta de Rebecca pidiéndole ayuda. Rebecca es ahora la esposa de Orem Hilbredge, un estudiante de arqueología que los investigadores recuerdan vagamente. Escribe que ella y su marido viven en una casa vieja en las afueras de Dunwich,

donde él está excavando y estudiando unos artefactos antiguos. Rebecca se encarga de organizar los papeles de una antigua familia de Dunwich.

En la carta Rebecca parece tener miedo. Afirma haber visto a alguien vigilando la casa durante el día, cuando su marido no estaba. Solo lo ha visto de refilón, pero se ha dado cuenta de que se trata de un hombre alto con el pelo largo y moreno. Su marido le ha dicho que no se preocupe, pero ella no puede. ¿Podrían los investigadores ir a Dunwich?

Dunwich se localiza a aproximadamente 65 kilómetros al noreste de Arkham, a unos pocos kilómetros de Aylesbury Pike. Rebecca dice que si los investigadores están dispuestos a visitarla, hará que Orem se reúna con ellos en la salida de Dunwich para que les muestre el camino hasta la casa.

El investigador que recibió la carta de Rebecca recuerda que Orem Hilbredge intentaba sacarse una carrera, pero sin ningún interés en particular por la arqueología. Da la impresión de que él no es tan inteligente como Rebecca.

Información para el Guardián

Como ya se ha dicho, el yacimiento que está siendo excavado por Hilbredge no es vikingo, sino que se trata de un antiquísimo laboratorio hiperbóreo. Se trata de una "cripta" en la que un hiperbóreo y sus seguidores entraron en estado de suspensión animada. Abierta siglos después por los indios, los hiperbóreos volvieron a la vida y, uniéndose a la tribu, mezclaron su sangre con aquellos que los habían rescatado. Es esta herencia sanguínea lo que ha despertado de alguna manera en John Courage.

El hombre que Rebecca ha visto acechando por la zona es, por supuesto, John Courage, vigilando la casa de su enemigo. Courage ha sufrido siempre por su identidad. Se trata de un mestizo que ha tratado de adaptarse al mundo del hombre blanco, viéndose rechazado por la sociedad blanca al mismo tiempo que se sentía alejado de su herencia india. Sufre además de claustrofobia severa, posiblemente como resultado de la larga sepultura que sufrieron sus antecesores. Este pánico a los lugares cerrados es tan grande que Courage es incapaz de ni siquiera entrar a los edificios más espaciosos y grandes. Esto lo deja en desventaja; no puede entrar en la cripta

que Hilbudge está excavando, y por eso se apoya en criaturas invocadas de otras dimensiones, los Desh.

Para cuando los investigadores llegan a Dunwich, Courage intenta invocar a un Desh mayor, una criatura extradimensional, utilizando a Orem Hilbudge como portal de llamada. Desafortunadamente para él, Hilbudge se ha marchado del yacimiento, pues ha salido a recibir a los investigadores en Dunwich. Asumiendo que Hilbudge se encuentra en la excavación, el hechizo de Courage afecta al inocente Sam Johnson, quien trabaja dentro. La invocación es todo un éxito, atrayendo a un Desh mayor, pero matando a Sam Johnson con un agujero en el cráneo. Courage echa la culpa de esta muerte accidental a Hilbudge.

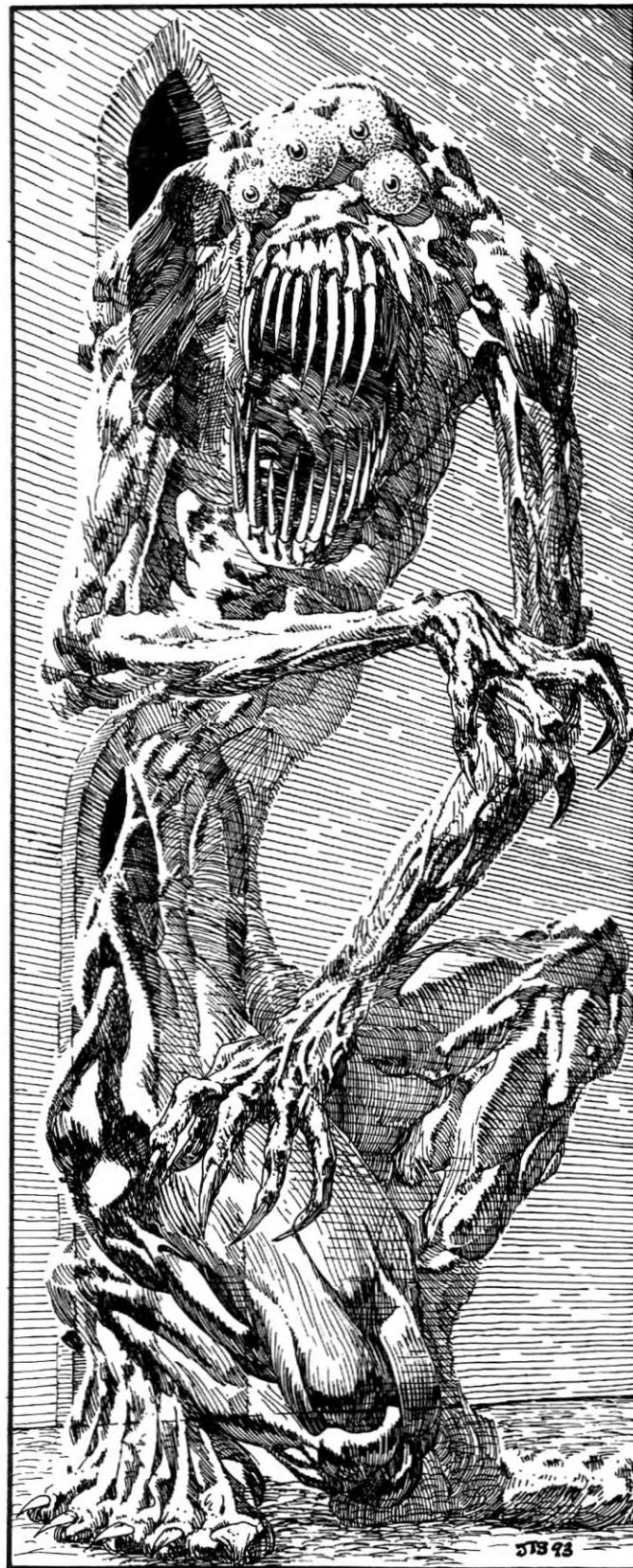
LOS HIPERBÓREOS

Hace miles de años los antiguos hiperbóreos llegaron a la costa para establecer una colonia en este continente. Atraídos por unas emanaciones de la tierra que sugerían la presencia de un gran poder o deidad, los colonos erigieron una ciudad en lo que ahora se conoce como el valle de Dunwich, adorando a un Dios exterior al que llamaron Abhooth y que moraba bajo la superficie. Gracias a sus plegarias y sacrificios, Abhooth logró alcanzar nuestro mundo, aumentando de tamaño y cubriendo parcialmente las cavernas y túneles que recorren el subsuelo del valle. De aquel dios los hiperbóreos consiguieron grandes cantidades de energía pura para su maquinaria y ciencia. Pero a uno de ellos le preocupaba el veloz crecimiento del dios, a pesar de la seguridad que el jefe-científico de la colonia, Att'k Uthuul, parecía tener. Uthuul afirmaba que las máquinas eran capaces de canalizar y controlar con total seguridad la energía del dios, y para demostrarlo trazó un plan dramático. Él y varios ayudantes, empleando la misteriosa energía de Abhooth, entraron en estado de animación suspendida. La gente de la colonia los despertaría pasados diez años, y cuando viesen que aquello funcionaba, Att'k se aseguraría el respaldo a su sabiduría.

Con la ayuda de sus asistentes, Uthuul convirtió su laboratorio privado en una cripta que desviaba la energía de Abhooth hacia allí. Aquí fue donde él y sus seguidores se enterraron vivos. Los pictogramas grabados en la puerta describen el plan de Uthuul.

Pero mientras Uthuul y sus adeptos dormían, un desastre acabó con la mayoría de la colonia. Olvidados, Uthuul y sus seguidores durmieron durante miles de años, con sus cuerpos preservados gracias a la malsana energía de Abhooth.

Cuando la tumba fue por fin abierta por unos indios curiosos, Att'k y sus seguidores despertaron y volvieron a la vida, pero sus cuerpos habían mutado por culpa de la extraña energía de Abhooth. A pesar de



El Desh mayor



sentirse débiles y deformes, los hiperbóreos acabaron dominando rápidamente a los indios, usando su conocimiento científico para intimidarlos y asustarlos. Se mezclaron con la tribu, y durante un tiempo fueron sus líderes.

Los auténticos hiperbóreos fallecieron pronto, pero su sangre surge ocasionalmente en algún individuo. Este individuo es de ojos claros, casi dorados, y con unos colmillos superiores muy pronunciados. Aquellos de ascendencia hiperbórea cuentan con una gran inteligencia, la cual se manifiesta sobre todo a edad adulta. Muchos sufren atisbos de memoria de sus ancestros enterrados, los cuales suelen experimentar mediante sueños o en momentos de vigilia.

Dunwich

Los investigadores no deberían tener problemas en encontrar el desvío a Dunwich, justo pasado Dean's Corners. Aunque la señal de tráfico que indica el camino se corta, Orem Hilbredge les espera en la intersección. Va estrepitosamente vestido con un bombín, sentado en una carreta tirada por un pony y una mula.

Una vez hechas las presentaciones pertinentes, Hilbredge explica que la carreta que conduce hasta Dunwich se encuentra en mal estado y que es intransitable en automóvil. Solo la carreta puede salvar el barro y los socavones. Les aconseja dejar el coche en Dean's Corners, y de paso les presenta a Ethel Meacham, la propietaria del Almacén general. Ella permite que dejen el vehículo en la cochera a cambio de un alquiler razonable.

Mientras hablan con la Sra. Meacham los investigadores oyen rumores de "cosas raras" en la oficina de correos de Dunwich. La Sra. Meacham apenas conoce los detalles, solo que alguien irrumpió en el Almacén general de Osborn y que robó, perdió o destruyó parte del correo. Aquellos investigadores que deseen enterarse de más tendrán que ir al pueblo.

EL VIAJE A DUNWICH

Una vez cargado el equipaje de los investigadores en la carreta, Hilbredge da media vuelta y conduce durante casi una hora a través de escarpadas cañadas.

Orem demuestra ser un hombre hablador, charlando entusiasmado acerca de su hallazgo, convencido de que ha dado con una prueba de que los vikingos llegaron antes a América. Describe lo que cree se trata de una cripta de diseño inusual, pero no le cabe duda de que es de origen vikingo. Con una tirada de Psicología o Arqueología se tiene la sensación de que Hilbredge está echándose flores. Su conocimiento sobre la arqueología y la historia local parece escaso en el mejor de los casos. Da la sensación de

estar más interesado en la fama y la publicidad que en identificar el yacimiento que ha descubierto.

No habla de Rebecca. Si se le pregunta por ella responde sencillamente: "Oh, está bien, pronto podrán hablar con ella," después continúa con lo de antes.

Si los investigadores hablan sobre los recientes acontecimientos en el Almacén general de Osborn, Orem explica que la semana pasada tuvo lugar un robo en la oficina de correos. A él no parece importarle, pero menciona de pasada que los investigadores tuvieron suerte porque llegó su carta, ya que Rebecca fue a recogerla el mismo día del robo (de lo contrario la pareja no se habría enterado de su visita). Desgraciadamente, añade, ha *desaparecido* algo de material que había enviado, por lo que por ahora no puede proseguir estudiando su descubrimiento.

Orem se queja con brusquedad de la asistencia que ha contratado, un indio del lugar llamado Sam Johnson. No parece tener demasiada fe en él.

Al pasar por encima del río Miskatonic Orem cruza el pueblo. Pasan por delante del Almacén general de Osborn, localizado en la vieja Iglesia congregacional. Girando en el Camino del molino Orem sale del pueblo, deteniéndose frente a una ruinosa casa de dos plantas. Ayuda a descargar el equipaje y luego se vuelve a subir a la carreta, explicando que debe devolvérsela a su propietario. Mientras tanto, Rebecca aparece en el porche. Sonriendo, saluda a los investigadores.

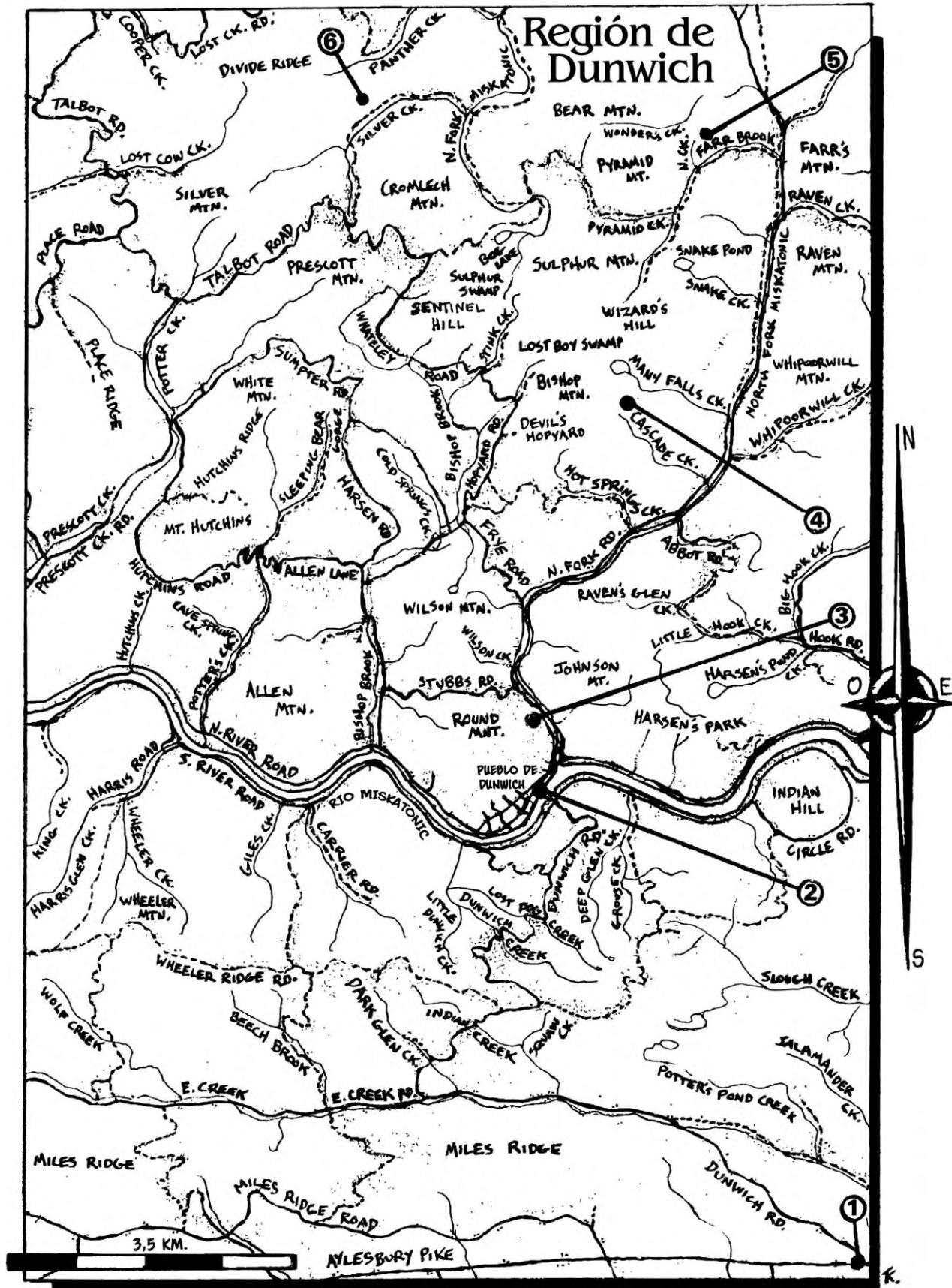
REBECCA HILBREDGE

Rebecca da una calurosa bienvenida a los investigadores. Se trata de una mujer alta y atractiva, cerca de la treintena. Lleva un lápiz amarillo enganchado en la oreja derecha, cubierto parcialmente por un rizo de su cuidado cabello color caoba.

Dentro de la casa, tras las debidas presentaciones, Rebecca les habla del hombre que ha estado rondando por la casa. Admite no haberlo visto desde la semana pasada, pero por alguna razón está segura de que está por el lugar. No parece poder explicar lo que tiene toda la pinta de ser un pánico irracional. Si le pregunta por lo sucedido en el Almacén de Osborn, admite no saber nada aparte de lo que ha oído: que alguien entró y destruyó el correo.

Leyenda del mapa de Dunwich

- 1 Desvío a Dunwich**
- 2 Almacén general de Osborn**
- 3 Casa de los Hilbredge**
- 4 Yacimiento**
- 5 Cabaña de Henry Saddlemaker**
- 6 Casa árbol de John Courage**





Cuando Orem llega por fin a la casa se le puede ver enfadado, quejándose de que Johnson aún no ha traído la mula. "Ese indio estúpido. No sé por qué lo aguanto." Rebecca no hace ningún comentario.

Ella evita hablar de sus temores cuando Orem anda por allí. Cuando puede, explica a uno de ellos que Orem no la toma en serio, diciendo que son visiones. Asegura al investigador que eso no es verdad.

A lo largo de toda la tarde Orem continúa hablando de su hallazgo e invita a los investigadores a visitar el yacimiento por la mañana. Si los investigadores expresan su preocupación por dejar a Rebecca sola, Orem echa una mirada envenenada a su esposa. Rebecca sugiere apresuradamente que no tiene por qué preocuparse. Su problema no es tan apremiante.

"Y estoy seguro de que no hay ningún problema," añade él.

La casa de los Hilbredge

Orem y Rebecca alquilaron esta casa a Squire Whateley. Lleva desocupada cinco años y parece que su mantenimiento ha sido mínimo. Las puertas y ventanas han sido impermeabilizadas porque el aire se filtraba día y noche. No hay teléfono ni electricidad, y se obtiene agua de un pozo que hay fuera. En la cocina hay un horno a leña que sirve para cocinar.

En un rincón de la entrada hay una docena o así de rocas apiladas, con sus superficies grabadas toscamente con glifos. "Vean," dice Orem, señalándolas orgulloso, "¡runas vikingas! ¡Los normandos estuvieron aquí antes que nadie!" Quien tire Arqueología o Antropología se da cuenta de que los grabados recuerdan vagamente a las runas escandinavas. Una tirada de Mitos de Cthulhu sugiere que pudieran ser hiperbóreas, aunque se encuentran en muy mal estado como para poder identificarlas.

En la parte trasera de la casa se encuentra el estudio de Orem. De las paredes cuelgan numerosos cuadros modernos, mientras que en una pequeña estantería hay una selección de novelas populares. Solo se pueden encontrar unos cuantos libros de arqueología, todos ellos para estudiantes. El escritorio de Orem está cubierto de hojas mecanografiadas, croquis del yacimiento y una máquina de escribir portátil Remington prácticamente nueva.

Aquel investigador que eche un ojo por el escritorio y tire Descubrir se da cuenta de que hay una nota medio camuflada entre los papeles. Está escrita a lápiz sobre un trozo de papel aparentemente de un cuaderno. En ella se lee:

*"No perturbe el lugar de descanso de mis
ancestros. ¡SI LO HACE MORIRÁ!"*

No está firmada.

Si se le pregunta Orem, éste dice que la encontró colgando de un poste cerca de la excavación esta mañana.

Intenta restarle importancia haciendo una bala con ella y tirándola a la basura (aunque su malestar resulta patente). No se lo ha dicho a Rebecca y pide a los investigadores que guarden el secreto. "Rebecca ya se preocupa demasiado," explica.

SEGUNDA PLANTA

En la segunda planta se encuentra el dormitorio principal, dos habitaciones que pueden usar los investigadores, y una habitación que Rebecca ha dispuesto a modo de despacho. Aquí, ordenados sobre una mesa de madera, están los documentos de la familia McCutcheon de Dunwich. La directora Marie Bishop se los entregó a Rebecca para que los descifrara y cotejara.

Los documentos reflejan los bienes de Enos McCutcheon de Connecticut. A su muerte éstos fueron enviados a Dunwich a su primo, Jubal. McCutcheon no sabía que su primo ya había fallecido, y los documentos no pudieron ser entregados y acabaron en la escuela. Marie decidió que su nueva amiga, Rebecca, era la adecuada para organizarlos, pues contienen parte de la historia reciente de Dunwich.

Los documentos ocupan 35 años desde 1890 aproximadamente, y cuentan la historia de una rama en concreto de la familia McCutcheon: sus primeros años en Dunwich y su posterior mudanza a Connecticut. En un pequeño diario que una vez perteneció a la hija de Enos, Charlene, aparecen referencias a un muchacho llamado John Courage. Se precisan tiradas separadas de L/E inglés para descifrar las dos entradas más relevantes. Si los investigadores fallan, Rebecca las lee y confía esta información a los investigadores cuando y donde el Guardián considere oportuno (véase *Ayudas Bosque nº 1 y nº 2*).

Al día siguiente

Aunque Orem ha invitado a los investigadores a visitar la excavación se va tarde a la cama. Si los investigadores se levantan temprano dispondrán de algo de tiempo (tiempo que pueden aprovechar para darse una vuelta por el pueblo e ir al Almacén general de Osborn y preguntar por el correo desaparecido).

Almacén general de Osborn

El Almacén general de Osborn es el único distribuidor de Dunwich, una tienda pobemente surtida situada en la abandonada Iglesia congregacional. Joe Osborn, jefe y propietario, es una de las personas más simpáticas de Dunwich, pero no le gusta hablar acerca de las cosas del pueblo. Muchos de los haraganes del pueblo se sientan cerca del hornillo, jugando a las damas y discutiendo.



Entradas de un diario

AYUDA BOSQUE N° 1 — Entrada del diario de Charlene McCutcheon

Querido diario:

Hoy he subido la colina con Billy. Me dijo que quería enseñarme algo de Johnny. Courage porque siempre le estoy diciendo que Johnny no es una mala persona, sin que importe lo que los demás chicos puedan decir. Fuimos por el bosque hasta que vimos una roca en la colina. Johnny estaba allí, tirado en el suelo y vestido con nada más que unos pantalones. Había un indio viejo andando alrededor de él y cantando algo que no puede oír demasiado bien. Cuando Johnny abrió los ojos y se dio la vuelta aquel viejo le pegó y Johnny volvió a cerrar los ojos. Nos asustamos y salimos corriendo entre los árboles. John es lo suficiente listo como para resolver todos los problemas que la profesora escribe en la pizarra. En ocasiones los resuelve incluso antes que ella. ¿Por qué iba a permitir que un viejo como ese le pegase?

AYUDA BOSQUE N° 2 — Entrada más reciente del diario de Charlene McCutcheon

Querido diario:

No puedo seguir con la duda, así que le he preguntado a John lo del viejo en el bosque. Creía que me lo contaría porque soy la única persona con la que habla en el colegio, pero en cuanto me puse a hablar con él salió corriendo por el patio. Gritaba algo como "espías blancos", pero iba muy rápido y no me ha vuelto a dirigir la palabra desde entonces. No habla con nadie más, sólo con la profesora y para las lecciones. Supongo que ya no necesita amigos.

Si los investigadores le preguntan abiertamente por el correo desaparecido, se calla de repente mientras el resto mira a los recién llegados. Joe estudia a los investigadores durante un instante y después responde de forma evasiva. Será necesaria una tirada de Elocuencia para convencerle de que no están buscando causar más problemas.

Puede contarles que la noche anterior al incidente había cerrado como siempre. Cuando regresó a la mañana siguiente el correo que había ordenado había sido

destruido (hecho pedacitos). No había más daños y la puerta delantera seguía cerrada. No había señales que indicasen que la puerta hubiera sido forzada.

Un investigador que examine las ventanas y puertas se da cuenta, mediante una tirada de Descubrir, de la presencia de una diminuta membrana pegada al marco de una de las ventanas. Si se retira de la madera brilla débilmente durante un momento, luego se deshace formando un humillo gris y aceitoso, disolviéndose en la mano del investigador. Se trata de un fragmento del Desh enviado por Courage para destruir el material que le llegó a Orem por correo.

La excavación

Orem, tras levantarse por fin, toma un rápido desayuno y anuncia que está listo para llevar a sus huéspedes al yacimiento. Los investigadores le siguen a pie hasta el pueblo, donde pretende recoger la carreta y algo de equipo antes de dirigirse a la excavación. Ed Mayhew, la persona que le alquila el equipo a Hildbridge, les recibe en el porche delantero de su casa.

“¿Ha visto a Sam?” pregunta Mayhew. “No le vi anoche. No me trajo la mula.” Orem expresa su malestar, y se disculpa. Le dice a Mayhew que posiblemente Sam esté durmiendo la mona y le promete pagarle un extra por las molestias.

Enganchan la carreta a la mula y el pony y los investigadores son invitados a subirse y ponerse cómodos.

EL PASEO CORRIENTE ARRIBA

Orem dirige la carreta hacia la salida norte del pueblo, tomando finalmente la carretera a North Fork. Los investigadores ven las raras colinas de Dunwich, la montaña Wilson y la Colina de la bruja, coronadas por anillos de piedras erguidas. Si se le pregunta por este detalle, Orem responde que cree que fueron erigidos por los indios, y que no poseen un significado o interés real. En su opinión, si aquellos restos tuviesen algún valor real, alguien ya los hubiera estudiado. Él está mucho más interesado en la “tumba vikinga”. Si se le presiona acerca de este tema, y se le menciona la similitud entre esas formaciones y las de Gran Bretaña y Normandía, se limita a encogerse de hombros. Confiesa que nunca se había parado a pensar en ello. No parece estar impresionado por la teoría de los investigadores.

LLEGADA AL YACIMIENTO

Después de treinta minutos el grupo llega por fin al lugar de la excavación. En una colina escalonada junto a North Creek hay una abertura a unos 7'5 metros, con un camino estrecho al lado. Una pila enorme de escombros (roca y suelo excavados) se acumula al principio del camino. Gracias a un sistema de cuerdas y poleas Orem usa a su mula para arrastrar escombros desde el interior de la excavación hasta abajo.

Conforme el grupo se aproxima ven a la mula perdida tirada en el suelo. Tiene el pescuezo desgarrado y los ojos blancos. El animal está muerto.

Una tirada de Zoología revela que fuera lo que fuera lo que matase a la mula no era un depredador local conocido. Una búsqueda concienzuda por la zona (y una tirada de Descubrir) da con unos rastros en el barro: huellas de pies largos y finos, todas ellas separadas unos 10-15 metros. Una tirada de Mitos de Cthulhu las identifica como de Desh, una raza de criaturas extradimensionales conocidas por los Hiperbóreos y mencionadas en algunos tomos de los Mitos.

OTROS DESCUBRIMIENTOS

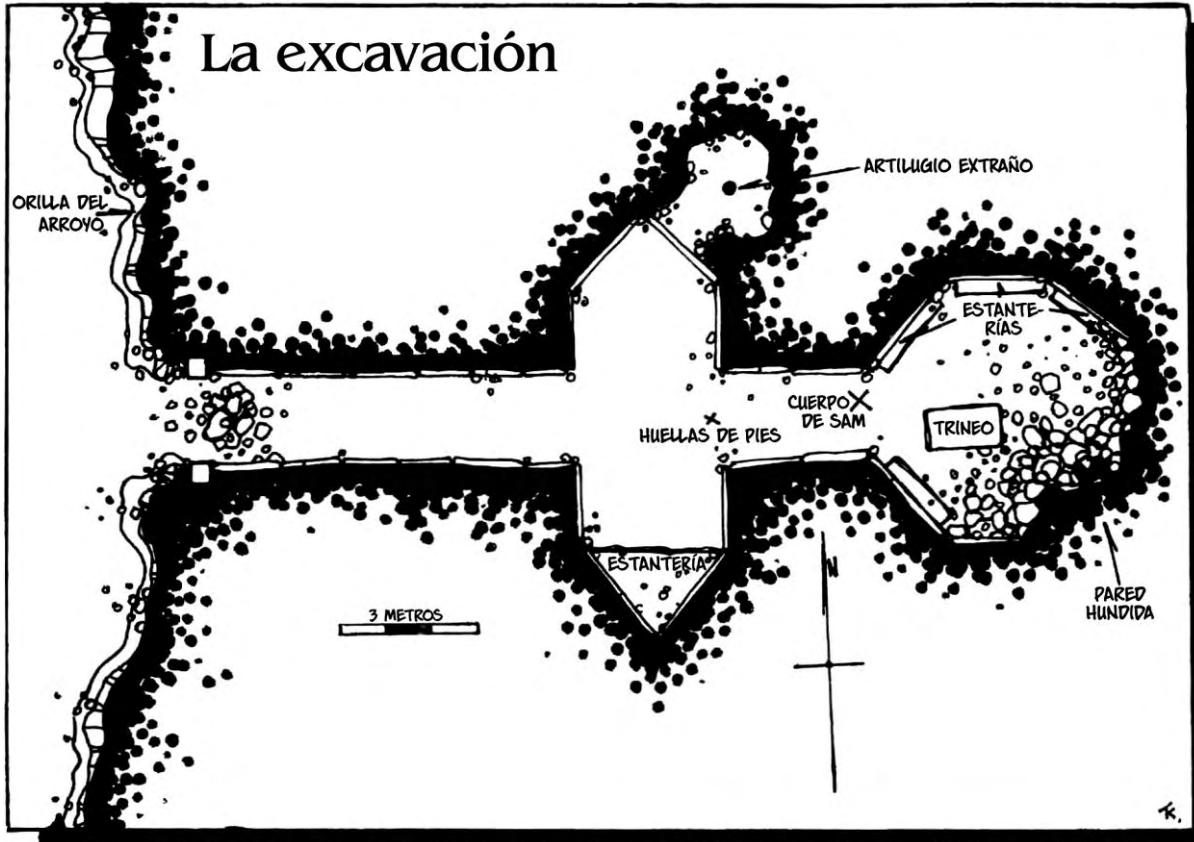
Aunque Hilbbridge y los investigadores pueden decidir entrar inmediatamente en la cripta para averiguar lo sucedido a Sam Johnson, hay un par de cosas por el yacimiento que merecen ser descritas.

En el agua que hay justo enfrente de la abertura,

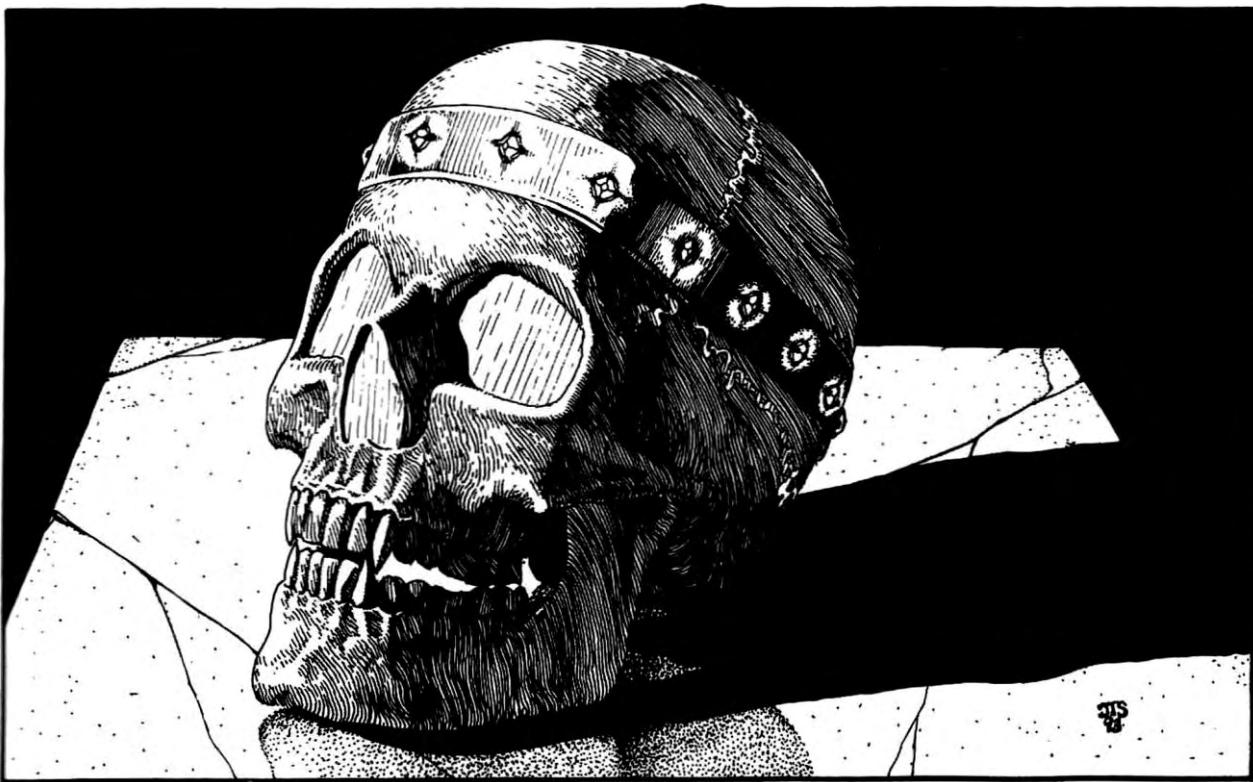
cubierta parcialmente por algunos escombros, hay unas cuantas losas de piedra grabadas. Orem puede explicar que son los restos del gigantesco portón, de entre 2'5 y 3 metros de alto, que sellaba la cripta. Lamentablemente, cuando se intenta sacarlas de allí, se las lleva la corriente, rompiéndose en cuatro trozos antes de seguir arroyo abajo. Orem dice que estaban decoradas con runas vikingas parecidas a aquellas halladas en otras partes del yacimiento.

Para examinar el portón es preciso recoger todas las piezas y unirlas. Los cuatro pedazos tienen TAM 17, 18, 19 y 21, requiriendo una tirada de FUE contra TAM en la Tabla de resistencia para sacarlas del arroyo. Hasta tres investigadores pueden intentar mover una losa. Una tirada de Mitos de Cthulhu identifica los grabados como hiperbóreos. Si alguien es capaz de leerlos (L/E tsath-yo) podrá descifrar los planes de Att'k Uthuul, su estado de animación suspendida y el acuerdo con el que llegó con la ciudad para que le despertasen.

Un examen cuidadoso del suelo acompañado de una tirada de Arqueología o Descubrir/2 distingue una irregularidad en el terraplén que hay cerca de la abertura. Una pequeña depresión en la tierra marca la localización de un antiguo poste de madera que una vez sobresalía de la superficie. Una excavación lleva 2D10 horas y acaba sacando los restos de un poste de madera esculpido. Una tirada de Antropología o Arqueología lo identifica como un "poste canalizador" de manufactura india.



La máquina de polvo



Este artilugio está hecho a partir de una calavera humana adornada con joyas y metal. La mandíbula inferior se cierra gracias a unas diminutas tuercas de cobre. Rodeando al cráneo, encajadas en los orificios de una diadema metálica, hay dieciséis gemas translúcidas, ocho rojas y ocho amarillas. Las cuencas de los ojos, la nariz y los demás orificios están sellados con una espuma porosa. Las fisuras del cráneo están igualmente selladas. En la parte trasera hay dos platinas diminutas, cada una colgando a media altura. Al presionarlas éstas se hunden, revelando dos conectores eléctricos de curiosa configuración. Cada uno está marcado con un símbolo que identifica cuál es el positivo y cuál el negativo. Esta máquina puede ser utilizada para abrir un portal a otra dimensión.

Las platinas que hay detrás cubren las entradas eléctricas. Ha de respetarse la polaridad o el aparato no funcionará. La máquina necesita al menos 35-40 voltios de corriente directa, los cuales se pueden conseguir uniendo seis o siete baterías de coche de 6 voltios cada una. Las baterías alimentarán a la máquina durante cinco minutos aproximadamente antes de quedarse secas.

FUNCIONAMIENTO

El artilugio posee tres modos de funcionamiento. El primero es el modo por defecto, en el cual la máquina funciona ella misma. En este modo se abre una "ventana"

entre nuestra dimensión y la de los Desh. Nada puede atravesarla, pero los investigadores pueden ver a través de ella. Formas de vida alienígenas se arraciman frente a la "ventana" para contemplar el otro lado, presionando sus horripilantes y flexibles rasgos contra la impenetrable barrera. Ver a los Desh menores en estas circunstancias cuesta 1/1D4 puntos de COR.

Los otros dos modos pueden ser seleccionados presionando todas las gemas verdes o todas las rojas. Hay ocho gemas de cada color en cada lateral de la calavera. Para presionarlas todas se requieren al menos dos personas.

Si se presionan las gemas verdes, la máquina genera un vórtice invertido, un desgarramiento en el espacio-tiempo que atrae a todos los Desh que haya a menos de 50 metros.

Presionando las gemas rojas se consigue que la máquina actúe como aparato invocador. Todos los seres humanos que se encuentren a 6 metros o menos de la cámara se volverán portales potenciales para los Desh. Hay un 90% de probabilidades de que estos personajes sufran únicamente la aparición de un Desh menor. Los personajes pueden resistirse a los efectos tirando PODx3, evitando así transformarse en un portal.

Una vez activada, la máquina vibra y se oscurece durante unos cinco segundos, después la diadema se abre junto a las fisuras

craneales. Unos brazos segmentados se proyectan desde el interior, ondulando mientras un raudal de plasma azulado crepita entre ellos. Ver la máquina funcionar de este modo cuesta 0/1 puntos de COR.

Si la máquina es dispuesta como "ventana", los investigadores pueden ver otra dimensión; si se dispone en modo "reverso" atrae a todos los Desh como se ha descrito arriba. Si se dispone en modo "portal" los personajes estarán en serio peligro. Todo aquel que falle una tirada de PODx3 es vulnerable; la sinapsis de su cerebro ofrece una entrada a nuestro mundo a cualquier Desh que desee aprovecharse de ello. Un personaje que saque la tirada de 90% ve cómo 2D4 Desh menores emergen de su sinapsis para aparecer flotando sobre su cabeza. Esto provoca un gran dolor y una pérdida permanente de INT, 1 punto por cada 3 Desh que surjan (redondeando hacia abajo).

Los Desh mayores se abren paso a través de la cabeza de las víctimas, desgarrando las fibras nerviosas conforme adquieren existencia material, surgiendo del cráneo a través de un agujero en forma de estrella de seis puntas, y matando a su anfitrión.

Tras 5 minutos de funcionamiento la máquina agota las baterías. Éstas estarán demasiado calientes como para tocarlas en los próximos 15 o 20 minutos. Al haber sufrido una gran descarga quedan químicamente inertes y no pueden ser recargadas.

Possiblemente de menos de 150 años de antigüedad, estos postes eran utilizados para prevenir a los profanadores de tumbas sagradas. Aparentemente éste quedó parcialmente enterrado en la colina.

Dentro de la cripta

Subiendo por la colina escalonada hasta la entrada de la cripta los investigadores se encuentran con que el interior está completamente oscuro, frío y húmedo. Unos arañazos en el suelo rocoso ponen de manifiesto el deslizamiento continuado de un trineo. Una tirada de Arqueología sugiere que puede que se hayan perdido pruebas muy valiosas por culpa de los métodos empleados por Hilbudge. Grandes pictogramas adornan las paredes del amplio corredor. Este pasaje se extiende a lo largo de 20 metros en el interior de la colina antes de alcanzar la primera cámara de la cripta.

PRIMERA CÁMARA

El corredor conduce hasta una pequeña cámara de piedra decorada en un lateral con tres grandes jeroglíficos y equipada con una estantería triangular, o un escritorio, montada ligeramente por debajo del nivel de la cintura. La estantería está cogida en unas ranuras practicadas en los muros de la cámara. El corredor prosigue más allá de esta cámara.

La superficie de la estantería está marcada por puntos irregulares y descoloridos. Una tirada de Química o de

Idea/2 sugiere que se podrían tratar de manchas de ácido. Unas pruebas de laboratorio demostrarían la presencia de trazos de un ácido impregnado con varios metales pesados, incluyendo plomo (una mezcla típica en los ácidos de las baterías de los coches).

Los jeroglíficos en la pared opuesta están grabados en la roca, después las grietas fueron llenadas con un metal similar al latón, el cual brilla ocasionalmente ante las luces de los investigadores. Este metal desconocido es extremadamente duro, prácticamente inmune a las herramientas.

Cada uno de los tres glifos fue imbuido con el POD de una víctima sacrificial y protegen la cámara secreta que hay detrás de esta pared. El chamán indio local, Henry Saddlemaker, conoce un conjuro llamado *Hechizo de apertura*, el cual ha recogido en su libro. Ejecutado correctamente, el hechizo hace que esta sección de muro se desplace silenciosamente hacia arriba revelando la cámara secreta, circular y de 5 metros de diámetro. Dentro, sobre un pedestal de piedra, descansa un cráneo humano con una especie de diadema de metal (un invento de Att'k Uthuul llamado "la máquina de polvo").

Cualquiera que manipule uno de los pictogramas recibe una sorpresa desagradable. El POD almacenado en el glifo libera de pronto un vórtice de metro y medio de amplitud. Infinge al investigador 1D6 puntos de daño eléctrico, sufriendo además 1D4 puntos de daño cuando sale disparado violentamente contra el suelo.



SEGUNDO CORREDOR

A más de seis metros por el segundo corredor los investigadores hallan el cuerpo de Sam Johnson tumbado bocaabajo en el suelo. Tiene un agujero en la cabeza con forma de estrella de seis puntas. La presencia de sangre y fragmentos de hueso dejan patente que surgió algo de su cráneo. Los testigos pierden 1/1D4 puntos de COR.

No hay señales de lucha. Una tirada de Descubrir da con algo extraño: huellas de dedos largos en el suelo.

SEGUNDA CÁMARA

Esta cámara más o menos circular tiene más de seis metros de diámetro. Parte de la pared se ha venido abajo y ha sido reforzada mediante troncos. Aquí y allá hay escombros apilados, y también un trineo con dos paletadas en el centro. Orem dice que cree que hallará una cámara mortuoria a más profundidad.

Cualquier investigador que tire Arqueología se da cuenta de que Orem y Sam han estado excavando en suelo virgen. Hilbudge ha penetrado en un estrato de grava que los hiperbóreos utilizaban como base de construcción, y ahora están excavando en suelo consolidado. No hay motivos para creer que nada más pueda llegar a ser descubierto.

Aquellos investigadores que pierdan el tiempo excavando en esta cámara descubren cierto número de tubos hechos del mismo metal hallado antes. Alrededor de estos tubos hay unos finos cables en espiral (también huecos) decorados con intrincadas grecas. Una tirada de Física o de Idea/2 sugiere que pertenecen a alguna especie de aparato proyector de energía. Orem afirma no haberse dado cuenta.

Si se analizan las partes halladas se descubre que están compuestas completamente de una aleación desconocida. Se trata, de hecho, de los restos de la máquina de Uthul alimentada por Abhoth, ahora inservible.

Acontecimientos subsecuentes

Tras el descubrimiento de la muerte de Sam Johnson, los acontecimientos que tienen lugar a continuación dependen de las acciones de los investigadores y de las respuestas de los PNJs. A continuación se describe un número de posibilidades, que pueden ser introducidas por

AYUDA BOSQUE N° 3 – Una nota de Jared Harris

Estimados amigos de ciudad:

Después de haber hablado con ustedes me puse a pensar sobre el viejo John, preguntándome si le había ocurrido algo; así que me fui a esperarle en el mismo sitio en el que le vi la semana pasada.

Vino y se quedó mirando la escuela del mismo modo que lo hizo aquella vez, y esperé a que se fuera para seguirle en dirección a las colinas. No creo que me escuchase porque siguió adelante y no miró para ningún lado. Caminó durante mucho tiempo y no lo perdí de vista. Pasado un rato trepó a un árbol grande en el monte Bishop y dejé de verlo.

Debido a que debo abandonar el pueblo durante un tiempo dejo esta nota a un amigo. Tal vez nos volvamos a ver en Boston.

Jared Harris

el Guardián en los momentos apropiadamente dramáticos. El Guardián pudiera querer presentar otras pistas y sucesos de su propia creación.

De vuelta al almacén general de Osborn

Una visita al Almacén general de Osborn tendrá como resultado un encuentro con Jared Harris, uno de los habituales. Harris, que conoció a John Courage cuando iban a la escuela, lo ha visto recientemente por la zona. Puede acercarse a los investigadores con esta información o esperar a que le pregunten, dependiendo del progreso de la investigación. Les cuenta la siguiente historia:

“¿Por qué? Ahora que lo mencionan, vi a John la semana pasada, creo. Miraba la vieja escuela. Su rostro era triste, pero no parecía normal. En cuanto me vio se dio la vuelta y se fue. Debe vivir en los bosques o por ahí. Hay muchas cabañas y casas vacías en esas colinas. Si andan buscándolo no creo que les resulte fácil. Pueden apostar por ello.”

Un día o dos después de hablar con Jared, Joe Osborn u otra persona del pueblo se acerca a los investigadores y les entrega un sobre, diciendo que es de Jared Harris. Dentro hay una nota (véase Ayuda Bosque n° 3).

La dolencia de Rebecca

En algún momento Rebecca cae inexplicablemente en un estado de semiinconsciencia. Las tiradas de Medicina y Primeros auxilios no surtirán efecto, pero un examen de su cabello revelará una irritación cutánea con forma de estrella de seis puntas.

Courage, pretendiendo convocar a un Desh mayor, ejecuta un hechizo en la casa de los Hilbregde dirigido contra Orem, pero que acaba afectando a Rebecca. Afortunadamente el hechizo no surte efecto, dejando a Rebecca en un estado semicomatoso, pero viva. Un efecto secundario de su estado actual es que ahora se encuentra ligada mentalmente a John Courage y, a intervalos poco frecuentes, se desata en monólogos, describiendo lo que Courage ve o piensa en un momento dado.

Este último fenómeno debería ser empleado con moderación, aportando pistas o información esencial a los investigadores para que resuelvan el problema. Toda pista debiera ser semi coherente, un dato relacionado con el paradero y las actividades de John Courage. Una pista importante, típica de la clase de información que se obtiene de este modo, se describe a continuación. Se refiere a al sentimiento de culpa que sufre Courage por haber matado accidentalmente a Sam Johnson en lugar de a Orem Hilbregde. Rebecca permanece atrapada en el coma hasta que John Courage muere.

“Debería haber sido él, el profanador, el que ahora está muerto, pero en su lugar lo está uno de los míos, muerto en la oscuridad, enterrado, muerto mientras el gusano sale de su cabeza. El gusano le hará pagar por lo que ha hecho, así que lo enviaré de nuevo...”

El asesinato de Orem

En la tercera o cuarta noche tras la llegada de los investigadores, Courage ejecuta su movimiento más atrevido, enviando a un Desh mayor para que atraviese una de las ventanas de la segunda planta y ataque a Orem en su propia cama. Lo coge del cuello y Orem, paralizado de terror, es incapaz de defenderse. Dependiendo de la situación los investigadores podrán llegar o no a tiempo para salvarle. A menos que un investigador esté despierto y de guardia, es muy probable que el Desh acabe con Hilbregde antes de que los investigadores lleguen a su dormitorio. Si se les da el tiempo suficiente, el Desh le arranca la cabeza antes de huir de la casa. La pérdida de COR es de 1/1D4 puntos, o más.

Henry Saddlemaker

Asus casi noventa años, Henry Saddlemaker no aparenta su edad. Su rostro descarnado se asemeja al de un halcón, sus ojos dorados están casi cerrados pero son muy observadores. Nació en Connecticut, donde se crió con la misma sensación de soledad que John Courage. Conforme crecía sus genes

hiperbóreos se fueron acentuando, apareciendo en su mente imágenes del valle del Miskatonic. A mitad de la veintena vagó por Nueva Inglaterra hasta que finalmente localizó el valle de sus visiones. Se asentó en la región de Dunwich, y empezó a estudiar las colinas y los extraños artefactos que iba desenterrando. Es muy reservado, y son pocos los locales que saben algo de él, aunque la mayoría lo considera inofensivo.

Los investigadores pueden enterarse de su existencia gracias al diario de Charlene McCutcheon, o hablando con Jared Harris o Mary Bishop.

Saddlemaker vive en una vieja cabaña en una parte deshabitada del bosque, a unos cinco kilómetros del pueblo. Construida contra una pared rocosa, la cabaña está hecha de trozos de madera y cuenta con un tejado de hojalata. La puerta, con parches y hecha jirones en la parte baja, siempre está entreabierta.

Cuando los investigadores se aproximan oyen el ruido de alguien dentro, murmurando algo. Si llaman a la puerta, ésta se abre y un anciano con el pelo gris y hasta los hombros asuma la cabeza con cautela.

“¿Qué es lo que quieren?” pregunta. “Si han venido a que pague mis impuestos, ya pueden irlo olvidando. No tengo nada que darles.” Dicho esto, da un portazo, cerrando con una cuerda.

Para hablar con él se necesita tirar Elocuencia u ofrecerle alguna prueba que demuestre que no son inspectores de Hacienda. Saddlemaker es inmune a la Charlatanería.

Si los investigadores no consiguen convencerlo, tendrán que forzar su entrada o volver cuando se haya ido. Saddlemaker planea irse a Aylesbury pronto, donde espera hacer algo de dinero para comprar baterías de coche y así alimentar a la máquina de polvo. Sabe lo que ha hecho Courage y cree poder rectificar el daño causado por éste. Supone que estará ausente durante dos o tres días.

Si los investigadores intentan forzar la entrada, Saddlemaker les pega con el bastón, sin pensárselo dos veces a la hora de darle entre los ojos a un blanco metomentodo. Luego sale por detrás y se encamina hacia los bosques. Pretender seguirle el rastro a un viejo indio es algo inútil.

Si Saddlemaker accede a hablar con ellos les invita a pasar, aunque desconfiando. Responde a sus preguntas con las suyas propias: “¿Por qué quieren que les hable de John Courage? ¿Qué tienen que ver con Orem Hilbregde?” etc. Dependiendo de las explicaciones de los investigadores, Saddlemaker revela toda, parte o nada de la siguiente información.

SOBRE JOHN COURAGE

Saddlemaker explica a los investigadores que el padre de Courage, un indio, falleció cuando John era un crío. Su madre, una mujer blanca enferma, sabía poco acerca de la herencia india del chico y acabó confiándoselo a él. Saddlemaker accedió a enseñar al niño todo cuanto sabía,

pero se dio cuenta de que Courage llevaba la sangre de “gente más antigua”, la misma que corría por sus propias venas. Intentó advertirle de lo que ocurriría, pero sabía que Courage no le estaba escuchando.

“Cuando le hablé del terrible poder de los dioses antiguos que sus ancestros adoraron en una ocasión (esos seres amorfos del vacío exterior), y que su sangre estaba tan corrompida como la mía, pude darme cuenta de que estaba ansioso por saber más. No le revelé nada más, pues su ojos brillaban de lujuria.”

SOBRE LOS HIPERBÓREOS

Saddlemaker habla de su propia herencia hiperbórea y de esas criaturas de otro mundo llamadas Desh, sólo si los investigadores tiran Elocuencia. A pesar de que cree que Courage se halla en peligro, prefiere hacerse cargo él mismo. Ve pocas razones para fiarse del hombre blanco, y no está dispuesto a compartir el saber que ha acumulado durante toda su vida.

Saddlemaker sabe que hay algo misterioso y extraño en la sangre de algunos indios del valle del Miskatonic.

“No lo comprendo. Es como un sueño de claridad antinatural. A veces me vienen recuerdos (al anochecer o al amanecer) que no me pertenecen. Recuerdos de un sol brillando en el principio de los tiempos, cuando los hombres eran algo más que hombres, y también algo menos.”

Saddlemaker se niega a ser más específico, pero sus pensamientos y teoría aparecen en su libro, el cual guarda debajo del camastro. Si los investigadores se las arreglan para quitárselo, averiguarán más.

SOBRE LOS DESH

Si los investigadores le aportan pruebas de la presencia de seres extraños acechando por la zona (huellas, etc.), Saddlemaker revela lo siguiente:

“Llevan años viviendo entre nosotros. Los padres de mis padres los conocían, y sabían cómo llamarlos desde espacio invisible que nos rodea. Yo también sé cómo, pero no lo haré. He rezado para que ninguno de nosotros (los de mi sangre) lo haga nunca.”

“No los busquen con la mirada. Verlos es como ver los sueños de las personas que han perdido la chispa de la vida. Ver estos sueños es volverse loco.”

Los Desh

Desh es el nombre dado por los hiperbóreos a unas criaturas que viven en una dimensión cercana pero alternativa. Existen en muchas formas diferentes y son criaturas que flotan a través de los espacios invisibles que nos rodean, tan ajenos a nuestra presencia como nosotros somos él la suya. Aunque las variedades de Desh pueden ser ilimitadas, sólo se exhibirán dos formas para simplificar: mayores y menores.

Aunque están hechos de materia sólida, los Desh son semitransparentes y continuamente alternan entre fases en que es posible verles y fases en que no lo es. Imágenes residuales (memorias químicas de las fibras nerviosas del cerebro utilizadas como portal) parpadean a través de la pálida piel de las criaturas. Un Desh mayor convocado a través de un conocido o de la persona amada a veces proporciona visiones de la vida de esa persona que pueden causar pérdidas de COR de hasta 1D4 puntos.

Los Desh pueden flotar y realizar largos y ágiles saltos por el aire. Aunque parezcan lentos, en realidad son muy rápidos y pueden moverse varias decenas de metros en algunos segundos. Un investigador que vea un Desh a 60 m. puede encontrarse que al siguiente asalto ya le ha atacado, clavándole sus colmillos como dagas en la cabeza y el cuello.

La manera más fácil de traer a un Desh a esta dimensión es utilizando un cerebro inteligente como puerta neural. Convocar a un Desh menor el través de uno de esos portales es doloroso para el sujeto y resulta en una pérdida gradual de INT si las convocatorias se repiten: se pierde 1 punto de INT por cada tres Desh menores que se convoquen. Los Desh menores son una especie de grandes sapos plateados, provistos de una boca sin dientes y de una hilera de ojos oscuros como cascas, cruzando su estrecha cabeza. Sus largos miembros son duros y ágiles. No son muy peligrosos y raramente sobreviven en este mundo durante más de 1D3 días antes de deshacerse y desaparecer, dejando ocasionalmente rastros de sí mismos detrás, como los fragmentos que pueden encontrarse en el almacén de Osborn.

Los Desh mayores son más poderosos y convocar uno a través de un cerebro humano siempre tiene como resultado la muerte del sujeto puesto que su cabeza explota, dejando en la coronilla un agujero en forma de estrella. Los Desh mayores poseen delgados cuerpos ícteos, con cuatro largos miembros provistos de fuertes músculos; poseen una amplia boca llena de dientes curvos de 15 cm de longitud; la parte superior de su cabeza está coronada por un racimo de 2D4 ojos de forma plana y sin párpados, situados en forma de cuarto creciente.

Aunque los Desh menores sufren daño con normalidad, los mayores no. Cada vez que un investigador consiga realizar con éxito un ataque contra un Desh mayor se tirará el daño de forma normal y se multiplicará por cinco. El resultado es el porcentaje de probabilidad de que la criatura se haya destruido por completo. Se tira D100 y si el resultado es menor que la cifra calculada, el Desh desaparece en medio de un chispazo brillante en forma de estrella. Si la tirada es mayor que lo calculado, el ataque no surte efecto.

DESH MENOR

FUE 2D6 +1 CON 1D6 TAM 1D6 INT 1D4
POD 1D3 DES 3D6+1

Movimiento: 6

Armas: Agarrar y hacer tropezar 35%, la víctima cae a menos que pueda tirar DESx3 o menos en 1D100.

Pérdida de COR: 0/1D3.

DESH MAYOR

FUE 4D6 +3 CON 3D6 TAM 2D6 INT 2D6
POD 3D6+2 DES 6D6+1

Movimiento: 30

Armas: Agarrar y Retener 45%, la víctima queda inmovilizada para el mordisco. Mordisco 55%, 1D10.

Pérdida de COR: 1/1D4+1.



EL PERGAMINO HIPERBÓREO

Saddlemaker ha oído rumores acerca de la existencia de un viejo documento que se conserva en la Universidad Miskatonic de Arkham. Él nunca lo ha visto, pero cree sin duda alguna de que se trata de un artefacto perteneciente a aquellas extrañas personas cuya sangre corre por sus venas. Se dice que el pergamino está hecho de piel de animal, y que está guardado en la colección de libros raros de la biblioteca. Nadie ha sido capaz de descifrarlo, pero Saddlemaker sabe cómo hacerlo.

El pergamino contiene la historia de Att'k Uthuul, el científico hiperbóreo cuyo experimento de animación suspendida salió mal. Para poder acceder a este pergamino se precisa una tirada de Elocuencia y otra de Crédito (a menos que los investigadores ya conozcan al Dr. Armitage u otro empleado de la biblioteca). Dicen a los investigadores que el origen del cuero es desconocido, pero la mayoría piensa que fue hallado en Islandia durante

un estudio geológico realizado antes del cambio de siglo. Su edad está por definir.

La piel parece bastante vieja, pero es increíblemente flexible. Una tirada de Mitos de Cthulhu la reconoce como de Gnoph-Keh, una revelación que cuesta 0/1 puntos de COR.

Los glifos son de un color rojo oscuro, capaz de resistir hasta un ácido restaurador. Escrito en tsath-yo, el pergamino sólo puede ser leído por alguien familiarizado con esta lengua largo tiempo muerta. Una tirada de Mitos de Cthulhu permite a los investigadores identificar el idioma, pero no traducirlo.

Si el pergamino es leído, todo aquel que lo lea o escuche la información que contiene sufre la pérdida de 1D4 puntos de COR y añade un 3% a su habilidad en Mitos de Cthulhu. No contiene hechizos (véase *Ayuda Bosque nº 4*).

Un antiguo pergamino hiperbóreo

AYUDA BOSQUE N° 4 – Una traducción del pergamino

LA ÚLTIMA VOLUNTAD DE ZACCOSHUTAHN DE LA SÉPTIMA COLONIA

Esta es la última advertencia que doy de nuestro valle, situado más allá del mar. Prestadle atención, porque solo yo sobreviviré.

De forma imprudente, despertamos el poder de un primigenio en las cavernas laberínticas que descubrimos bajo el suelo de nuestro valle; y fuimos tan insensatos como para retener aquel poder. Uno entre nosotros, Att'k Uthuul, nuestro más grande científico, creyó poder controlar ese poder, pero estaba equivocado. Evitad que el valle sea tomado por la séptima colonia en las tierras occidentales (Uthuul duerme allí todavía, bajo la influencia de su máquina y la del primigenio). Os explicaría algo más, pero mis fuerzas merman. Mi tiempo se acaba. Confiaré mi espíritu a este pergamino, para que éste se conserve a lo largo de muchas eras, tal vez para que alguien lo encuentre algún día y salve a otros de nuestro destino.

EL LIBRO DE SADDLEMAKER

Este grueso libro de contabilidad tiene entre sus páginas muchas hojas de diferentes tamaños. Se encuentra escondido debajo de las tablas del suelo de la cabaña, localizable únicamente mediante una tirada de Descubrir. Las páginas están sueltas y pueden ser retiradas. Está escrito en inglés, pero algunas páginas son viejas y tienen manchas de humedad, y la letra de Saddlemaker es difícil de entender. Se precisa de una tirada de L/E inglés para entender esta obra.

Saddlemaker ha ido acumulando notas durante cerca de sesenta años. La mayoría de cuanto sabe se debe a atisbos de memoria fragmentarios, producto de la memoria racial o del prolongado estudio acerca de las piedras hiperbóreas de las colinas. Lo más significativo es el Hechizo de apertura, aparte de los detalles concernientes a la tecnología hiperbórea y a la fabulosa máquina de polvo de Uthuul. Aunque está convencido de que este importante artilugio se encuentra en algún lugar del yacimiento encontrado por Hilbudge, Saddlemaker no desea recuperar este aparato potencialmente peligroso hasta llevar a cabo todos los preparativos necesarios. Hasta entonces confía en que la claustrofobia severa de Courage mantenga al muchacho lejos de la cripta.

SOBRE LA MÁQUINA DE POLVO

Si los investigadores mencionan la manufactura hiperbórea, Saddlemaker murmura algo relacionado con la cantidad de "polvo" que hay allí, pero no estarán

seguros de lo que ha dicho a menos que tiren Escuchar. Únicamente si superan sus testarudas reservas les hablará de la máquina de polvo. En cualquier caso su comprensión de la misma es fragmentaria e imprecisa.

John Courage

A John Courage se le aparece la máquina de polvo en sueños: un tótem irradiando energía, algo que lo obsesiona. El Guardián debe decidir cómo John descubre la localización del artilugio y lo que haría con él si lo tiene en su poder.

Si los investigadores se hacen con la máquina, Courage envía a una serie de Desh menores para robarla (dos o tres por investigador). Pretendiendo distraer a sus enemigos, los Desh menores atacan en masa mientras uno o más intentan hacerse con el aparato. Mientras esto sucede Courage permanece en las proximidades, escondido, listo para ayudar a los Desh con su bate de béisbol.

Si los investigadores han demostrado ser especialmente problemáticos, Courage envía a un Desh mayor. Posiblemente incluso intente convocar a uno a través del cerebro de un investigador, reventándole la cabeza. El Desh surge del cráneo del investigador en un abrir y cerrar de ojos, se hace con la máquina de polvo y huye.

La casa-árbol de Courage

En la falda este del monte Bishop hay una arboleda de arces enormes, de más de 30 metros de altura. Uno especialmente grueso cuenta con muchas ramas. En lo alto, a unos 20 metros del suelo, hay una amplia plataforma de madera (el hogar secreto de John Courage). Se precisa de una tirada de Descubrir para verla. Es muy posible que Saddlemaker pueda encontrarla, si alguien puede seguir el rastro de Courage; Saddlemaker es un rastreador excelente. Aquellos investigadores que pretendan seguir a Courage deberán efectuar 1D4 tiradas de Seguir rastros/2.

Oteando el área y tirando Descubrir se encuentra el cuerpo de Jared Harris. Tiene la cabeza abierta con el ya familiar agujero con forma de estrella de seis puntas.

Se puede alcanzar la plataforma de Courage con dos tiradas de Tregar. Un fallo indica una caída: 1D6 puntos de daño en la primera tirada, y 2D6 si se falla la segunda.

La plataforma se encuentra a unos 4 ó 5 metros de altura y se accede a ella mediante una trampilla. Un brasero de metal sirve de hornillo, y una cama, sujetada con una roca grande, ocupa el rincón más alejado de la plataforma. Dentro del peltre hay un cuaderno con notas emborronadas.

Nuevo hechizo – Hechizo de apertura

Saddlemaker descubrió este hechizo de duración limitada en un fragmento de plinto hiperbóreo que encontró en las colinas de Dunwich. No cuesta COR pero se requiere el gasto de 1 punto de magia por cada glifo grabado en la cripta. Hace que esa sección de la pared se deslice hacia abajo revelando la cámara que contiene la máquina de polvo. Saddlemaker no sabe cómo volver a levantar la puerta.

CUADERNO DE COURAGE

Las notas están en inglés, pero las entradas más recientes resultan confusas y difíciles de entender. Una tirada de Psicología o Psicoanálisis previene a los investigadores de que están tratando con un demente muy peligroso. Leer estas páginas requiere una tirada de L/E inglés y 2D4 horas de estudio. Añade un 3% a Mitos de Cthulhu y cuesta 1D4 puntos de COR. Los tres hechizos que se describen son: *Convocar Desh menores*, *Convocar a un Desh mayor* y *Percibir vida*, cada uno de los cuales pueden ser aprendidos con una tirada de INTx2.

Hay poco de interés en las últimas páginas, pero las primeras demuestran ser más interesantes. Están fechadas hace muchos años y describen la graduación de Courage en el instituto y su matriculación en el colegio Hyde Park de Boston. Cuando estudiaba fue contactado por un grupo que se hacía llamar los Guardianes de la luz exterior. Profesando cierto interés por su herencia india, el narrador habla de un sentimiento al pertenecer a algo por primera vez en su vida. Courage relata su iniciación en la secta y su posterior comprensión de muchas cosas interesantes y prohibidas, incluyendo aquella magia que le permitió invocar a criaturas de espacios “que siempre nos rodean”.

Tras descubrir que aquel conocimiento que compartía con los Guardianes de la luz exterior estaba acabando paulatinamente con su mente (y que solo lo estaban utilizando porque se habían dado cuenta de su misteriosa línea sanguínea), Courage usó un Desh mayor para llevar a cabo una sanguinaria venganza contra ellos, huyendo después a Dunwich para alimentar su locura... y su resentimiento hacia el resto del mundo.

Garabateada a lo largo de varias páginas aparece una serie de encantamientos y hechizo, ritos usados para invocar a Desh mayores y menores. No se mencionan los efectos secundarios de convocar a un Desh menor. Solamente con una tirada de Suerte un investigador consigue dar con la última entrada donde Courage especula que convocar a un Desh menor pudiera afectar a su inteligencia.

Tres nuevos hechizos

CONVOCAR DESH MENORES

Este hechizo invoca a 2D6 Desh menores utilizando el cerebro del realizador a modo de portal. Cuesta 6 puntos de magia y 1D6 de COR. Los Desh surgen de la frente del realizador como imágenes pálidas, volviéndose sólidos cuando caen al suelo. Por cada 3 Desh menores convocados (redondeando fracciones hacia abajo) se pierde 1 punto de INT permanentemente.

CONVOCAR A UN DESH MAYOR

Este hechizo invoca a un Desh mayor utilizando el cerebro de un objetivo dado. Cuesta 6 puntos de magia y 1D8 de COR. Se puede ejecutar sobre cualquier ser humano dentro de la línea de visión del realizador, o sobre alguien detectado mediante el hechizo *Percibir vida*. El realizador debe superar el POD del objetivo con el suyo en la Tabla de resistencia. Si tiene éxito, el Desh mayor atraviesa el cerebro de la víctima, surgiendo a través de un agujero con forma de estrella de seis puntas y con un brillo blanco azulado. El proceso mata a la víctima y cuesta a los testigos 1D6 puntos de COR.

Si el objetivo se resiste al hechizo, la invocación no tiene lugar, pero deberá tirar Suerte para no entrar en un estado semicomatoso, estableciendo un contacto mental con el hechicero que dura hasta que uno de los dos muere. Hasta entonces el objetivo experimenta, en forma de sueños fragmentarios, cosas que el hechicero piensa o vive.

PERCIBIR VIDA

Permite que el realizador perciba la naturaleza general de la vida en un área determinada. Cuesta 1 punto de magia y 1 de COR.

El objetivo del hechizo es un área equivalente a una casa de tamaño medio, y el realizador debe poder verla. El hechizo permite al brujo distinguir las especies (como un perro o un ser humano), pero no sirve para reconocer a cada uno de los individuos específicos de cada especie que se hayan presentes.

SI COURAGE ESTÁ EN CASA

Cuando Courage está en casa cierra la trampilla con una mera barra. Con esto la trampilla tiene FUE 11, pero el investigador que la fuerce sólo podrá emplear la mitad de su FUE debido a lo aparatoso de su postura. Se puede aplicar más fuerza, pero existe un 10% acumulativo de probabilidades de caer por cada punto de FUE empleado por encima de la mitad. Una tirada de DESx2 permite al investigador en caída libre salvarse agarrándose a una rama. Si falla sufre 4D6 puntos de daño, y eso que el suelo está blando por el barro.

Una tirada de Escuchar por parte de Courage alerta a éste cuando está durmiendo de la presencia de los investigadores por la zona. Se despierta automáticamente si trepan por el árbol. Courage coge su bate y se prepara para soltar un golpe al primero que asome la cabeza por la

trampilla. Todo investigador así golpeado deberá tirar DESx4 para no caerse.

Aquellos investigadores que supongan que Courage pudiera estar esperándoles pueden abrir fuego a través del suelo, impactando a su enemigo únicamente con un empalamiento, pero haciendo el daño normal. Durante la ofensiva, Courage abre la trampilla y deja caer su hornillo (con los carbones al rojo y todo) sobre los invasores. Tiene un 60% de probabilidades de impactar al investigador que vaya en cabeza, propinándole 1D4 puntos de daño, y haciendo que éste pierda pie si falla una tirada de DESx3. A menos que se dispare contra él, Courage sigue lanzando ahora piedras (50%, 1D3+1 puntos de daño, DESx3 para no caer).

Si los investigadores se las arreglan para alcanzar la plataforma Courage salta por el otro lado, dejando atrás su cuaderno y todo lo demás (hasta la máquina de polvo). Si Courage falla la tirada de Trepar (90%) mientras desciende por el árbol sufre 1D6 puntos de daño, torciéndose un tobillo, abandonando el lugar lentamente.

Si hay algún investigador esperándolo abajo, Courage se deja caer sobre el de aspecto más débil, pretendiendo dejarlo aturdido, y después intenta escapar. Tiene un 70% de probabilidades de caer adecuadamente sobre alguien, reducidas si el personaje trata de evitarlo. De conseguirlo, la víctima sufre 1D6 puntos de daño y cae al suelo aturdida durante 1D3 asaltos.

Conclusión

Para resolver exitosamente este escenario los investigadores deben poner fin a las actividades de John Courage. Reciben 2D6 puntos de COR como recompensa por resolver el problema. Si no lo consiguen y las criaturas continúan con su matanza, pierden 1D4 puntos de COR por cada muerte que llegue a sus oídos.

Estadísticas

REBECCA HILBREDGE, 27 años, bibliotecaria

prejubilada

FUE 9	CON 10	TAM 8	INT 14	POD 12
DES 16	APA 13	EDU 15	COR 60	P.V. 9

Habilidades: Buscar libros 89%, Descubrir 75%, Historia natural 60%, Primeros auxilios 55%, Regatear 45%.

OREM HILBREDGE, 28 años, aspirante a arqueólogo

FUE 12	CON 10	TAM 12	INT 10	POD 12
DES 12	APA 11	EDU 14	COR 35	P.V. 11

Armas: Hacha de mano 40% 1D6+1+1D4
Fusil 30% 1D6+2

Habilidades: Antropología 35%, Arqueología 40%, Buscar libros 30%, Contabilidad 10%, Derecho 55%, Descubrir 30%, Historia 30%, Mecánica 45%.

JOHN COURAGE, 26 años, villano engañado

FUE 11	CON 11	TAM 14	INT 9	POD 16
DES 14	APA 15	EDU 16	COR 0	P.V. 13

Armas: Bate de béisbol 80% 1D8+1D4

Cuchillo 60% 1D6+1D4

Habilidades: Antropología 48%, Arqueología 15%, Astronomía 9%, Camuflaje 80%, Charlatanería 30%, Descubrir 80%, Discreción 70%, Escuchar 45%, Geología 10%, Historia 48%, Lanzar 59%, L/E tsath-yo 50%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 90%, Primeros auxilios 50%, Psicología 35%, Seguir rastros 65%, Trepar 90%.

Hechizos: Convocar Desh menores, Convocar a un Desh mayor, Percibir vida.

HENRY SADDLEMAKER, 90 años, chamán indio

FUE 15	CON 8	TAM 10	INT 16	POD 17
DES 7	APA 9	EDU 19	COR 67	P.V. 9

Armas: Bastón 55% 1D6+1D4

Habilidades: Antropología 45%, Arqueología 70%, Botánica 30%, Buscar libros 35%, Ciencias ocultas 70%, Conducir maquinaria 72%, Descubrir 55%, Discreción 55%, Elocuencia 76%, Equitación 80%, Escuchar 55%, Hablar inglés 95%, Historia 45%, L/E inglés 9%, L/E tsath-yo 70%, Mecánica 70%, Mitos de Cthulhu 10%, Nadar 60%, Ocultarse 90%, Primeros auxilios 65%, Psicología 68%, Regatear 60%, Seguir rastros 65%, Trepar 45%.

Hechizos: Hechizo de apertura. ■



Con premeditación

Wróna Bors es un hechicero de las Tierras del sueño, habitante de la bulliciosa ciudad portuaria Dylath-Leen. Fiel a los Primigenios, sirve a sus amos complaciéndolos, pretendiendo de ellos dones y conocimiento prohibido a cambio de su devoción y sacrificios. Viendo sus ambiciones frustradas en su tierra natal, ha viajado por medios mágicos hasta el mundo despierto, una dimensión repleta de víctimas potenciales: seres humanos llenos de energía, ignorantes y desamparados. Planea abrir un portal a sus amos al mundo despierto, ofreciéndoles todos estos sacrificios, recogiendo los frutos de su cosecha, para después retornar a su dimensión y allí disfrutar de su poder.

Ha llegado a Arkham, Massachusetts, atraído por una misteriosa aunque inconfundible fuente de poder. Allí ha localizado a un grupo de humanos a los que puede utilizar para que abran un portal: enfermos mentales. Sabe que no podrá encontrar gente más manejable que ésta, ni nadie más mentalmente adecuado para tal fin.

Con la ayuda de su poderoso amuleto ha logrado imitar la apariencia de un ser humano: el Dr. John Ronayne, psiquiatra inglés. Una soleada mañana de primavera, usando sus credenciales perfectamente falsificadas, consigue ser contratado temporalmente en el Manicomio de Arkham.

Y aquí es donde empiezan los problemas.

Dirigiendo esta aventura

Esta aventura está formada por tres partes. En la primera los investigadores descubren los asesinatos cometidos en el Manicomio de Arkham y se ven cara a cara con el perverso y malvado Wróna Bors. En la segunda los investigadores van a juicio, acusados de homicidio en masa en el manicomio. En la tercera aparecen los dos “demonios” de Bors, criaturas sobrenaturales de las Tierras del sueño que acechan a los investigadores a cada paso que dan.

Personajes jugadores

La estructura de este escenario es única, porque los jugadores pueden interpretar a más de un personaje, dependiendo del desarrollo de ciertas partes de la historia y de los deseos del Guardián. Los investigadores se conocen en el manicomio, al que son llamados a última hora de la noche para asistir una misteriosa cita. Cada uno debería tener a un “ser querido” ingresado en la institución. Adicionalmente, se pretende que este escenario tenga lugar la noche de Halloween. Esta última condición no es estrictamente necesaria, pero el Guardián tendrá que ajustar algunas fechas que aparecen en el texto.

Puede que algunas condiciones no se ajusten a las campañas de todos los Guardianes. Si se empieza una campaña con investigadores recién creados no debería ser difícil. El Guardián sólo necesitará generar unos cuantos conocidos para los investigadores a quienes han de salvar. Campañas en desarrollo pudieran haber acumulado ya un número de investigadores que se hayan “retirado” debido a falta de salud mental. Éstos podrían haber ingresado en el Manicomio de Arkham, o el Guardián podría hacer los arreglos oportunos para que estos pacientes sean trasladados a esta institución al inicio del escenario. Aquellos Guardianes que dirijan este escenario para investigadores veteranos pudieran tener que idear una forma de dar comienzo a este escenario, basándose en las experiencias pasadas de sus jugadores.

Guardián y jugadores deberían estar dispuestos a introducir personajes secundarios en el escenario. Aparte de los típicos riesgos de muerte y locura, la mayor parte o todos los investigadores serán acusados de los asesinatos en el Manicomio de Arkham, y en consecuencia acabarán en la cárcel al final de la primera parte. Incluso aquellos que puedan permitirse pagar la fianza y quedar libres, tendrán en perspectiva un largo periodo en la cárcel si son hallados culpables. Aquellos que sean encerrados durante un largo periodo de tiempo deberían tener la opción de poder interpretar a otro personaje, posiblemente a uno de los pacientes rescatados y ahora cuerdos, o a los abogados que contratasen para defenderles. Puede ser que se contraten detectives privados y que éstos sean interpretados por los jugadores. Agentes de policía, periodistas y casi cualquier cosa puede ser considerada como un personaje potencialmente “jugable”. Se deja al



El Manicomio de Arkham

Guardián la posibilidad de interpretar a más de un personaje.

Información para el Guardián

El hechicero Wrona Bors ha sido atraído hasta Arkham por una fuente de poder que hasta para alguien tan inhumano como él resulta difícil de comprender. Esta fuente de poder es el resultado de un antiguo constructo dejado por los casi olvidados indios misqat, quienes una vez habitaron este valle. El constructo está constituido por trece figurillas de barro enterradas en el área de Arkham formando un patrón complejo a la vez que simple. Cada una alberga el espíritu inmortal de un sacerdote guerrero de los misqat.

El constructo es un punto en el que se concentran extrañas energías, y pudiera ser en parte responsable de la inusual cantidad de actividad paranormal que ha tenido lugar en la zona a lo largo de los siglos. Aunque los detalles y el propósito de este constructo son desconocidos para él, Bors pretende usarlo para llamar la atención de los Primigenios.

Bors, disfrazado como el psiquiatra británico Dr. Ronayne, se ha infiltrado en el manicomio para preparar el

próximo ritual. Contratado para atender a los pacientes, ha utilizado su magia para que el personal no descubra sus verdaderos propósitos, sus sesiones de adoctrinamiento, sus lavados de cerebro y el hechizo que ejecuta fingiendo tratarse de una terapia psiquiátrica similar a la del Dr. Bradley Harcourt, director del manicomio y jefe de Ronayne. Ronayne ha enseñado a sus pacientes los versos que se supone entonarán durante la ejecución de un ritual de apertura que planea realizar esta noche... en Halloween.

Pero en el último momento sus planes son accidentalmente descubiertos por el Dr. Harcourt. Hace un día o cosa así, mientras buscaba un lápiz en el escritorio de Ronayne, Harcourt encontró casualmente un viejo libro e, inocentemente, le echó un vistazo. Lo que vio en él le aterrorizó y, deshaciéndose de las ilusiones que había vivido durante meses, se dio cuenta de que el Dr. John Ronayne no era lo que parecía.

Sin comprender la auténtica naturaleza ni el propósito de Ronayne, Harcourt determinó averiguar qué pretendía el psiquiatra. Robó el libro y se puso a estudiarlo, abriéndose los ojos.

Aquel fue el segundo error que jamás cometería. El último ocurrió esta noche, cuando decidió contactar con los familiares de algunos pacientes a cargo de Ronayne. ■

Primera parte: el crimen

La aventura empieza con los investigadores siendo llamados al Manicomio de Arkham la noche que el malvado Wrona Bors pretende llevar a cabo su espantoso ritual. Es importante que los investigadores no sospechen inmediatamente qué está sucediendo, cosa que ha de lograr el Guardián con sutileza y los jugadores con una buena interpretación.

Una vez en el manicomio es de esperar que los investigadores exploren primero la segunda planta y descubran el cuerpo del Dr. Harcourt antes de visitar el sótano. Arriba se oyen quejidos, y se pueden utilizar los apremios del paciente Clive para dirigir a los investigadores en esa dirección.

Una vez descubierta la carnicería, algunos investigadores se verán tentados a avisar a la policía. A pesar de que los teléfonos del manicomio no funcionan, los de los vecinos están disponibles. Pero no es deseable que la policía llegue tan pronto. Los investigadores deberían abandonar el manicomio en dirección de la granja Baxter y al lugar donde Wrona Bors llevará a cabo el ritual antes de que la policía haga acto de presencia. En cualquier caso, los investigadores serán acusados de los homicidios cometidos en el manicomio, pero si la policía llega demasiado pronto, los investigadores podrían acabar siendo detenidos y perderse la ceremonia en la granja Baxter. Si la muerte del Dr. Harcourt no impresiona a los investigadores hasta el punto de impulsarlos a seguir a Wrona Bors y salvar a sus seres queridos, el enigmático Clive pudiera aparecer de repente y alentarles a hacerlo de alguna forma.

LA LLAMADA TELEFÓNICA

Aquellos investigadores que tienen amigos o familiares ingresados en el Manicomio de Arkham reciben una llamada telefónica del Dr. Bradley Harcourt a primeras horas de la noche del 31 de octubre. Como médico del manicomio, es muy posible que lo conozcan (85% de probabilidades de que hayan coincidido con él alguna vez). Si los investigadores suelen visitar el manicomio es muy posible que hayan hablado con él en varias ocasiones. Se trata de un hombre cortés y serio que inspira confianza gracias a su saber hacer e integridad. Actualmente está a cargo del manicomio mientras el viejo director Dr. Hardstrom visita Europa. Harcourt se disculpa por la molestia pero pregunta al investigador si podría llevarse a su amigo o familiar a casa durante un par de días. Al

parecer existe alguna clase de problema con el sistema de desagüe y, a pesar de que las bombas ya funcionan, la inundación ha provocado que el manicomio necesite una limpieza a fondo, desinfectándolo y pintándolo. Explica que andará justo de camas durante unos días, pero que si puede mandar a unos cuantos pacientes junto a sus familiares dispondrá de habitaciones suficientes. Solicita a los investigadores que recojan a sus conocidos a las 9 de la noche. Harcourt añade que hasta esa hora no podrá tener listos a todos los pacientes. Promete que en cuanto las reparaciones y la limpieza hayan concluido los pacientes serán devueltos a la institución.

Los modales y reputación de Harcourt deberían ser suficientes para despejar cualquier duda que tengan los investigadores. Una tirada de Psicología podría indicar que Harcourt se encuentra tenso, tal vez porque oculta algo, pero básicamente no parece ser motivo de alarma.

Manicomio de Arkham

Este gran edificio, una mansión doble de tres plantas y de estilo georgiano, perteneció originalmente a los hermanos Pickering, Tom y Paul. A principios del siglo XIX se convirtió en un hospicio para los veteranos de la Guerra de independencia, pero con el paso de los años se ha ido dedicando al tratamiento de enfermos mentales: tanto privados como públicos e indigentes, todos ellos instalados en el ala del sótano. Durante los últimos quince años, bajo la dirección del Dr. Eric Hardstrom, el manicomio ha logrado cierta reputación gracias a un índice decente de recuperación. Sus fondos proceden de pacientes de pago, algunas subvenciones públicas y una donación del patrimonio de los Pickering. Las instalaciones dan cobijo a hombres y mujeres con una serie de comodidades, y emplea las técnicas psiquiátricas más modernas. Aunque el 45% de los pacientes privados están sanos, un extenso estudio del historial revela que un buen número de ellos ha ido empeorando, a pesar de lo que parece ser un tratamiento moderno y adecuado (por culpa de la influencia de la estatuilla misqat enterrada debajo del edificio).



Todo investigador que haya visitado la institución recordará un hospital limpio, bien iluminado y equipado, con equipamiento muy moderno por todas partes. Detrás y delante de la mansión hay unos modestos jardines bien cuidados, cerrados mediante una reja de hierro de más de dos metros de alto. Hay un garaje junto a la casa, que conecta con la calle mediante un camino de grava.

UN EDIFICIO A OSCURAS

Conforme se acercan al manicomio los investigadores se dan cuenta de que el edificio está a oscuras; no se ve ninguna luz por las ventanas y el portón delantero está abierto. El lugar parece desierto.

Las puertas delanteras están todas cerradas pero la del garaje está abierta. No hay ningún vehículo dentro, aunque las manchas de aceite sugieren que lo hubo. Pegadas a la pared hay herramientas, productos de limpieza y un cortacésped. Las luces no funcionan; parece que el cuadro se haya roto.

Una puerta en la pared oeste del garaje conduce a la misma mansión. En la oscuridad, una linterna o una cerilla y una tirada de Descubrir revelan un juego de huellas ensangrentadas que van desde la puerta delantera de la casa hasta el centro del garaje, donde acaban repentinamente. Siguiendo las huellas (tirada de Seguir rastros) éstas atraviesan la cocina hasta el sótano.

Planta Baja

Independientemente de por dónde accedan al edificio los investigadores oyen un piano sonando; alguien está tocando las teclas sin sentido alguno. El Guardián debería utilizar el piano para llamar la atención de los investigadores y apartarlos del sótano y de la criatura que allí acecha.

RECEPCIÓN

Cualquier investigador que haya visitado antes el manicomio recuerda esta sala limpia y cómoda, pero la poca luz de la que disponen revela huellas ensangrentadas en la moqueta, así como papeles y material de oficina tirado por todos lados y muebles rotos.

SALÓN

La luz de la Luna que se filtra a través de las cortinas rasgadas revela una figura sentada frente a un piano. Golpea las teclas de un modo nada melodioso. Lleva ropa de hospital y su pelo es muy corto. Tiene la ropa y los pies manchados de sangre. Una tirada de Descubrir detecta sangre en las teclas del piano.

El hombre no responde a los investigadores, pero si se menciona el nombre del Dr. Harcourt éste deja de tocar el tiempo suficiente para señalar hacia el techo. No dice nada. Durante el breve instante que no suena el piano los investigadores pueden oír, mediante una tirada de Escuchar, un débil gimoteo de alguien procedente de arriba. El hombre sigue tocando, ignorando cualquier otra

pregunta, negándose a ayudar a los investigadores a registrar la mansión.

Clive es un interno del Manicomio de Arkham desde las navidades de 1922, cuando fue hallado andando por las calles de Kingsport con la mirada perdida (consúltese El ceremonial, de H. P. Lovecraft). Nadie conoce su auténtica identidad; Clive es el nombre que le ha puesto el personal del manicomio. Se trata de un hombre muy tranquilo, al parecer de unos treinta años, que nunca se muestra hostil ni levanta la voz.

COMEDOR

También destrozado, las mesas han sido tiradas al suelo. Unos papeles cubren el suelo, junto con floreros rotos y flores aplastadas. Un investigador con una fuente de luz razonablemente potente puede examinar algunos de los papeles y darse cuenta de que se tratan de los historiales de los pacientes. Una tirada de Descubrir encuentra huellas ensangrentadas de más de un par de pies.

COCINA

Espaciosa e institucional, la cocina sería más acogedora si no hubiese sido arrasada. La luz de la Luna que se filtra por la ventana que hay sobre el fregadero muestra ollas y sartenes tirados por el suelo y sillas bocabajo. Hay cristales rotos y porcelana en el suelo, representando toda una amenaza para aquellos investigadores que se resbalen con la sangre o la suciedad (DESx5 ó 1D2 puntos de daño). Una tirada de Descubrir da con la caja de fusibles en la pared. Al parecer el cuadro ha sido golpeado con una silla, hecho que explica la falta de electricidad en la mansión. La puerta que se abre a la escalera que conduce al sótano está parcialmente oculta por una mesa volcada, y solo es detectable mediante una tirada de Descubrir.

DESPENSA

Esta pequeña y oscura habitación cuenta con una serie de estanterías llenas de tarros y latas de comida. Examinar esta habitación puede llegar a requerir una tirada de DESx5 para evitar tropezar con los tarros y latas que hay en el suelo.

DESPACHO DE HARDSTROM

En ausencia del Dr. Hardstrom, el Dr. Harcourt ha estado usando este despacho, permitiendo a Ronayne utilizar el suyo situado en la tercera planta. Parece que un ciclón hubiese pasado por esta habitación. Hay papeles por todas partes, objetos rotos, muebles aplastados y diplomas arrancados de sus marcos. El cristal de la puerta está roto, pero aún quedan trozos grandes que permiten leer el nombre de Hardstrom. Una hora de meticulosa búsqueda por esta habitación (con la luz adecuada) da con el cuaderno de notas del Dr. Harcourt, en el cual ha escrito con mano temblorosa: "Demonicografía: demonios disfrazados". Bajo las circunstancias actuales no es probable que los investigadores encuentren esta pista.

Segunda Planta

La segunda planta la ocupan los pacientes de pago. Para estos internos hay disponibles habitaciones individuales. Al subir las escaleras los investigadores no encuentran nada más que una silla tirada en el suelo. Una tirada de Escuchar hace oír un leve gemido procedente de la planta superior.

DESPACHO DEL DR. DUNDAR, PUESTO DE ENFERMERAS Y HABITACIONES PRIVADAS

Al igual que el resto de la casa estas habitaciones han sido puestas patas arriba. Unas sombras tenebrosas invitan a un hallazgo en cada esquina, pero nunca hay nada. El nombre de Dunbar está pintado en el cristal intacto de la puerta de su despacho. Entre el desorden los investigadores pueden encontrar prótesis y, desconcertantemente, algunos objetos personales reconocibles como pertenecientes a sus conocidos. Aquí también hay huellas ensangrentadas, aunque una tirada de Descubrir y otra de Idea harán ver que son pocas.

ESCALERA A LA TERCERA PLANTA

La tercera planta alberga a los pacientes más difíciles en dos grandes alas. Los muros y recodos añadidos durante la remodelación han provocado una acústica confusa. En algún momento durante el ascenso los investigadores pudieran creer que el gemido proviene de abajo, en otros de arriba. Los escalones están cubiertos de cosas; tírese DESx4 para evitar tropiezos.

Tercera Planta

La pálida luz de la Luna revela una puerta a cada lado del corredor. El débil gemido es ahora claramente audible en ambos lados, pero resulta imposible decir exactamente de dónde.

PUESTO DE ENFERMERAS, ALA FEMENINA

Todo revuelto, como en el resto de la casa. El gemido no viene de esta dirección.

DESPACHO DE HARCOURT

Ronayne ha estado usando este despacho, y se llevó sus cosas cuando se fue. El nombre de Harcourt aparece pintado en el cristal de la puerta. A pesar de que los muebles están rotos y el suelo lleno de papeles y objetos rotos, una tirada de Idea revela que algunas partes de la habitación han sido vaciadas cuidadosamente. El escritorio está en el centro, con la silla incrustada debajo. Hay una segunda silla tirada junto a la puerta. Los cajones del archivador están abiertos y vacíos. Algunas baldas de la librería han sido vaciadas a conciencia. Los cajones del escritorio están vacíos y no hay papeles ni libros encima.

El lastimoso gemido procede inconfundiblemente del ala de al lado.

ALA MASCULINA

Una amplia puerta se abre a una sala llena de filas de camas pegadas a las paredes. Hay colchones y sábanas por todos lados, así como bandejas, carpetas, papeles y diversa parafernalia médica. Tirado en el suelo, con la cabeza y los hombros apoyados contra la pared y la mitad inferior de su cuerpo sangrando bajo la luz de la Luna, se encuentra el Dr. Harcourt. Gime débilmente.

Con un examen más cercano se comprueba que viste una camisa de fuerza. La sangre mana de una herida en el pecho y echa espuma por la boca. Pérdida de 0/1D3 puntos de COR.

Un médico agonizante

El doctor al que los investigadores recordaban como un hombre sano y vigoroso, de un intelecto superior, ahora agoniza y está asustado. Pálido, tembloroso y apenas capaz de hablar, un investigador que tire Idea se da cuenta de que el doctor ha perdido demasiada sangre. Una tirada de Primeros auxilios identifica la herida en el pecho de Harcourt como un impacto de escopeta; otra de Medicina indica una hemorragia interna. Cualquier intento por mover o asistir a Harcourt hace que grite de dolor.

Con su último aliento Harcourt susurra algo a los investigadores, tan bajo que tendrán que acercarse y mancharse con su sangre.

Harcourt les dice que Ronayne planea matar a todos, y que ha raptado a todos los pacientes y se ha llevado el autobús del manicomio para llevárselos a una granja abandonada al norte de la ciudad (la de los Baxter). Una tirada de Conocimientos permite a los investigadores haber oído hablar acerca de la granja Baxter y podrían encontrarla sin demasiados problemas. De lo contrario Harcourt puede darles la dirección. Harcourt murmura que Ronayne es una especie de “demonio disfrazado” y que “¡debe ser detenido!”

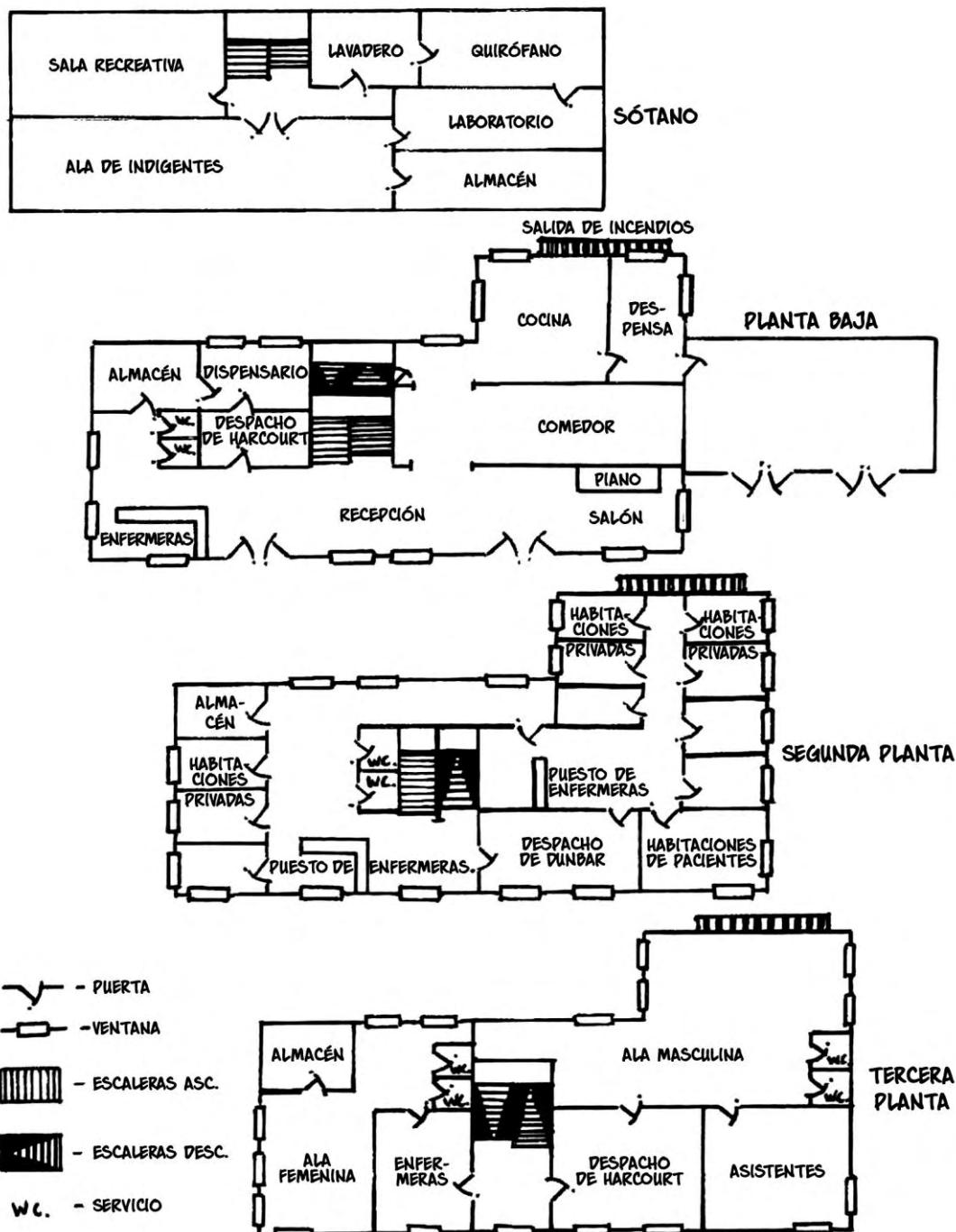
UN TOMO MISTERIOSO

Harcourt urge a los investigadores a buscar “el libro”, apuntando débilmente hacia un pequeño baño que hay a la derecha. Les dice que deben emplear el “hechizo mágico” que contiene para derrotar a Ronayne. Conforme habla, burbujas sanguinolentas surgen de su boca, haciéndole toser y salpicar a los investigadores más próximos.

Harcourt trata de responder valerosamente a todas las preguntas, pero se debilita rápidamente. Sugiere que cojan las llaves que lleva en el cinturón. Al hacerlo, los investigadores se mancharán de sangre. El agonizante doctor dirá que Ronayne le puso la camisa de fuerza y luego le disparó. Les informa de que hay otro libro raro que se llevó Ronayne.

Si los investigadores echan un ojo al lavabo encuentran el libro escondido en la cisterna. Si se le muestra a Harcourt éste asiente, indicando que es al que se refería.

Manicomio de Arkham



*Clive encuentra a 'Dutch'*

Aparece Clive

Mientras tanto Clive, el paciente que tocaba el piano en la planta baja, sube sigilosamente las escaleras. Su presencia no es revelada hasta que un haz de luz ilumina su descarnada silueta, observando ojeroso desde el umbral de la puerta. Simplemente dice: "Viene Dutch," y Harcourt, ido completamente, empieza a chillar. Algo se arrastra pesadamente hacia arriba, siguiendo de cerca los pasos de Clive. Clive dice que la única protección contra Dutch es formar una cruz con los dedos de la mano. Para demostrarlo, insiste en que todos le imiten.

La única salida de la habitación que no conduce al voraz monstruo es la de incendios. Esta ventana tiene barrotes y una cerradura. La reja tiene FUE 19. Para abrirla se precisa de una tirada de Cerrajería o de las llaves del Dr. Harcourt (hay diez llaves en el juego, y una tirada de Suerte hará elegir la correcta; súmese un 5% a la tirada por cada intento).

Los investigadores disponen de poco tiempo y la subida de adrenalina puede llevarles a intentar arrancar la reja. Hasta dos personas pueden combinar su FUE para tal fin. La ventana se abre con un simple pestillo. Para bajar por la oscura salida de emergencia sin tropezar se precisa tirar DESx5. Todo aquel que intente rescatar al Dr. Harcourt se da cuenta de que éste no sobrevivirá al esfuerzo.

"¡Que viene Dutch!"

El monstruo que se dirige hacia arriba es Dutch, una criatura hambrienta y antropoide dejada aquí por Wrona

Bors. Clive no tiene ni idea de por qué la llamó así. La cosa es una pesadilla, una extraña creación de la magia de las Tierras del sueño que se asemeja a un cadáver humano en descomposición con ropas rasgadas colgando de piel flácida y brillante; bajo su rostro pueden verse trozos de hueso. Un fuerte y amenazador hedor le precede. Sangre fresca gotea de sus manos, boca y ropa. Su mera visión y olor provoca a los investigadores la pérdida de 1D2/1D6+2 puntos de COR.

DUCTH ATACA

No hace falta decir que cruzar los dedos formando una cruz no sirve de nada contra Dutch. Se precipita hacia la habitación buscando comida fresca. Es en este momento cuando ataca y su verdadera naturaleza queda revelada. El monstruo está hambriento. Abre sus fauces emitiendo un grito entrecortado. Otras bocas se abren por todo su cuerpo, y cuando abre las que tiene en las palmas de las manos, unos afilados y rojizos dientes se abren y cierran ansiendo alimento. Entre sus ropas rasgadas pueden distinguirse más bocas: en su estómago, su espalda, sus piernas... Lo más horripilante sin embargo son las bocas que hay devorando el tejido bajo la caja torácica de su pecho, clamando por salir de su prisión esquelética. De cada boca sale un grito de avidez desesperada, un escalofriante coro a la vez lastimoso y terrorífico.

Dutch ataca a lo primero que ve, con una fuerza anormal y todas sus bocas. Las armas de fuego y aquellas capaces de empalar solo consiguen irritarle más todavía. La única forma de detenerle es matándolo a golpes. Si los investigadores huyen dejando a Harcourt indefenso,

Dutch se abate sobre el doctor y acaba con él, levantándolo y aplastándolo contra el suelo una y otra vez hasta que le rompe la cabeza y deja de chillar. Despues se agacha y comienza a devorar al doctor, engullendo grandes cantidades con las fauces mientras que las demás bocas intentan llegar a la carne. Las bocas que no consiguen pegar bocado esperan ansiosas hasta que son servidas. A Dutch le lleva unos segundos acabar su cena, pero es el tiempo suficiente para que los investigadores puedan escapar. No obstante, ver a Dutch comer cuesta 1/1D4 puntos de COR adicionales.

TRAS LA FUGA

Clive debería escapar con los investigadores. A pesar de que no recuerda demasiado bien los detalles de anoche, parece ser lo suficiente consciente del peligro que corren los pacientes raptados. Hace cuanto puede por convencer a los investigadores de ir a la granja Baxter lo antes posible. Si se le presiona para que recuerde lo sucedido en el manicomio, Clive se muestra confuso y entra en un silencio autista, tal vez moviendo inconscientemente los dedos, como si tocara el piano.

Sótano

Si los investigadores visitan el sótano, bajarán por unas escaleras oscuras que no presagian nada bueno. Hay huellas de sangre fresca en los escalones y los investigadores tendrán que tirar DESx5 para no resbalar. Caer por la escalera provoca la pérdida de 1D4 puntos de vida y el quedar manchado de sangre.

VESTÍBULO

Hay sangre filtrándose por debajo de una puerta cerrada que hay a la derecha. Un olor desagradable (humedad, formaldehido y algo no identificable) impregna el aire. Contra la puerta se han puesto algunas sillas y una mesa de tenis de mesa, dificultando el paso.

SALA RECREATIVA

Un investigador que contemple la carnicería tenida aquí lugar pierde 1/1D6 puntos de COR. Hay apilados cuerpos desmembrados, todos cubiertos de sangre, algunos vistiendo aún jirones del uniforme. Esto es lo que queda del personal del manicomio del turno de noche.

Una tirada de Primeros auxilios o de Medicina revela numerosas heridas de arma blanca y cortes, pudiendo determinarse con una tirada de Medicina forense que el homicida empleó un cuchillo largo o una espada corta. Resulta difícil establecer el número de cadáveres (de hecho, debería haber tantos muertos como familiares/conocidos de los investigadores, una "coincidencia" importante posteriormente en este escenario).

También hay marcas desiguales que sugieren

mordiscos. Dutch ha estado devorando estos cuerpos, y un examen determinará la ausencia de pies y manos. El descubrimiento de esta muestra de canibalismo obliga a tirar COR 1/1D3. Ningún cuerpo puede ser identificado y podría llegar a sospecharse que hay algún paciente conocido/familiar entre ellos. Tampoco hay ninguna pista que explique por qué fueron asesinados.

Examinar estos cuerpos dejará manchas en la piel y la ropa. Todo aquel que entre en esta habitación dejará huellas en la sangre, porque todo el suelo es una charca de sangre.

LAVADERO

Se trata de una pequeña habitación con una pila y unos ganchos para colgar ropa.

QUIRÓFANO

Una sala de operaciones de tamaño medio y moderadamente equipada con una mesa, luces, instrumental, etc. En un rincón hay un aparato que una tirada de Idea identifica como una máquina de electrochoque.

ALA DE INDIGENTES

Esta larga y amplia sala contiene numerosas camas de hierro, con la pintura apostillada. Los indigentes masculinos y femeninos son alojados en esta sala común, garantizando cierta privacidad gracias a unas cortinas. Un escritorio que hay en un rincón sirve de puesto del celador, y contiene equipo básico de hospital (termómetros y cosas así).

ALMACÉN

Esta habitación grande tiene todo tipo de objetos, incluyendo catres, toallas, suministro médico, latas de comida, camisas de fuerza, etc. No ha sido saqueada como el resto de la casa pero parece que haya entrado alguien. Clive se escondió aquí mientras Ronayne se deshacía de los demás pacientes.

Nuevo hechizo – Desenmascarar a un demonio

Sirve para destruir cualquier disfraz mágico que la víctima esté usando, cuesta una cantidad variable de puntos de magia y ninguno de COR. El hechizo requiere que un grupo de al menos 3 personas entone un cántico, clara y rítmicamente, mientras el director del mismo rompe un huevo crudo y no fertilizado sobre cuya superficie se haya dibujado una imagen de la víctima. Para tener éxito los realizadores deben superar en la Tabla de resistencia el POD de la víctima con el total de puntos de magia invertido en el hechizo. Cada uno de los participantes puede contribuir con tantos puntos de magia como la mitad de su máximo posible. Es posible que haya una pérdida de COR cuando la verdadera forma de la víctima sea revelada.

LABORATORIO

Este es el laboratorio clínico del manicomio, el cual contiene microscopios, incubadoras, una autoclave y diverso equipamiento médico analítico así como estanterías llenas de libros de referencia. Tubos de ensayo y vasos de precipitación rotos se esparcen por el suelo.

Si los investigadores entran en esta habitación antes de subir las escaleras encontrarán aquí a Dutch, mascando con sus numerosas bocas la pierna de uno de los cuerpos de la sala recreativa, cosa que cuesta 1D2/1D6+2 puntos de COR presenciar. A Dutch no le gusta ser interrumpido y ataca al investigador más próximo inmediatamente. Si

Demoniografía

El libro que los investigadores obtienen gracias a Harcourt es un antiguo volumen con tapas desgastadas de cuero. Impreso en el lomo aparece el título: *Demoniografía*. Está escrito en inglés antiguo y las páginas son frágiles. Es necesaria una tirada de L/E inglés.

AYUDA PREMEDITACIÓN N° 1 – Primer extracto de la Demoniografía

El mundo es hogar de demonios y espíritus malvados de muchas clases, pero por la gracia de Dios el creyente raramente ve al demonio en su forma real. Los demonios caminan entre los hombres, esto es cierto, gracias a sus astutos disfraces, con diversos rostros falsos, pasando indetectables por pueblos y países, por ciudades, universidades, hospitales, etc.; hasta en plazas, tribunales e incluso púlpitos, haciendo que los imprudentes imiten los hábitos de autoridad; mas seguramente su horripilante porte provoque que la ira de Dios caiga sobre los hombres. ☩

Únicamente mediante el engaño el demonio puede ejercer su poder sobre los hombres; en su verdadera forma es débil; un espíritu mezquino y malévolos, fácil de expulsar. El rostro del mal es inconfundible, y los fieles pueden desterrarlo rápidamente, mas cuando se camufla puede moverse libremente entre los hombres y llevar a cabo su función sin temor a justas represalias. ☩

Reconocer a un demonio disfrazado puede ser bastante difícil, pues tal es la magia del mal que crea y mantiene la tez falsa de la virtud. Pero es el deber perpetuo del creyente estar atento ante la posible presencia de impostores entre los hombres, y para este fin se ha escrito este humilde volumen, para que se puedan distinguir, con ayuda de Dios, las agradables formas con las que los demonios ocultan su auténtica naturaleza, valiéndose de cánticos, amuletos, palabras, actos, prendas, etc. para mantener su ilusión, y describir el modo en el que el creyente puede desenmascararlos. ☩

La primera página es bastante larga y se reproduce en la *Ayuda Premeditación n° 1*.

Un marca páginas moderno (de Harcourt) marca otra página del libro (*Ayuda Premeditación n° 2*). Esta página también contiene el hechizo Desenmascarar a un demonio, al que

se refería Harcourt. Se puede aprender en pocos minutos mediante una tirada de INTx5.

Leer todo el libro de principio a fin lleva 3 semanas. Añade un 1% a Mitos de Cthulhu y cuesta 1D2 puntos de COR.

AYUDA PREMEDITACIÓN N° 2 – Segundo extracto de la Demoniografía

CÓMO FORZAR A UN DEMONIO DE REVELAR SU AUTÉNTICA NATURALEZA

Los demonios poderosos son aquellos cuyo poder es grande incluso en su auténtica forma, para los cuales el uso de una guisa no es un beneficio; tales demonios suelen extraviarse de sus infernales hogares, y cuando se aparecen a los hombres no temen ser vistos como lo que son. Los demonios débiles que se alimentan de las almas de los hombres deben pasar como éstos, y su poder depende de su guisa para poder satisfacer su aperito, pasando sin ser detectados, sin poder ser atacados; cuando se descubre su verdadera forma, el demonio menor no puede ejercer ningún poder sobre el creyente, quien lo reduce y devuelve a su oscuro hogar, a donde la mayoría de demonios acuden de buena gana. ☩

El brujo, el hechicero y la persona versada en la práctica de magia, por su afinidad hacia los demonios puede detectar frecuentemente la guisa que engaña al virtuoso, y mediante sus artes negras puede revelar la auténtica forma de la criatura sin la colaboración de sus vecinos. El creyente no versado en tales prácticas puede sospechar la presencia de demonios por las pruebas que dan éstos de su presencia, como los cánticos que entonan, los amuletos que llevan, su reclusión, sus objetos personales y su forma de actuar en público y en privado; y para desenmascarar a un demonio puede que tenga éxito, aunque no ha de actuar solo. El creyente debe formar un grupo, tan numeroso como le sea posible, pero de un único modo de pensar y voluntad, para descubrir al demonio, asistiendo los unos a los otros, y en el proceso unir sus fuerzas para alcanzar el fin deseado. A continuación se ofrece un rito para desenmascarar a un demonio, el cual ha de ser realizado la noche de la víspera de San Juan, la noche de Lamas, y la víspera de día de Todos los Santos, por una congregación tan grande como pueda ser consagrada para tal objetivo. La mayoría de demonios así descubiertos quedan desconcertados, y lucharán si no pueden huir; los creyentes no tienen que temer pues la criatura expuesta puede ser expulsada y destruida, sucumbiendo no solo en espíritu sino también en carne a los rectos ataques de los virtuosos. ☩

los investigadores salen corriendo se encuentran a Clive en la escalera, haciéndoles ir más lento y aumentando las posibilidades de Dutch de darles caza. Clive huye con los investigadores, posiblemente informándoles de que el Dr. Harcourt está herido en la tercera planta. Dutch no les persigue fuera del manicomio. Los investigadores pueden alcanzar la tercera planta por la escalerilla de incendios.

La granja Baxter

La vieja y abandonada granja Baxter se encuentra a kilómetro y medio al norte de Arkham, en una zona rural escasamente poblada. Nadie ha vivido allí desde hace años; las escasas construcciones que la rodean se están viniendo abajo; es hogar de murciélagos y pequeños animales salvajes.

Sobre el césped de la vieja granja hay un autobús grande, el del manicomio, con unas cuantas personas a su alrededor, todas ellas pacientes del manicomio y al menos una un conocido/familiar de uno de los investigadores. Estos pacientes se tambalean sin ser apenas conscientes de lo que sucede. Una tirada de Psicología sugiere que se encuentran bajo algún tipo de hipnosis, pero ni una tirada de Psicoanálisis los hará salir de ese trance. Los familiares reconocen a los investigadores pero no pueden aportar mucha información. A continuación se describen algunos pacientes.

PHELYSCHIA MOON

A esta mujer se le ha diagnosticado que sufre el síndrome de Gates, una condición que le impide mantener una línea coherente de pensamiento el tiempo suficiente como para completar una frase. Sabe dónde está Ronayne y está dispuesta a responder a preguntas, pero para ella hablar es toda una frustración.

HOWIE COOPER

Howie está loco y tiene agarrado un libro. Si los investigadores se lo quitan comprobarán que se trata de un antiguo volumen titulado "Synarchobiblaron". Un aura de inquietud y cierta ansiedad invade a todo aquel que sostenga este libro. Leerlo resulta difícil bajo las condiciones más favorables, e imposible bajo las actuales. Los investigadores podrán examinarlo en el futuro, para su disfrute.

BRUCE WARD

Bruce lleva una fea máscara hecha a mano. Es tímido pero puede llegar a ser de ayuda si se le trata con amabilidad. Tiene la costumbre de decir cosas desconcertantes e irrelevantes de vez en cuando, cosas como: "Uno de ellos está escondido entre esos arbustos."

Ejemplo de una conversación con Phelyschia Moon

Un investigador se acerca por el camino. Phelyschia anda tambaleándose alrededor del autobús del manicomio, con el pelo y el camisón cubiertos de sangre.

Investigador: "¡Dios mío! ¿Señorita? ¿Señora? ¿Está usted bien?"

Moon: "¿Qué? Oh... ah... bueno... usted... oh.

Investigador: "¿Se encuentra usted bien?"

Moon: "En realidad... muy... mmm."

Investigador: "¿Ha visto a mi madre? ¿La señora Gunter?"

Moon: "¿Su madre? Oh, sí... él está... bueno... mmm."

Investigador: "No, la señora Gunter. Mi madre. ¿La ha visto?"

Moon: "Muchas veces. Muchas... sí."

Investigador: "¿Sabe dónde está ahora?"

Moon: "Las cortinas son muy... extremadamente..."

Investigador: "No, las cortinas no. Mi madre. La señora Gunter. Ella es una paciente."

Moon: "Ah... mmm él es muy... mmm."

Investigador: "¿Dónde está el doctor Ronayne? ¿Está aquí?"

Moon: "Seguro... una cortina... o... una muy... mmm."

Investigador: "No, la señora Gunter es mi madre. ¿Sabe dónde... Oh, olvídelo."

El investigador se marcha.

Moon: "Por allí... mmm."

BOB HIBDIN

Hibdin es un hombre mayor que anda con la ayuda de su bastón. Vive en la ilusión de que es un perro grande a quien se le ha confiado vencer en la Gran guerra. Murmura incoherentemente y no tiene ninguna información útil.

MAMÁ

El verdadero nombre de este hombre es Franklin Aldenbark. Se trata de un hombre grande, robusto e hirsuto vestido con un traje de novia; se acerca resueltamente a los investigadores y empieza a regañarles por haber salido esa noche a cuerpo, por llegar tan tarde y preocuparla, por no haber comido suficiente, etc. Hibdin juega a ser la "madre" de todos y cuando se marcha no vuelve a aparecer.

"Mamá" sabe dónde está Ronayne y, si se le pregunta, apunta hacia un sendero que avanza varios cientos de metros desde la granja. Dice que Ronayne y la mayoría de los demás están haciendo "travesuras" y que no deberían jugar con gente tan mala. Los investigadores no pueden distinguir nada en la oscuridad, pero con una tirada de Escuchar detectarán el leve sonido de un cántico procedente de esa dirección.



El terrible ritual

El terrible ritual

Wrona Bors, todavía con el aspecto de John Ronayne, se encuentra en el centro de un oscuro y encharcado campo rodeado por los pacientes raptados del manicomio. Doscientos metros separan a los investigadores del lugar donde se realiza el ritual, y el barro dificulta el avance. Si van en coche, éste se quedará atascado.

Los hipnotizados pacientes cantan mecánicamente unos versos aprendidos mientras Ronayne realiza una serie de gestos mágicos con un cuchillo lleno de sangre. Alrededor de su cuello lleva un extraño amuleto de metal con cinta de cuero. Una tirada de Descubrir hace reparar en este detalle. El amuleto es lo que le permite mantener la ilusión a Ronayne; si se le quita revierte a su verdadera forma. Téngase en cuenta que en su auténtica forma Bors es mucho más vulnerable que cuando está camuflado. Si los investigadores sufren el ataque de un Bors enfurecido Clive podría ayudarles, u otro paciente podría agarrar al hechicero y desprenderle del amuleto accidentalmente, poniendo fin a la ilusión.

Los pacientes hipnotizados sirven a Ronayne con fanática devoción. Confían ciegamente en él, cooperando voluntariamente en su plan. Solo su transformación en un ser demoniaco les hará cambiar de parecer. Su locura les impide detectar la presencia de los investigadores y hacen

oídos sordos a toda petición de ayuda.

Ronayne y sus pacientes están rodeados por un círculo protector mágico de 5 metros de diámetro, con FUE 25. Todo aquel que se aproxime al círculo sufre náuseas, intensificándose cuanto más se acerca. Este efecto puede superarse enfrentando el POD de la víctima a la FUE del círculo en la Tabla de resistencia. A pesar de que es consciente de la presencia de los investigadores, Ronayne prosigue con el ritual (el cual ha de ser completado) confiando en que su círculo mágico y sus descerebrados esclavos le protegerán.

Si los investigadores atraviesan el círculo Bors ordena a los pacientes atacar. Si él es atacado y el ritual interrumpido, Bors toma represalias con su enorme cuchillo ensangrentado o ejecuta hechizos, a discreción del Guardián. Téngase en cuenta que mientras tenga el aspecto de Ronayne es extremadamente resistente a los ataques físicos.

DESENMASCARANDO AL DEMONIO

Aquellos investigadores que quieran ejecutar el hechizo *Desenmascarar a un demonio* podrían solicitar la ayuda de Clive u otro paciente libre del control mental de Bors. El hechizo puede forzar a Bors a asumir su verdadera forma, siendo vulnerable a los ataques normales. De tener éxito,

vapores nocivos empiezan a surgir del cuerpo de Ronayne, formando espirales mientras su cuerpo se ennegrece, luego se vuelve iridiscente, para acabar transformándose en una monstruosidad parecida a un perro (COR 1/1D4+1). El amuleto de metal se cae al suelo (detectable únicamente mediante una tirada de Descubrir) y el poder del *círculo de náusea* desaparece al instante, así como el control mental sobre los pacientes. El ritual, si no fue completado, es destruido. Dejando caer el cuchillo al suelo, la horrible criatura salta hacia el investigador más cercano con sus largas zarpas y afilados colmillos.

En su auténtica forma Wrona Bors es más vulnerable, y si los investigadores no se defienden físicamente, “mamá” y Bob Hibdin podrían liarse a golpes con Bors usando una muleta o cualquier otra arma. El cuchillo yace en el suelo disponible para ser utilizado contra el hechicero.

¿ÉXITO?

Los investigadores tienen que matar al Wrona Bors transformado. Si huyen, éste les persigue y acorrala, atacándoles hasta que se defiendan.

Una vez muerto, Bors cae al suelo donde su cadáver comienza a consumirse, para desaparecer después en una nube de humo. El extraño amuleto de metal sigue allí. Si nadie lo ve, Clive lo coge y se lo guarda en el bolsillo.

Por destruir al “demonio” los investigadores y los pacientes reciben 1D8+2 puntos de COR como recompensa. Muchos de los pacientes, incluyendo a cualquier familiar o conocido de los investigadores, recuperan su salud mental, aunque los sucesos de esa noche les resultan confusos.

Nuevo hechizo — Círculo de náusea

Crea un poderoso círculo de protección alrededor del realizador, que provocará la náusea y el dolor en todo aquel que se aproxime a él. Crear el círculo cuesta 4 puntos de magia, 2 de COR, y lleva 5 minutos de tiempo de juego. El realizador debe dibujar un círculo en el suelo, y fortalecerlo a continuación con cuatro piedras encantadas, cada una de ellas en uno de los cuatro puntos cardinales. Encantar las piedras requiere el sacrificio previo de 4 puntos de magia por cada una de ellas.

Para poder traspasar el círculo será necesario vencer en un enfrentamiento de POD, contra la FUE mágica del círculo (que equivale al POD del realizador). Cualquiera que entre en el círculo pero fracase en ese enfrentamiento se pasará los siguientes 5 minutos vomitando y tendrá que alejarse a una distancia de al menos 100 metros del círculo. El hechizo se romperá si alguien consigue traspasar el círculo de manera exitosa.

¿FRACASO?

Si los investigadores no detienen a Bors, éste acaba por completar el ritual cortando el cuello a los pacientes. Ser testigo de la muerte ritual de un ser querido cuesta 1D2/1D6+1 puntos de COR, menos si las víctimas eran desconocidos.

Con la ceremonia finalizada, Ronayne se transforma lentamente mientras un sonido vibrante llena el aire de la noche. Una vasta abertura aparece en el cielo, de la que emana una enfermiza luz violeta. Bors parece comunicarse con algo más allá de la abertura; luego, lentamente, empieza a levitar hacia el agujero y la luz.

Pero entonces algo parece ir mal. La luz de la abertura en el cielo cambia de tono, Bors grita y un rayo sale disparado de la grieta acertándole y haciéndole trizas. La descarga aturde a los investigadores y a los pacientes que se encuentran allí. Aquellos que fallen una tirada de DESx5 sufren 1D2 puntos de daño. Después la abertura se cierra y el cielo recupera su forma.

Llegan las autoridades

Un investigador que no esté demasiado distraído con el caos del clímax puede darse cuenta de unas luces iluminando el cielo, procedentes de la granja. En cuestión de minutos aparece una multitud, armas en mano, dirigiéndose hacia los investigadores y los pacientes supervivientes. Aunque alguno pudiera creer que se trata de la policía, los investigadores se dan cuenta enseguida del lío en el que se encuentran. La nerviosa policía ordena a los supervivientes quedarse donde están y poner las manos en alto. Han descubierto los homicidios en el manicomio y los consideran los principales sospechosos.

El detective Luther Harden cruza el campo con una linterna, analizando la situación rápidamente. Una docena de agentes uniformados y un par más de paisano registran a los investigadores, les ponen las esposas y separan a los unos de los otros. Los detectives empiezan a interrogarlos.

Detective Luther Harden: Un profesional duro de carácter y casado con su trabajo, frío, imparcial e insensible. Es muy posible que los investigadores no sientan demasiada simpatía hacia él a menos que lo conociesen de antes, y puede que ni eso sea suficiente.

Detective Mickey Harrigan: Profundamente trastornado por los homicidios, la personalidad encantadora de Harrigan se ve superada por la impresión y la ira.

Teniente J. T. Caulfield: Representante del distrito de Essex en Arkham. Cuenta con un escritorio en la comisaría de Arkham y trabaja codo con codo con las fuerzas locales. Ha sido avisado rutinariamente.

Estadísticas

CLIVE, lunático

FUE 10	CON 10	TAM 11	INT 14	POD 12
DES 15	APA 8	EDU 13	COR 24	P.V. 11

Habilidades: Discreción 80%, Ocultarse 45%, Tocar instrumento (piano) 15%.

DR. BRADLEY HARCOURTH, informador moribundo

FUE 3	CON 2	TAM 15	INT 16	POD 17
DES 5	APA 10	EDU 21	COR 78	P.V. 2

DUTCH, monstruo hambriento

FUE 20	CON 17	TAM 13	INT 16	POD 1	DES 7
P.V. 15					

Movimiento: 4.

Armas: Mordisco 85% 1D4+1
Mordisco* 95% 1D4+1
Aplastar 65% 1D4+1D4

**Con las bocas de las manos.*

Armadura: Ninguna, pero las armas físicas le causan la mitad de daño, y aquellas capaces de empalar 1 solo punto.

Habilidades: Discreción 50%, Ocultarse 82%, Percibir tótem misqat 75%.

Pérdida de COR: 1D2/1D6+2.

JOHN RONAYNE, mago disfrazado

FUE 18	CON 21	TAM 15	INT 18	POD 25
DES 15	APA 12	EDU 17	COR 0	P.V. 20

Armas: Cuchillo 65% 1D6+1D6

Armadura: Mientras lleve el amuleto puesto todos los ataques le causan la mitad de daño.

Habilidades: Ciencias ocultas 90%, Discreción 60%, Mitos de Cthulhu 44%, Ocultarse 45%.

Hechizos: Dominar, Nublar la memoria, Transformación corporal de Gorgoroth, Crear portal, Crear puerta, Muerte, Consunción, Signo de conjuración, Círculo de náusea.

Posesiones: Amuleto con un símbolo personal, el cual lo ayuda a mantener su ilusión.

WRONA BORS, demonio de las Tierras del sueño

FUE 8	CON 10	TAM 11	INT 11	POD 11	DES 9
P.V. 10					

Armas: Mordisco 40%
Garra 45% 1D6

LUTHER GARDEN, detective jefe

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

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D4

Patada 35% 1D6+1D4

Presa 55% Especial

Revólver .45 65% 1D10+2

La llamada de Cthulhu



Habilidades: Buscar libros 25%, Charlatería 65%, Conducir automóvil 50%, Crédito 35%, Derecho 35%, Descubrir 55%, Discreción 45%, Elocuencia 20%, Escuchar 65%, Esquivar 65%, Ocultarse 70%, Primeros auxilios 55%, Psicología 65%.

MICKEY HARRIGAN, policía compasivo

FUE 16 CON 17 TAM 17 INT 14 POD 14
DES 14 APA 13 EDU 11 COR 65 P.V. 17

Armas: Puñetazo 60% 1D3+1D6

Patada 45% 1D6+1D6

Presa 60% Especial

Porra 65% 1D6+1D6

Revólver .45 65% 1D10+2

Habilidades: Buscar libros 25%, Conducir automóvil 55%, Crédito 40%, Derecho 30%, Descubrir 55%, Discreción 15%, Elocuencia 25%, Escuchar 50%, Esquivar 55%, Ocultarse 15%, Primeros auxilios 35%, Regatear 55%, Saltar 55%, Seguir rastros 20%, Trepar 50%.

J. T. CAULFIELD, representante del distrito

de Essex

FUE 16 CON 17 TAM 13 INT 15 POD 13
DES 12 APA 12 EDU 14 COR 54 P.V. 15

Aventuras en la tierra de Arkham

Armas: Puñetazo 65% 1D3+1D4

Cabezazo 40% 1D4+1D4

Patada 45% 1D6+1D4

Presa 45% Especial

Revólver .45 65% 1D10+2

Habilidades: Conducir automóvil 65%, Crédito 40%, Derecho 30%, Descubrir 53%, Discreción 35%, Elocuencia 30%, Escuchar 45%, Esquivar 40%, Ocultarse 45%, Primeros auxilios 45%, Psicología 35%.

AGENTE TÍPICO

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

Armas: Puñetazo 65% 1D3+1D4

Cabezazo 40% 1D4+1D4

Patada 35% 1D6+1D4

Presa 45% Especial

Porra 55% 1D6+1D4

Revólver .45 45% 1D10+2

Habilidades: Conducir automóvil 60%, Crédito 15%, Derecho 15%, Descubrir 30%, Discreción 5%, Elocuencia 10%, Escuchar 35%, Esquivar 29%, Primeros auxilios 40%, Psicología 35%. ■



Segunda parte: el juicio

Esta parte de la aventura comienza en la comisaría de policía de Arkham a última hora de la noche o por la mañana temprano, justo después de los eventos en el Manicomio de Arkham y la granja Baxter. Los investigadores son acusados e imputados por los asesinatos del personal del manicomio. Durante las diez semanas siguientes tendrán la oportunidad de preparar su propia defensa investigando los homicidios ellos mismos, visitando las escenas de los diferentes crímenes, buscando pistas y entrevistando a posibles testigos. Otros sucesos tienen lugar en Arkham durante ese tiempo (sucisos que parecen tener poco que ver con la grave situación de los investigadores, pero que pueden aportar algo de luz a su situación). La segunda parte culmina con el juicio por homicidio en Salem, Massachusetts. Aquellos investigadores declarados culpables se enfrentarán a la silla eléctrica.

Los investigadores libres de cargos pueden participar en esta aventura. Aquellos jugadores cuyos personajes estén en la cárcel, incapaces de librarse de los cargos, pueden interpretar a los abogados que les defienden, un paciente recientemente recuperado, un detective privado contratado para resolver el caso, o cualquier otro personaje que el Guardián considere apropiado. Esta opción puede extenderse hasta agentes de policía involucrados en el caso, o hasta periodistas.

Si todos los investigadores están encerrados podría ser interesante permitir a cada jugador interpretar el papel de un abogado contratado para defender a uno de ellos. Se puede poner a prueba la fidelidad personal. Un abogado carente de ética podría culpar a su cliente para exonerar a otro investigador (el suyo). Aquellos investigadores encerrados en la cárcel pudieran contemplar la fuga, sobornar a los guardias u otros planes desesperados. Los Guardianes deberían estar preparados para desarrollar tales planes.

Este escenario permite a un Guardián explorar las vidas personales de los investigadores. Al ser arrestados por homicidio podrían ver peligrar sus trabajos, amistades y lazos familiares. La presión emocional puede pasárselas factura mental y económicamente. Este tiempo extra se puede dedicar a ahondar en sus asuntos personales. El pasado de un investigador y la naturaleza de sus relaciones se vuelven muy importantes bajo estas condiciones. Ajústese el Crédito y la COR según las circunstancias.

Comisaría de policía de Arkham

Unos cuantos agentes, independientemente de su experiencia, se prepararon para lo que encontrarían en el Manicomio de Arkham después de que un vecino informase haber oído gritos y ver a un grupo de personas huir del escenario del crimen entre las 9 y las 10 de la noche. Los agentes Jerry Huebelmanns y Carl Swithins fueron los primeros en llegar y hallar los cadáveres ensangrentados en el sótano, así como en detectar la ausencia del autobús de la institución médica. Cuando los agentes Crawford y Eckhardt localizaron el autobús poco después aparcado frente a la vieja granja Baxter, encendieron rápidamente un faro para alertar al resto de la partida de búsqueda.

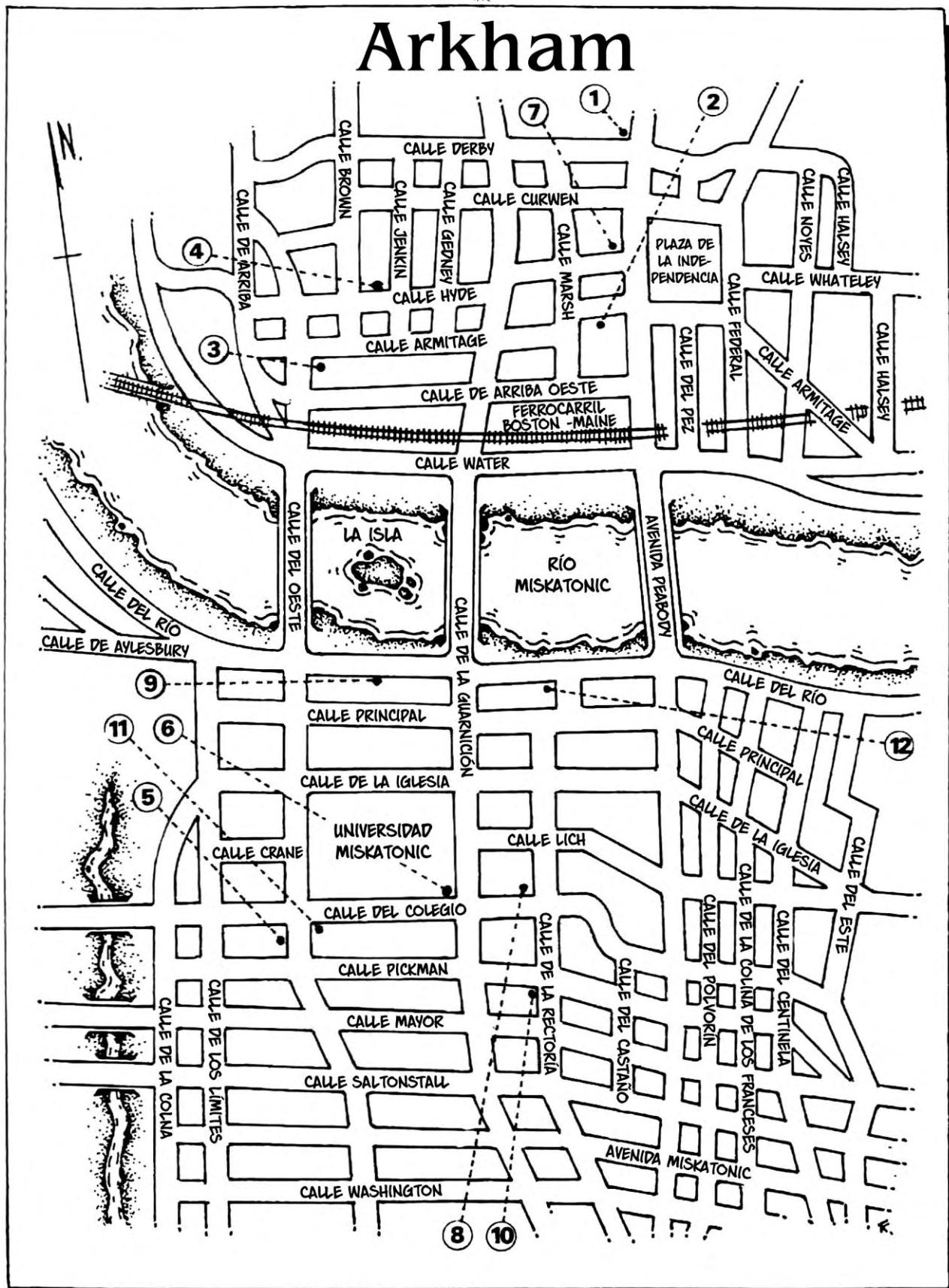
REINA EL CAOS

Con el ajetreo que hay en la comisaría, los investigadores se ven en medio de una escena caótica. Los sargentos, agobiados, tratan de mantener las cosas en orden mientras todas las fuerzas policiales están movilizadas. El doctor Ephraim Sprague, médico de Arkham, atraviesa el vestíbulo con cara de enfado, su rostro está pálido y tenso. Otro médico local ha sido avisado para que colabore en tan extraordinaria carga de trabajo y también podría ser

Leyenda del mapa de Arkham

- 1 **Manicomio de Arkham**
- 2 **Comisaría de Arkham**
- 3 **Arkham Advertiser**
- 4 **Gaceta de Arkham**
- 5 **Hospital de Santa María**
- 6 **Biblioteca de la Universidad Miskatonic**
- 7 **Palacio de justicia de Arkham**
- 8 **Hotel Lewiston House**
- 9 **Viejo almacén**
- 10 **Instituto Larkin**
- 11 **Museo Miskatonic**
- 12 **Guardia de Dutch**

Arkham



Contratar a un abogado

Todo personaje acusado de un crimen precisa de representación legal. Si por alguna razón un investigador no puede permitirse un abogado, el tribunal le proveerá uno.

El Guardián pudiese preferir no interpretar a los abogados defensores porque ello comprometería la imparcialidad del juicio. Lo ideal es que los abogados de la defensa sean interpretados por los nuevos jugadores, gente que no haya intervenido aún en el escenario; pero si no es posible pueden hacerlo los mismos jugadores interpretando a sus propios abogados o a los de sus compañeros. Los abogados pueden ser seleccionados a partir de la lista que se ofrece abajo o generar personajes nuevos.

Los abogados de la acusación pueden ser escogidos de la lista o creados por el Guardián. Su actuación en el juicio puede variar. Algunos se lo tomarán muy seriamente, ejerciendo su labor tan bien como les paguen sus clientes. Otros, carentes de todo sentido de la ética, cogen el dinero que les ofrece el condado y dan a su cliente una mala y rápida defensa, aunque deben mostrar un mínimo de competencia o serán apartados del caso y reemplazados por un nuevo letrado.

El Guardián debe juzgar las reacciones individuales de cada abogado cuando se les solicite hacerse cargo del caso. Los más jóvenes considerarán el asesinato en masa como una buena oportunidad para lanzar sus carreras y, ansiosos por hacerse con el caso, pueden llegar a cobrar menos o nada si fuese necesario. Otros podrían considerar que estar relacionados con este tipo de criminales sería un daño potencial para sus carreras. También entran en juego las tiradas de Elocuencia y Crédito y el dinero. La reputación de los investigadores previa al arresto es también importante. El historial de penales cuenta a la hora de obtener un buen abogado.

Cada uno de los siguientes abogados aparece con la habilidad Representación. Ésta se utiliza posteriormente, si el juicio se simula mediante dados, y se explica después.

EDWIN CASSIDY

Un joven e impetuoso abogado recientemente graduado en la facultad de derecho de Harvard, y de prácticas en Arkham. No se lleva nada bien con el

juez Randall, quien suele seleccionarlo para representar a indigentes. Es honrado y hará una buena defensa para cualquier cliente.

Habilidades: Derecho 60%, Elocuencia 68%, Representación 12.

E. E. SALTONSTALL

Un abogado de Arkham extremadamente caro pero muy prestigioso. No es probable que esté dispuesto a considerar este caso a menos que conozca personalmente al cliente o a la familia de éste. Ser representado por Saltonstall garantiza virtualmente un trato preferente por parte de la policía de Arkham y del juez Randall. Hasta en Salem ejerce cierto peso en los juzgados. Sus clientes tendrán una fianza baja y un trato respetuoso.

A pesar de que Saltonstall pudiese rechazar el caso, podría recomendar a un colega más joven y con buenas credenciales, James Allen White.

Habilidades: Charlatanería 60%, Crédito 80%, Derecho 88%, Elocuencia 70%, Representación 15 (19 en Arkham).

BERTRAND CHAMBERS

Este abogado suele representar a Danny O'Bannion y a la compañía El trébol de cuatro hojas. A menos que el cliente tenga alguna conexión con O'Bannion, es muy posible que Chambers preste menos atención al caso de la que debería. Los amigos y empleados de O'Bannion pueden contar con una defensa de primera.

Habilidades: Charlatanería 75%, Derecho 56%, Elocuencia 51%, Representación 9 (13 si se trata de un amigo de O'Bannion).

JAMES ALLEN WHITE

Miembro de la firma E. E. Saltonstall. White es miembro de un antiguo y secreto cónclave de Arkham. A pesar de no estar directamente involucrado en el caso, se interesará por los acontecimientos resultantes. Trata de descubrir qué fue lo que pasó realmente en la granja Baxter. Los artefactos misqat descubiertos posteriormente en la aventura también atraerán su atención. Los Guardianes pudieran querer usar a White como última carta, tal vez ofreciéndose voluntario para llevar el caso de uno de los investigadores (indigente u otra cosa),

aprovechándose de esta oportunidad para enterarse de lo que su defendido sabe y después dejar que sea declarado culpable.

Habilidades: Ciencias ocultas 68%, Crédito 64%, Derecho 67%, Elocuencia 55%, Mitos de Cthulhu 33%, Representación 13.

SAMUEL CARGILL

Un joven ambicioso que va por libre; sueña con crear algún día una firma barata que se haga cargo de testamentos, divorcios y otras cuestiones sencillas. El agente Russell Crawford es su cuñado.

Habilidades: Derecho 45%, Elocuencia 63%, Representación 12.

MADELINE CRAVER

Una mujer en una profesión dominada casi exclusivamente por los hombres, cosa que la hace en ocasiones sentirse mal. Inteligente y talentosa, a veces su condición de mujer no le favorece. El juez Randall apenas la escucha, pero podría seleccionarla para llevar el caso de un investigador que no pueda costearse un abogado.

Habilidades: Crédito 30%, Derecho 69%, Elocuencia 67%, Representación 13.

REPRESENTACIÓN

Para determinar la Representación de un abogado hay que calcular su media en Crédito, Charlatanería y Elocuencia. Divídase el resultado entre 6, redondeando hacia abajo. El resultado debe estar entre 1 y 17. Súmese la INT y divídase entre 2, redondeando hacia abajo nuevamente. La habilidad de Derecho provee un posible bonificador: para aquellos con una puntuación entre 70 y 89% reciben 1 punto más en Representación; para aquellos con un 90% o más reciben 2 puntos. Los Guardianes pueden incluir más bonificadores o penalizaciones según la APA: 1 punto más por una APA de 16 o más y 1 punto menos por una APA de 6 o menos.

Se pueden aplicar más modificadores a la Representación siempre y cuando sean razonables. Téngase en cuenta que algunos abogados tienen una Representación ajustada a tales circunstancias.



La sociedad de abogados de Arkham

visto por la comisaría. Los reporteros del *Arkham Advertiser* y de la *Gaceta*, Roberta Henry y Willard Peck respectivamente, andan por allí, haciendo preguntas y tomando notas.

Los derechos de los investigadores quedan aparte cuando son esposados, tomadas las huellas, procesados e interrogados. La policía está tensa y muy irritable, y el gran número de sospechosos y testigos en espera de ser interrogados no hace que la cosa mejore. Los ciudadanos alarmados, al oír las noticias, llegan a comisaría para preguntar frenéticamente al oficial de guardia. Las investigadoras pueden ser víctima de acoso sexual y los investigadores de abuso físico. ¿Qué cosas desagradables pueden ocurrir? Esto se deja, claro está, en manos del Guardián, pero téngase en cuenta que estamos en los años veinte.

INTERROGATORIO

Los investigadores son retenidos individualmente hasta después del interrogatorio (de larga duración y minucioso) acerca de su implicación en los sucesos. Esta separación hace imposible que puedan inventar una historia conjunta. El Guardián puede inclinarse por interrogar a los jugadores por separado por la misma razón. La policía toma nota de las contradicciones en sus respectivas historias. Los sospechosos tienen que entender que sus testimonios serán transcritos al informe oficial. Todo aquel que desee hacer una declaración (o confesión) será bienvenido.

A pesar de que los sospechosos tienen derecho a que sus abogados estén presentes durante el interrogatorio, no se les comenta. La policía intentará hablar con ellos sin que haya un abogado presente. El Guardián puede hacerles tirar a cada uno Derecho o Conocimientos/2 parar que conozcan sus derechos legales. Pero aunque se solicite un abogado la policía no tiene por qué concederlo inmediatamente. A los investigadores se les permitirá una llamada telefónica, pero se impondrán una serie de excusas para que no las hagan. La policía puede volver a intentar interrogarlos, poniéndoles focos brillantes delante de las caras, echándoles el humo de los cigarros, agua o hasta darles una vuelta por el baño. El trato exacto depende del estatus del personaje en la comunidad, cosa que queda reflejada parcialmente en la habilidad de Crédito. El hijo de un ciudadano rico e influyente será tratado mucho mejor que como se ha descrito.

Las preguntas giran en torno a cómo es que fueron a la granja Baxter, qué hacían en el manicomio aquella noche y por qué sus ropas están manchadas de sangre. La policía está en posesión del *"Demonicografía"* y el *"Synarchobiblaron"*, y de un machete, identificado como el arma del crimen. Si alguno de los investigadores ha tocado alguno de estos objetos sus huellas serán identificadas. La policía presenta las pruebas durante el interrogatorio, usándolas para desconcertar al sospechoso, o para demostrar que está mintiendo.

Los investigadores pueden decir a la policía lo que quieran, pero no creerá la verdad. Historias de hechiceros



y monstruos no serán más creíbles para los agentes de Arkham que para cualquier otro agente de toda América. Aquellos sospechosos que insistan en tales historias podrían ser encerrados en una de las frías celdas que hay en el sótano de la comisaría, para que piense un rato en lo que ha dicho. Los sospechosos pueden ser retenidos un máximo de 72 horas sin necesidad de estar acusados.

Durante las horas que pasen en la comisaría los investigadores que tieren Descubrir pueden fijarse en una mujer que llega presa del pánico. Se trata de Esmeralda Hobbs, vecina del manicomio que llamó a la policía. Murmura algo a un detective, señalando a escondidas a

uno o más investigadores.

Cuando no están siendo interrogados, los investigadores se sientan esposados en unos incómodos bancos de madera o son retenidos en una o dos celdas. Por lo que han llegado a escuchar son los principales sospechosos del asesinato en masa.

Las horas pasan con sesiones de interrogatorio, toma de huellas, papeleo y procesamientos, y posiblemente una identificación en un cuarto oscuro por parte de Esmeralda Hobbs de aquellos a quienes vio merodeando por el manicomio aquella noche.

Al final se permite a los sospechosos hacer una

Los titulares de la mañana

Antes de la lectura del acta de acusación uno de los agentes entrega a los investigadores un ejemplar de *Gaceta de Arkham* de esa mañana. "Miren," comenta desdénosamente, "han salido en primera plana." (Véase la Ayuda Premeditación nº 3). Hasta que tenga lugar el juicio

aparecerá un montón de historias referentes al caso y a otros acontecimientos irrelevantes para la aventura.

El Guardián debería distribuir estos artículos como considere apropiado, en el orden que crea mejor.

AYUDA PREMEDITACIÓN nº 3 – Una noticia de la Gaceta de Arkham de esta mañana

¡ASESINATO MÚLTIPLE EN EL MANICOMIO DE ARKHAM!

*¡TODO EL PERSONAL ASESINADO!
¡La policía ha arrestado a docenas de sospechosos!
¿Pacientes fugados?*

ARKHAM – En una auténtica descarga de brutal y conmocionante locura criminal, todo el personal activo del Manicomio de Arkham fue asesinado la noche de ayer. Los internos formaron un alboroto que tuvo como resultado el hurto del autobús de la institución. La policía consiguió rodear a cerca de treinta pacientes en la abandonada granja Baxter, al norte de la ciudad. La mayor parte de los historiales médicos fueron destruidos durante la revuelta y la policía no está segura de si todos los pacientes fugados fueron capturados. Se aconseja a los ciudadanos que estén atentos por si ven a algún paciente, quienes probablemente estarán muy confundidos y vestidos con los pijamas y batas de la institución.

Se cree que hay un buen número de sospechosos bajo custodia. Se desconoce sus identidades, pero se rumorea que no se tratan de pacientes y que podrían tratarse de visitantes. La policía fue la primera en ser alertada de los crímenes cuando recibió la llamada de un ciudadano anónimo quien afirmó

haber oído gritos procedentes de las instalaciones hospitalarias. Creyendo que se trataba de una broma de Halloween, la policía encontró el edificio a oscuras. En el interior halló los cuerpos brutalmente descuartizados de todo el personal. La mayoría se encontraba en el sótano, aunque fuentes internas afirman que al menos uno (el del Dr. Bradley Harcourt, director en funciones del complejo) fue descubierto en la tercera planta. Los muebles de la vieja mansión estaban desordenados y revueltos.

La naturaleza exacta de los homicidios no será hecha pública hasta que sea anunciada por el examinador médico Dr. Ephraim Sprague, pero según fuentes de este reportero los asesinatos fueron "realmente horrendos".

Aparte del Dr. Harcourt, entre los fallecidos hay seis miembros del personal. Los nombres de las víctimas no se desvelarán hasta que se pueda notificar a los familiares. Los demás miembros del personal que no estaban

anoche de servicio han sido interrogados por la policía y por el momento no han hecho comentario alguno. El Dr. Eric Hardstrom, director del manicomio, ausente durante varios meses, ha sido informado vía telegrama y está llevando a cabo los preparativos necesarios para su regreso.

El detective jefe Luther Harden, a cargo del caso, lo describe como "muy complicado" y que requiere "una extensa investigación". Los archivos del manicomio fueron parcialmente destruidos y pudiera llevar semanas recoger todos los detalles. Pero la policía se halla resolviendo activamente el caso, y las numerosas cuestiones que plantea este brutal incidente serán respondidas, aseguran.

Harden ha declarado que está "seguro al 90%" de que se presentarán cargos en pocos días. Otras fuentes del departamento han hablado de que "el caso está cerrado".

- Willard Peck

llamada telefónica. Un amigo de confianza o un familiar pudieran ser los mejores contactos, alguien que esté fuera y que se preocupe de verdad por su bienestar. Si los investigadores conocen a un abogado también podrán llamarlo. Intentar contactar con un nuevo abogado a horas intempestivas puede resultar frustrante. Tanto si los investigadores disponen ya de un abogado como si no, son retenidos hasta que se haga la lectura de acusación y se fije la fianza. Si un sospechoso no cuenta con un abogado cuando tiene lugar la lectura de acusación, se presenta de forma automática una súplica de inocencia y se le pregunta si quiere ser representado por el fiscal. Si llegados a este momento un sospechoso admite no poder costearse un abogado, la corte le proveerá uno. No se puede fijar la fianza hasta no completar el acta de acusación.

Acusados de homicidio

Aunque los detalles dependen de los sucesos exactos de la noche anterior, casi todos o todos los investigadores estarán acusados por el asesinato en primer grado del personal del manicomio. Puede que se presenten más cargos, dependiendo de si murió algún otro paciente en la granja Baxter.

La policía cree que el caso está claro y cuenta con numerosas pruebas circunstanciales, incluyendo la identificación visual de una testigo. Si los investigadores fueron arrestados con el arma homicida, esta prueba adquiere mayor consistencia todavía. Si algún investigador consiguió escapar del arresto inicial, será implicado por sus compañeros o algún paciente. Harden emite una orden de búsqueda y captura y, a menos que haya salido de la ciudad, el sospechoso es rodeado rápidamente.

Si alguno de los investigadores acaba no siendo acusado, la policía lo pone en libertad inmediatamente, pero se le ordena no abandonar la ciudad. Los acusados son conducidos a las celdas que hay en el sótano del Palacio de justicia, a espera de que llegue el juez Keezar Randall a la mañana siguiente. La cárcel de Arkham, con tan solo seis celdas, puede que esté algo abarrotada. A discreción del Guardián puede haber ya algún preso, arrestado por embriaguez u otro cargo, de la noche de Halloween. Aquellos investigadores que hayan conseguido un abogado serán visitados por éstos en la prisión y se les

AYUDA PREMEDITACIÓN N° 4 – Un escrito de acusación

MANCOMUNIDAD DE MASSACHUSETTS

Escrito de acusación

En base a la información sometida y aprobada por el Gran jurado de la Mancomunidad de Massachusetts, como verídica en el presente día 2 de noviembre, se presenta este Escrito de acusación contra _____ acusado de Homicidio en primer grado (artículo 18 del Código penal, secciones 7 y 1.111), esto es, que el día 31 de octubre de 19_____, el acusado, en pleno uso de sus facultades, con premeditación y alevosía, asesinó o colaboró en la muerte, con un cuchillo, de las siguientes personas: Dr. Calvin Dunbar, doctor en medicina, [y otros] y, con una pistola o fusil al Dr. Bradley Harcourt, doctor en medicina, violando así el artículo 18 del Código penal de Estados Unidos, secciones 7 y 1.111.

Día del juicio: 15 de enero.

Reclamación penal N°: S1378-2

permitirá una entrevista privada. Sus abogados les aconsejan cooperar con la policía, pero no responder a ninguna pregunta si ellos no están presentes. Les aseguran que estarán presentes durante la lectura del acta de acusación.

LECTURA DEL ACTA DE ACUSACIÓN

Está previsto que los investigadores sean acusados formalmente ante el juez de Arkham Keezar Randall a las 10 de la mañana en el juzgado. Se trata de una breve sesión donde se procede a la lectura formal de los cargos y los defendidos presentan su súplica de inocencia o culpabilidad. Los investigadores son presentados por sus abogados o, si no disponen de éstos, se les preguntará si los precisan. La mayoría de los sospechosos se presentarán en el juzgado despeinados, sin afeitar y necesitados de un baño.



A las 10 de la mañana los investigadores arrestados serán esposados y conducidos escaleras arriba. El juez Keezar Randall es un hombre malhumorado de setenta y pico años, chapado a la antigua, intolerante y fanático (y el incuestionable amo y señor de su corte). Sus decisiones son difíciles de predecir, pero tiene la reputación de ser muy severo con todos los presos salvo con aquellos arrepentidos (o influyentes).

Uno de los poderes del juez Randall es desestimar los cargos, pero no lo hace. Tras leerse formalmente los cargos se solicita a los sospechosos que emitan su súplica. Asumiendo que no están dispuestos a confesarse culpables de un genocidio en primer grado, el juez Randall anota la súplica y, negándose a fijar una fianza para nadie excepto para los más influyentes, ordena que sean

retenidos y devueltos a sus celdas. Quedará en manos del fiscal de Essex Arthur Hinckley decidir si se rechaza algún cargo antes del procesamiento. Los investigadores pasarán un par de días más en la cárcel.

PROCESAMIENTO

Después de que la oficina del fiscal estudie el caso, se toma una decisión, y a aquellos acusados de homicidio se les presenta formalmente un escrito de acusación firmado por J. T. Caulfield, Comisario del condado de Essex. Los investigadores son entonces trasladados a una prisión en Salem y allí retenidos unas cuantas horas antes de comparecer en el juzgado ante del juez Harold T. Marsh (conocido por los abogados como "juez Harsh").

El escrito de acusación es un documento formal donde aparecen el nombre del acusado y el crimen o crímenes cometidos. El número de víctimas y sus nombres han de aparecer en el escrito, por lo que sus identidades han de ser determinadas por el Guardián dependiendo de las circunstancias de la aventura (véase *Ayuda Premeditación nº 4*).

Téngase en cuenta que aparte del Dr. Harcourt (quien recibió un disparo y no heridas de arma blanca) debería haber una víctima por cada familiar/conocido de los investigadores rescatada en el manicomio aquella noche. Esta coincidencia pasa a ser un elemento clave contra los defensores en el procesamiento.

La fecha del juicio que aparece en la ayuda es solamente una sugerencia. El Guardián debería sentirse libre de modificarla para ajustarla a su aventura. Las ruedas de la justicia corren a la velocidad que él decida. Pero hay que asegurarse de que los presuntos homicidas pueden investigar y tienen la oportunidad de preparar su defensa antes de ir a juicio. Al igual que en la acusación, la defensa puede solicitar posponer la fecha del juicio.

Independientemente de las acciones del juez Randall, las autoridades del condado de Essex no presentan cargos necesariamente contra todas las personas arrestadas la noche de Halloween. Se deja al Guardián determinar quién se libra, si lo hay. Los no imputados reciben una nota de desestimación (véase *Ayuda Premeditación nº 5*). Estos investigadores quedan libres, pero la policía les advierte no abandonar la ciudad. Podrían ser llamados como testigos para testificar en el juicio.

AYUDA PREMEDITACIÓN Nº 5 – Una desestimación de cargos

MANCOMUNIDAD DE MASSACHUSETTS

Desestimación de cargos

La información sometida al Gran jurado de la Mancomunidad de Massachusetts concerniente a la presunta actividad el día 31 de octubre no ha sido aprobada como una falta. Los cargos contenidos en dicha información, esto es, que el día 31 de octubre el acusado, en pleno uso de sus facultades, con premeditación y alevosía, asesinó o colaboró en la muerte, con un cuchillo, de las siguientes personas: Dr. Calvin Dunbar, doctor en medicina, [y otros] y, con una pistola o fusil al Dr. Bradley Harcourt, doctor en medicina, violando así el artículo 18 del Código penal de Estados Unidos, secciones 7 y 1.111.

El Gran jurado de la Mancomunidad de Massachusetts lamenta cualquier inconveniente que usted haya podido experimentar.

FIJANDO UNA FIANZA

El juez Marsh lee el escrito de acusación y fija una fianza para los presuntos homicidas. Dada la atroz naturaleza del crimen la fianza es alta, por lo menos 25.000\$ por cabeza. Si los investigadores pueden cubrir alguna, quedarán libres hasta que se celebre el juicio. Aquellos que no puedan pagarla serán encerrados en la prisión del condado de Essex en Salem.

El Guardián no debería vacilar a la hora de penalizar las puntuaciones en Crédito de aquellos arrestados e imputados. Una reducción de una cuarta parte parece algo razonable, aunque los Guardianes no tienen por qué temer ser más severos si la situación lo requiere.

Preparando una defensa

Una vez presentada las acusaciones y determinado si alguno de los investigadores queda en libertad, da comienzo esta parte del escenario. Los jugadores pueden interpretar a investigadores acusados o libres, a abogados de sus investigadores entre rejas, a pacientes curados o a otros personajes.

Existe cierto número de vías que los investigadores o sus abogados pueden seguir. Éstas se describen en *Vías de investigación y pruebas*. Durante esta parte del escenario los Guardianes deberían informar a los jugadores del paso del tiempo. La fecha del juicio se acerca y las vidas y el futuro de los defendidos penden de un hilo. El clímax de la segunda parte debería coincidir con la conclusión del juicio.

Durante este espacio de tiempo los sucesos independientes a las acciones de los investigadores tienen lugar en la ciudad de Arkham. También se describen posteriormente, en *Otros sucesos*. La mayoría de ellos atraerán la atención de los investigadores vía periódicos. La policía sabrá con antelación de la noticia de estos sucesos, así que un abogado u otro personaje con buenos contactos policiales podría beneficiarse de información interna.

CLIVE

Clive puede ser un PNJ importante actuando en contra o a favor de los investigadores, a elección del Guardián. Dado de alta en el hospital de Danvers después de testificar y ser evaluado, actualmente reside en el hotel Casa Lewiston, en el 181 este de la Calle del colegio. Al tratarse de un testigo material de la investigación en proceso, el condado de Essex paga su habitación. A pesar de que se le ha ordenado no relacionarse ni comunicarse con ninguno de los imputados en el caso, es muy posible

Cárcel del condado de Essex

La cárcel del condado tiene 24 celdas localizadas en el sótano de un edificio de reciente construcción. La planta baja cuenta con despachos, una cocina, una sala de visitas y otras instalaciones. Las celdas están dispuestas en dos largas filas de doce separadas por un corredor central. Exceptuando las de los extremos, cada celda tiene tres laterales con barras, con un muro de bloques de hormigón donde queda una ventanita a cierta altura. Las celdas pueden acomodar dos personas cada una. Los lavabos son independientes: aquellos presos que necesiten hacer uso de ellos deben avisar al guardia.

Cada celda se abre con una llave individual, y el manjo se guarda en un llavero en el puesto de guardia del sótano. Existe un duplicado en una caja fuerte del despacho del alcalde en la primera planta.

El edificio entero puede sufrir un apagón si alguien tira Electricidad y apaga el cuadro central que hay en la parte trasera. Este cuadro está cerrado y encerrado en una cancela de rejas de FUE 25. El cuadro está a su vez cerrado con un candado y una cadena.

Los barrotes de las ventanas tienen FUE 50. Serrarlos llevará 1D20+5 horas y un buen par de sierras de arco.

CALEB HARDMAN, comisario

Caleb Hardman, el comisario del condado de Essex, tiene la reputación de ser tranquilo y despreocupado. Sigue el caso desde su despacho en Salem.

Habilidades: Conducir automóvil 60%, Derecho 35%, Descubrir 50%, Escuchar 55%, Primeros auxilios 65%, Psicología 35%.

que Clive haga lo que quiera. Por supuesto, los investigadores tendrán que confiar en él si esperan que les ayude.

OTROS PACIENTES MENTALES

Aunque parece ser que cierto número de pacientes se ha “curado” tras los eventos de aquella noche, todos sufren amnesia respecto a los detalles, y hasta de John Ronayne, recordándolo únicamente como un buen doctor, simpático y que cuidaba de ellos. Muchos han sido examinados y dados de alta. Los que quedan se encuentran en el hospital de Santa María y en el Hospital estatal para dementes en la cercana Danvers. Pueden ser de ayuda para los investigadores pero ejercen algo de influencia en la sección Otros sucesos.

EL FISCAL

De todos los PNJs que el Guardián debe retratar como fiscal del condado, el más importante quizás sea Arthur Hinthorne. El Guardián debe enjuiciar a los investigadores a través de Hinthorne, y hacer de sus vidas un infierno. Interprétese con cuidado e imparcialidad. Tiene absoluta autoridad sobre el desarrollo del caso y controla mucha información que los investigadores necesitan para montar una defensa. Recuérdese que su comportamiento se rige por las leyes estatales. Aunque cuenta con la simpatía de la

policía y está casi convencido de la culpabilidad de los investigadores, jamás enviaría a un hombre inocente a la cárcel.

LA ESTRATEGIA DE LA DEFENSA

Independientemente de si el abogado de un investigador es un manta mojada o un Perry Mason, por lo menos se entrevista con su cliente para formar una estrategia de defensa. La mayoría de los abogados están familiarizados con la comunidad local legal y tienen alguna idea de cómo seguirá el caso el estado. Para los hechos de la noche de Halloween los abogados tienen que confiar en lo que sus clientes les cuenten y en lo que puedan averiguar con sus propias investigaciones.

A pesar de que los investigadores van a ser juzgados

conjuntamente, han sido acusados individualmente. Evidentemente, algunos podrían ser hallados culpables y otros inocentes. La mayoría de abogados sugerirán una defensa que represente los intereses de sus clientes, sin importar lo perjudicial que pueda resultar para otro defendido.

La defensa tiene el derecho de ver cualquier prueba que sea utilizada contra su cliente y el de tomar declaración a cualquier testigo. En ningún momento antes del juicio se permite a ningún defensor hablar con los testigos (esto incluye a Clive). Ello constituye una violación de la ética y las normas legales, teniendo como consecuencia una nulidad y la presentación de cargos adicionales. Los abogados debieran prevenir a sus clientes de esto.

Lo que realmente ocurrió en Halloween

Bradley Harcourt, al descubrir la verdadera identidad de Ronayne e intentar leer el *"Demoniografía"* mantuvo sus sospechas en secreto al resto del personal, el cual ya sospechaba algo. Para cuando estaba preparado para sacar del manicomio por lo menos a unos pocos pacientes, Ronayne estaba ya enterado de sus intenciones. Desesperado por detener a aquel demonio con forma de hombre, Harcourt se enfrentó a Ronayne con un revólver .22, mucho más asustado que el resto del personal. Ronayne se rió en su cara y, para sorpresa de todos, dio la orden a los pacientes de reducir a Harcourt, desarmarlo e inflarlo a palos. Después de poner al doctor una camisa de fuerza (una tarea que algunos pacientes llevaron a cabo con enorme placer) Ronayne, armado ahora con el revólver de Harcourt, ordenó al resto del personal que bajase hasta la sala de juegos. Atados, les enseñó el largo cuchillo. Ronayne estaba histérico y se alimentaba de su miedo. Luego, para poner a prueba la extensión de su control sobre los pacientes, entregó el cuchillo y Clive y le ordenó matar al Dr. Dunbar. Clive apuñaló fríamente al doctor hasta matarlo. Ronayne entregó entonces el cuchillo a otro paciente (posiblemente un familiar o conocido de los investigadores) y le ordenó otro cruel asesinato. Ronayne y los pacientes continuaron así hasta que acabaron con todo el personal. Ronayne realizó un rápido hechizo con la sangre de las víctimas, encantando el cuchillo para utilizarlo para abrir un portal en la granja Baxter, después volvió a subir con los

pacientes. Clive, traumatizado, se quedó abajo, paralizado por la visión de la carnicería de la que había sido partícipe.

Con una orden de Ronayne los pacientes arrastraron a Harcourt hasta el despacho de Hardstom donde Ronayne jugó con sus emociones destruyendo todo el contenido, alimentándose del pánico y el terror que denotaban los ojos del doctor. A una señal de su demoníaco maestro, a los pacientes se les subió la adrenalina y empezaron a arrasar el resto de la casa, destrozándola por completo. Ronayne explicó su plan al indefenso psiquiatra, y después invocó a la cosa que Clive llamaría Dutch, mostrando el monstruo a su aterrizado prisionero. Ronayne le dijo a Harcourt que dejaría a Dutch por la casa, y que antes o después, cuando Dutch tuviese hambre, lo encontraría y se lo comería.

Ronayne ordenó llevar a Harcourt hasta la última planta, donde los pacientes lo tiraron contra la pared. Cayó como plomo en el suelo, rompiéndose varios huesos, llorando de desesperación. Entonces Ronayne se regodeó ante él y, para asegurarse de que el doctor no tenía ninguna escapatoria, le disparó en el pecho con su propia arma. Diciéndole al doctor *"au revoir"* y deseándole a Dutch *"bon appetit"*, Ronayne vació su despacho, subió a los pacientes al autocar del manicomio (olvidándose únicamente de Clive), condujo hasta la granja Baxter e inició el conjuro que traería a los Primigenios a esta dimensión. Durante el trayecto Ronayne tiró el revólver. El Guardián puede determinar si se encuentra esta prueba, y si es posible

relacionarla con el caso.

Mientras tanto en el manicomio Dutch merodeaba por la casa, y terminó por encontrar los cadáveres en el sótano. Era alimento suficiente para tenerlo ocupado hasta que llegaron los investigadores y se pusieron a hacer ruido arriba. Clive se encontraba en el sótano cuando Dutch tiró para abajo, pero se las arregló para esconderse en el almacén hasta que el monstruo se entretuvo masticando una pierna, y luego subió al salón. Cuando llegaron los investigadores, tocaba el piano lo suficientemente fuerte como para ahogar los gemidos del Dr. Harcourt, pretendiendo borrar de su memoria lo que había presenciado su torturada mente.

Esmeralda Hobbs, la vecina de al lado, había oído cosas raras durante toda la noche, pero lo atribuyó a que era Halloween. Pero cuando fue a cerrar la ventana y vio a los asustados investigadores salir corriendo del edificio a oscuras, decidió llamar a la policía. Mientras estaba al teléfono, Dutch, al que no había visto, salió tambaleándose de la casa y se perdió en la noche. Tras pasar un tiempo en la oscuridad de los bosques al norte de la ciudad, Dutch se dirigió hacia las luces y el ruido de la Plaza de la Independencia, donde estudiantes de la Universidad Miskatonic y niños pequeños celebraban Halloween. La criatura fue vista por mucha gente cuando ésta atravesaba el río en dirección al centro, pero fue confundida con un estudiante disfrazado. Desapareció en el sistema de alcantarillado de Arkham.



Para examinar las pruebas los abogados deben acudir al representante del distrito de Essex, J. T. Caulfield, encargado de conservar las pruebas. Caulfield trabaja codo con codo con el jefe Nichols y Luther Harden del Departamento de policía de Arkham y está a cargo de la seguridad del escenario del crimen. Natural de Salem, ahora vive en un apartamento en Arkham en el número 314 oeste de la calle Curwen, el cual comparte con dos grandes perros. Se trata de un policía competente que demuestra estar decidido a localizar a John Ronayne. Los abogados o los investigadores pueden ganarse su confianza, pero trabaja para el condado de Essex y no puede arriesgarse a ayudar a la defensa de forma directa. Si el fiscal Hinthonre se enterase de ello, Caulfield sería apartado del caso y posiblemente expulsado del cuerpo.

El fiscal Arthur Hinthonre es conocido por la mayoría de abogados como una persona arrogante pero dura y competente. Casi todos creen que buscará la pena de muerte en este caso. Hinthonre se atiene a lo que se conoce como discreción fiscal. Él es quien decide quién es acusado de qué crimen, y de cómo se ha de llevar el caso. Si los investigadores mintieron a la policía cuando le explicaron el motivo de su presencia en el manicomio aquella noche, sus relatos posiblemente carezcan de consistencia, un hecho que Hinthonre aprovecha sin piedad. Nadie, por supuesto, cree la verdad (*véase Lo que realmente ocurrió en Hallowen*).

Vías de investigación y pruebas

Abajo se listan las principales vías de investigación que podrían seguir los investigadores. Algunas resultan evidentes pero otras tendrán que picar la curiosidad de los investigadores. Para ello el Guardián debe usar las ayudas que aparecen en Otros sucesos o a los PNJs que se vieron inmiscuidos en el caso, incluyendo a pacientes conocidos u otros antiguos pacientes que pudieran sufrir repentinos atisbos de memoria, o a aquellos con operatividad oficial como J. T. Caulfield. En *Otros sucesos* aparece una lista de Vías de investigación secundarias posteriormente en el escenario.

MANICOMIO DE ARKHAM

Durante las dos primeras semanas después de los crímenes este lugar es vigilado por la policía durante el día, y cerrado y precintado con un único agente de guardia durante la noche. Durante las horas diurnas hay un 65% de probabilidades de que se encuentre Luther Harden o J. T. Caulfield, o ambos. Por la noche el único agente de servicio no acepta sobornos, a menos que se lo ofrezca un periodista de un periódico conocido o un detective privado de renombre. La mayor parte de los investigadores descubrirán que es imposible acceder a la casa mientras ésta esté cerrada por orden judicial.

Poco después de que la policía limpiase el lugar, llegaron trabajadores para poner tablas en todas las ventanas, colocando señales que anuncian que la

propiedad ha sido adquirida por la Inmobiliaria Gryphon S.A. En torno a una semana después el edificio arde hasta los cimientos. Esa semana es el periodo de tiempo del que disponen los investigadores para meterse dentro.

Dutch visita ocasionalmente el manicomio, camuflado por la oscuridad y evitando ser visto. Investigadores de vista aguada pueden tirar Descubrir para distinguir unas huellas de pies descalzos en el suelo. Las huellas son vagamente humanas pero los investigadores pueden reconocerlas rápidamente porque el talón tiene forma de boca.

Una vez haya ardido la casa no habrá pruebas que puedan ayudar a nadie. Dutch aún podría realizar alguna visita, vagando entre los escombros. En la valla de hierro podría quedar algún trozo de su piel o su ropa.

Poco después de que se derrumbe la casa, los albañiles harán acto de presencia, desescombrando el lugar y echando abajo el resto de la estructura. La constructora La abeja feliz, sita en el número 380 de la calle Fish en Arkham, está a cargo del proyecto. La abeja feliz está dirigida por el gruñón Leo Kalosh.

EL PERSONAL SUPERVIVIENTE

Para demostrar la existencia del Dr. John Ronayne la defensa puede entrevistar o llamar como testigos al personal del manicomio. Los únicos trabajadores que no estuvieron presentes aquella noche, de ahí que sigan con vida, son el conserje, dos ayudantes de cocina y el encargado de mantenimiento a tiempo parcial Gerald Reid. Tienen poco que ver con el personal médico y no saben prácticamente nada de Ronayne quien, después de todo, sólo llevaba allí un mes. Solamente el conserje puede afirmar haberlo visto, y el fiscal puede demostrar rápidamente que este empleado sufre de alcoholismo crónico.

El Dr. Eric Hardstrom, director del manicomio, se encontraba en Viena en una visita de cuatro meses estudiando con Sigmund Freud cuando se le informó de los asesinatos vía telegrama. Haciendo las maletas inmediatamente, llega a Arkham doce días después de los asesinatos, profundamente consternado. Hardstrom había dejado a Harcourt, su médico más veterano, a cargo, y le había recomendado encontrar un reemplazo temporal. Fue Harcourt quien encontró y contrató a Ronayne. Hardstrom nunca lo vio y sólo se enteró de su existencia en una ocasión: en un cable que recibió de Harcourt en Viena tres semanas antes de la tragedia.

LA REPUTACIÓN DEL MANICOMIO

Los abogados defensores pueden buscar información acerca de las terapias empleadas en el manicomio. Por lo general, se utilizaban diferentes tipos de tratamientos.

Electrochoque: Hay una máquina de electrochoque en el sótano capaz de administrar hasta 1.000 voltios a un paciente. Los historiales indican que la mayor aplicación usada fue de 250 voltios, aunque en algunos casos llegó a



aplicarse 600. A Bob Hibdin y Franklin Aldenbark ("mamá") se les aplicó este tratamiento una o dos veces.

Terapia con medicamentos: Los medicamentos psicoreactivos son más bien experimentales, pero se usan muchos antidepresivos, más otros compuestos aparentemente creados por el personal del manicomio. El Dr. Harcourt dispuso un dispensario según su criterio y lo llenó a través de la farmacia local de Edgar Firth, cuyo nombre aparece bastante en los documentos del manicomio. Harcourt podría haber consultado a Firth algunas fórmulas. La mayoría de los pacientes ha tenido esta terapia, algunos siempre, Bruce Ward por ejemplo.

Cirugía: La lobotomía también se practica. Ningún conocido o familiar de los investigadores ha pasado por esta operación, aunque unos cuantos pacientes sí.

Psicoanálisis: Este tratamiento no es común, pero el Dr. Harcourt intentaba mover al manicomio en esa dirección. Phelyschia Moon, aparte de los medicamentos, era psicoanalizada.

A pesar de que los pacientes de pago recibían un tratamiento serio, el manicomio para ellos era una especie de hospicio, casi como un asilo, pero en lugar de ancianos había enfermos mentales. Nadie esperaba que ningún paciente llegase a ser curado, solo que estuviese seguro y cuidasen de él.

EL AMULETO

El amuleto que llevaba Ronayne está ahora en poder de la policía, confiscado a uno de los investigadores o al paciente que lo recogió. Se guarda como prueba en una bóveda en Salem. No figura en la acusación y los investigadores podrían hacerse con él si lo reclaman como un objeto personal que perdieron en la escena del crimen. No obstante, si un investigador insiste en ello, afirmando vehementeamente que se trata de una pertenencia de John Ronayne o algo parecido, la policía rehusará dejarlo, considerándolo ahora una prueba circunstancial.

J. T. Caulfield, obsesionado con averiguar más acerca del misterioso Ronayne, puede firmar la salida de esta evidencia, conservándola personalmente mientras lleve a cabo su investigación. En algún momento puede dejarla olvidada en su escritorio, o incluso en su apartamento cuando vaya a trabajar.

El amuleto está imbuido con energía mágica, y el contacto físico prolongado con este objeto hace que una persona se sienta mal. No cabe duda de que Caulfield se sentirá enfermo, de ahí que esté más inclinado que otros a creer a los investigadores cuando afirman que Ronayne no era lo que parecía.

El amuleto, de 7'5 centímetros de diámetro y 1'25 de grosor, está hecho de un metal de las Tierras del sueño no identificable por la ciencia humana. Ronayne lo llevaba alrededor del cuello, cogido mediante un cordón de cuero. A ambos lados hay unas marcas que, si se estudian, producen la sensación de una intensa ansiedad y temor.

Las marcas son el sello mágico de Wrona Bors. Si un investigador, a pesar de lo desagradable, consigue hacer un dibujo del amuleto (resistiendo el POD 18 del amuleto con el suyo) provocará una visión del hechicero en las tenebrosas Tierras del sueño, ahora desterrado en su dimensión natal. La aparición explica sus planes para volver al mundo despierto y vengarse de aquellos que interfirieron en su ritual de Halloween en la granja Baxter.

Destruyendo la imagen se acaba con la aparición. Destruir el amuleto resulta imposible sin el conocimiento del procedimiento mágico adecuado, el cual puede ser hallado en el "Synarchobiblaron", actualmente guardado en la bóveda de Salem.

Ha de tenerse en cuenta que posteriormente en la aventura los investigadores deberían tener la oportunidad de recuperar estos objetos y usar el libro para aprender a destruir el amuleto.

Residencia de Ronayne

Ronayne no aparece en el directorio de la ciudad, y para encontrar su dirección entre los documentos parcialmente destruidos del manicomio se necesitan 3 horas y tirar Buscar libros y Descubrir. La policía, por supuesto, registra este lugar el día después de los arrestos.

Ronayne tenía un apartamento alquilado en un ruinoso edificio en el 717 sur de la Colina de los franceses. Jamás llegó a pagar el alquiler, pues había influenciado mágicamente al propietario (una rata de cloaca) para que lo dejase solo. Nunca hablaba con los vecinos, quienes en su mayoría son gente nada tratable.

Puede que los investigadores tengan que sobornar al dueño para que les permita entrar al apartamento de Ronayne, o pueden intentar un allanamiento de morada. Dentro hay algo de ropa y otros signos de habitabilidad como un mobiliario exiguo, pero casi ninguna prueba de utilidad y nada que demuestre la identidad o la existencia de Ronayne. No importará si la policía llegó antes o después de los investigadores.

Quemado en el suelo está el símbolo de Wrona Bors, el mismo del amuleto. El símbolo mágico tiene un metro de longitud y resulta muy llamativo. Alrededor hay manchas de sangre seca. Los restos de cera son de las velas que hay por la habitación.

Investigando otros sucesos

Conforme el tiempo pasa y el juicio se acerca se presentan otras posibilidades para defender al grupo. Algunas son más desesperadas que otras.

INMOBILIARIA GYTHON

Una compañía inmobiliaria de Boston; el presidente es un promotor inmobiliario llamado Martin Gosforth. Gosforth no es particularmente cooperativo y no ve ninguna razón para que gente de fuera husmee en los archivos de la empresa. Todas las transacciones entre Gryphon y los Pickering han sido de lo más normal.

Gryphon es propiedad de una empresa más grande de Nueva York la cual, a su vez, lo es de otra. Sin que Gosforth lo sepa, y casi imposible que los investigadores lo averigüen, los contratos llegan hasta una gran multinacional llamada Industrias Nuevo mundo. La NWI está conectada con los Mitos y no está muy claro por qué está interesada en la propiedad de Arkham. Sea suficiente decir que los artefactos misqat (y sus poderes) interesan al grupo. La inmobiliaria Gryphon no es más que un diminuto pseudópodo de la compañía y nadie en Boston tiene ni idea de que la firma de Chicago tiene intereses ocultistas.

EL ACCIDENTE DE LA GRÚA

Este desafortunado accidente tuvo lugar cuando la grúa se acercó demasiado a una de las figuras misqat enterradas bajo el manicomio. El poder mágico de la figura provocó un fallo temporal en la máquina, resultando en un accidente fatal. La figura quedó parcialmente desenterrada en el proceso, pero ningún trabajador la vio. Será descubierta esa noche por Dutch, quien vuelve al sitio, atraído por el poder de los misqat y las órdenes de su anterior amo. Aquellos investigadores que vigilen el lugar por la noche después del accidente de la grúa tendrán ocasión de llegar a ver a Dutch.

Otros sucesos

Mientras los investigadores llevan a cabo sus averiguaciones otros sucesos tienen lugar en la ciudad. Éstos presentan a nuevos personajes, localizaciones y pistas. El Guardián debería presentarlos como considere adecuado, preferiblemente en orden numérico. El Suceso 1 tiene lugar tras

pocos días después del arresto. El Suceso 2 debiera ser seguido no muy tarde por el Suceso 3.

Otros sucesos se dejan a discreción del Guardián para que pueda añadirlos cuando desee. Todos se corresponden a las Ayudas Premeditación nº 6-10.

AYUDA PREMEDITACIÓN nº 6 – SUCESO 1

SE INICIA LA INVESTIGACIÓN DEL MANICOMIO

Los pacientes fugados son vueltos a poner bajo custodia

Varios acusados por el crimen

ARKHAM – “Caos” es la única palabra que describe la escena en el Manicomio de Arkham y que más se pronuncia en la comisaría de policía. En la mañana tras la masacre de la noche de Halloween los agentes de policía trabajan echando horas extras intentando controlar la situación. Las celdas en los juzgados de Arkham están repletas, porque el juez Keezar Randall ha conectado a un gran número de personas con el caso, todas las cuales afirman ser inocentes.

El detective de Arkham Luther Harden, que dirige las operaciones policiales en el manicomio, busca entre los archivos del hospital para identificar a todas las partes implicadas. Sin embargo, los documentos han sido destrozados y tirados por el suelo, y el intento de la policía por reordenarlos ha sido en vano. Fuentes policiales afirman que algunas de las personas arrestadas ayer no eran pacientes del manicomio.

Su conexión con los eventos está por definir.

Fiscal se hace cargo del caso

Arthur Hinthorne III, fiscal del condado de Essex, está ahora involucrado en el caso y trata de proceder con prontitud. Hinthorne no ha podido ser localizado para ser entrevistado, pero fuentes de su oficina afirman que el caso será difícil. La fecha del juicio será a principios del año que viene, después de que el estado haya tenido tiempo de determinar la competencia mental de los acusados y de si los pacientes del manicomio podrían declarar como testigos.

La policía progresiona en su investigación

Las fuerzas policiales de Arkham trabajan codo con codo con el

departamento del comisario del condado de Essex J. T. Caulfield, recabando información para la investigación. El jefe de policía Asa Nichols ha declarado que el detective de Arkham Luther Harden se hará cargo del caso durante el progreso de éste.

El examinador médico Ephraim Sprague está realizando un extenso examen de los cuerpos de las víctimas del homicidio. Informes preliminares parecen indicar que la mayoría de las víctimas fueron apuñaladas con un cuchillo muy largo, aunque al menos una, el director en funciones del manicomio Dr. Harcourt, también recibió un disparo.

Entre los objetos recuperados había un cuchillo de grandes proporciones en la granja Baxter, donde fueron localizados los pacientes la noche de Halloween. En este momento no se sabe si se ha encontrado alguna otra arma conectada con el caso.

- Roberta Henry

AYUDA PREMEDITACIÓN nº 7 — SUCESO 2

¡ARDE EL MANICOMIO DE ARKHAM!

Las evidencias de la investigación del homicidio desaparecen por un incendio

El fuego no afectará a la venta

ARKHAM — El manicomio de Arkham, escenario de los espantosos asesinatos acaecidos el mes pasado y cerrado durante semanas como resultado de la investigación policial, sufrió un misterioso incendio la noche de ayer. Los bomberos respondieron a la alarma a las 12:17 de la mañana, llegando para comprobar cómo las llamas ya ocupaban las dos primeras plantas de la vieja mansión. El jefe de bomberos Benijah Adams afirma que sus hombres detectaron olor a gas cuando estuvieron cerca del edificio, y temían que una explosión pudiera afectar a los edificios colindantes. Actuaron con mucha cautela y los ocho lograron apagar las llamas con dos mangueras y el nuevo producto químico del departamento.

Extensión del daño

El fuego se originó en el sótano, declaró el jefe Adams, y pudo haberlo iniciado una válvula de gas, la cual Adams cree que había sido cerrada, que se abrió y empezó a liberar el gas en las estancias de abajo. "Esas válvulas fueron cerradas cuando se cerró el edificio. No sé cómo pudo salir el gas," declaró Adams. La inexplicable apertura de una válvula de gas previamente cerrada ha provocado comentarios acerca de un fuego intencionado entre ciertos círculos oficiales en Arkham.

La primera planta y buena parte de la segunda de la vieja casa, que se localiza en el 225 este de la calle Derby en el límite norte de la ciudad, fueron reducidas a cenizas por las llamas, cosa que provocó que parte de la tercera planta y el ático se derrumbasen. El antiguo edificio, que data de 1763, terminó por colapsarse bajo la presión del agua de las mangueras, dejando nada más que un esqueleto húmedo y ardiente.

¿Fuego intencionado?

Hay personas que podrían salir ganando con la destrucción del manicomio, entre ellas los sospechosos que ahora esperan el juicio por los brutales asesinatos de la pasada noche de Halloween. Todos los acusados tenían familiares o conocidos ingresados en el manicomio y fueron descubiertos con los pacientes tras los alborotos de Halloween. El fiscal del condado de Essex Arthur Hinthorne presentó los cargos inmediatamente, y ha redoblado sus esfuerzos en el caso vigorosamente desde entonces. Hinthorne aseguró a este reportero que todas las pruebas concernientes al caso fueron retiradas del manicomio mucho antes del fuego, y que ahora se guardan en la bóveda de Salem. El juez del Tribunal superior del condado de Essex Harold T. Marsh, que preside el caso, ha estado planificando la audiencia de competencia mental preparando así el próximo juicio por homicidio en Salem. Dado que todos los testigos potenciales del crimen estaban declarados legalmente dementes cuando se cometió, la corte está procediendo lenta y cautelosamente.

Un portavoz de la Inmobiliaria Gryphon S.A., una firma de Boston que negocia la compra del edificio del manicomio, expresó la preocupación de la compañía al oír las noticias del incendio, pero explicó rápidamente que la firma planeó demoler la vieja mansión de todos modos, para volverla a levantar. A pesar del inesperado giro de acontecimientos por el incendio, Gryphon planea proseguir con sus negociaciones.

No obstante, rumores en Arkham sostienen que Gryphon también pudiera salir ganando con el incendio de la vieja mansión, posiblemente obteniendo un precio más bajo, o beneficiándose de algún seguro del edificio. Se sugiere que agentes de la compañía podrían haber iniciado el fuego intencionadamente. El portavoz de Gryphon ha negado inmediatamente estas alegaciones.

La vieja mansión fue clausurada a principios de este mes, y toda evidencia de intrusión o fuego intencionado quedó destruida con el incendio.

Desaparece un símbolo de Arkham

El manicomio de Arkham ocupaba un lugar singular en la historia de la ciudad. La mansión ha sido utilizada como hospital desde principios del siglo XIX.

La casa fue originalmente el hogar de los hermanos Paul y Thomas Jr. Pickering, los dos capitanes de barco y comerciantes de éxito. Los hermanos levantaron la casa juntos; Paul y su familia ocuparon la mitad occidental de la mansión, y la de Thomas la oriental. Con el fallecimiento en 1809 del último de los hermanos, Paul, la casa fue convertida en una casa de acogida para los veteranos de la Revolución y otros conflictos, un papel que ejecutó hasta la llegada de la Guerra civil americana, cuando se convirtió en un hospital en activo en 1861. Muchos veteranos que sufrieron las consecuencias físicas y mentales de la guerra hallaron refugio en esta casa, llegando a ser un manicomio no oficial, dedicándose a esta clase de pacientes poco después. El índice de recuperación durante sus primeros años no era particularmente alto; el primer médico titulado fue contratado por la administración del estado en 1887. Bajo el nuevo liderazgo del Dr. Eric Hardstrom, el manicomio ha visto aumentado su prestigio hasta los homicidios del octubre pasado. El Dr. Hardstrom expresó una profunda tristeza al saber que la mansión había ardido, pero también declaró confidencialmente que se construiría un nuevo manicomio.

El último de los Pickering murió en 1809, pero el testamento de Paul otorgaba al manicomio cierta cantidad de fondos. El resto de subvenciones procede de las iglesias locales y la comunidad.

- Willard Peck

Intentar seguirlo debería ser infructuoso; él se desliza desde y hacia la oscuridad. Aquellos investigadores que realicen una búsqueda justo después del accidente, antes de la visita de Dutch, tienen un 25% de probabilidades de encontrar la figura misqat. Si Dutch encuentra la figura, se la lleva a su guarida en las alcantarillas.

Preguntas respecto al accidente conducen a la constructora La abeja feliz, donde los investigadores no son bien recibidos por el propietario, Leo Kalosh. Kalosh sostiene que no fue más que un accidente fortuito y que ni él ni sus trabajadores tienen la culpa.

UN HIPNOTISTA Y OTROS MÉTODOS

En un intento por recuperar los recuerdos de los pacientes del manicomio, los abogados defensores o los defendidos pueden contemplar la idea de buscar la ayuda de un hipnotista. Hay uno en Arkham, un francocanadiense llamado Alain Couzon, que vive en la Casa de huéspedes Smith en el 288 de la calle Lich. Aunque la práctica de Couzin se centra en la modificación del comportamiento, puede hipnotizar a pacientes en un intento por restaurar sus memorias. Si tiene éxito el Guardián debe decidir qué parte de la información se descubre (consúltese *Lo que realmente ocurrió en Halloween* para los detalles). Recuperar los recuerdos de alguien de este modo cuesta 1/1D6 puntos de COR. Debería tenerse en cuenta que las declaraciones bajo hipnosis, una práctica apenas respetada como ciencia en la década de los veinte, no se consideran evidencias en una corte.

Puede ser Alain Couzin quien, intrigado por el caso, se acerque al equipo de defensa y ofrezca sus servicios gratuitamente. Hay otros personajes en la ciudad que pudieran ofrecer sus servicios. Hay al menos dos médicos legítimos en la ciudad así como cierto número de excéntricos. Los profesores de la Universidad Miskatonic que estudian psicología criminal podrían involucrarse en el caso así como unos novelistas en busca de una historia. Tales situaciones se dejan, por supuesto, en manos del Guardián.

EL EXTRAÑO

Dutch sigue vivo y vagando por Arkham en la noche. Ha hecho del alcantarillado su refugio, donde se alimenta y guarda la estatuilla misqat que encontró. Él es "el extraño" del que se informó en el distrito mercantil en la Ayuda Premeditación nº 9, y el responsable de la desaparición del pequeño Elijah Lavegne descrita en la *Ayuda Premeditación nº 8*. También es quien incendió accidentalmente el manicomio en la Ayuda Premeditación nº 2. En ausencia de su amo se ha puesto a vagar sin rumbo, sobreviviendo como puede, alimentándose de niños chicos y abriendo válvulas de gas inadvertidamente. Sus energías merman conforme el tiempo pasa, y si los investigadores no dan con él, acabará indefenso y morirá, reduciéndose a polvo.

A pesar de que sería posible dedicar una sesión de juego para buscar a Dutch ahora, el Guardián puede posponer tal búsqueda hasta acabar el juicio. Localizando a Dutch también se encuentra un buen número de pruebas útiles que servirán para afrontar el juicio mejor que con las que hayan encontrado ya. Por ahora, pudiese ser mejor que los investigadores no se hayan puesto ya a buscar al monstruo. Consultese la sección *La guarida de Dutch* en la tercera parte.

AYUDA PREMEDITACIÓN N° 8 – SUCESO 3

NIÑO DE 7 AÑOS CONTINÚA DESAPARECIDO DESPUÉS DE DOS DÍAS

Los preocupados padres solicitan la colaboración ciudadana

ARKHAM – El Sr. y la Sra. Philip Lavegne del 620 oeste de la calle Pickman en Arkham desesperan en sus esfuerzos por encontrar a su hijo de siete años, Elijah, quien desapareció hace dos días después de salir de su casa para jugar. El detective jefe de policía de Arkham Mickey Harrigan no ha podido hallar ninguna prueba en tan desgarrador caso, ni siquiera tras interrogar a docenas de amigos y compañeros del colegio del muchacho.

Ni un solo rastro en el patio

El pequeño Elijah Lavegne fue visto por última vez por su madre, Judy Lavegne, en torno a las cuatro de la tarde del domingo. La Sra. Lavegne preparaba la cena en aquel momento y no le preocupó que el niño le dijese que iba al patio del colegio Daniel Shay para jugar durante una hora. "Solía jugar allí con sus amigos," lamentaba después la Sra. Lavegne, explicando por qué no se preocupó cuando su hijo no apareció para cenar. "Nunca se me ocurrió decirle que no podía ir. Creí que se divertiría."

Pero los amigos del chico dicen que nunca llegó al patio, y asumieron que su madre no le había dejado ir. El detective Harrigan interrogó a seis amigos del niño, todos comprendidos en edades de entre seis y diez años, intentando averiguar algo acerca de los hábitos y lugares frecuentados por el muchacho, con la esperanza de que los investigadores de la policía pudieran desandar sus pasos. Una exhaustiva búsqueda en el patio del colegio Shay no ha localizado ni un solo rastro de Elijah Lavegne. El detective Harrigan tenía la esperanza de averiguar de los compañeros de juegos del chico si éste tenía algún "fuerte", "escondite" u otro lugar parecido, pero sus pesquisas resultaron ser infructuosas.

- Roberta Henry



Las ruinas del manicomio de Arkham

El juicio

La fecha del juicio acaba llegando. Es de esperar que la defensa esté lista; existe la posibilidad de que solicite un aplazamiento. Todos los implicados se reúnen en el Palacio de justicia de Salem a las 10 de la mañana del día del juicio.

Se ofrecen dos métodos para desarrollar el juicio. El primero ofrece una forma única de juego, pero requiere mayor organización y planificación. El segundo se juega mediante dados.

AYUDA PREMEDITACIÓN N° 9 – SUCESO 4

EXTRAÑO VISTO MERODEANDO POR EL DISTRITO MERCANTIL

ARKHAM – Numerosos rumores aislados indican que un extraño ha estado merodeando por el distrito mercantil durante las últimas semanas. La policía aconseja a los ciudadanos de Arkham tener cuidado cuando anden por ese barrio.

El Sr. Sean Wakefield, un lechero, vio una figura extraña caminar arrastrando los pies en un callejón de la calle Parsonage norte, mientras seguía su ruta por el río. Los agentes Carl Swithins y Jerry Huebelmanns también vieron a este hombre extraño mientras hacían su ronda en Peabody con Main. Lo persiguieron pero desapareció. Un vagabundo que frecuenta el vecindario afirma haberlo visto en numerosas ocasiones.

- Willard Peck

INTERPRETANDO EL JUICIO

Esto requiere que se inviten a una o dos personas que no sepan nada de la aventura, para que actúen como jurado durante la sesión de juego. Los investigadores presentan su propia defensa, mientras que el Guardián interpreta al fiscal y a la mayoría de testigos. No se utilizan dados, o casi. Se recomienda que una tercera parte interprete al juez Marsh. Un juez independiente resta trabajo y estrés al Guardián, aportando imparcialidad además.

USANDO DADOS

Usar dados es un método más rápido para resolver el juicio, y más arbitrario. Con cada testigo y prueba presentados las puntuaciones de defensa y acusación varían. El método exacto se presenta más adelante con los respectivos modificadores. Se aconseja al Guardián preparar cualquier entrada en la ficha para reflejar las acciones de los investigadores durante la aventura.

Palacio de justicia de Salem

Una multitud de personal de los juzgados y espectadores está presente en el juicio. A continuación se ofrece una breve descripción de los más importantes.

HAROLD T. MARSH, JUEZ

El juez Marsh prevé muchos dolores de cabeza y confusión en este complicado caso. Tiene bien ganada la reputación de cascarrabias.

ARTHUR HINTHORNE, FISCAL

El fiscal Hinthorne pretende hacer pedazos la defensa de los criminales que perpetraron tan horribles crímenes. Odia y teme a lo esotérico, y cree que los defendidos son hechiceros.

RUSTY, ALGUACIL

Rusty, de más de dos metros de alto, sufrió una herida en la Gran guerra que le dejó una placa metálica en el cráneo. A pesar de que se trata de un hombre muy amable, se toma su trabajo con mucha seriedad.

JOSHUA FREEBORN, ESTENÓGRAFO

Freeborn es un ejemplo de la eficiencia puritana, encargado de hacer jurar a los testigos que suben al estrado y ordenando los papeles del juez Marsh.

MILLIE DRAPER, TAQUÍGRAFA

Millie se sienta en su pequeña mesa de taquígrafa, recogiendo cada palabra que se diga. Desgraciadamente, es un poco dura de oídos.

EL HOMBRE DE NEGRO

Entre los muchos espectadores hay periodistas de Boston

y hasta de Nueva York, artistas, dibujantes y familiares de las víctimas de los asesinatos. Una tirada de Descubrir hace reparar en una persona en particular: un hombre de aspecto imponente, curiosamente atractivo, un tanto pálido y vestido totalmente de negro y de un modo raro. Lleva el pelo largo recogido con una cola. Este hombre tiene la mirada fija en los defendidos, lo cual resulta inquietante.

De hecho, no se trata de un ser humano, sino de un "demonio" disfrazado, enviado por Wrona Bors para espiar a los investigadores. Se sienta tranquilamente en el fondo de la sala, sin moverse ni hablar en ningún momento, dedicándose simplemente a observar impávido. Si alguien se le acerca, ni siquiera habla. Si se le sigue a la salida de los juzgados, desaparece al doblar una esquina. (Para más detalles y las características del hombre de negro consultese la sección *Los cazadores* en la tercera parte).

AYUDA PREMEDITACIÓN nº 10 – SUCESO 5**UN MUERTO Y TRES HERIDOS EN ACCIDENTE DE GRÚA**

*El Manicomio de Arkham vuelve a ser escenario de una nueva tragedia
Se retrasa la demolición indefinidamente*

ARKHAM – A primeras horas de esta mañana, en torno a las 9:20, un desafortunado accidente acabó con un peón en las obras del 225 de la calle Derby este, e hirió de seriedad a otros tres. Los nombres de los trabajadores no han sido todavía revelados y se está llevando a cabo una investigación por parte de los oficiales de la constructora La abeja feliz, para desentrañar la causa de esta tragedia.

Al parecer los trabajadores se encontraban demoliendo los cimientos de la antigua estructura, anteriormente el Manicomio de Arkham, en uno de los

últimos pasos del proceso de destrucción. La grúa estaba siendo usada para retirar escombros hasta un camión, mientras que otros peones rompían el sótano del manicomio con picos y martillos. Por algún motivo desconocido la grúa se quedó enganchada con algo. Según el operario de la grúa, que escapó con nada más que la clavícula derecha fracturada, "Esa cosa se quedó enganchada con algo, no sabría decir el qué."

Cuando el brazo de la grúa se desprendió cayó sobre un peón, matándolo al instante. Otros dos trabajadores resultaron

heridos por los escombros que se desprendieron, aparte del operario de la grúa que también salió herido.

Un portavoz de la Inmobiliaria Gryphon S.A., la firma de Boston que adquirió la propiedad patrimonio de los Pickering el mes pasado, declaró que la demolición proseguirá una vez culminada la investigación del accidente. Los planes originales calculaban que la demolición del manicomio acabaría a finales de esta semana.

- Roberta Henry

Los reporteros

Roberta Henry y Willard Peck pueden, a discreción del Guardián, saber más del caso que lo que aparece en sus historias publicadas en el Arkham Advertiser. Si están dispuestos a ayudar o no a los investigadores queda a elección del Guardián y a las tiradas de datos. Como reporteros, han llegado a adquirir cierto interés personal en mantener vivo el escándalo, aunque una entrevista en exclusiva con uno de los supuestos carníceros de Halloween también animaría sus plumas.

WILLARD PECK, reportero de la Gaceta de Arkham

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

Armas: Puñetazo 65% 1D3

Cabezazo 40% 1D4

Habilidades: Buscar libros 45%, Charlatanería 15%, Conducir automóvil 45%, Crédito 65%, Discusión 55%, Elocuencia 65%, Hablar inglés 75%, L/E inglés 75%, Regatear 65%.

ROBERTA HENRY, reportera del Advertiser

FUE 10	CON 14	TAM 10	INT 16	POD 15
DES 15	APA 15	EDU 13	COR 61	P.V. 12

Habilidades: Buscar libros 35%, Charlatanería 60%, Conducir automóvil 60%, Crédito 25%, Descubrir 45%, Elocuencia 60%, Escuchar 40%, Esquivar 45%, Etiqueta 55%, Fotografía 15%, Mecanografía 25%, Regatear 35%, Psicología 25%, Seducción 70%, Tregar 55%.

El juicio

El primer paso es la selección de un jurado. Los posibles miembros del jurado son entrevistados brevemente por el juez, quien se cerciorará de si tienen la capacidad suficiente y si serán imparciales. Este examen es denominado *voir dire*. Después se permite a la defensa y a la fiscalía realizar preguntas a los miembros del jurado individualmente. Naturalmente, los abogados tratarán de eliminar a todo aquel jurado que no demuestre imparcialidad hacia los defendidos. A los abogados se les permite tres “recusaciones no justificadas”, permitiéndoles descalificar a miembros del jurado sin dar ninguna razón. Cuando éstas se agotan, el abogado debe explicar al juez por qué un miembro del jurado no está cualificado, y convencerlo. Habrá doce personas en el jurado, con dos sustitutos.

LA ACUSACIÓN

Con el jurado dispuesto se inicia el juicio. La acusación presenta el caso contra los defendidos. A la defensa se le ofrece una oportunidad similar. La acusación presenta entonces sus pruebas y testigos, quienes son interrogados con preguntas directas. La defensa también puede interrogar a estos testigos si quiere, pretendiendo buscar contradicciones en sus testimonios. La acusación puede entonces volver a actuar, volviendo a preguntar al testigo, pero solo acerca del testimonio que obligó a un segundo

interrogatorio. A la defensa se le permite otra réplica. Téngase en cuenta que la acusación no puede llamar a los defendidos al estrado. La ley no los obliga a testificar.

Después de que la acusación haya presentado sus pruebas, la defensa puede ejercer un modelo de “*pro forma*”. Esto siempre se permite, sin importar la gravedad del caso. La acusación tiene la oportunidad de replicar, y después el juez estima si el caso de la acusación es correcto o no. Normalmente el juez dicta a favor de la acusación.

LA DEFENSA

Por ley los defendidos son inocentes hasta que se demuestre lo contrario, y no están obligados a presentar el caso. Si la defensa decide presentar el caso por ella misma, en este momento debe aportar pruebas y testigos. La acusación puede replicar e interrogar a los testigos. La defensa puede llevar o no a los acusados al estrado. Es su decisión.

PRUEBAS Y OBJECIONES

Las objeciones pueden ser emitidas cuando los abogados consideren que un testimonio o una prueba presentada en la corte violan las normas. Queda en manos del juez aceptar o denegar tales objeciones. Las normas de admisión son complejas, pero son fruto del sentido común.

Competencia mental

El retraso del juicio se debe en parte al examen de competencia mental que debe ser realizado de antemano. Es una desgracia que todos los testigos potenciales del crimen estuviesen locos en aquel momento. Un Guardián puede interpretar audiencias para examinar la competencia mental, reflejando así el paso del tiempo y la inminencia del juicio. Queda a elección del Guardián si se dedica más o menos tiempo a estas audiencias, pero si no, se debería hacer un resumen con una lista de quién es mentalmente competente y quién no (para uso de los abogados de la defensa).

Si el Guardián opta por interpretar las audiencias, aquí ofrecemos un par de posibles vías. El juez Marsh puede celebrar las audiencias él mismo, citando a personas de competencia cuestionable para comparecer ante él en el juzgado. Marsh hace preguntas y decide si el individuo es competente o no. Por otro lado, el juez puede ordenar que un psiquiatra o médico adjunto realice las entrevistas e informe a la corte. El Guardián es libre de escoger cualquier vía, o ambas, como prefiera. A continuación listamos cuatro psiquiatras locales.

DR. ERIC HARDSTROM

El director del ahora derruido Manicomio de Arkham. Profundamente conmovido por los asesinatos, le resulta difícil celebrar las audiencias. No obstante, dado que conoce a todos los pacientes personalmente y está muy familiarizado con sus historias personales, es el hombre más cualificado en la ciudad para dar una opinión.

Habilidades: Crédito 45%, Descubrir 35%, Elocuencia 51%, Psicoanálisis 70%.

DR. PARKER LARKIN

El director del Instituto Larkin de Arkham se trata de un psiquiatra privado y muy efectivo. Larkin es un excelente psiquiatra que ha recabado cierto conocimiento acerca de los Mitos de Cthulhu de los pacientes que alguna vez trató. El fiscal Hinthorne podría solicitarle que entreviste a algunos testigos, incluyendo a los defendidos, para determinar su salud mental. Estas entrevistas son independientes a las audiencias de competencia mental del juez Marsh.

Habilidades: Mitos de Cthulhu 15%, Psicoanálisis 82%.

DR. HEINRICH T. MUELHIG

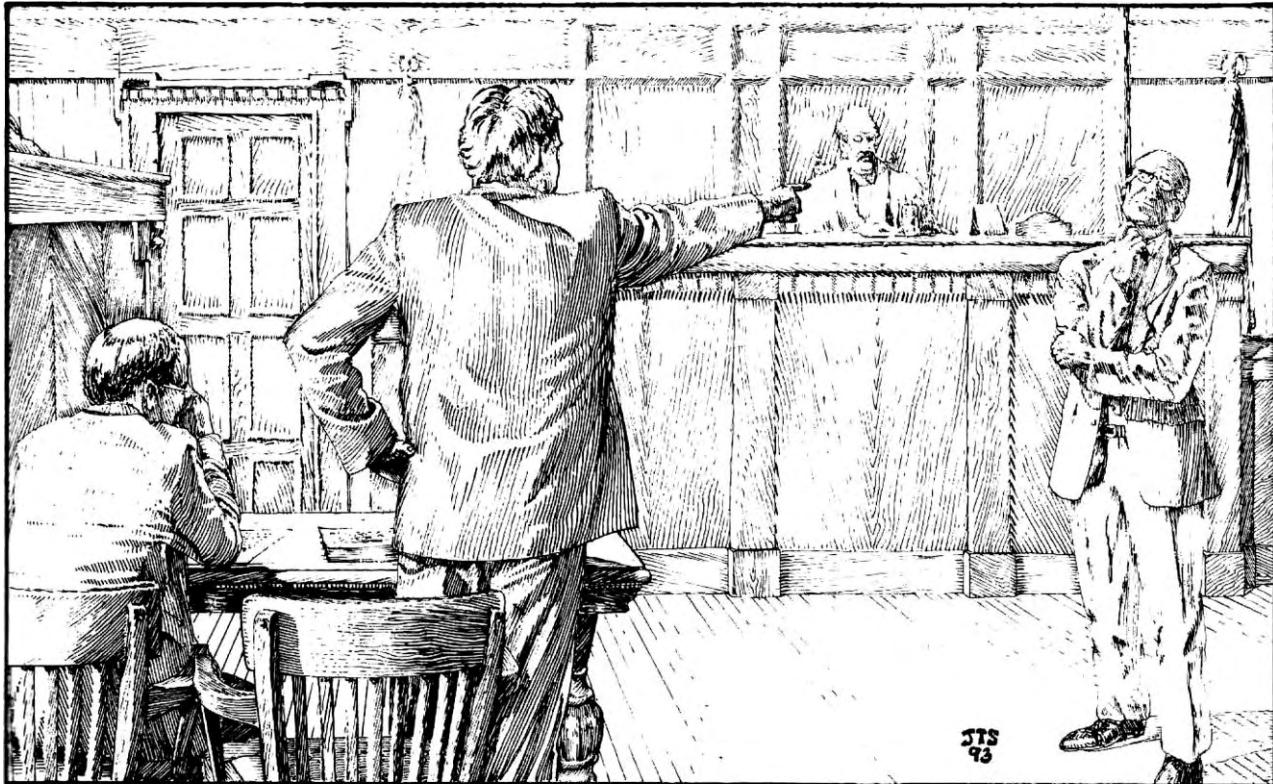
Un psicoanalista privado. Un alemán, perseguido por las sombras de la Guerra mundial, su credibilidad podría ser cuestionada por los testigos.

Habilidades: Crédito 20%, Hablar alemán 85%, L/E alemán 85%, Psicoanálisis 70%.

DR. ALLEN TURNER

Un médico retirado cuyo pasatiempo oficial es el psicoanálisis. No está especialmente cualificado.

Habilidades: Medicina 70%, Primeros auxilios 80%, Psicoanálisis 35%.



Comienza el juicio

- Las pruebas han de ser relevantes y materiales. Las pruebas relevantes pueden ser admitidas o no según la cuestión que se esté abordando, es decir, si se trata de algo relacionado con el tema en cuestión. Las pruebas materiales son relevantes y están directamente relacionadas con el caso.
- Las pruebas han de ser consideradas aceptables: fiables y basadas en un conocimiento directo o en una demostración objetiva. La mejor prueba es la más fiable y aceptable, o eso es lo que pretende la ley. Los testimonios de oídas (información de segunda mano) no suelen ser admitidos. Una persona puede testificar, por ejemplo, que el Dr. Harcourt lo llamó por teléfono, siendo este hecho una prueba válida. Pero lo que quiera que pudiera haberle dicho el Dr. Harcourt por teléfono es dudoso.
- Las pruebas en un caso federal deben cumplir la Regla de exclusión establecida en 1914 en el caso Weeks. Esta regla prohíbe el uso de cualquier prueba obtenida violando los derechos constitucionales del acusado. Cualquier prueba obtenida como parte de una búsqueda no autorizada, incautación o arresto no será admitida. Lamentablemente, esta norma se aplica únicamente a los casos federales, y los estados individuales no se verán afectados por ella hasta después de 1961.

CONCLUSIÓN DE LAS DECLARACIONES

Ahora se concluye con las declaraciones. No se puede presentar ninguna prueba ni ninguna objeción más a partir de ahora. La fiscalía actúa en primer lugar, seguida por la defensa, y nuevamente por la fiscalía, si así lo desea.

ALCANZANDO UN VEREDICTO

El juez lee las instrucciones legales al jurado, asegurándose de que comprende exactamente qué elementos son legales, y el jurado se va a deliberar en privado.

Alcanzar un veredicto puede llevar minutos o días, quedando el jurado aislado todo ese tiempo. El veredicto debe ser unánime, de culpabilidad o de inocencia; si el jurado no se pone de acuerdo ello puede ser la causa de un nuevo juicio. Si el veredicto es de culpabilidad el juez dictamina sentencia. En este caso hay numerosos defendidos que están siendo juzgados simultáneamente. Queda a discreción del jurado hallar a algunos culpables y a otros inocentes.

El jurado puede no considerar la regla de no admisión de pruebas por parte del juez. El jurado tiene derecho a examinar las pruebas presentadas en el juicio, y a preguntar al juez. Tales peticiones son remitidas por escrito al alguacil, respondiendo el juez mediante la misma vía. Al alcanzar un veredicto, el portavoz del jurado debe escribir lo que han deliberado al juez a través del alguacil; el portavoz del jurado deberá leer el veredicto a los acusados.

Aquellos hallados culpables sufren la pérdida de 1D4 puntos de COR. Aquellos hallados inocentes ganan 1D6 puntos de COR.

SENTENCIA

Los defendidos hallados inocentes pueden irse. Los culpables son tenidos bajo custodia hasta dictaminada una

sentencia (una semana después). La sentencia es emitida por el juez Marsh, que es quien la impone. La pena de muerte es una opción y, dada la nefasta naturaleza de los crímenes, bien pudiera aplicarse. Otra sentencia es la de cadena perpetua.

Una sentencia de cadena perpetua no acarrea ninguna pérdida de COR, pues no es lo peor que les podría haber pasado. Ser sentenciados a muerte acarrea la pérdida de automática de 1D6 puntos de COR.

Tras la sentencia los prisioneros son llevados a la Cárcel del condado de Essex donde esperarán para ser trasladados a la Penitenciaría estatal de Massachusetts, donde cumplirán el resto de la sentencia.

El caso de la fiscalía

Hinthorne supone que los acusados practicaban artes ocultas en un intento por restaurar la salud mental de ciertos pacientes del Manicomio de Arkham. Entre las 8:30 y las 9:00 de la noche de Halloween realizaron un sacrificio humano que aparece en el libro, el "Synarchobiblaron", dando lugar a la muerte de las víctimas halladas en el sótano. Fue sacrificada ritualmente una víctima por cada persona que los acusados intentaban sanar. (Este es el motivo por el cual el número de víctimas, sin contar a Harcourt, debía ser igual al número de familiares dementes).

Harcourt fue vestido con una camisa de fuerza y disparado a continuación porque intentó interferir en el ritual. John Ronayne era una coartada y los pocos papeles encontrados en el manicomio relacionados con el doctor fueron dejados allí por los acusados. "Dutch", si existía, era una de las desafortunadas víctimas del sótano que consiguió subir a la casa antes de morir.

Después de ejecutar el ritual, los acusados subieron a los pacientes (los únicos testigos de los crímenes) al autobús de la institución, y uno de ellos (un familiar de uno de los investigadores) lo condujo hacia el norte de la ciudad mientras los acusados reunían a los rezagados. Esmeralda Hobbs oyó el grito del último paciente del manicomio, Clive, y vio a los acusados marcharse en su propio vehículo(s). El hombre conocido como Ronayne, habiendo cumplido con su deber, se marchó por otro lado, tal vez llevándose el arma desaparecida. Los acusados siguieron al autobús dirección norte, planeando, sin duda, matar a los indefensos testigos, pero el conductor del autobús perdió el control del vehículo en la granja Baxter. Los acusados rodeaban a sus conocidos y familiares y a otros pacientes cuando fueron aprehendidos por la policía.

Es importante notar que a pesar de que Hinthorne sostiene que los acusados practican artes esotéricas él no cree en esas cosas. Pero reconoce que las personas que creen en ellas pueden llegar a cometer crímenes horribles. De este modo Hinthorne puede ridiculizar sus creencias en lo oculto y utilizarlas contra ellos.

Presentando el caso

Hinthorne llamará a un número de personas al estrado para apoyar su argumento. El Guardián debería sentirse libre de plantear esta lista con cualquier otro testigo o prueba aparecida durante el desarrollo de esta aventura. Los testimonios han de ajustarse al desarrollo del escenario. El Guardián puede modificar el argumento si los detalles de la partida así lo requieren.

Se presentan a los siguientes testigos en el orden en el cual Hinthorne pretende subirles al estrado. Hinthorne también presenta pruebas físicas (armas, libros, etc.) cuando son mencionadas en los testimonios.

DETECTIVE LUTHER HARDEN

Harden relata la historia del crimen testificando acerca del descubrimiento de los cadáveres en el manicomio, y del arresto de los acusados en la granja Baxter. Dice que (posiblemente) tenían un machete grande y unos libros sobre ocultismo, incluyendo uno titulado "Synarchobiblaron". Afirma que no hay ninguna prueba de la existencia de nadie llamado Ronayne, ni en la granja Baxter ni en el manicomio. Si la defensa habla de Dutch, Harden supone que se trataba de una víctima de los homicidios, no muerta del todo, buscando ayuda.

OTROS AGENTES DE ARKHAM

Hinthorne llama a los detectives de la policía de Arkham y a agentes uniformados para testificar sobre los sucesos de aquella noche, incluyendo las historias relatadas por los acusados.

COMISARIO J. T. CAULFIELD

Caulfield corrobora el testimonio del detective Harden, añadiendo que todos los informes relativos a John Ronayne han demostrado ser falsos. Los documentos hallados entre los restos del manicomio, incluyendo un número de prescripciones firmadas por él y un par docenas de informes de sesiones psicoanalíticas con su nombre en ellas, podrían haber sido falsificadas fácilmente. Otros documentos y papeles hallados en la granja Baxter parecían más prometedores, pero al parecer también eran falsos. No hay ningún documento oficial de ese hombre en ninguna parte. El gobierno y el registro médico británicos no incluyen un John Ronayne en sus listas de médicos licenciados. Ningún colegio médico de Gran Bretaña tiene ningún acta de él.

Un registro concienzudo de la granja la noche de Halloween deja patente que fue imposible que Ronayne pudiese haber escapado sin ser detectado. Caulfield especula que Ronayne, si existió, era un impostor, ligado a la inenarrable conspiración esotérica de los acusados, y no cabe duda de que no estuvo presente en la granja Baxter la noche de Halloween. Si se le pregunta, puede aclarar que la búsqueda de Ronayne continúa y que si existe será llevado ante la justicia.

EXAMINADOR MÉDICO DR. EPHRAIM SPRAGUE

Sprague testifica acerca de las horribles condiciones en las que las víctimas fueron encontradas: con heridas múltiples de arma blanca, pies y manos seccionadas, marcas de mordiscos humanos en todas las partes de los cuerpos, y huesos rotos. Afirma que el Dr. Harcourt recibió un disparo en el pecho de un arma del calibre .22 y que se desangró. Concluye que el machete encontrado en la granja Baxter fue el utilizado en el asesinato de las víctimas del sótano. Establece la hora de la muerte entre las 8:30 y las 9:30 de la noche. Las marcas de mordiscos en las víctimas fueron realizadas por varias personas, aunque no puede concluir a quiénes exactamente. (Sprague ha realizado un informe exhaustivo y preciso de las marcas de mordiscos, incluyendo fotografías).

ESMERALDA HOBBS

Una viuda de 60 años con media docena de gatos, la Sra. Hobbs del 217 este de la calle Derby testifica que oyó gritos en torno a las 9:30 de la noche de Halloween. Miró por la ventana para ver a los acusados salir corriendo del manicomio. Está preparada para reconocerlos en la sala.

DR. PARKER LARKIN

Larkin ha sido contratado como asesor psiquiátrico por el Fiscal del condado de Essex y testifica acerca de la salud mental de los testigos y los acusados. Afirma que la mayoría de los viejos pacientes del manicomio parecen sufrir de amnesia con respecto a lo sucedido aquella noche, pero que muchos de ellos parecen haberse recuperado parcialmente de la enfermedad por la que fueron ingresados en la institución.

Si los acusados aducen demencia transitoria como defensa, Hinthonre recurre al testimonio de Larkin para contradecirles. El doctor explica con detalle la naturaleza de la "demencia" y de la "demencia transitoria".

OTROS TESTIGOS

Hinthonre también puede llamar a Clive, Phelyschia Moon, Bruce Ward, Franklin "mamá" Aldenbark, y a otros antiguos pacientes al estrado. Todos sufren de amnesia parcial pero lo que recuerden (o crean recordar) queda a discreción del Guardián. Uno de ellos podría, en un momento de confusión, testificar que los acusados mataron a John Ronayne en el campo (aunque no sabrá explicar por qué el cuerpo no fue hallado). Su testimonio puede ser tan dañino o práctico como el Guardián deseé.

Hinthonre puede llamar al Dr. Hardstrom, al farmacéutico Edgar Firth o a otro profesional para que testifique en relación a Ronayne. Todos niegan haberlo conocido (Edgar Firth será de importancia posteriormente en el juego, y este puede ser un momento conveniente para que el Guardián lo presente y plante la semilla que dará sus frutos más tarde).

Los pocos trabajadores del manicomio supervivientes pueden ser subidos al estrado para testificar que nunca vieron a nadie llamado John Ronaye. Entre ellos está el

encargado de mantenimiento a tiempo parcial Gerald Reid.

EVIDENCIAS FÍSICAS

Hinthonre presenta el machete y los dos libros encontrados en la escena del crimen, cualquier declaración que los acusados hicieran en comisaría, más informes de sus huellas dactilares halladas en varios puntos del manicomio y la posible arma del crimen.

Tal vez el elemento más significativo sea el "Syncarhobiblaron". Hinthonre puede decidir reservarse esta prueba para el final de su presentación del caso, dándole un final dramático que haga que los investigadores parezcan culpables. El libro, por supuesto, pertenecía a John Ronayne, pero Hinthonre alega que pertenece a los acusados. Lee la página del libro que contiene el hechizo *Danza mental*, pretendiendo evocar una sensación de repulsa y desprecio entre el jurado.

La existencia de este hechizo es completamente una coincidencia y no tiene nada que ver con lo sucedido la noche de Halloween, pero resulta negativo para los acusados. El "Syncarhobiblaron" y otras pruebas se guardan actualmente en la bóveda de los juzgados del condado de Essex en Salem.

Simulando el juicio con datos

Si el Guardián decide no interpretar el juicio, puede utilizar una combinación de tiradas de dados, testimonios, características y simples matemáticas, para alcanzar un veredicto final. Algunas de las fórmulas son un poco complicadas, pero aseguran un resultado realista y justo.

Factores del juicio

Muchos son los factores que contribuyen al desarrollo de este caso, incluyendo la habilidad de Representación de los abogados, la calidad de las pruebas, el comportamiento de los acusados, la predisposición del jurado y la suerte. Los diferentes factores que afectan al desarrollo del juicio se describen a continuación según su concurrencia, junto al modo de calcularlos.

REPRESENTACIÓN

Esta es una medida de la inteligencia básica de un abogado, su conocimiento en leyes y su capacidad para comunicarse. Los abogados proporcionados en este escenario cuentan con una puntuación en Representación predeterminada. Todo abogado generado por los jugadores o el Guardián tendrán que tener esta habilidad computada en función a la fórmula explicada anteriormente.

Danza mental

(Tal y como aparece en el "Synarchobiblaron" de Arthur Hinthorne).

Este ritual restaura la salud mental de quien se ha vuelto loco. Requiere la participación de una persona presa de la locura, el sacrificio de una víctima cuerda y que haya accedido de buena gana a ayudar al demente, y asistentes.

Los asistentes preparan un lugar ceremonial limpiando un área circular de orden y cordura. Este área debería tener por lo menos 2 metros de diámetro y estar completamente vacía de objetos y basura. La víctima sacrificial, vestida de blanco y portando el largo cuchillo sacrificial, se sitúa en el centro del círculo y se echa en el suelo. Después de que la víctima se haya colocado en su sitio nadie puede entrar en el círculo. Una vez allí, la víctima cierra los ojos y contempla pacíficamente imágenes mientras va cantando el Salmo de Kush.

Mientras tanto, los asistentes cantan los Versos de Al Gh'ehi Ras, haciéndolo cada vez más fuerte hasta que el cántico sea un clamor y su excitación puro fervor.

Mientras cantan los asistentes, el demente ejecuta la danza de la locura. Conforme aumenta el tono del cántico, el demente hace que su danza sea cada vez más salvaje. Permite que el cántico saque a la luz toda su locura, y se agita y retuerce por todo el lugar. Los asistentes y el demente no deberían violar en ningún momento la quietud del espacio del círculo, ni molestar a la víctima sacrificial, hasta que el cántico y la danza hayan alcanzado su clímax. Cuando el demente lo alcanza, los asistentes lo empujan contra el círculo para, con el cuchillo sacrificial, matar a la víctima. El demente se baña con la sangre de la víctima, absorbiendo su fuerza espiritual, haciendo que la locura desaparezca. Cuando la víctima muere, la cordura del demente es restaurada. Para una mayor efectividad, o si la locura del demente es particularmente grave, es recomendable que ingiera una buena cantidad de carne de la víctima, sobre todo el cerebro.

IMPORTANCIA DE LAS PRUEBAS

Para determinar la importancia de las pruebas los Guardianes pueden recurrir a las matemáticas, hacerlo arbitrariamente o tirar 3D6. Aquí ofrecemos dos clases de pruebas a considerar: los testimonios y los objetos.

Testimonios: Para estimar la efectividad del testimonio de los testigos calcúlese la puntuación del siguiente modo: obténgase la media de Crédito más Elocuencia y anótese este número en la columna 3 de la Tabla de juicio, Escenificación. Divídase este número entre 6 y redondéese hasta la cifra más cercana, sacando así los Puntos base, que se ha de anotar en la columna 1 de la Tabla de juicio. Súmense estos modificadores: testigos de un crimen +3; aportación de expertos +2; personajes testigos +1; otros bonificadores a discreción del Guardián. Añádase un +2 o más si los testigos revelan algo realmente chocante. Si un acusado sube al estrado

calcúlese el valor de su testimonio como si se tratase de un testigo, utilizando el bonificador de +2 por tratarse de un experto.

El valor de Escenificación se da en los testigos que suben al estrado. Para evitarlo el PNJ debe tirar Escenificación. Un fallo indica una penalización, tal y como aparece en la cuarta columna de la Tabla de juicio. La Escenificación puede ser empeorada por culpa del POD: réstense las penalizaciones siguientes: POD 3-5, -4%; POD 6-8, -3%; POD 9-11, -2%; POD 12-14, -1%; POD 15+, sin penalización. Calcúlese la media de esta característica junto a la de Representación de cualquier abogado afín (reflejado en la quinta columna), después sustráigase la diferencia entre este número y el más alto en Representación de cualquier abogado hostil (para compensar la réplica; consulte el Factor réplica, columna 6 de la Tabla de juicio). No se debe calcular una penalización en réplica con una puntuación mayor que la habilidad de Representación de un abogado hostil.

A aquellos Guardianes que desarrollen el juicio sin un jurado invitado se les aconseja tirar y calcular la puntuación de los testimonios de cada testigo al bajar del estrado, recogiendo los resultados en la Tabla de juicio. De este modo el Guardián y lo acusados pueden llevar la cuenta de cómo se está desarrollando el juicio, y los abogados de la defensa o el fiscal pueden actuar con mayor contundencia si creen estar perdiendo el caso. Esto también evita que el Guardián tenga que hacer un montón de cálculos al final.

Presentación de pruebas: Determinese el valor de la presentación de una prueba sumándose modificadores que vayan de +4 a -4 a la habilidad de Representación del abogado que presenta dicha prueba. Por lo general, la prueba más relevante y chocante es la que debería tener mayor bonificación. Si la prueba parece ser irrelevante o simple, sustráiganse puntos. La Tabla de juicio incluye un espacio para recoger las puntuaciones de presentación de pruebas.

Puntuación final: Para determinar el total de todas las pruebas presentadas simplemente hay que calcular la media de todos los testimonios y todas las pruebas. Solo aquellos testigos y aquellas pruebas presentadas por la fiscalía cuentan para la puntuación del fiscal, y solo aquellas presentadas por la defensa cuenta para la defensa.

Si el Guardián ha ido haciendo los cálculos a lo largo del juicio, crecerá la tensión en los jugadores y se ahorrará trabajo al final.

COMPORTAMIENTO DE LOS ACUSADOS

Se han de calcular dos puntuaciones en Comportamiento: una para la defensa y otra para la fiscalía.

Defensa: Observando la conducta y la actitud de un acusado en el juzgado, el Guardián podría asignar una puntuación entre 1 y 18. Una puntuación de 1 indica una

TABLA DE JUICIO

Algunas de la entradas ya están colocadas. El Guardián puede añadir alguna más antes del comienzo del juicio. Rellenar lo demás mientras se juega el juicio ayudará al desarrollo de la partida.

HABILIDAD "REPRESENTACIÓN" DEL ABOGADO	Saltonstall 15 Chambers 10 White 11	Cargill 12 Craver 13	Abogado investigador Abogado investigador Abogado investigador Abogado investigador Abogado investigador Abogado investigador
Stoutnoggin 15 Cassidy 12			

EVIDENCIAS DE LA FISCALÍA

Testigos de la fiscalía

Nombre	Puntos base	Bonificadores	% Escalificación	Penalizaciones
Luther Harden	4	+2+2	25%	0
J. T. Caulfield	5	+2+2	32%	-1
Mickey Harrigan	4	+2+2	27%	-1
Agente típico	2	+2+2	10%	-1
Ephraim Sprague	7	+2+4	41%	-1
Esmeralda Hobbs	2	+3	13%	-3
Parker Larkin	8	+2	49%	-1
Clive Baneswell	5		27%	-1
"Mamá" Aldenpark	3		31%	
Phelischia Moon	5		45%	-1
Bruce Ward	4		13%	-2
Howie Gluge	3		20%	0
Edgard Firth	6	+2	37%	-1
Empleado típico del establecimiento	3		19%	-1

EVIDENCIAS DE LA DEFENSA

Testigos de la defensa

Presentación de pruebas de la fiscalía

Pruebas	Puntos base	B
Machete	15	+
Demoniografía	15	-
Synarchobiblaron	15	+
Informes policiales, incluyendo huellas dactilares	15	-

Presentación de pruebas de la defensa

Pruebas	Puntos base	Bonificadores	Total
Prueba 1	100	10	110
Prueba 2	100	10	110
Prueba 3	100	10	110

CALIDAD TOTAL DE LAS PRUEBAS: FISCALÍA = (Media de todas las cifras de la columna "Total")

CALIDAD TOTAL DE LAS PRUEBAS: DEFENSA = (Media de todas las cifras de la columna "Total")

	ACUSADO 1	ACUSADO 2	ACUSADO 3	ACUSADO 4	ACUSADO 5
Comportamiento de la fiscalía					
Representación de la fiscalía	15	15	15	15	15
Calidad total de las pruebas (fiscalía)					
Puntuación preliminar (Media de las cifras de arriba)					
Parcialidad del jurado					
Puntuación total (fiscalía)					
Comportamiento de la defensa					
Representación de la defensa					
Calidad total de las pruebas (defensa)					
Puntuación preliminar (Media de las cifras de arriba)					
Parcialidad del jurado					
Puntuación total (defensa)					

Fotocopia o imprime esta tabla cada vez que lo necesites.

actitud insolente, engreída y brusca; una de 18 indica un comportamiento extremadamente honesto, correcto, respetuoso y digno. Alguien que parezca sospechoso, culpable o asustado, o quien sea excesivamente cortés o servil, obtendrá una puntuación baja. Alguien que susurre cosas a su abogado debería ser penalizado. Mantener el silencio en la mesa puede traer consigo bonificaciones o penalizaciones, dependiendo de cuán sincero parezca.

Otra forma de calcular la puntuación en comportamiento puede ser dividiendo el Crédito del acusado entre 6, y después sacando la media de la cifra obtenida con las puntuaciones en APA y POD. El resultado, redondeado hacia el número entero más próximo, es la puntuación en comportamiento final.

Fiscalía: La puntuación en comportamiento de la fiscalía es 18 menos la puntuación en comportamiento de la defensa.

CALCULANDO LAS PUNTUACIONES

PRELIMINARES DEL JUICIO

Al final de la Tabla de juicio hay espacios en blanco para rellenarlos con los siguientes cálculos: para cada acusado, la puntuación en comportamiento; la Representación 15 de Hinthonre; y la calidad de las evidencias de la fiscalía. El resultado, redondeado, es la puntuación preliminar del juicio para la fiscalía.

A continuación calcúlese la puntuación en comportamiento para cada uno de los acusados, la Representación de sus abogados y la calidad de las evidencias de la defensa. El resultado, redondeado, es la puntuación preliminar del juicio para la defensa.

Por ejemplo: La puntuación en comportamiento de la fiscalía es de 9, la Representación de Hinthonre 15 y la calidad de las pruebas 11, lo que nos da un 12 de puntuación preliminar. El comportamiento de la defensa de Harvey Walters es 9, la Representación de su abogado es 14, y la calidad de las pruebas de la defensa, tras muchos cálculos, es de 15, lo cual otorga una puntuación preliminar para la defensa de 13.

PARCIALIDAD DEL JURADO

Esto no es nada más que un modificador que se añade a las puntuaciones preliminares del juicio. A pesar de que es fundamental que el jurado sea imparcial, no cabe duda de que algunos miembros tendrán cierta predisposición por uno u otro bando.

Para calcular esto térese 1D100 por cada miembro del jurado, y súmese el modificador a cada puntuación preliminar.

01-85: Jurado imparcial; no se suma nada.

85-95: Jurado a favor de la fiscalía; súmese 1 punto a la puntuación de la fiscalía, (se puede sumar hasta un máximo de 3 puntos con todo el jurado).

95-00: Jurado a favor de la defensa; súmese 1 punto a la puntuación de la defensa, (se puede sumar hasta un máximo de 3 puntos con todo el jurado).

Si el Guardián ha interpretado o usado los datos en el proceso de selección del jurado y conoce a quienes lo forman, pudiera querer ajustar los rangos de porcentajes de arriba para reflejarlo con mayor exactitud.

La Puntuación total para cada acusado, calculada mediante la suma del factor Parcialidad del jurado, determina el resultado del juicio.

EL VEREDICTO

Aquí es donde la suerte entra en juego. Enfréntese la Puntuación total del acusado a la Puntuación total de la fiscalía en la Tabla de resistencia. Si el acusado vence, es hallado no culpable de los cargos. Si falla la tirada, es hallado culpable.

Estadísticas

EPHRAIM SPRAGUE, examinador médico

FUE 11	CON 14	TAM 12	INT 16	POD 13
DES 10	APA 13	EDU 21	COR 48	P.V. 13

Habilidades: Crédito 48%, Descubrir 76%, Elocuencia 31%, Medicina 72%, Primeros auxilios 85%.

ESMERALDA HOBBS, vecina cotilla

FUE 8	CON 11	TAM 10	INT 11	POD 8
DES 10	APA 11	EDU 10	COR 50	P.V. 11

Habilidades: Crédito 22%, Descubrir 45%.

PARKER LARKIN, respetado médico

FUE 10	CON 13	TAM 15	INT 16	POD 14
DES 13	APA 11	EDU 21	COR 50	P.V. 14

Habilidades: Crédito 57%, Descubrir 35%, Elocuencia 45%, Mitos de Cthulhu 15%, Psicoanálisis 82%.

JUEZ MARSH, viejo jurista

FUE 14	CON 14	TAM 12	INT 18	POD 15
DES 12	APA 9	EDU 20	COR 68	P.V. 13

Armas: Mazo 35% 1D3+1D4
Puñetazo 50% 1D3+1D4

Habilidades: Charlatanería 45%, Crédito 78%, Derecho 92%, Descubrir 40%, Elocuencia 64%.

ARTHUR HINTHORNE, funcionario dedicado

FUE 15	CON 16	TAM 13	INT 16	POD 16
DES 12	APA 13	EDU 21	COR 75	P.V. 15

Armas: Puñetazo 60%, 1D3+1D4
Patada 35% 1D6+1D4
Presa 55% Especial

Habilidades: Charlatanería 42%, Crédito 71%, Derecho 88%, Descubrir 55%, Elocuencia 75%, Representación 15.

RUSTY, alguacil

FUE 16 CON 16 TAM 14 INT 12 POD 11
DES 14 APA 12 EDU 11 COR 55 P.V. 15

Armas: Revólver .45 57% 1D10+2

Puñetazo 75% 1D3+1D4

Patada 45% 1D6+1D4

Porra 45% 1D6+1D4

Presa 55% Especial

Habilidades: Derecho 28%, Descubrir 65%.

JOSHUA FREEBORN, estenógrafo

FUE 11 CON 13 TAM 9 INT 14 POD 12
DES 13 APA 15 EDU 17 COR 59 P.V. 11

Habilidades: Charlatanería 25%, Crédito 55%, Derecho 68%, Descubrir 55%, Elocuencia 42%.

MILLIE DRAPER, taquígrafa

FUE 12 CON 14 TAM 9 INT 12 POD 15
DES 13 APA 16 EDU 15 COR 75 P.V. 12

Habilidades: Charlatanería 25%, Crédito 35%, Derecho 50%, Descubrir 45%, Elocuencia 20%, Taquigrafía 85%. ■



Tercera parte: la sentencia

En esta última sección de la aventura los investigadores sufren la ira de Wronar Bors. Temporalmente exiliado en su dimensión natal por culpa de la interferencia de los investigadores, envía a un par de agentes al mundo despierto para vengarse de los investigadores y de los antiguos pacientes. Estos agentes son criaturas inhumanas al igual que Bors: una (el Hombre de negro) se disfraza de humano; la otra conserva su forma natural. La pareja inicia sus actividades a horas muy intempestivas la noche tras el juicio.

Las víctimas serán todos aquellos presentes en la granja Baxter la noche del ritual de Wrona Bors. La pareja ataca todas las noches, asesinando brutalmente a una víctima por ataque. Intentará matar a una víctima al día hasta ser detenida o haber acabado con todas (incluyendo los investigadores). Si consigue asesinar a todas, algunas partes de los cuerpos serán usadas por Wrona Bors para ejecutar un ritual que le devuelva al mundo despierto, donde una vez más intentará el hechizo que los investigadores interrumpieron la noche de Halloween.

Detener a los demonios no es tarea fácil y pudiera requerir la ayuda de Aquel que aúlla con los perros, el espíritu de un sacerdote-guerrero misqat encerrado en la estatuilla desenterrada del sótano del Manicomio de Arkham. Este sabio anciano puede revelar mucho a los investigadores, si logran invocarle.

Para tener una idea de cómo desbaratar los planes de Wrona Bors los investigadores tendrán que llevar a cabo otras acciones: enfrentarse una vez más a Dutch para arrebatarle la estatuilla; ejecutar un ritual de siglos de antigüedad para invocar al espíritu de un sacerdote-guerrero misqat; hacerse con el extraño amuleto de metal que llevaba John Ronayne; y robar y leer el maldito “*Synarchobiblaron*”.

INVESTIGADORES ENTRE REJAS

Como se ha explicado antes, los investigadores pueden pasar toda o parte de la aventura en la cárcel. A estos jugadores se les debería permitir asumir los papeles de los abogados, los conocidos, los familiares o quienquiera que el Guardián considere apropiado.

Aquellos investigadores hallados culpables de los asesinatos serán retenidos en la cárcel de Salem hasta que

se lleven a cabo todos los trámites para transferirlos a la penitenciaría del estado. Mientras tanto, si se lo permite su economía, sus abogados presentarán una apelación. No obstante, ninguno tendrá ninguna oportunidad de salir libre con la apelación y tendrán que permanecer en la cárcel a menos que los investigadores de fuera demuestren su inocencia de alguna manera. El tiempo que permanezcan encerrados en la cárcel de Salem depende del Guardián. Durante ese tiempo serán presa fácil de los dos demonios de Bors. Si se produce un homicidio en la cárcel, los prisioneros pueden que sean trasladados inmediatamente.

Por otra parte, los conocidos o parientes de los investigadores pueden planear un intento de fuga, posiblemente durante el traslado de la cárcel de Salem a la prisión estatal. De tener éxito serán fugitivos que descubrirán que llevar una vida así es poco mejor que la cárcel. Dar con un refugio seguro puede resultar difícil. Un lugar seguro aunque desagradable puede ser la guarida de Dutch, descrita más adelante, la cual puede ser utilizada una vez que el monstruo haya sido derrotado.

Otra posibilidad está en las manos del abogado James White, miembro de la prestigiosa firma E. E. Saltonstall y componente secreto del cónclave de Arkham. Está interesado en los aspectos esotéricos del caso de los investigadores y, por cuestiones viles, puede acceder a ayudarles. Puede llegar incluso a emplear la magia (un portal) que les permita abandonar la prisión cuando quieran, permanente o temporalmente. Este hechizo también puede ser usado para recuperar objetos necesarios de la bóveda de Salem.

James White y su cónclave son ruines y no dudarán en esperar algo a cambio por su ayuda. White siguió de cerca del juicio y reconoce el potencial del “*Synarchobiblaron*”. Puede negociarlo con los investigadores, ofreciéndoles su ayuda para escapar de la cárcel a cambio del conocimiento o el acceso a este misterioso libro. Los miembros del cónclave están muy interesados en averiguar más acerca del constructo misqat y ahora sospechan que se encuentra bajo la ciudad.

LOS DEMONIOS

Estas criaturas, enviadas por Wrona Bors para eliminar a

aqueлlos que frustraron sus planes, son habitantes de una dimensiรณn m s all  de las Tierras del sue o. El que los investigadores conocen como el Hombre de negro es Caal Eszru Iluieth'th, un ser astuto y despiadado que se debe a la voluntad de su maestro, Bors. Su aut ntica forma es indistinguible, aunque siempre aparece como un hombre moreno y bien vestido. Caal es el inteligente de la peligrosa pareja.

La otra criatura se llama Tsg Cx Aerth Iluieth, aunque tambi n es conocida como El frenes . No tiene aspecto humano y no hace nada por camuflarse. Se trata de una m quina de matar descerebrada, una aglomeraci n insana de miembros qu itinosos, garras depredadoras y m ltiples hileras de colmillos como agujas. A pesar de que puede extender sus miembros y modificar su forma a voluntad, mantiene la silueta b sica de una especie de pez gigante, con una cola espinosa lo suficientemente fuerte como para atravesar una pared de ladrillo como si se tratase de papel. Parpadea silenciosamente camuflado en la oscuridad, sumergiendo a su v ctima en un fr o intenso. No soporta la luz y jam s aparece durante el d a. Peque as fuentes de luz (velas, linternas, l mparas...) son extinguidas cuando el se acerca. Las luces extremadamente brillantes podr n espantarle, aunque estas no tienen efecto sobre el Hombre de negro. Un investigador que haya visto a la pareja de demonios asesinos podr a darse cuenta, tirando Idea, de que El frenes  siempre va acompa ado de una completa oscuridad. Para determinar si la luz es lo suficiente brillante como para afectar a Delirante enfr ntese la FUE de esta al POD de la criatura

en la Tabla de resistencia. Para esta situaci n consid rese que 500 vatios tienen FUE 1, una fogata 12, y un proyector potente 20.

Actuando por su cuenta dentro de los par metros establecidos por Wrona Bors, el Hombre de negro selecciona a una v ctima cada noche de entre aquellos que estuvieron presentes en la granja Baxter. Cuando cae la noche ordena a El frenes  que se materialice y mate a la v ctima. Cuando El frenes  se marcha, el Hombre de negro aparece y, con precision quir rgica, retira un  rgano o una parte corporal del cad ver. Despu s graba o quema el s mbolo de Wrona Bors (el mismo del amuleto) en los restos de la v ctima: una advertencia para las pr ximas.

EL AMULETO DE BORS

El amuleto otorga a su portador un poder limitado sobre los dos demonios. Las ordenes, dentro de ciertos l mites, han de ser obedecidas. Aunque no se le puede ordenar al Hombre de negro abortar su misi n, puede ser forzado a vacilar o retirarse. Dar una orden a un demonio con el amuleto cuesta 1 punto de magia.

Informaci n para los investigadores

La noche despu s del accidente uno de los testigos, el antiguo paciente Franklin "mam " Aldenbark, muere en un tr gico accidente de tr fico. En los peri dicos del d a siguiente aparece la noticia (*Ayuda Premeditaci n n  11*).

En el mismo peri dico aparece otra noticia interesante: un nuevo avistamiento de Dutch (v ase *Ayuda Premeditaci n n  12*). Solo aquellos investigadores que



El frenes  y el Hombre de negro

AYUDA PREMEDITACIÓN nº 11 – Un titular de portada

TESTIGO DE UN CASO DE ASESINATO MUERE EN ACCIDENTE AUTOMOVILÍSTICO

Un segundo testigo resulta herido en el mortal golpe

ARKHAM – Un antiguo empleado del Manicomio de Arkham resultó herido y un ex paciente muerto en un accidente automovilístico la noche de ayer cuando la pareja volvía de Salem a Arkham.

Regresaban a casa después de acudir al último día del juicio de los sospechosos de los asesinatos en el Manicomio de Arkham el pasado otoño. Ambos acudieron en calidad de testigos. El fallecido ha sido identificado como Franklin Aldenbark de Newburyport. El Sr. Aldenbark era

uno de los pacientes cuando tuvo lugar los brutales asesinatos del año pasado. El otro hombre, Gerald Reid, estaba a cargo del mantenimiento y trabajaba a jornada parcial en el manicomio.

El Sr. Reid se encuentra recuperándose en el hospital de St. Mary. El interrogatorio por parte de la policía ha resultado frustrante. Sus lesiones en la cabeza parecen imposibilitarle hablar.

Todo lo que la policía puede determinar es que el Sr. Reid conducía y se quedó dormido mientras iba al

volante. El vehículo se salió de la carretera y chocó contra un grueso árbol a una velocidad de 60 km/h. El Sr. Aldenbark, también dormido, salió despedido atravesando el parabrisas y empotrándose contra el motor que había quedado expuesto por el golpe, a juzgar por las horribles heridas que sufrió. Un informe del examinador médico será remitido a finales de esta semana.

La policía espera que el Sr. Reid pueda responder a sus preguntas sobre el incidente próximamente.

manifiesten específicamente que leen todo el periódico, o que tiren Descubrir, ven el segundo artículo.

El primer homicidio

Mientras Reid y Aldenbark conducían hacia casa, El frenésí se materializó en el coche e inmediatamente empezó a destrabar a los desafortunados pacientes. Reid perdió el control y saltó fuera cuando el coche iba a chocar contra un árbol. Conmocionado, fue testigo del salvaje ataque de El frenésí. Después de que El frenésí dejase los restos de Aldenbark quemándose encima del motor, apareció el Hombre de negro de detrás del árbol y le extrajo el hígado con suma destreza. Una vez grabado el símbolo de Wrona Bors en la frente de Aldenbark, se volvió a Reid, le sonrió y desapareció.

Reid ha estado catatónico desde entonces, incapaz de responder a las preguntas de la policía. Verlo no es necesariamente difícil: se permiten visitas por lo general. Enseñarle el amuleto hace que su subconsciente se active, posiblemente con histeria, pero no reconocerá conscientemente el objeto. Murmura algo acerca de "la oscuridad lo mató," o describe al Hombre de negro, pero sus divagaciones incoherentes tienen poco sentido para alguien que no sabe lo que está pasando.

Ephraim Sprague ha examinado el cuerpo de Aldenbark y ha descubierto que el hombre perdió su hígado. Ha ocultado este hecho a la prensa; no tiene modo de explicarlo. También ha llegado a la conclusión de que

las heridas en la frente de Aldenbark fueron causadas deliberadamente y que no son resultado del accidente. Está aterrorizado con el caso y deseoso de interrogar a Reid, pero temeroso de lo que pueda averiguar. Si se le enseña el amuleto a Sprague, éste puede admitir o no haber visto los símbolos antes. No permite que nadie vea el cadáver de Aldenbark sin una orden judicial o una autoridad similar.

Pasada una semana, Reid denota pocos progresos y es transferido a un hospital en su estado natal de Nueva York.

Homicidios posteriores

Los siguientes asesinatos tendrán lugar a discreción del Guardián, un intento cada noche hasta que los demonios hayan sido detenidos o se produzca la muerte de todas las víctimas potenciales (incluyendo la de los investigadores). Los demonios pueden atacar en cualquier momento y lugar cuando caiga la noche: pueden teletransportarse a voluntad. No tienen ningún reparo en ser vistos (la mayoría de testigos pierden la conciencia, salen manchados de sangre y semi catatónicos). El Hombre de negro elige un órgano o parte corporal distinta cada noche, dando a entender que está reuniendo lo necesario para crear un nuevo cuerpo. No existe ninguna defensa real contra ellos.

Al ser atacada por los demonios, la víctima se da cuenta de que un frío paralizante precede a El frenésí,



apareciendo momentos después como una masa de impenetrable oscuridad. Un terrorífico destello de garras, colmillos o extremidades puede arremeter contra la víctima mientras ésta grita. Aquellos presentes pueden ser alcanzados por la cola de pinchos, quedándose helados. Cuando El frenesí acaba, el Hombre de negro sale de su escondite y tranquilamente retira la parte corporal que le da la gana. Es capaz de incapacitar a cualquiera que intente interferir en su trabajo. Los testigos de un ataque de los demonios sufren la pérdida de 1/1D6 puntos de COR.

Más homicidios

A continuación ofrecemos unas cuantas localizaciones apropiadas para escenas de los asesinatos. El Guardián es libre de alterarlas según deseé o necesite.

EN LA CÁRCEL

Los investigadores encerrados en la cárcel de condado de Essex pasan una noche aburrida en confinamiento cuando todas las luces se apagan. Instantes después una ola de frío atraviesa la cárcel y un prisionero empieza a gritar. Los prisioneros encerrados en las celdas colindantes son salpicados con sangre caliente y pedazos de carne.

Cuando cesa el ruido, los aterrizados supervivientes oyen unos pasos acompasados procedentes del corredor entre las celdas. Oyen una reja que se abre, unos ruidos de corte muy vagos, la reja cerrarse, unas llaves caer al suelo y los pasos marchándose.

Cuando los guardias llegan por fin al bloque de celdas y encienden las luces, ven a un guardia muerto en su puesto con el cuello roto y todas las celdas cerradas. Uno de los investigadores ha sido hecho jirones en su celda. Tírese COR 1/1D6 por presenciar este ataque, y 1/1D4 por haber estado atrapado mientras esto sucedía.

EN CASA

Un investigador llega a casa una noche y se topa con el Hombre de negro en la calle, caminando a lo lejos. El Hombre de negro sonríe cordialmente, y el investigador se da cuenta de que lleva algo en la mano.

Una vez dentro el investigador se da cuenta de que su amigo/familiar, un antiguo paciente, ha sido despedazado horriblemente en la tina, con el símbolo quemado en la cara. Los testigos pierden 1/1D4+1 puntos de COR.

EN CASA DE UN AMIGO

En una reunión en la que los investigadores discuten el caso, alguien se da cuenta de que hay un hombre vestido de negro rondando la casa. Cuando salen a echar un ojo el sujeto ha desaparecido. Una vez dividido el grupo, sin embargo, El frenesí se materializa y mata a un investigador.

EN OTRA CIUDAD

Llegan nuevas noticias por parte del representante Caulfield a los investigadores: un antiguo paciente del

manicomio que estuvo en la granja Baxter la noche de Halloween, y que se había mudado con su familia a otra ciudad, ha sido asesinado.

EN OTRO ESTADO

Un artículo de periódico anuncia la muerte de otro antiguo paciente tan lejos como Illinois.

Buscando a Dutch

Si los investigadores salen a buscar al misterioso “espectro” mencionado en las noticias pueden hacerlo de diferentes maneras.

BÚSQUEDA MATINAL

Los investigadores que busquen por el distrito mercantil y tiren Descubrir encuentran cierto número de pistas que ponen de manifiesto que Dutch anda cerca. Un trozo de la ropa de Dutch enganchada a una papelera, o incluso algo de ropa del pequeño Elijah Lavegne tirada en el desagüe de algún callejón olvidado entre los almacenes.

AYUDA PREMEDITACIÓN N° 12

— Una noticia de la tercera página

REGRESA EL “ESPECTRO” DEL DISTRITO MERCANTIL

ARKHAM – La misteriosa figura vista moviéndose por la noche por el distrito mercantil ha vuelto. Según informan los trabajadores de la compañía El trébol de cuatro hojas, un hombre extraño fue visto dos veces la semana pasada deambulando por el viejo distrito mercantil de la Calle Principal. La misteriosa figura desapareció cuando fue perseguida. Los trabajadores, que volvían a casa del trabajo hace dos noches, siguieron las huellas de la figura en la nieve pero perdieron el rastro entre las huellas de neumáticos y la nieve derretida.

A pesar de que la figura ha sido avistada varias veces en los últimos meses, nadie ha tenido la suerte de verla con claridad. Los agentes de policía han alterado sus rutas para visitar el vecindario con mayor frecuencia, pero no han informado de haber visto al hombre misterioso en todo noviembre. La única persona que afirma haber tenido un encuentro directo con el hombre misterioso es un vagabundo que frecuenta el distrito mercantil. Este individuo confiesa que el espectro es muy asustadizo, viste ropa hecha jirones y huele muy mal.

Aunque el espectro del distrito mercantil no parece hacer ningún daño a nadie, el jefe Asa Nichols aconseja a los residentes de Arkham tomar más precauciones cuando se encuentren en dicho distrito por la noche. El hombre ha sido visto por la zona entre la Calle Principal y el río entre la calle West y la Colina de los franceses. La policía solicita a los ciudadanos que informen del paradero del espectro si llegan a verlo.

Sugerencia de secuencia de los asesinatos

Esta secuencia cubre las dos semanas siguientes, pero no tiene por qué seguirse al pie de la letra. El Guardián debería sentirse libre de variarla según considere.

1. Franklin "mamá" Aldenbark: asesinado en el coche; se le extirpa el hígado.
2. El conocido de un investigador: asesinado en el baño; extirpado el intestino delgado.
3. Phelyschia Moon: asesinada en casa de sus padres en Springfield, Massachusetts; extirpado el dedo índice de la mano izquierda. (Puede que los investigadores no se enteren de su muerte hasta pasados un día o dos, cosa que podría dificultar el definir un patrón en los homicidios).
4. Un investigador: asesinado en la cárcel; extirpada la oreja derecha.
5. Bruce Ward: asesinado en la sala de estar de sus padres en el 97 este de la calle Washington en Arkham; extirpado el ojo derecho. (Los padres pudieran haber presenciado el ataque y aportar información sobre el mismo, a discreción del Guardián).
6. Un investigador: asesinado en su casa; extirpado el pulmón derecho.
7. Un investigador: asesinado en presencia de otros investigadores; extirpado el corazón.
8. Un investigador: asesinado en su casa; extirpado el pulmón izquierdo.
9. Bob Hibdin: asesinado en una clínica de reposo en Boston; extirpada la lengua. (Los investigadores son informados de su muerte por J. T. Caulfield).
10. Howie Cooper: asesinado en un manicomio en su estado natal Illinois; extirpado el pie izquierdo. (Puede que los investigadores no lleguen a enterarse de este asesinato hasta pasados dos o tres días).
11. Clive: asesinado en su habitación en el hotel Casa Lewiston; extirpados los genitales. (Si Clive estaba en posesión del amuleto mágico de Ronayne, la policía o los investigadores deberían recuperarlo cuando el asesinato sea descubierto).
12. Un investigador: asesinado en la cárcel; extirpada la laringe.
13. Un investigador: asesinado en el apartamento de un amigo; extirpado el antebrazo izquierdo.
14. Un investigador: asesinado en el campus de la Universidad Miskatonic; extirpada la espina dorsal.

Para cuando tenga lugar el segundo o el tercer asesinato, la policía posiblemente se dé cuenta de que algo inexplicable está sucediendo a la gente que estuvo en la granja Baxter. Puede decidir prevenir a los investigadores, dándoles acceso a información privilegiada, o reconsiderar su inocencia. Por otro lado, puede inclinarse por que todos sean retenidos por su propia seguridad.

A los hombres de O'Bannion no le gusta que nadie hueme por su zona y los investigadores podrían tener que responder ante el mismo O'Bannion. Si los investigadores no han tenido suerte en la localización de Dutch, los Guardianes pueden hacerles tirar Descubrir para que reparen en una vieja alcantarilla de la Calle Principal. Una tirada de Idea sugiere que el monstruo se ha refugiado en las alcantarillas; una tirada de Seguir rastros lleva hasta un registro que esconde la entrada a la guarida subterránea de Dutch.

VIGILANCIA NOCTURNA

Si los investigadores vigilan el distrito mercantil por la noche, existe un 20% de probabilidades de detectar al monstruo, +10% por cada noche consecutiva que mantengan la vigilancia. También hay un 40% por noche de que sean hostigados por los trabajadores de El trébol de cuatro hojas.

EL VAGABUNDO TESTIGO

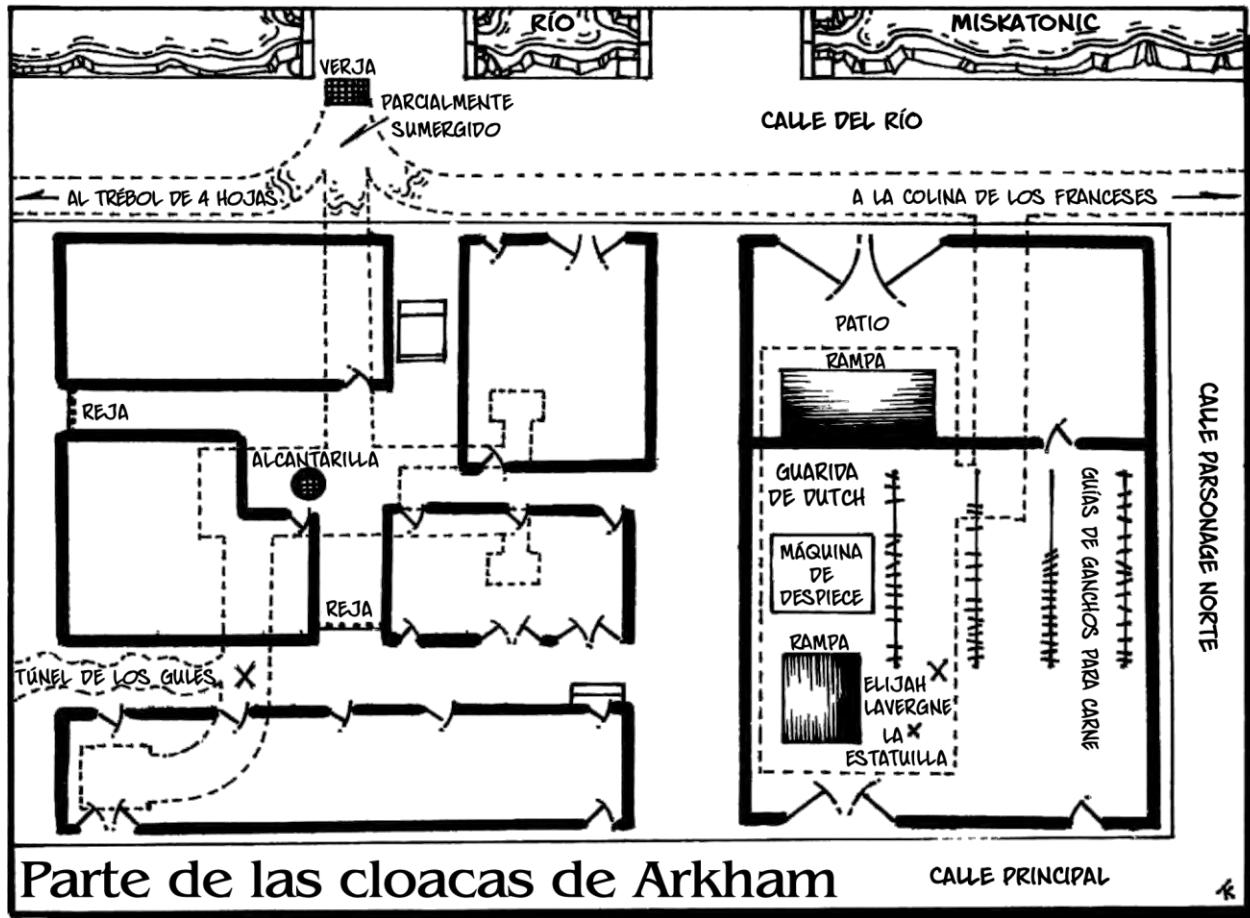
El vagabundo mencionado en los artículos de periódico acerca del "espectro" es un indigente excéntrico llamado Archie. De aproximadamente cincuenta años, su castigado rostro le hace parecer mayor de lo que es. Su hogar es cualquier hueco en el distrito mercantil, durmiendo la mayoría de las veces en una manta infestada de bichos oculto debajo de algunas cajas en el callejón entre las calles del oeste y Garrison. Algunos fines de semana se dedica a pedir limosna frente a Woolworth o los Grandes almacenes Gleason en la Calle de la iglesia. En tiempo mejores Archie era profesor de filosofía en una universidad de la Liga de la hiedra. Aquellos días vagamente recordados pueden ser rememorados en un torrente de amargos recuerdos cuando su lengua se suelta por la bebida.

Archie es conocido por los agentes que patrullan el vecindario, Jerry Huebelmanns y Carl Swithins, y también por algunos muchachos de la compañía El trébol de cuatro hojas. Si los investigadores se las arreglan para dar con este escurridizo testigo de los paseos nocturnos de Dutch, Archie demuestra ser nada comunicativo hasta que se le adula con cigarrillos, licor u otra cosa. Archie puede dar una descripción de Dutch en la que incluye sus numerosas fauces y su horrible hedor, y puede ayudar a los investigadores a encontrar a la criatura.

Si Archie decide colaborar con los investigadores, las probabilidades de éstos de encontrar a Dutch por la noche aumentan hasta un 80% la primera noche, con un +10% cada noche consecutiva. Archie también tiene buenas relaciones con los matones de la zona, cosa que también resultará provechosa para los investigadores.

Bajo tierra

La mejor forma de acceder a la guarida de Dutch es a través de una boca de acceso en la intersección entre dos



Parte de las cloacas de Arkham

callejones estrechos en medio de los almacenes del lado sur de la Calle del río, entre Garrison y Parsonage. Estos callejones están llenos de basura; los altos muros de ladrillo sin ventanas de los viejos almacenes se erigen como una prisión en todos los lados. Por la noche, casi ninguna luz de las farolas de la Calle del río penetra en este callejón olvidado. Docenas de ratas enormes, palomas sarnosas y el ocasional gato extraviado rondan las pilas de basura.

La boca de alcantarilla está tapada bajo la basura de algunas papeleras volcadas en la esquina suroeste de un pequeño patio adoquinado formado por los muros de cuatro edificios separados. El patio está relativamente despejado, aunque hay muebles rotos, papeles y algo de basura apilada aquí y allá.

Al norte del patio hay un callejón bloqueado por un coche abandonado que conecta con la Calle del río y el río Miskatonic. Al oeste, un callejón acaba en una verja de 2 metros de alto rematada por unos toscos pinchos. Al sur del patio hay otro callejón lleno de cristales y botellas rotas y cortado por una verja similar, más allá de la cual puede verse la parte trasera de otro almacén. Al este un callejón se abre a otro más grande, lo suficientemente ancho como para que entren camiones, con acceso tanto por la Calle del río como por la Calle Principal.

LA ALCANTARILLA

La alcantarilla está hecha de hierro fundido y pesa mucho, TAM 14. Una inspección revela un residuo pegajoso dejado por los dedos putrefactos de Dutch. Al abrirla libera un fuerte hedor que asciende de una negrura irrespirable. Esta peste nunca se disipa. Un investigador que pretenda hacer ruido con un palo o arroje algún objeto puede estimar que tiene cerca de 4 metros de profundidad, con unos centímetros de agua al fondo. El registro es bastante amplio y cualquiera con TAM 15 o menos puede bajar. Las oxidadas agarraderas que forman la escalera desaparecen a poco más de un metro del suelo.

Sistema de alcantarillado de Arkham

El sistema de alcantarillado de la ciudad fue rediseñado y restaurado a finales del siglo XIX y consiste en una larga red de cañerías y túneles de ladrillo que serpentea por casi toda la ciudad. Los accesos se encuentran en docenas de localizaciones de la ciudad. Los túneles más grandes, con forma de huevo invertido, están diseñados para que los trabajadores puedan caminar por ellos, aunque no son nada espaciosos. No hay iluminación alguna.

El enladrillado se está deteriorando en muchos puntos, y en varias partes junto al río donde la tierra está suelta, el derrumbe es una amenaza. En el distrito mercantil los túneles son inspeccionados infrecuentemente y no han sido visitados por un ingeniero en los últimos doce años.

La mampostería se está resquebrajando; cientos de ratas corretean resbaladizas entre la mugre, y grandes telarañas bloquean ocasionalmente los túneles. El eco es extraño y hueco y la acústica pueda jugar malas pasadas. Los investigadores pueden guiarse por el olfato, pero el olor se les pega a las ropas y permanece con ellos durante horas.

El registro da acceso directo a una estrecha cámara de ladrillo desde la que arranca el túnel. Ésta se abre a un túnel más grande que conduce al norte y otro que lleva al sur, además de dos más pequeños que corren en paralelo hacia el este. Hay algunas pintadas en las paredes, la mayoría imposible de leer, aunque en una se lee "Wally estuvo aquí". Los investigadores oyen el ruido de goteo y el débil avanzar del río desde la negrura del túnel norte.

Túnel del sur

El túnel sur avanza en línea recta unos 7 metros, y luego se curva ligeramente hacia la derecha. Hay un constante ruido de goteo que no se sabe de dónde viene. El enladrillado en este túnel está muy desatendido y los investigadores que fallen una tirada de Descubrir tropiezan y caen por culpa de unos ladrillos sueltos.

Una inspección con una vela o una linterna revela que el techo se deforma casi al inicio de la curva, y que 3 metros más adelante grandes trozos de pared se han desprendido. El suelo está seco y un examen da con algunos huesos viejos y desechos. Una tirada de Biología, o un médico que tire Conocimientos, concluye que los huesos son humanos; una tirada de Idea sugiere que los desechos son trozos de ropa.

Siguiendo por la curva otros 45 metros el túnel acaba en una cámara muy chica. Docenas de ratas se escabullen y corretean desagradablemente por el suelo, posiblemente mordisqueando a los investigadores, quienes no pueden evitarlas. El enladrillado de este lugar está muy desvencijado y cualquier impacto o un ruido fuerte hará que una sección de pared o techo se desmorone, infligiendo 2D6 puntos de daño a todos los que estén en la cámara, 1D6 si el investigador tira Esquivar. Una vez libre de polvo, los investigadores se dan cuenta de que se encuentran debajo de lo que fuera el baño de un almacén abandonado.

Al subir al almacén se encuentran con un espacio vacío y amplio, con unas pocas ventanas en una de las paredes. Las ventanas se abren a la Calle Principal, justo enfrente de Suministros para el teatro Markwil.

TÚNEL DE LOS GULES

Regresando de la pequeña cámara a lo largo del túnel, un investigador con una buena fuente de luz y una tirada de Descubrir encuentra un angosto túnel que no pertenece al alcantarillado, oculto por la curva del túnel principal. De aproximadamente medio metro de ancho y poco más de uno de alto, este túnel ha sido excavado en la tierra y parece no contar con soportes.

El túnel es frío, mohoso y completamente oscuro y silencioso. Desciende hacia el interior de la tierra en un ángulo de 35° antes de nivelarse a una profundidad de unos siete metros de la superficie. Un extraño olor permea el aire, pero no se trata del hedor enconado en las alcantarillas. Es algo distinto.

Este túnel es un pasaje de los Gules que al cabo de treinta metros enlaza con otro más grande. El más grande se dirige hacia el sureste a lo largo de sesenta y cinco metros hasta el antiguo cementerio de Arkham, y hacia el oeste hasta el antiguo cementerio del bosque en los límites de la ciudad. Hay muchos túneles menores, y sin un medio fiable para trazarlos es muy posible que los investigadores se pierdan.

Todo aquel que entre en estos dominios subterráneos, el Arkham que hay bajo Arkham, tiene un 75% de probabilidades de encontrarse con 2D6 Gules. Atacan a los humanos al verse sorprendidos. Aquellos investigadores que exploren los túneles durante más de 30 minutos sin ser molestados se topan con una madriguera con 3D6 Gules dormidos. Cualquier ruido tiene un 90% de probabilidades de despertarlos, atacando a continuación.

Túneles del este

Estos dos túneles son prácticamente idénticos, y muy chicos. Solo personajes de TAM 9 o menos pueden pasar por ellos cómodamente. La utilidad de estos túneles es la de alinear cañerías de diferentes tamaños, sujetas a la pared mediante abrazaderas de metal oxidado que arañan la ropa y la piel de los investigadores. Ambos túneles avanzan hacia el este a lo largo de unos cuatro metros y después giran 90°, uno de oeste a norte y el otro de este a sur. Cada uno continúa otros tres metros o así acabando en una cámara de ladrillo infestada de ratas y maloliente, la sentina de un almacén. Las cámaras están secas ahora pero los residuos de viejos productos marcan las paredes y el suelo. Las cañerías atraviesan el techo (la fontanería del edificio de encima). Dutch nunca se ha metido en estos túneles, y carecen de pruebas.

ENCERRADOS

Salir parece ser más difícil que entrar. Sin un punto en el que girar, el investigador tiene que andar hacia atrás. Enladrillado suelto o roto puede bloquear parcialmente el pasaje, encerrando temporalmente al desafortunado

investigador. Hacer un agujero hasta el edificio de la superficie es una tarea peligrosa e incómoda, requiriendo varias horas de doloroso trabajo.

Túnel del norte

Este túnel pasa justo debajo de la Calle del río, terminando 45 metros después en una reja de hierro forjado. Más allá fluyen las aguas del Miskatonic. El túnel desciende conforme se acerca al río, así que los últimos metros están parcialmente bajo el nivel del agua. El agua sucia lame el enladrillado, trayendo consigo basura y porquería a la superficie. A pesar de estar cerrado, los barrotes han sido doblados lo suficiente para permitir el paso de una persona.

Dos túneles se extienden en ángulos rectos a partir del principal, en direcciones opuestas. Son casi tan largos como el principal, y el agua cubre hasta las rodillas antes de volver a ascender cuatro metros después (los investigadores sufrirán una caída si fallan una tirada de DESx5).

TÚNELES SECUNDARIOS

Estos dos túneles tienen cierto número de cañerías que gotean incesantemente. El suelo va en pendiente gradual desde el túnel principal. Cuando el suelo supera el nivel del mar, pueden verse aun así charcos de agua estancada por todas partes.

El túnel de la izquierda avanza por debajo de la Calle del río hacia una conexión con el resto del sistema de alcantarillado y un registro en los almacenes próximos a la compañía El trébol de cuatro hojas. Aquí es donde el gánster Danny O'Bannion tiene una bóveda secreta llena de mercancía robada. Un portón de hierro conecta la bóveda con los túneles. Aquellos investigadores que tiren Escuchar oyen a Bobby Sills dando órdenes a sus matones sobre el asesinato de un contrabandista. Pasados 45 metros del registro en El trébol de cuatro hojas el túnel está derrumbado, impidiendo así más exploraciones.

El túnel de la derecha avanza hacia el este bajo la Calle del río hacia la Colina de los franceses. Una tirada de Descubrir revela rastros de la presencia de Dutch, y otra de Seguir rastros permite a los investigadores seguir su baboso rastro por el túnel a lo largo de 36 metros. En ese punto una inesperada ráfaga de aire asalta a los investigadores desde la derecha, apagando cualquier vela que pudiesen llevar. La ráfaga transporta el inolvidable hedor de Dutch. Cualquier investigador que se haya encontrado con el monstruo antes pierde 1/1D4 puntos de COR por el recuerdo y el pavor inspirados por el olor.

La ráfaga procede de un túnel secundario en la pared sur. Entrar requiere arrastrarse por debajo de una serie de cañerías. Estas cañerías están manchadas con el residuo limoso de Dutch, y su olor está por todas partes. Las tiradas de Escuchar solo captan el goteo del agua y el

corretear apagado de innumerables ratas.

En la guarida de Dutch

El túnel secundario es más estrecho que el principal, pero transitable por cualquiera con TAM 15 o menos. El enladrillado se está desprendiendo debido al tránsito regular de Dutch. El túnel está lleno con los detritos y alimentos del monstruo.

Después de unos siete metros el túnel termina en una cámara grande dividida en cubículos pequeños con paredes de ladrillos sueltos y amplios marcos. El techo es de madera, y hay algunos agujeros producto de la putrefacción que permiten que penetre algo de luz. Vestigios de una vieja rampa ascienden hasta un agujero cuadrado en el techo, pudiéndose ver un edificio iluminado gracias a la luz que entra por las ventanas.

Los cubículos son corrales utilizados en su día en la abandonada planta de empaquetado de carne Fleming. En las esquinas pueden verse antiguas manchas de sangre. En esta cámara, y en el viejo matadero de arriba, es donde se ha instalado Dutch.

En uno de los cubículos, entre muchos cadáveres a medio devorar y tirados por ahí, está el del niño desaparecido, Elijah Lavergne. Parcialmente vestido, el cinturón del niño con su nombre identifica el cuerpo. Ya en estado de descomposición, parte de su rostro se ha quemado y ha desaparecido la mayoría de su cabello, pudiéndose ver ampollas en el cuero cabelludo. Encontrar el cuerpo de Elijah cuesta 1/1D4 puntos de COR.

Cerca del cuerpo del niño, cuidadosamente colocada en un punto libre de basura y restos, hay una primitiva estatuilla roja de barro de unos 23 cm. de alto, manchada de barro y de las babas de Dutch. Representa a una figura vagamente antropoide, pero con cabeza de lobo o perro grande. Una larga fila de estilizados colmillos destaca sobre el rostro, y las manos casi humanas sostienen un hueso pequeño. El objeto es extremadamente antiguo y está imbuido con poder mágico. Los investigadores pueden sentir un extraño hormigueo ante su presencia. Tener la estatuilla durante un periodo de tiempo prolongado induce una sensación de serenidad y control.

Pero esta sensación desaparece cuando los investigadores oyen algo moviéndose sobre los listones de madera de arriba. La luz de la Luna es tapada repentinamente por la sombra de una forma tambaleante que se arrastra por encima de sus cabezas. Se trata de Dutch.

Desciende por la podrida rampa. Vieja y débil, la rampa a duras penas puede soportar el peso de Dutch, y podría venirse abajo con un peso de TAM 18 o superior. Dutch, ahora sustancialmente mucho más vulnerable que en la noche de Halloween, se enfrenta a los investigadores para evitar que se lleven la estatuilla misqat de su guarida. Un buen número de sus bocas parece no moverse o estar

muertas, pero las que continúan activas aúllan de desesperación.

ENFRENTÁNDOSE A DUTCH

Si la lucha se extiende al interior del angosto túnel que conecta con el resto del alcantarillado se corre el riesgo de que se derrumbe una pared. Las paredes causan 4 puntos de daño antes empezar a desmoronarse, existiendo un 75% de probabilidades de que se desprendan por completo, provocando 1D10+6 puntos de daño, la mitad si se tira Esquivar.

Si la lucha se traslada rampa arriba hasta el matadero, algunas piezas de maquinaria de carnicería pueden llegar a ser unas armas utilísimas. Cierta número de ganchos oxidados cuelga a unos dos metros del suelo en una guía que se extiende a lo largo de toda la estancia. Hay ganchos por toda la guía, pero el óxido los ancla en sus posiciones. Hay algunos ganchos en el suelo entre trozos de cadenas. En una larga mesa en las proximidades hay un hacha de mano (daño 1D6) y una sierra para hueso (daño 1D4) cubiertas de sangre acumulada durante años. La maquinaria industrial puede ser puesta en marcha mediante una tirada de Mecánica. Hay unos grilletes unidos a unas cadenas pegadas al suelo, a unos diez metros de la rampa, los cuales se pueden cerrar en los tobillos de una víctima. Cuando se tira de una palanca grande (FUE 7) que hay solo a metro y medio de los grilletes, cae un contrapeso que levanta a la víctima en el aire y la transporta por su propio peso hacia las hojas de las máquinas de despiece. Existe un 15% de probabilidades de que la herrumbre impida que la víctima descienda hasta las hojas. Si la víctima se balancea, la fuerza del impacto y el número de hojas que le alcancen dependerá de su TAM. Calcúlese 1D4 puntos de daño por cada 5 puntos de TAM más 1 de daño al total. Cualquier víctima atrapada por la máquina queda inmovilizada e indefensa. Por último, siempre hay un 10% de probabilidades de que el suelo del matadero se hunda de repente, o un investigador hunda una pierna, rompiéndose el tobillo.

Todas las puertas del matadero están cerradas y con cadenas por fuera, y todas las ventanas a nivel de calle tienen barrotes. La puerta principal, en el lado sur del edificio, da a la Calle Principal; la del norte da a un patio vacío y vallado con unas puertas de hierro en la Calle del río. Una rampa desciende del patio al sótano, pero está cerrado mediante una puerta. Las puertas del patio tienen la cadena echada y la mohosa valla de hierro tiene más de tres metros de altura.

Deshacerse de Dutch aporta a los agotados investigadores 1D6+1 puntos de COR. Entregar el cuerpo de Elijah Lavergne a las autoridades, resolviendo así el caso, añade un 5% al Crédito de los investigadores. Si los investigadores enseñan el cadáver de Dutch a las autoridades podrían asegurar un nuevo juicio para los

investigadores condenados por los homicidios de Halloween. Epharim Sprague elaboró unos extensos informes de las marcas de mordiscos halladas en las víctimas, y cuadran con las mandíbulas de Dutch.

LA ESTATUILLA

La estatuilla de barro es uno de los trece tótems mágicos creados por un chamán poseído por un Yithiano de la extinta tribu misqat. Cada una representa a un clan animal distinto, y conservan el alma inmortal de un sacerdote-guerrero misqat sacrificado.

Esta estatuilla en concreto, hallada en el sótano del Manicomio de Arkham, es la tercera en ser descubierta en el área de Arkham. La primera, desenterrada por un sepulturero en el Viejo cementerio de Arkham en 1844, representaba a un halcón antropomórfico asiendo un hueso pequeño con sus garras. La segunda es un ciervo con huesos por cornamenta, encontrada por un granjero que cavaba un pozo. Ambas se exponen actualmente en el Museo Miskatonic, siendo la pieza central de la única exposición misqat en el mundo.

Esta estatuilla es la única de las tres que no ha sufrido daños. Un médico puede identificar el hueso como el de un fémur de niño. Retirándole el barro y fango, los investigadores descubren una florida inscripción en la parte trasera compuesta por líneas curvadas y arremolinadas. Es el nombre de Aquel que aúlla con los perros escrito en idioma misqat.

Los secretos de los misqat

Intentando averiguar algo acerca del origen y naturaleza de la estatuilla de barro los investigadores entran en contacto con la cultura perdida de la tribu misqat. Esta misteriosa tribu de Massachusetts estaba formada por cazadores, hasta que un fatídico día a mediados de la década de 1450 uno de sus chamanes fue poseído por un Yithiano. El Yithiano, como parte de un experimento poco ortodoxo, condujo a un grupo de personas hacia el norte hasta un valle sin nombre donde se asentaron y fueron conocidos como misqat. El Yithiano tuvo un profundo impacto en la cultura de estas personas, entregándoles una religión impregnada de elementos y magia de los Mitos, y un sistema de escritura basado en el yithiano. El Yithiano abandonó el cuerpo del chamán pasados cinco años, pero no antes de celebrar una ceremonia sacrificial con un grupo de sacerdotes-guerreros especialmente entrenados, que culminó con la creación de trece estatuillas y un constructo mágico que



Dutch

AYUDA PREMEDITACIÓN N° 13 — Sinopsis y citas de “La monografía misqat”

Este documento identifica a los misqat como una tribu algonquiana oriental estrechamente relacionada con los massachusetts, abenaki, mohicanos, pennacook, narragansett, pequot, delaware y otras.

Un esbozo de la historia de los misqat habla de tres grandes “cismas”. La primera, que tuvo lugar aproximadamente en 1430, fue la separación inicial de la banda cazadora de massachusetts que formó la tribu misqat. Un hombre medicina de los massachusetts llamado Aquel que sueña el gran sueño condujo a trece clanes hacia el norte hacia el valle del Miskatonic, donde quedaron completamente aislados del resto.

La segunda tuvo lugar en 1650, cuando el misionero John Eliot fundó la ciudad de Natick cerca de Boston, con el expreso propósito de convertir a los indios massachusetts al cristianismo. Cuando los convertidos intentaron introducir elementos del cristianismo en sus retirados hermanos del norte, éstos se vieron forzados, a veces con violencia, a dar la vuelta. A diferencia de casi todos los demás grupos indios, que viajaban libremente y cambiaban de tierra con regularidad, los misqat permanecieron arraigados en su tierra elegida, incluso cuando los colonos europeos se trasladaron a este lugar.

La tercera cisma tuvo lugar cuarenta años más tarde, en 1690. Los misqat, debilitados por años de conflictos continuos con los massachusetts y con la confederación iroquoí, fueron incapaces de detener la ola creciente de colonos blancos, y algunos misqat pensaron en abandonar el valle. Un sacerdote-guerrero de los misqat convenció a la mayoría de la tribu de seguirlo al oeste, hacia los páramos, donde se dividieron, pasando a ser una legendaria “tribu desaparecida”. Los pocos misqat que quedaron se mantuvieron apartados de los colonos blancos, alejándose de la creciente ciudad de Arkham aunque permaneciendo en los alrededores de ésta, incluso resistiendo los brotes de viruela de 1781 y 1837 que diezmaron a otras tribus locales.

El declive de los misqat empezó a finales del siglo XVIII cuando el último chamán, El que habla con el gato, murió sin dejar un aprendiz que tomase su lugar. La tribu se quedó sin liderazgo espiritual ni político, y sin el extenso conocimiento de la medicina que la había ayudado tanto a sobrevivir. La cultura misqat, despojada de su fuerza guía central, desapareció rápidamente. El último indio de sangre misqat conocido fue llevado a Europa y exhibido como una curiosidad a las

sociedades antropológicas a mediados de la década de 1880. Murió en Londres.

El libro también aporta detalles de la vida diaria entre los misqat, discutiendo las estrategias de recolección de alimento, las prácticas de cultivo, la vida social, las costumbres militares y las instituciones religio-políticas. Dos extractos particularmente interesantes se citan abajo.

ARTE MISQAT

No ha sobrevivido casi nada del arte misqat. Sabemos que los misqat practicaron la arena pintada y pintaron y grabaron petroglifos en la roca, pero no existe ninguna muestra intacta. Por las piezas existentes en posesión de los miembros supervivientes parece ser que el arte misqat era mucho más decorativo y ornamental que el de las tribus vecinas. Los petroglifos están cubiertos con muchos diseños de curvas, espirales y largas y elegantes líneas.

GOBIERNO Y RELIGIÓN MISQAT

Había dos jefes entre los misqat. Uno, elegido por la tribu, actuaba como el jefe político o civil. El otro jefe era elegido por el chamán consultando a los sacerdotes-guerreros, y actuaba como jefe y líder de la clase sacerdotal y guerrera.

Los misqat era la única tribu que conservó una clase sacerdotal y guerrera a lo largo de todo el siglo XVI. Los sacerdotes-guerreros eran una fuerza dinámica en la sociedad misqat. La leyenda afirma que durante la formación de la tribu en el siglo XV, un valiente miembro de la clase sacerdotal y guerrera de cada clan de los misqat entregó su vida en un sacrificio ejecutado por Aquel que sueña el gran sueño. Aunque no existían ninguna otras clases en ninguna de las demás culturas indias, las tribus mantenían varios “estamentos”, muchos de ellos secretos, los cuales servían para comerciar e intercambiar conocimientos.

Una de las distinciones más importantes dentro de la tribu era el clan. Los trece clanes de los misqat eran: el oso, el alce, el castor, el mapache, el halcón, el lobo, el ciervo, el gato, el águila, el búho, el zorro, el cuervo y la serpiente. Estos animales servían a sus clanes como tótems. Un tótem, que viene de la palabra algonquina “amigo”, era una deidad personal, y cada clan adoraba a su animal tótemico. Periódicamente, los miembros de un clan adoraban juntos a su animal tótemico vistiéndose como el animal y reprendiéndose a sí mismos. El ritual incluía fuego y danza también. Los misqat, al igual que cualquier

otra tribu india, creían firmemente en lo sobrenatural. Creían en una fuerza que rodeaba a todas las cosas, “Manitu”. También diferenciaban entre el bien, la “magia blanca”, y el mal, la “magia negra”. Ciertos miembros estaban considerados hechiceros, y no gozaban de buena aceptación. Según las creencias algonquinas un hechicero que realizaba un hechizo necesitaba un objeto que perteneciese a la pretendida víctima. La única defensa contra un hechicero era identificándolo y matándolo lo antes posible. Los misqat mataban a los inconformistas por estos motivos, bajo la dirección de sacerdotes-guerreros. Al igual que la mayoría de los indios, los misqat no temían a la muerte y se enfrentaban a ella de modo fatalista. Los misqat practicaban la cremación y quemaban a sus muertos en pilas en los bosques.

El fuego era muy tenido en cuenta por los misqat para su uso en rituales. La mayoría de ceremonias religiosas implicaban al fuego en alguna forma. Los misqat también hacían uso frecuente de drogas en sus rituales religiosos. Eran devotos de las semillas de la mala hierba de Jimson y la planta mortal estramonio, las cuales consumían por sus efectos de euforia. Intentaban comunicarse con el “mundo de los espíritus” regularmente, bien mediante los sueños o el consumo de la mala hierba de Jimson.

Un ritual que combina el fuego con la droga era una ceremonia celebrada por un clan para contactar con alguien del mundo de los espíritus. Mientras se encontraban bajo los efectos de la mala hierba de Jimson los misqat se concentraban en el ídolo del animal tótemico. Se encendían trece llamas y eran mantenidas vivas a lo largo de toda la ceremonia, una por cada clan misqat. La decimotercera llama, que representaba al clan cuyo tótem necesitaba ayuda, era mantenida apartada del resto, formando la punta de una flecha. El ídolo del animal tótemico a contactar sería colocado cerca del fuego apartado. Un miembro de la tribu debía hacer sonar un tambor mientras todos contemplaban el ídolo, y bajo la influencia de la mala hierba de Jimson, comulgaban con los espíritus.

Los sueños también tenían una gran importancia para los misqat. Celebraban regularmente un festival del sueño, y contaban con grupos para relatar sueños unos a otros y así descubrir el significado de éstos. Los misqat hallaron el modo de incrementar su capacidad de soñar, a menudo mediante el consumo de drogas.



yace bajo Arkham. A lo largo de los siglos este mismo Yithiano regresó poseyendo a otros chamanes misqat, siguiendo de cerca el progreso de su proyecto. El experimento fue abandonado en el 1770 aproximadamente, y los misqat perecieron poco después. Tal vez uno o dos humanos hayan descubierto algunos secretos de los misqat; para los antropólogos representan un rompecabezas cultural aún por resolver.

La exposición del museo de la Universidad Miskatonic

El conservador con gafas del museo, Marshall Soames, es un hombre bajito y pardusco apasionado por los artefactos indios de Nueva Inglaterra. Es una de las pocas personas en el mundo con un extenso conocimiento de la misteriosa tribu misqat. Se trata de un erudito tradicional, y no entiende nada de la influencia yithiana.

El museo se encuentra en el 687 oeste de la Calle del colegio y abre de 10 de la mañana a 6 de la tarde de martes a sábado. Soames estará encantado de poder ver una nueva estatuilla misqat, y concertará una cita con aquellos investigadores que posean una. Su pequeño despacho en la segunda planta del museo está repleto de libros de toda materia junto a artefactos de diferentes épocas y culturas: una copia imponente de la cabeza del David de Miguel Ángel contempla a los visitantes desde lo alto de una estantería con libros que hay detrás del escritorio de Soames.

Soames no tiene secretaria, y a menos que los investigadores hayan concertado una cita previamente con él, posiblemente no lo encuentren en su despacho. Suele andar por las salas del museo, enderezando placas y quitando el polvo de las vitrinas, o restaurando algún artefacto en el pequeño laboratorio del sótano.

Soames puede identificar concluyentemente la estatuilla como misqat, y con gran entusiasmo anuncia que es una de las tres que se han encontrado jamás, y que a diferencia de las otras dos, no ha sufrido daños. Interroga a los investigadores durante bastante tiempo para determinar dónde la encontraron exactamente, revelando que las dos anteriores fueron halladas cuidadosamente enterradas a unos dos metros de la superficie original del suelo. Si los investigadores no han llegado todavía a la conclusión de que la estatuilla estaba enterrada bajo el manicomio, las observaciones de Soames les permitirán tirar Idea. Soames intenta convencer a los investigadores de que donen la pieza al museo.

Si le preguntan acerca de los misqat, ofrece buena parte de la información que aparece en una monografía y un artículo de periódico (véanse *Ayudas Premeditación nº 13* y *nº 14*). Alternativamente, los conduce hasta la biblioteca de la universidad donde pueden leer el artículo ellos mismos.

Soames sabe bastante bien que ninguna tribu india de Norteamérica tuvo medio de comunicación escrito

alguno, y recibe con sorpresa contenida cualquier sugerencia de que los "remolinos decorativos" de las estatuillas pudiesen tratarse de escritura, tal vez relacionada con los glifos maya.

LAS DEMÁS ESTATUILLAS

Las otras dos estatuillas misqat están expuestas en un expositor de roble y cristal de poco más de un metro de altura, el cual contiene además armas y joyas. Las placas describen que pertenecieron a la tribu misqat. Las estatuillas son visibles desde todos los ángulos, y sus características son similares aunque no idénticas, con espirales decorativas en la parte trasera. La estatuilla del halcón tiene muy desgastado el lado izquierdo. Una tirada de Descubrir revela que la del ciervo está formada por dos piezas en realidad, pues la cabeza está separada del cuerpo. Ambas están marcadas con unos números de identificación. No hay ningún sistema de alarma ni de seguridad que proteja el expositor, pero el edificio es patrullado con regularidad por la policía del campus.

Biblioteca de la Universidad Miskatonic

En la biblioteca se pueden encontrar dos fuentes de información. Una monografía de 1881, "*Los misqat*", por el profesor de historia americana de la Universidad de Boston, Horton Shelby, se encuentra entre las estanterías de la sección de antropología de la tercera planta. Aquellos investigadores que realicen la búsqueda por sí solos deben emplear 2 horas y tirar Buscar libros para dar con él. Con la referencia de Soames les llevará menos de una hora sin necesidad de tirada. El libro tiene cerca de setenta páginas y es de tapas suaves. En la sección Ayudas se reproduce un resumen con notas (véase *Ayuda Premeditación nº 13*).

La otra es una copia de un diario titulado "*Hombre*" publicado por la Sociedad internacional de investigación antropológica. El volumen 1, de 1901, contiene un breve artículo y una ilustración. Localizarlo precisa 4 horas y una tirada de Buscar libros (véase *Ayuda Premeditación nº 14*).

Preparándose para el ritual

El ritual misqat que aparece en la monografía puede ser utilizado para comunicarse con el espíritu de un sacerdote-guerrero misqat atado a la estatuilla intacta. El ritual requiere el uso de la mala hierba de Jimson, semillas de la cual contienen una sustancia psico-reactiva. Una tirada de Botánica o Ciencias ocultas, o consultando con un experto, revela que la planta crece en el bosque de Billington, al noroeste de la ciudad. Para encontrarla e identificarla se requiere una tirada de Botánica o llevar un libro de referencia. Una pifia indica que el investigador la ha confundido con una planta tóxica, provocando desagradables salpullidos. Una vez hallada, lleva la mayor parte del día reunir la cantidad suficiente para el ritual.



Una tirada de Farmacología o 2 horas de investigación y una tirada de Buscar libros demuestran que el nombre técnico para el ingrediente activo de la mala hierba de Jimson es datura. No se trata de una droga de aplicación médica y no puede ser adquirida en farmacias. Hay, sin embargo, un hombre en Arkham que puede suministrar datura suficiente para el ritual: el farmacéutico Edgar Firth.

FIRTH EL FARMACÉUTICO

La farmacia de Firth en el 154 de la calle Hyde este suele aparecer anunciada en los periódicos de Arkham donde aparece un popular dispensador de soda así como una amplia línea de productos de belleza y salud. Cualquier investigador que tire Idea pensará en preguntar a un farmacéutico por la droga y recordará los anuncios de Firth.

El interés de Firth por las drogas no se limita a las que vende. Es consumidor habitual de opio, cocaína y otras sustancias ilícitas. El armario de su baño está lleno de compuestos que alteran la mente, algunos mezclados por el farmacéutico mismo. Aunque para el público en general Firth es conocido por ser un ciudadano responsable y formal, su consumo de drogas no es un secreto. Danny O'Bannon y sus hombres, quienes le suministran alcohol habitualmente, conocen sus predilecciones, y los médicos de la ciudad han oído rumores acerca de sus hábitos y de su alijo de drogas. Se dice en algunos círculos que a Firth

le gusta fumar opio. Algunos rumores sostienen que Firth envenenó a su esposa e hija, y no sin una buena base.

Si se le pregunta por la datura a Firth éste responde que se trata de una sustancia rara y tóxica y que no dispone de ella ni sabe dónde puede obtenerla. En realidad, Firth cuenta con algo guardado en un bote etiquetado en el armario de su baño, entre docenas de otros botes.

Firth vive solo en la tercera planta de un edificio de apartamentos en el 625 de la calle Gedney, cruzando la esquina de una taberna clandestina que suele frecuentar. Se puede acceder a su apartamento por la puerta delantera y las escaleras principales, o por la escalera de incendios en el lateral del edificio. Irrumpir en el apartamento de Firth es un riesgo: la escalera de incendios es insegura y los vecinos unos entrometidos. En cualquier momento después de las 6 de la tarde existe un 60% de probabilidades de encontrar a Firth teniendo una experiencia alucinógena.

DWIGHT ARCHER

El estudiante de instituto Dwight Archer trabaja como dispensador de soda para Firth al acabar las clases, todas las tardes después de clase y todo el domingo. El muchacho ha visto a su jefe bajo la influencia de las drogas y tiene sospechas infundadas y pruebas que podrían comprometerle.

AYUDA PREMEDITACIÓN N° 14 – Artículo del diario *Man*

De noticia bastante reciente en Massachusetts son un par de descubrimientos recientes. Son lo que parecen ser unos elementos religiosos de la tribu india misqat. Las dos piezas, que datan de en torno el 1430 d. C., fueron desenterradas recientemente en un afortunado accidente.

El Sr. Hamilton Spalding, un granjero que vive al norte de Arkham, Massachusetts, desenterró una figura de arcilla de un ciervo mientras abría un pozo en su propiedad hace unos cuantos meses. Llevó el objeto a la Universidad Miskatonic, cuyo descubrimiento fue orgullosamente pregonado en los periódicos.

Semanas después el Sr. Jeremiah Brown llegó con una estatuilla similar de un pájaro. También la llevó a la universidad, explicando que la había encontrado hace años un antepasado suyo mientras cavaba una tumba en el viejo cementerio de Arkham. Los Brown la habían conservado como recuerdo, sin darse cuenta de su posible significado. Cuando Brown leyó el descubrimiento de la otra estatuilla, decidió enseñar la pieza a los antropólogos de la universidad.

El personal de la Miskatonic se halla en un estado de gran excitación por lo hallazgos, puesto que las auténticas reliquias de la antigua cultura misqat son prácticamente desconocidas. Los descubridores confirman parte de la tradición oral transmitida por los misqat, el último de los cuales falleció hace más de diez

años. Las estatuillas han sido datadas en el 1430, el año del "primer cisma" de la cultura misqat, tal y como lo describió Horton Shelby en su pionera obra sobre la tribu. El propósito exacto de las estatuillas es desconocido, aunque los antropólogos en Arkham creen que se tratan de tótems religiosos, representando animales totémicos de cada clan. En la parte posterior de las estatuillas pueden verse espirales decorativas en el clásico estilo misqat.

Las estatuillas son de arcilla, de aproximadamente veinte centímetros de alto, con un peso de unos pocos de kilos cada una. La escultura es tosca, pero las formas son simples y definidas. La del halcón atenaza un hueso humano, el fémur de un niño. Los cuernos del ciervo están hechos de costillas humanas, también de un niño. Posiblemente los niños eran raptados de las tribus vecinas para una de las prácticas habituales, y horripilantes, de la antigua tribu.

El descubrimiento de estas estatuillas induce a la tentadora especulación de que pueda haber otras enterradas bajo la ciudad de Arkham, la cual tuvo la reputación de haber sido levantada sobre suelo sagrado misqat. Las dos fueron descubiertas aproximadamente a la misma profundidad, a tres kilómetros entre ellas. No obstante, no hay forma de saber si se pudieran encontrar otras, pero tal vez otro afortunado accidente en el futuro saque más a la luz.

Realizando el ritual

Llevar a cabo el ritual misqat requiere que cada participante contribuya con 1 punto de magia. Los Guardianes deberían atenuar el éxito del ritual de acuerdo a cuán estrictamente siguieron los investigadores la descripción obtenida en la monografía de Shelby y la cantidad de datura que consuman.

La datura natural es en semilla de un sabor desagradable. La de Firth viene en píldoras de un sabor ligeramente más suave. La dosis correcta para cada investigador se determina por su TAM. Para la mala hierba de Jimson, la dosis es $TAM \times 2 + 1D6$ granos. Para la datura en píldoras la dosis es $TAM / 8$, o 1D4 píldoras, a discreción del Guardián. Los investigadores tendrán que adivinar las dosis a menos que tiren Farmacología o consulten a Edgar Firth.

La droga tiene muchos efectos incluyendo el de euforia, desinhibición, habla desarticulada, malos reflejos y pérdida del control motriz. Cuanto mayor sea la dosis, más graves serán los efectos. Una cantidad excesiva puede dar lugar a un coma si los investigadores ingieren una píldora u ocho gramos de más. Toda sobredosis tiene POT 2D6+2, contra la cual han de tirar CON o caer en coma durante 1D4+2 días. Una dosis insuficiente, aunque causa los efectos, impide al investigador comunicarse con los espíritus.

Utilizando la estatuilla encontrada en la guarida de Dutch, el espíritu de Aquel que aúlla con los perros se manifiesta, formándose a partir de los vapores que empiezan a arremolinarse alrededor del tótem. Su aparición es precedida por el murmullo del viento, el cual se manifiesta mediante múltiples voces humanas que hablan en una lengua completamente desconocida. Despues de que el sacerdote-guerrero se vuelva visible, habla con los investigadores en la lengua misqat, la cual parece, por momentos, que los drogados investigadores llegan a entender. Su voz resulta incorpórea y etérea.

Aquel que aúlla con los perros es bien parecido y carismático. Va ataviado con una túnica de pieles de animales, plumas, conchas, perlas y flores. Su rostro va pintado dramáticamente de color blanco y negro, y sus penetrantes ojos brillan con fuerza. Se muestra dinámico, pero sereno. Irradia autoconfianza.

Aquel que aúlla con los perros comprende la naturaleza de Wrona Bors, y tiene alguna idea acerca de los planes del hechicero. Sabe que Bors envió a unos demonios y puede explicar las intenciones de éstos.

El sacerdote-guerrero sabe que el amuleto que usaba Bors para mantener su disfraz todavía existe, y señala que este amuleto, utilizado en conjunción con un hechizo del "Synarchobiblaron", puede derrotar a Bors y poner fin a las crueles predaciones de los dos demonios.

A pesar de que Aquel que aúlla con los perros sabe todas estas cosas y las explica si se le pregunta educadamente, su mayor preocupación es la restauración



Aquel que aúlla con los perros



del antiguo constructo misqat del cual su tótem formaba parte. Él y sus hermanos viven en una agonía constante cuando las estatuillas no están en su sitio. Hasta que las tres estatuillas no hayan sido devueltas a sus respectivas localizaciones originales, explica, el poder mágico del dañado constructo continuará atrayendo a seres como Wrona Bors. El espíritu exhorta a los investigadores a devolver las tres figuras a los lugares que les corresponden.

Además, el espíritu puede, si se le pide, revelar el secreto de la escritura misqat y ofrecer cierta visión acerca de la auténtica historia de la tribu, aunque ni él mismo es totalmente consciente de la conexión yithiana.

DESPUÉS DEL RITUAL

Conforme la droga se disipa en el organismo de los investigadores éstos pierden la capacidad de entender lo que el sacerdote-guerrero está diciendo. Permanece visible por un momento pero enseguida su imagen se disuelve en los vapores de los cuales emergió. En la distancia puede oírse el aullido de unos lobos. Los efectos de euforia de la droga duran 2D4 horas, dejando un hambre voraz y una jaqueca que duran 1D10 horas. La culminación exitosa del

ritual suma 2 puntos a los Mitos de Cthulhu de los participantes.

Si los investigadores prueban a utilizar alguna de las demás estatuillas, el hecho de estar dañadas provocará que los resultados sean un tanto distintos. Ambos espíritus están mentalmente discapacitados. Aquel que vuela con los halcones, encerrado en el debilitado tótem de ave, posee todo el saber expuesto arriba, pero no resultará inteligible para los investigadores, sin importar si ingieren una gran cantidad de la droga. Cuando se vuelve visible, su imagen parece distorsionada y desagradable, con unos cortes en la cara y el pecho que no sangran.

Aquel que corre con el ciervo, al estar también confinado en una estatuilla rota, está loco como resultado del daño sufrido por su tótem. No hace otra cosa que gritar horriblemente, sin llegar nunca su forma física a materializarse por completo. Los investigadores que contacten con él utilizando el ritual no podrán hacer otra cosa que oír su lamento y ver cómo su figura se funde y reforma retorciéndose de agonía hasta que la droga deja de tener efecto, con un coste para cada uno de 1/1D4+1 puntos de COR.

Nuevo hechizo — Destierro de Yde' Etad

Aprender este hechizo requiere 12 horas de tiempo y una tirada de INTx4; la pérdida de COR es de 1D3 puntos. Sirve para devolver a su lugar de origen a la mayoría de las inteligencias, humanas o similares, capaces de viajar entre las dimensiones, siempre que dispongan de voluntad propia. Este hechizo no tiene efecto alguno sobre servidores, mercenarios, esclavos, o cualquier otro tipo de criatura que reciba las órdenes de una inteligencia distinta a la suya. Si el hechizo es realizado correctamente, el destierro será permanente e irrevocable. Cada destierro servirá solamente para un individuo, no para una clase de estos.

Al menos tres personas han de participar en el hechizo, y todas deben conocer el hechizo. El resto de los participantes también contribuirá a la efectividad del hechizo, pero el número total de ellos debe ser siempre divisible entre tres. Cada uno perderá 1D4+3 puntos de magia y 1D4 puntos de COR.

El destierro surte efecto tras destruir con llamas rituales una impronta que representa a la víctima, para lo que siempre será mejor utilizar una que pertenezca realmente a esta, aunque se puede preparar una que la sustituya de acuerdo a una fórmula incluida en el hechizo.

Este debe realizarse al aire libre y en mitad de la noche, a ser posible en un lugar de poder relacionado con la víctima, ya se trate de aquellos lugares en los que se aparece, el último lugar en que se sabe que estuvo, o su punto de entrada en esta dimensión. Los realizadores del hechizo

deben dividirse: una tercera parte de ellos debe permanecer fuera de un círculo de protección y las otras dos terceras partes quedarse en su interior.

Haciendo uso de una mezcla de tierra de diatomeas (compuesta en su mayor parte de dióxido de silicio), de cal, o de sepiolita (silicato magnésico), combinada con beleño seco o con ajo, el grupo más numeroso de realizadores dibujará un círculo en el suelo, lo bastante amplio como para tenerles a todos ellos en su interior dejando en el centro espacio suficiente para una hoguera. Estos deben recitar unos complicados versos a la vez que se dibuja el círculo. Una vez hecho esto se usan nuevas cantidades del compuesto para trazar una serie de símbolos complejos, sin parar en ningún momento de leer los versos en voz alta, o declamarlos de memoria.

En este momento, los realizadores que se han quedado fuera del círculo deben trazar con el mismo compuesto uno nuevo, de mayor tamaño que el primero, con el que rodear todo lo descrito anteriormente. Los realizadores que se encuentran en el interior del círculo deben colocar sus improntas personales (que pueden ser una simple firma en un papel, o algo igualmente característico) a intervalos equidistantes a lo largo del perímetro del círculo interior. Cada uno de los realizadores debe decir su nombre en voz alta en dirección a los cielos en el preciso instante en que coloque su impronta en el lugar adecuado. Estas improntas personales deben permanecer en su lugar hasta que el ritual haya finalizado. Una vez listos los círculos de protección, los

realizadores que están en el círculo interior deben hacer un fuego ritual sobre una parrilla suspendida a una distancia del suelo entre 5 y 15 centímetros. La hoguera debe tener un tamaño moderado con llamas claramente visibles. A la vez que el fuego es encendido, los realizadores deben repetir un nuevo verso complejo. El fuego debe arder sin parar hasta que la impronta de la víctima sea destruida por completo: si comienza a consumirse o se apaga, el destierro habrá fracasado, de modo que resulta conveniente tener todo el combustible necesario en el interior del círculo interior.

Una vez el fuego esté ardiendo con fuerza, los realizadores que se encuentran en el círculo interior deben lanzar a las llamas mechones de sus propios cabellos y recortes de las uñas de sus manos y pies, todo ello sin parar de recitar los cánticos correspondientes. Una vez que empieza a salir humo de los recortes de las uñas, los realizadores deben colocar sobre las llamas la impronta de la víctima deseada, de manera que pueda ser vista por todos los participantes en el hechizo hasta el preciso instante en que se consuma por completo. En ese momento, la imagen de la víctima a la que se quiere desterrar aparecerá, aullando de agonía, y de manera paulatina regresará a su propio plano de existencia para siempre. Mientras tanto los realizadores repetirán un último verso, y permanecerán en silencio durante 3D10 minutos de juego adicionales. Una vez transcurrido ese tiempo, y tras destruir los círculos, los realizadores podrán marchar en paz.



EFECTOS SECUNDARIOS

Cualquier antiguo paciente del manicomio que experimente el ritual puede recordar parte o todo lo que vivió la noche de Halloween. Los Guardianes que deseen explorar estos recuerdos pueden encontrar una oportunidad conveniente para permitir al antiguo paciente recordar la terrible verdad sobre sus papeles en los asesinatos.

Puesto que las emociones de una persona nunca salen a la superficie mientras la droga permanezca en su sistema, los personajes serán vulnerables a cualquier pérdida de COR, con un máximo de 2/2D8 puntos. Si Clive participa en el ritual puede llegar a recordar su verdadera identidad y el horror impronunciable que presenció bajo Kingsport en Yule en 1922.

El “Synarchobiblaron”

Este libro mágico se guarda como prueba en una estantería de la bóveda del condado de Essex, situada en los juzgados de Salem. La bóveda está cerrada mediante un pesado portón de acero. Aquí se guardan todas las pruebas de los casos pendientes, organizadas por número de caso e indexadas por el nombre del juez instructor. Al bajar las escaleras de los juzgados, uno ve la bóveda al final de un pasillo, unas cuentas puertas después de las del registro, la sala de descanso y una conserjería.

Solamente se permite la entrada a los funcionarios del condado de Essex, después de llenar el papeleo en el despacho del procurador y conseguir la firma del comisario Caleb Hardman. Todo aquel que pretenda sacar una prueba debe presentar tres copias de dos solicitudes distintas al guardia de la puerta. La bóveda es protegida las veinticuatro horas del día todos los días entre semana por tres agentes del condado de Essex. De las 8 de la mañana a las 4 de la tarde Kendall Jameson, de 58 años y muy malhumorado, se sienta en un taburete detrás de la puerta comiendo rosquillas. Siempre insiste en completar el papeleo y no es nada cooperativo con quien quiera saltarse las normas. De las 4 de la tarde hasta la medianoche Nick Mannerhoff es quien está a cargo. Sin las exigencias de su compañero, Mannerhoff, de 39 años, suele escaquearse o ir a la sala de descanso para tomarse un café, dejando desatendida la bóveda, incluso a veces abierta. De medianoche a ocho de la mañana un joven e inexperto agente, Joseph Wayne, vigilando la puerta. Un oficial en prueba, este chaval de 24 años no está muy familiarizado con los documentos requeridos ni con la organización de las estanterías. Teme mucho cometer un error. Los fines de semana la bóveda no está

vigilada, pero cuenta con un doble cierre. La puerta tiene FUE 35. Las llaves se encuentran en un llavero en la comisaría de Hardman.

El “*Synarchobiblaron*” (junto con otros montones de papeles, el cuchillo de carnicero y otros objetos de los homicidios del manicomio) se guarda en lo alto de una estantería en el rincón más alejado de la habitación. Si no fue devuelto a Clive o a los investigadores, el amuleto de metal también estará aquí. Localizar estos objetos para alguien no familiarizado con la bóveda requerirá una tirada de Descubrir y 2D20 minutos; hay docenas de objetos similares en las estanterías que podrían llamar la atención.

A quien presente una petición oficial o solicite formalmente ver las pruebas de los homicidios del manicomio, el guardia le dice que no tiene acceso a las mismas: han sido confiscadas por el gobierno federal para su uso en una investigación abierta. Unos alguaciles, bajo las órdenes del teniente Edward Brookstone, vendrán a recogerlas. No importa cuándo se enteren de esto los investigadores, está previsto que los alguaciles aparezcan a las 4 de la tarde del día siguiente.

EL GOBIERNO FEDERAL

El teniente Brookstone está a cargo de una pequeña subsección de la Inteligencia de la Marina de EE.UU. conocida como la División P. Informalmente organizada durante la Gran guerra para estudiar ciertos sucesos extraños en Europa central, la división estudia actualmente fenómenos extraños y paranormales. Los detalles del juicio de Halloween atrajeron la atención de la división y las pruebas han sido consideradas como parte de una investigación de una actividad sectaria.

Brookstone, con sus penetrantes y fríos ojos, es una figura intimidante, y los oficiales que lo acompañan están bien entrenados. Se llenaron todos los documentos

El “*Synarchobiblaron*”

A primera vista este libro parece ser un volumen cualquiera encuadrado en cuero, pero procede de las Tierras del sueño y no está impreso ni encuadrado en el sentido convencional. Se trata de un constructo mágico, de un material ilusorio. No está escrito en ningún idioma humano, aunque quien lo lea percibe la escritura como la suya propia. La naturaleza exacta de su contenido difiere dependiendo de quién lo lea y seguramente contenga mucha más información de la visible para el ojo desentrenado.

Leer todo el libro es muy difícil; muchas palabras tienen la mala costumbre de cambiar de forma y significado conforme se leen. Esta tendencia es mucho más marcada en lectores con POD alto. Al lector le llevará 2 semanas de diligente estudio acabar el libro, siendo necesarias cuatro tiradas en el idioma que el libro parece estar escrito. Si se falla una tirada el lector no podrá seguir adelante. Cada éxito suma 2 puntos en Mitos de Cthulhu, mientras que se pierden 1D3 puntos de COR.

La cuarta y última parte del libro contiene el hechizo *Destierro de Yde'Etad*.



La destrucción de Wrona Bors

previamente a su llegada, subidos en un camión de la Marina cubierto con lonas grises. Al marcharse, Brookstone y el conductor ocupan la cabina mientras que los otros tres oficiales van en la parte de atrás con las pruebas. Conducen hacia el sur, hasta Boston, y allí cogen un avión militar en dirección a Washington.

Si los investigadores persiguen el camión los oficiales no abrirán fuego a menos que se les dispare antes o sean cogidos por sorpresa. Lo más probable es que se paren para interrogar a los investigadores. Aunque es poco probable que lo admita, Brookstone tiene motivos para creer en la posibilidad de una intervención de los Mitos. Podría ser convencido para colaborar con los investigadores.

Si los investigadores se las arreglan para acceder a la bóveda y robar la prueba que andan buscando, el Guardián puede animar las cosas haciendo que el teniente Brookstone y sus hombres aparezcan justo cuando los investigadores se estén marchando, sin importar la hora del día que sea. Una persecución con un camión del ejército puede resultar bastante excitante. El camión tiene una velocidad máxima de 50, 80 puntos de armadura, -6% a la maniobrabilidad y un 11 en acelerar/decelerar.

El clímax

Si los investigadores pretenden ejecutar el hechizo *Destierro de Y'de Etad*, el Hombre de negro y El frenesí intentarán detenerles, apareciendo justo cuando la inscripción de los círculos protectores esté cerca de completarse. Quien no esté dentro de los círculos protectores será vulnerable al ataque de El frenesí. Mientras tanto, el Hombre de negro inicia un hechizo cuyo efecto es el de inutilizar los círculos protectores.

El tiempo es un factor importante y si el Guardián puede emplear un medio para reflejar su paso (un reloj de arena u otro cualquiera) añadirá tensión. El hechizo realizado por el Hombre de negro es silencioso pero complicado, tardando 2D10 minutos en completarse. Se mueve alrededor de los círculos protectores inscribiendo un anti círculo. Cuando acaba el círculo estalla en llamas y el Hombre de negro atraviesa el muro de fuego. El frenesí, por su parte, espera amenazadoramente fuera, listo para atacar a los indefensos investigadores en cuanto el fuego se extinga, es decir 3D20 segundos a partir de ahora. Cuando El frenesí ataque, el Hombre de negro ejecuta su hechizo una segunda vez, intentando destruir los



círculos interiores. Pasados 1D20+5 minutos el segundo anti círculo estará completo, estallando en llamas, y el Hombre de negro atravesará el fuego y atacará a los investigadores que queden.

A pesar de que la persona que posee el amuleto tiene un control limitado sobre el Hombre de negro, este poder se pierde una vez el amuleto arde. La única esperanza de los investigadores es que el símbolo de Wrona Bors sea consumido por su ritual antes de que el Hombre de negro lleve a cabo su segundo hechizo. Incluso si el primer círculo protector es penetrado, los investigadores en su interior siguen estando a salvo, y su destierro sigue siendo potencialmente efectivo, siempre y cuando no pretendan salir corriendo. Si salen de su propio círculo, serán vulnerables a ataques y el hechizo fallará automáticamente.

Si el símbolo de Wrona Bors es completamente consumido antes de que el Hombre de negro finalice su segundo hechizo, las llamas del fuego ritual de los investigadores se avivarán alcanzando los tres metros de altura, quemando a los investigadores que estén en el círculo interior y provocándoles 1D4 puntos de daño. Apartado de esta columna se llamas se materializa la forma de Wrona Bors, vagamente humana y que a primera vista se asemeja al psiquiatra John Ronayne, luego a la monstruosidad canina que fue desenmascarada la noche de Halloween. De sus fauces emite un rugido de agonía y desesperación, y sus ojos brillan con el fuego. La forma salta atravesando la columna de llamas, precipitándose hacia los investigadores, y es consumida por una bola de fuego, cayendo todo en la penumbra. Mientras los trazos del símbolo se transforman en humo, la distante luz de Wrona Bors en llamas se desvanece entre la oscuridad del cielo nocturno.

En ese mismo instante, El frenesí estalla en llamas gritando con fuerza, dejando un rastro de humo residual.

El Hombre de negro, sin embargo, permanece en pie, ileso, a una distancia de unos cuatro metros del fuego ritual de los investigadores. Contempla fríamente a los supervivientes durante largo rato, luego levanta su mano izquierda, toca su frente con un saludo, y se da la vuelta para irse caminando. Conforme avanza en la noche, se va volviendo transparente paulatinamente, hasta que desaparece por completo.

Recompensas

Los investigadores que sobrevivan a la masacre de Wrona Bors y logren desterrarlo ganan 1D20+5 puntos de COR. Debería recordarse que aunque no pueda volver a visitar este mundo ni enviar demonios para hacer cumplir su voluntad, Wrona Bors puede acechar a los investigadores en sus sueños. Y cuando fallezcan, podría estar esperándolos en el otro lado, pergeñando una venganza que no hace más que aumentar con el tiempo.

Si los investigadores consiguen volver a enterrar las tres estatuillas misqat y así restaurar el antiguo constructo mágico bajo Arkham, recompénsenseles con otros 1D10

puntos de COR. No será fácil: averiguar las localizaciones exactas donde estaban enterradas originalmente implica una investigación tediosa y experta. Pudiera además meterles en un conflicto con la NWI, propietaria ahora de los terrenos del manicomio.

Los investigadores que descubran el secreto de la escritura misqat pueden sumar 4 puntos a su habilidad Mitos de Cthulhu, aunque posiblemente sean motivo de mofa para los lingüistas y los antropólogos.

Si se reúnen nuevas evidencias relacionadas con los homicidios del manicomio, como la marca de los colmillos de Dutch en una de las víctimas, resultaría posible ganar un nuevo juicio a aquellos que fueron declarados culpables. Los antiguos pacientes que recuerden la verdad podrían querer dar un paso al frente y ofrecer su testimonio. A discreción del Guardián, las sentencias pudieran ser simplemente conmutadas o, después de la eficaz intervención del teniente Brookstone, por ejemplo, obtener el indulto por parte del gobernador de

AYUDA PREMEDITACIÓN N° 15 – Noticia en el *Advertiser* de hoy

SE LEVANTARÁ UN NUEVO MANICOMIO

El Dr. Hardstrom dirigirá la nueva instalación

ARKHAM – Después de haberse debatido a lo largo de tres semanas consecutivas en las reuniones del ayuntamiento, se construirá un nuevo Manicomio de Arkham a principios de este verano. La noticia fue anunciada por E. E. Saltonstall, administrador de la Fundación Pickering, el cual se encargará de administrar el nuevo complejo, y el Dr. Eric Hardstrom, quien ejercerá de director médico.

El anuncio marca el fin de mucha discusión entre los ciudadanos. Aunque unos pocos han hablado acerca de la importancia del nuevo centro, los recuerdos de las últimas tragedias de Halloween en el antiguo Manicomio de Arkham han provocado nerviosismo entre unos cuantos residentes cuyas casas quedarán próximas al hospital. Los vecinos lucharon vigorosamente en las reuniones del ayuntamiento intentando evitar la primera, y luego la propuesta de la Fundación Pickering (a pesar de las elocuentes apelaciones del Dr. Hardstrom en nombre del manicomio y de los pacientes que allí atenderán). Gracias a la colaboración del Sr. Joel Manton y del concejal Willard Potter de Easttown, se ha alcanzado un acuerdo que ha sido aceptado por la mayoría.

El nuevo manicomio se situará en el lado este de la calle Halsey, entre las calles Derby y Whateley. La Fundación Pickering ha adquirido cuatro solares adyacentes para la nueva construcción. A pesar de que el Sr. Saltonstall no ha emitido los detalles de la financiación, resulta obvio que parte de los fondos proceden de la venta de la propiedad del anterior manicomio en la calle Derby. La construcción del nuevo centro está programada que comience a finales de mayo.

En su carta el Dr. Hardstrom explicó que la nueva instalación contará con habitaciones para setenta y cinco pacientes en un nuevo entorno, y que estará provista con lo último en diseño y tecnología médica. Será la institución más grande de su clase en toda el área.

- Roberta Henry

Massachusetts. Si Brookstone puede ser convencido para que colabore, lo hará con tanta discreción que los sucesos no aparecerán en los periódicos. A pesar de que los investigadores liberados pudieran recuperar algo de COR, es poco probable que recuperen su Crédito directamente.

Epílogo

Cuando todo acabe, distribúyase entre los jugadores, o sencillamente léase la siguiente ayuda, *Ayuda Premeditación nº 15*, un último artículo del *Arkham Advertiser*.

Estadísticas

CALL ESZRU ILUIETH'TH, el hombre de negro

FUE 22 CON 20 TAM 15 INT 18 POD 25
DES 15 APA 11 EDU 18 P.V. 18

Movimiento: 10.

Armas: Zarpa 80% Especial*

*Utiliza sus largas uñas a modo de bisturíes para así seccionar partes del cuerpo.

Habilidades: Discreción 55%, Seguir rastros 60%.

Hechizos: C/A a un demonio, Consunción, Hechizo mortal, Crear portal, Signo de conjuración, Inducir al pánico, Protección corporal.

TSG CX AERTH ILUIETH, el frenesi

FUE 54 CON 40 TAM 25 INT 0 POD 18
DES 15 P.V. 33

Movimiento: 16.

Armas*: Garra 95% 1D10+4D6
Cola 80% 1D10+4D6

*Ejecuta dos ataques por asalto.

Armadura: El frenesi es vulnerable a la luz extremadamente brillante. Enfréntese la POT de la luz a su POD en la Tabla de resistencia. Una bombilla de 500 vatios tiene POT 1. Un reflector tiene POT 20. Un éxito indica que el frenesi huye mientras la luz esté presente.

Hechizo: Vaciar luz, Inducir al pánico, Crear portal.

ARCHIE, vagabundo

FUE 9 CON 10 TAM 10 INT 12 POD 8
DES 12 APA 10 EDU 21 COR 27 P.V. 10

Armas: Puñetazo 65% 1D3

Cabezazo 25% 1D4

Patada 30% 1D6

Bate de béisbol 45% 1D8

Habilidades: Crédito 15%, Descubrir 65%, Discusión 35%, Elocuencia 45%, Filosofía 73%.

DUTCH, muy debilitado

FUE 10 CON 6 TAM 13 POD 1 DES 4
P.V. 10

Movimiento: 4.

Armas: Mordisco 65% 1D4-1

Aplastar 45% 1D4

Hacha de mano 20% 1D6

Armadura: Ninguna, pero las armas físicas le provocan la mitad del daño, y aquellas capaces de empalar 1 solo punto.

MARSHALL SOAMES, conservador del museo

FUE 12 CON 14 TAM 11 INT 16 POD 15
DES 13 APA 10 EDU 21 COR 60 P.V. 12

Habilidades: Antropología 70%, Arqueología 35%, Crédito 40%, Descubrir 35%, Elocuencia 25%, Habilidad artesanal (restaurar) 65%, Historia (misqat) 40%.

EDGAR FIRTH, drogadicto

FUE 15 CON 14 TAM 15 INT 16 POD 12
DES 10 APA 12 EDU 18 COR 39 P.V. 15

Armas: Puñetazo 55% 1D3+1D4

Patada 35% 1D6+1D4

Presa 55% Especial

Jeringuilla 66% Especial*

*Las jeringuillas que se encuentran encima de una bandeja en el baño o en cualquier otro lado de la casa pueden usarse como armas. El 50% contienen únicamente aire. Cada una contiene 1D20+20 cc. Cualquiera que sea inyectado con 20 o más cc. de aire muere horriblemente al cabo de dos minutos por embolia. Menos de 20 cc. produce un dolor insoportable cuando las burbujas cortan el flujo de sangre a un órgano o extremidad vital elegido por el Guardián. El dolor no desaparece hasta recibir atención médica en un hospital. Puede haber sustancias tóxicas a criterio del Guardián, pero calcúlese un daño igual a la mitad de cc. inyectados. Si quien sostiene la jeringuilla falla la tirada de ataque, no habrá inyección alguna, pero tirando DESx6 se conseguirá por lo menos clavar la aguja. Si la lucha se endurece, las agujas pueden romperse fácilmente bajo la piel.

Habilidades: Botánica 40%, Farmacología 78%, Medicina 55%.

DWIGHT ARCHER, dispensador de soda

FUE 16 CON 15 TAM 16 INT 12 POD 14
DES 13 APA 16 EDU 12 COR 68 P.V. 16

Habilidades: Psicología 35%.

TENIENTE EDWARD BROOKSTONE, división P

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

Armas: Puñetazo 78% 1D3+1D4

Cabezazo 50% 1D4+1D4

Patada 45% 1D6+1D4

Presa 45% Especial

Pistola .45 75% 1D10+2

Habilidades: Ciencias ocultas 46%, Conducir automóvil 60%, Crédito 65%, Derecho 35%, Descubrir 57%, Discreción 45%, Escuchar 55%, Esquivar 40%, Geografía 68%, Historia 50%, Mitos de Cthulhu 15%, Primeros auxilios 50%, Psicología 35%.

CUATRO MARSHALS ESTADOUNIDENSES

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

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D4

Cabezazo 40% 1D4+1D4

Patada 35% 1D6+1D4

Presa 45% Especial

Porra 55% 1D6+1D4

Revólver .45 45% 1D10+2

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 45%, Conducir automóvil 70%, Crédito 45%, Primeros auxilios 40%.

KENDALL JAMESON, guarda atento

FUE 12 CON 13 TAM 15 INT 11 POD 9
DES 10 APA 11 EDU 10 COR 45 P.V. 14

Armas: Puñetazo 65% 1D3+1D4

Cabezazo 40% 1D4+1D4

Patada 35% 1D6+1D4

Presa 45% Especial

Porra 55% 1D6+1D4

Revólver 45% 1D10+2

Habilidades: Crédito 15%, Descubrir 30%, Discreción 5%, Elocuencia 10%, Escuchar 35%, Primeros auxilios 40%.

NICK MANNERHOFF, guarda poco atento

FUE 15 CON 12 TAM 16 INT 10 POD 10
DES 9 APA 8 EDU 10 COR 50 P.V. 14

Armas: Puñetazo 75% 1D3+1D4

Cabezazo 40% 1D4+1D4

Patada 35% 1D6+1D4

Presa 50% Especial

Porra 65% 1D6+1D4

Revólver .45 55% 1D10+2

Habilidades: Crédito 15%, Descubrir 30%, Discreción 5%, Elocuencia 10%, Escuchar 35%, Primeros auxilios 40%.

JOSEPH WAYNE, guarda novato

FUE 12 CON 11 TAM 9 INT 13 POD 11
DES 14 APA 12 EDU 10 COR 55 P.V. 10

Armas: Puñetazo 55% 1D3

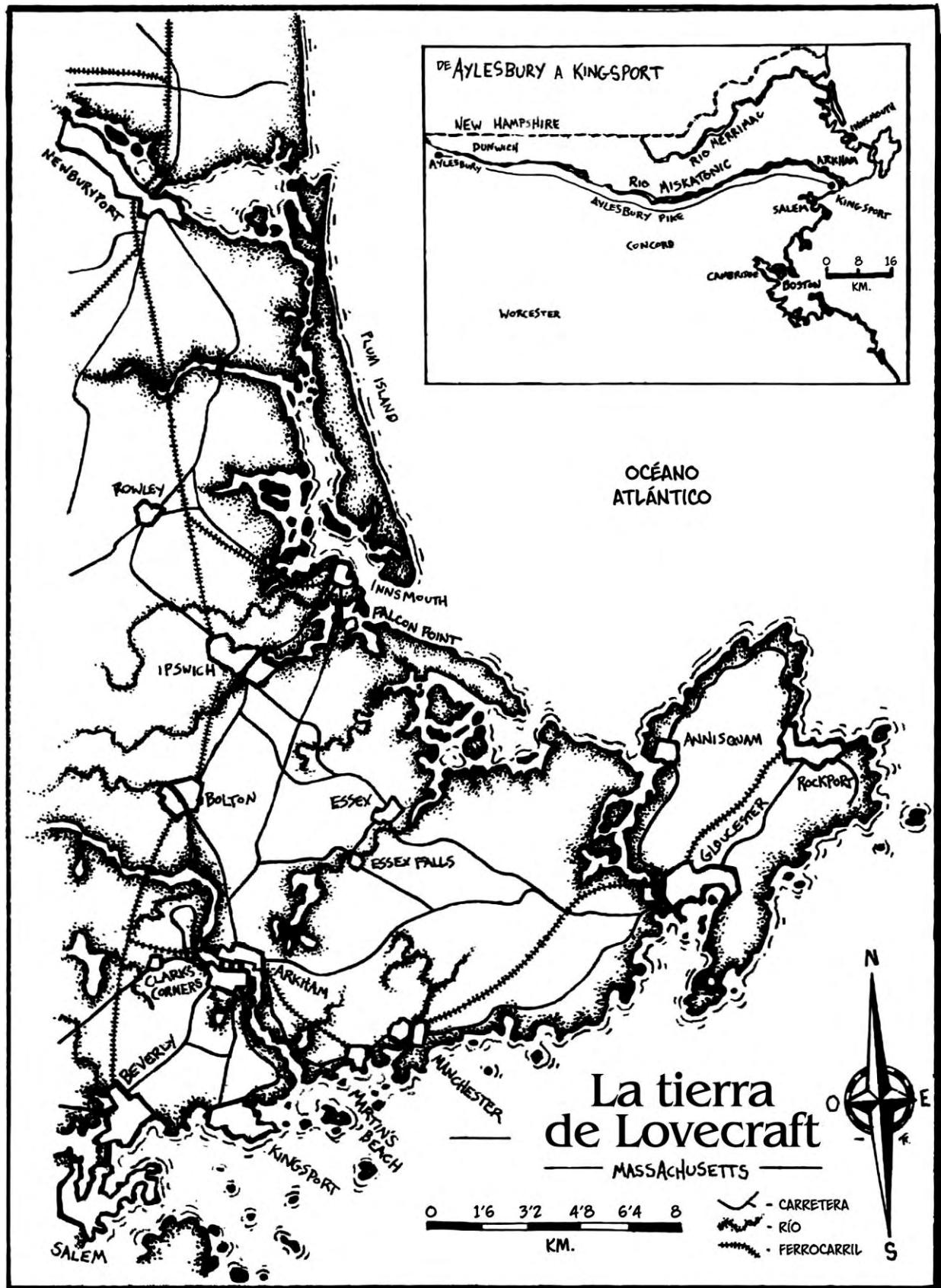
Patada 35% 1D6

Presa 45% Especial

Porra 45% 1D6

Revólver .45 45% 1D10+2

■



La tierra de Lovecraft

La *tierra de Lovecraft* es una región situada en la parte noreste del estado de Massachusetts. La zona más importante es que se extiende a lo largo del valle del Miskatonic, desde Dunwich al oeste hasta la desembocadura del río en el océano Atlántico, entre Arkham, Kingsport y Martin's Beach. En la página 125 se incluye un pequeño mapa de la parte oriental de la *tierra de Lovecraft*. Las ciudades que aparecen representadas en él se detallan a continuación junto a otras que no están en el mapa, pero que son igualmente importantes. También se hace referencia a otros libros de la serie “*La tierra de Lovecraft*” que incluyen información esencial acerca de ellas.

Annisquam - Esta localidad es un centro turístico de veraneo, situado dentro del término municipal de Gloucester (ver más abajo).

Arkham - 22.562 habitantes, fundada en 1692, incorporada en 1699. Los textiles el grueso de su industria actual. En ella se encuentra la universidad Miskatonic y su biblioteca. Tiene cerca varios lugares misteriosos, como el bosque de Billington y la granja de Nahum Gardner, ambos situados al oeste de la ciudad. Aparece detallada en *Secretos de Arkham*, el *Kit del Guardián*, *Dead Reckonings*, *Miskatonic University*, *Aventuras en la tierra de Arkham* e *Historias del valle del Miskatonic*.

Aylesbury - 16.539 habitantes, fundada en 1802 donde estaba el antiguo pueblo de Broton. Una ciudad industrial planificada y financiada por industriales de Arkham y Boston. La industria principal es la textil.

Beverly - 27.478 habitantes, fundada en 1626 como parte de Salem, incorporada en 1688. En ella se creó la primera fábrica de algodón de los EEUU (1788). Sus industrias principales son la de calzado y la de maquinaria para la fabricación de calzado.

Bolton - 15.539 habitantes, fundada en 1650. Una ciudad industrial especializada en la fabricación de calzado, productos de cuero y tejidos.

Boston - 782.623 habitantes, fundada en 1630. Capital de Massachusetts. En ella tuvieron lugar Bunker Hill, Faneuil Hall, la Matanza de Boston, y la Fiesta del Te de Boston. Entre sus bibliotecas importantes se encuentra la Biblioteca Pública de Boston, con más de un millón de volúmenes, la del Ateneo de Boston, la de la Sociedad de Estudios Históricos de Massachusetts, la Biblioteca de Estudios Históricos Genealógicos de Nueva Inglaterra, y la de la Sociedad de Historia Natural de Boston. Sus industrias principales son las imprentas y editoriales, la fabricación de prendas de señora y caballero, y el transporte por vía marítima. Es un puerto internacional.

Cambridge - 124.451 habitantes, fundada en 1630. En ella se encuentran la Universidad Harvard. La Escuela Radcliffe, y el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT en inglés). Cambridge fue el primer lugar de EEUU en el que hubo prensa. Entre sus industrias hay imprentas y editoriales, y fábricas de jabón, caramelos y aparatos eléctricos.

Clark's Corner - 0 habitantes, fundada en 1769. La una vez próspera villa que fue abandonada a finales del siglo XIX por los extraños sucesos ocurridos tras la caída de un meteorito. Un fino polvo gris aún cubre la granja de los Gardner, donde el meteorito aterrizó. Las ruinas de esta villa serán pronto anegadas para crear el Pantano de Arkham. Aparece detallada en *Secretos de Arkham*.

Concord - 7.056 habitantes, fundada en 1635. Ciudad de “el disparo que se oyó por todo el mundo” (donde los colonos comenzaron a reunir munición en la Guerra de la Independencia). Aquí nacieron Ralph Waldo Emerson, Henry D. Thoreau, y Louisa May Alcott.

Danvers - 11.693 habitantes, fundada en 1626 y conocida como Salem Village (no confundir con Salem) hasta 1757. Centro de actividades de brujería en 1692 y lugar de nacimiento de Israel Putnam. Cerca de allí está el Hospital Mental Estatal de Massachusetts.

Dean's Corner - 83 habitantes, fundada en 1821. Un pequeño pueblo situado en la carretera de Aylesbury (la última parada antes de llegar a esa ciudad). Originalmente fue una parada en el tramo de carretera, y ahora comercia esporádicamente con los motoristas que se dirigen a Aylesbury. Unos cuantos kilómetros al sureste de ella se están llevando a cabo unas excavaciones conjuntas entre la Sociedad de Boston para la Investigación de los Indios Americanos y la Universidad Miskatonic. Aparece detallada en *Historias del valle del Miskatonic*.

Dunwich - 373 habitantes, fundada en 1692. Una pequeña comunidad granjera. Antiguamente había varios aserraderos. Las fuerzas de la oscuridad parecen ir ganando predominio sobre sus habitantes. Aparece descrito en *Return to Dunwich*, *Dead Reckonings* y *Aventuras en la tierra de Arkham*.

Essex - 1.654 habitantes, fundada en 1634, incorporada en 1819. Famosa por sus pequeños astilleros y por sus almejas. Aparece detallado en *Huida de Innsmouth* y *Aventuras en la tierra de Arkham*.

Falcon Point - 56 habitantes, fundada en 1696. Un pequeño pueblo pesquero situado justo al sur de Innsmouth. Aparece detallado en *Huida de Innsmouth* y *Aventuras en la tierra de Arkham*.



Fitchburg – 45.448 habitantes, incorporada en 1764. Posee una gran industria de fabricación de papel y es la capital del Condado de Worcester.

Framingham – 25.118 habitantes, fundada en 1640, incorporada en 1700. Su industria incluye la fabricación de sombreros de paja, botas y zapatos, productos de goma, calderas, y medicinas patentadas. En ella está el Arsenal Estatal y el Reformatorio Estatal para Mujeres.

Gloucester – 25.101 habitantes, fundada por Pescadores ingleses en 1623, incorporada en 1642. Un popular centro turístico veraniego y el mayor Puerto de pesca de agua salada de todos los EEUU. Dentro de su término municipal está la localidad de Annisquam.

Innsmouth - 367 habitantes, fundada en 1643. Originalmente su actividad se centró en el comercio con China. Lugar de origen de muchos de los corsarios que actuaron durante la Revolución y la Guerra de 1812. Su industria principal es la pesquera. En ella continúa funcionando una pequeña refinería de oro. Está controlada por la decadente familia Marsh, y durante años se ha rumoreado que existen ocultando fuerzas maléficas que vive bajo el mar, en el cercano Arrecife del Diablo. Aparece detallada en *Huida de Innsmouth*.

Ipswich – 6.098 habitantes, fundada en 1633 como Agawam, incorporada en 1634. Un popular centro turístico veraniego y el lugar donde se encuentra el Puente arqueado más antiguo de EEUU. Ciudad natal del Reverendo Nathaniel Ward.

Kingsport – 7.834 habitantes, fundada en 1639, incorporada en 1651. Puerto de origen de muchos corsarios durante la Revolución. Centro turístico veraniego y colonia de artistas. La pesca es su industria principal. Abundan los rumores acerca de un extraño culto al fuego que lleva a cabo sus celebraciones bajo las calles de la ciudad. Aparece detallada en *Kingsport: la ciudad en las brumas e Historias del valle del Miskatonic*.

Lexington – 7.785 habitantes, fundada en 1642. Es donde tuvo lugar el primer conflicto armado de la Revolución Americana y el lugar hasta el que cabalgó Paul Revere para advertir a las milicias de la llegada de las unidades británicas. Sus principales industrias son la lechera y la de la horticultura.

Lowell – 114.759 habitantes, incorporada en 1826. En ella se hallan muchas fábricas textiles y fue la ciudad natal de James McNeil Whistler. Es la capital del Condado de Middlesex.

Lynn – 106.081 habitantes, fundada en 1629. Una ciudad industrial famosa por sus botas y zapatos, cuya fabricación comenzó en 1636. La primera fundición de Nueva Inglaterra fue establecida aquí en 1643.

Manchester – 2.599 habitantes, fundada en 1630. Zona turística que muchos consideran la más bonita de la costa atlántica y residencia favorita de muchos diplomáticos extranjeros.

Marblehead – 8.414 habitantes, fundada en 1629, segregada de Salem en 1649. Ciudad de origen de muchos corsarios durante la Revolución y la Guerra de 1812. Un popular centro turístico veraniego y de práctica del deporte de vela. Las industrias principales incluyen la fabricación de calzado

para niños, la pesca, y la construcción de balsas y lanchas. Algunos afirman que es “el lugar de nacimiento de la armada de los EEUU.”

Martin's Beach - 867 habitantes, fundada en 1644. Un pequeño pueblo pesquero y lugar de vacaciones. En ocasiones se ha visto a una extraña criatura en el océano. Aparece detallada en *Dead Reckonings*.

Mayotteeville – 1.997 habitantes, fundada en 1644 por colonos de Bolton, a varios kilómetros por carretera. Hace poco fue el origen de una extraña aparición alada. Aparece detallada en *Aventuras en la tierra de Arkham*.

Newburyport – 16.618 habitantes, fundada en 1635, segregada de Newbury en 1764. Ciudad industrial y Puerto marítimo, Newburyport fue la sede de muchos corsarios durante la Revolución y la Guerra de 1812. Era famosa por sus contrabandistas, y antes de la Guerra Civil por ser Puerto pesquero, ballenero y de comercio. Es la capital del Condado de Essex.

Peabody – 21.677 habitantes. Originalmente parte de Salem, fue incorporada en 1855. Ciudad especializada en la fabricación de cuero, máquinas para la elaboración de cuero y productos de algodón.

Quincy – 67.655 habitantes, fundada en 1625 como Merry Mount, una comunidad que tenía la reputación de haber danzado alrededor de los mayos y haber adorado a Dagon. Los colonos originales fueron expulsados finalmente por miembros de las localidades puritanas cercanas. En la actualidad hay en ellas varios astilleros modernos. Ciudad natal de John Adams, John Quincy Adams y John Hancock.

Rockport – 2.345 habitantes, fundada en 1690, segregada de Gloucester en 1840. Es un centro turístico veraniego, famoso por su gran cantidad de artistas.

Salem – 44.688 habitantes, fundada en 1626 por Roger Conant. En ella tuvieron lugar los juicios por brujería de Salem en 1692, y ciudad natal de Nathaniel Hawthorne. En su día tuvo una gran actividad en el comercio con China, y fue el hogar del primer millonario de los EEUU, Elias Hasket Derby. De aquí procedían muchos de los corsarios que intervinieron en la Guerra de los Siete Años, la Revolución y la Guerra de 1812. Sede del Instituto Essex, del museo Marítimo Peabody y del Ateneo de Salem.

Waltham – 38.144 habitantes, incorporada en 1738. Sede de la mayor fábrica de relojes del mundo, y lugar donde se fundó la primera fábrica algodonera mecanizada de los EEUU (1814).

Worcester – 197.788 habitantes, fue fundada en 1657 pero tuvo que ser abandonada dos veces por los ataques de los indios, la primera en 1675 y la segunda en 1702. Incorporada en 1722. Su industria incluye la fabricación de cables y productos hechos con estos. Sede de la Universidad Clark, la Escuela de Formación Profesional de Worcester, el Colegio Jesita de la Sagrada Cruz, y la Escuela de la Asunción. También están allí la Sociedad Americana de Anticuarios, la Sociedad de Historia Natural de Worcester, y la Sociedad de Estudios Históricos de Worcester, todas las cuales disponen de museos y bibliotecas. En uno u otro momento ha sido ciudad de residencia de Elias Howe, Eli Whitney, Dorothea Lynde Dix y Clara Barton.



Traducción de inéditos de
**La Llamada de
 CTHULHU**

Los hispano parlantes nos hemos perdido aproximadamente un 80% (posiblemente más) del material oficial para *La llamada de Cthulhu* desde que apareció el juego en 1981, para el que han sacado suplementos más de media docena de editoriales. Ni siquiera conocemos muchas de ellas.

Pues bien, un buen día se pasó por el foro de Cthulhu en *Inforo!* **Ángel Contreras** para anunciar que tenía una serie de suplementos inéditos en español traducidos por él. Tras ponernos en contacto, Ángel me pasó sus traducciones, que había modificado para su interés personal, omitiendo algunas partes del texto, cambiando otras, e ignorando las imágenes... pero al fin y al cabo ahí estaban, ya sólo había que pulirlas. A partir de esos textos iniciales (revisando la ortografía, adaptando las habilidades a la edición 5.5 y traduciendo las partes que faltaban) y del PDF en inglés, he comenzado a construir varias versiones traducidas que incorporan todo el material que había en los originales, incluidos mapas, ilustraciones y ayudas de juego, que he ido retocando para que muestren los textos en español.

Espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que voy a compartir a través de *La Biblioteca de Pnakotos*. Espero que lo disfrutes mucho.

- Tectokronos, septiembre de 2007

Esta labor, iniciada por Tectokronos y Ángel Contreras en 2007 continuó trayendo inéditos en castellano de nuestro juego de rol favorito hasta 2011, cuando después de varios trabajos, Tectokronos tuvo que abandonarla por falta de tiempo. Sin embargo, Ángel siguió con sus traducciones. En 2012 vi sus anuncios solicitando maquetadores en distintos foros y nos pusimos en contacto, y a partir de ese momento hemos empezado con nuestras colaboraciones para seguir trayendo al castellano más módulos inéditos de *La llamada de Cthulhu*. Afortunadamente no estamos solos, se nos han unido varios compañeros que contribuyen de una manera u otra en esta labor inacabable de traducir todo el material posible del juego. Desde aquí a todos ellos (**Eduard García**, **Ghostbuster**, **Miguel Nieve**, **Khul_mani**, **demonlord**, **sectario**, **Wallace McGregor**, **Lucifugo**, **Miguel Fortón**, **Freddy Triguero**, y perdón si me dejo a alguien) muchas gracias por su interés y dedicación, ya sea buscando material difícil de conseguir, maquetando, revisando, dibujando o ayudando con Photoshop. Yo solo puedo decir lo mismo que dijo en su día **Tectokronos**: espero que esta sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que vamos a compartir a través de la red, principalmente por *Emule*. Espero que los disfrutéis mucho.

-Abdul Alhazred, junio de 2016



Material disponible



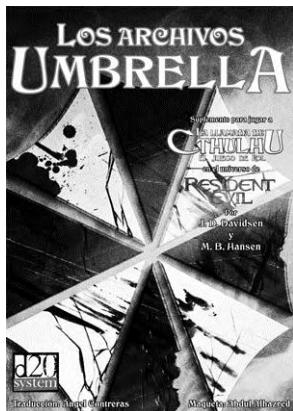
¡ADIÓS, A-MI-GO!: ¡Hay hongos entre nosotros! ¡Pero todavía, son algunos de esos hongos alienígenas de Yuggoth!

Tiempo y espacio se tuercen del todo hasta el Infierno cuando los miembros de algunas razas mayores de las historias de los Mitos de H. P. Lovecraft de repente aparecen en el Weird West™. Cuando el pistolero no muerto *Ronan Lynch* y un buhonero irlandés llamado *Reg Fitzpatrick* se enredan en esta red de intrigas interdimensional, les toca a ellos solos tener que terminar los misteriosos experimentos de los Mi-Go con la piedra fantasma y patear sus traseros alienígenas de vuelta a casa de una vez por todas.

Y si fallan, los Expertos van a tener un poco de mala compañía!

Esta novela de bolsillo incluye un relato completo de *Deadlands: The Weird West*, y una aventura oficial de *La Llamada de Cthulhu*. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

LOS ARCHIVOS UMBRELLA: Suplemento no oficial para *La Llamada de Cthulhu D20* que permite jugar campañas y escenarios en el universo de *Resident Evil*. Con información básica sobre la Corporación Umbrella, el Virus T y más, nuevas reglas de combate, nuevas dotes y habilidades, nuevo equipo y objetos de alta tecnología, ideas para comenzar nuevas historias, estadísticas completas e información básica de la mayoría de los monstruos de *Resident Evil*, nuevas profesiones tales como las unidades de fuerzas especiales de Umbrella, científicos y otras, y mucho más. Original de *J. D. Davidsen* y *M. B. Hansen*.

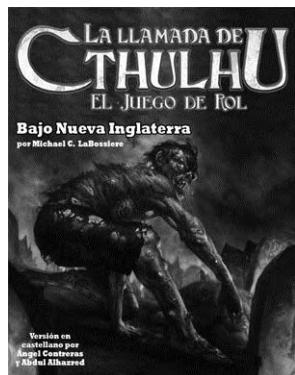
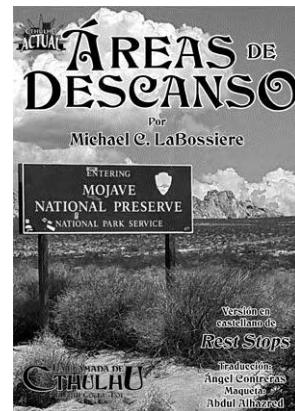


ABOMINACIONES DEL AMAZONAS: Primer módulo de la serie de suplementos *La Era de Cthulhu* de Goodman Games. Los investigadores acuden a la cuenca del Amazonas para ver qué le ha ocurrido a un amigo arqueólogo. Por Ángel Contreras y Wallace McGregor.

Hansen. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

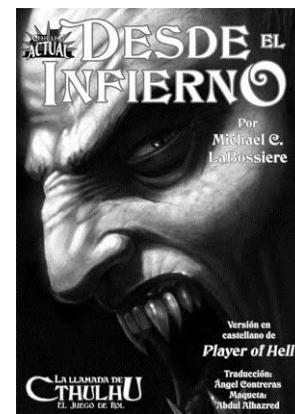
ÁREAS DE DESCANSO

Donde los investigadores han de hallar a una pareja desaparecida en las carretas norteamericanas del desierto de Mojave. Escrito en 1996 por Michael C. LaBossiere. Por Ángel Contreras, Freddy Triguero y Abdul Alhazred.



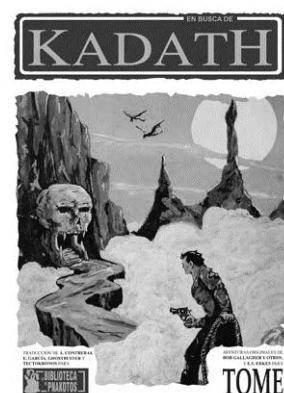
DESENTRALIZAR

Donde los investigadores han de desentrañar las extrañas desapariciones de las pertenencias de los difuntos. Escrito en 1997 por Michael C. LaBossiere. Por Ángel Contreras, Freddy Triguero y Abdul Alhazred.



EN BUSCA DE KADATH

Theatre Of the Mind Enterprises (también conocida como *TOME*) fue una de las primeras editoriales a la que permitió Chaosium publicar



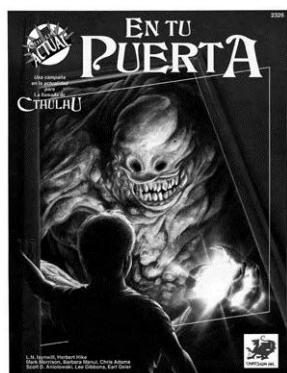
material del juego y *En busca de Kadath* fue uno de sus cinco suplementos para Cthulhu. Fue publicado en 1983, tan sólo dos años después de la aparición del juego, y contiene dos aventuras enlazables como mini-campaña, la principal (que da título al suplemento) creada por *Bob Gallagher*, con *John Diaper*, *Lawrence Flournoy*, *Steve Rawling* y *Ed Wimble*, y *El ojo de los Alskali que todo lo ve*, creada por *E. S. Erkes* y presentada en el suplemento

La llamada de Cthulhu



como aventura bonus. Las ilustraciones, planos y esquemas son de Joe Eagle, Lawrence Flournoy, Elizabeth Liss, Elaine Shatto y Dawn Wilson. Los mapas fueron cedidos por la Philadelphia Free Library. Por Ángel Contreras, Eduard García, Ghostbuster y Tectokronos.

EN MANOS DEL DIOS VIVIENTE: Donde un investigador se enfrenta a un destino sombrío. Módulo de Daniel Harms incluido en *The Unspeakable Oath* nº13. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.



de las empresas subvencionadas, desapareció tras informar de inquietantes irregularidades durante las investigaciones. Respaldados por los considerables recursos de Naturaleza plena, los investigadores descubren los hechos relacionados con la desaparición del Dr. Tait.

Con el paso de las aventuras, los Mitos se manifiestan de forma inesperada y extrema. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

ESPEJITO, ESPEJITO: Donde una casa llena de espejos ofrece un horrible reflejo. Módulo de Dean Shomshak incluido en *The Unspeakable Oath* nº13. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

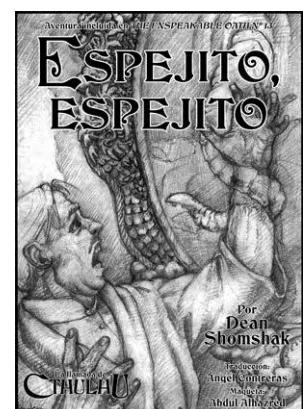
GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE CRIATURAS DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO, un álbum de entidades de más allá del Muro del Sueño: Información precisa y moderna. Unas dos docenas de las criaturas soñadas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 26 ilustraciones a página completa. 3 páginas de



EN TU PUERTA: Una campaña de locura y horror en los días que están por llegar. Naturaleza plena S. A. es una rica organización medioambiental dedicada al mantenimiento y expansión de las reservas naturales protegidas. Además, subvenciona estudios biológicos para un mayor entendimiento de nuestro medioambiente.

El Dr. Peter Tait, un respetado microbiólogo de una de las empresas subvencionadas, desapareció tras informar de inquietantes irregularidades durante las investigaciones. Respaldados por los considerables recursos de Naturaleza plena, los investigadores descubren los hechos relacionados con la desaparición del Dr. Tait.

Con el paso de las aventuras, los Mitos se manifiestan de forma inesperada y extrema. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.



Aventuras en la tierra de Arkham



mapas a todo color. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Comparaciones de tamaño especiales. Hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios preternaturales recientes. Advertencias necesarias al observador. Bibliografía. Fiel a Lovecraft.

¿Dónde va cuando duerme? Mientras duerme, su conciencia podría ir a las asombrosas Tierras del Sueño, una analogía de la Tierra en otro plano de existencia (al menos de acuerdo con una apasionante teoría reciente del Dr. Silas Gibbons de la Universidad Miskatonic). "Las Tierras del Sueño son un lugar verde y dorado donde los sueños más felices y miedos más horribles de uno se convierten en realidad", declaró. "En este paraíso ni siquiera cobran impuestos".

Si usted ha soñado una vez su camino hacia las Tierras del Sueño, puede volver otra vez, y otra; durante unas pocas horas de sueño, semanas de exploración y aventura pasan por delante de sus ojos.

El sueño profundo no es para todos: los buenos doctores advierten que las Tierras del Sueño son tan peligrosas como bellas. -*International Inquirer*, 8 de agosto de 1988. Por Eduard García y Tectokronos.

GUÍA DE CAMPO DE SANDY PETERSEN DE MONSTRUOS DE CTHULHU, un manual de campo del observador de entidades preternaturales: Información precisa y completa. Más de dos docenas de las criaturas encontradas con más frecuencia. Clasificación científica de monstruos de rápida referencia. 27 ilustraciones memorables a página completa. Más de 50 ilustraciones y siluetas. Datos de presentación uniforme. Gráfico especial de comparaciones de tamaño. Notas sobre hábitat, distribución y ciclos vitales. Distinciones de formas de vida similares. Estudios hipergeométricos recientes. Advertencias necesarias al observador especializado. Bibliografía. Fiel a Lovecraft.

¿Extrañas formas en el parque? ¿Ruidos peculiares de voces cavernosas en el sótano? Cuando necesita saber con qué se encuentra, necesita saberlo rápido. ¡No salga de casa sin su guía detallada!

Descripciones y dibujos de los Mitos de Cthulhu tal y como H.P. Lovecraft los ideó, ampliados para la actualidad. Por Eduard García y Tectokronos.



HERMANOS DE SANGRE: 13 historias de miedo no relacionadas con los Mitos para usar con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*. Cada historia explora un tipo de

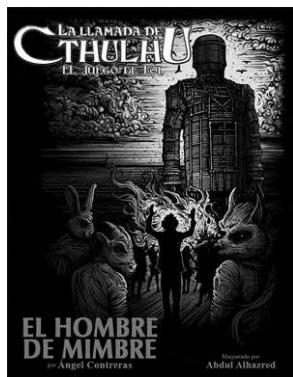
La llamada de Cthulhu



Aventuras en la tierra de Arkham



P. Lovecraft. Aunque se pretende completar publicaciones anteriores, estas aventuras son completamente independientes y pueden disfrutarse sin las ventajas que ofrecen los demás libros de la serie. De hecho, con sólo una pequeña dosis de ingenio por parte del Guardián, la mayoría de escenarios pueden ser fácilmente trasladados a lugares fuera del valle del Miskatonic. Por Ghostbuster, Ángel Contreras y Abdul Alhazred.



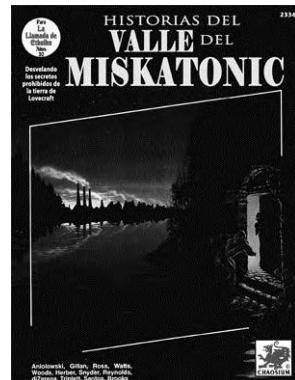
EL HOMBRE DE MIMBRE: Donde los personajes investigan la desaparición de un inspector de policía. Aventura basada en la obra maestra del séptimo arte *El hombre de mimbre* de 1973, por el director Robin Hardy. Puede jugarse como continuación de la campaña *Las máscaras de Nyarlathotep*. Original de Ángel Contreras y maquetada por Abdul Alhazred.

EL HORRIBLE SECRETO DE LA ISLA DE MONHEGAN: La desaparición de una joven lleva a un grupo de investigadores a una isla de la costa de Maine. Sus habitantes son especialmente extraños y reservados. ¿Por qué odian a 'los de fuera'? ¿Qué podrían estar ocultando? Los investigadores se enterarán tan pronto como se enfrenten al Horrible secreto de la isla de Monhegan.

Tras una crisis nerviosa, el

terror tal y como se mostraba en las salas de cine, y está especialmente construida para ser desarrollada en una o dos sesiones. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

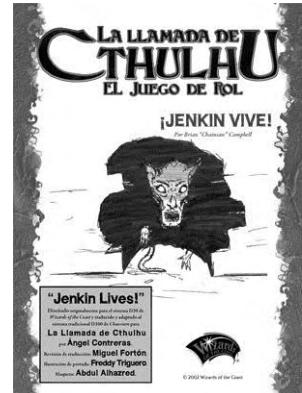
HISTORIAS DEL VALLE DEL MISKATONIC: Este es el cuarto libro de la serie *La tierra de Lovecraft* y contiene seis aventuras situadas en las comunidades y zonas rurales de todo el río Miskatonic de H.



profesor Winter fue internado en una institución mental. Después de su milagrosamente rápida recuperación se le recomendó pasar unos días en los bosques de Maine que fueron el origen de su crisis. Pero ahora el profesor ha desaparecido sin dejar rastro. ¿Podrán los investigadores saber lo que realmente ocurrió en La casa del bosque? Por Ángel Contreras y Tectokronos.



JACK EL FLACO: Donde los investigadores han de desentrañar las anteriores y nuevas desapariciones en un pueblo minero abandonado. Escrito en 1999 por Michael C. LaBosiere. Por Ángel Contreras, Khul_mani y Abdul Alhazred.



JENKIN VIVE!: Tras la desaparición de la bruja Keziah Mason de Arkham su pequeño siervo ha permanecido oculto durante años. Hoy regresa para poner en práctica las enseñanzas de su maestra. Por Ángel Contreras, Miguel Fortón, Freddy Triguero y Abdul Alhazred.

LIFE: Modulo para *La llamada de Cthulhu* (BRP) en un mundo post apocalíptico. En la creación de este módulo el autor ha querido dar una vuelta de tuerca al mundo de los Mitos y mostrar tanto al jugador como al Guardián cómo sería la vida y el desarrollo de la misma en un mundo devastado y árido. Un mundo donde las leyes dictatoriales se sobreponen a los derechos del ser humano, un mundo donde las criaturas de los mitos conviven en suelo firme formando parte del ecosistema del planeta.

La participación e interpretación de los jugadores será fundamental para el desarrollo de la aventura. Los jugadores encontrarán alguna pista, pero el planteamiento de la aventura es lineal. Está centrada en el suspense, la intriga, el horror y la desesperación frente a lo desconocido, donde la muerte puede llegar desde cualquier lugar si no vigilan sus pasos.

El modulo tiene ciertas connotaciones de películas y videojuegos basados en mundos similares. Por Ghostbuster.

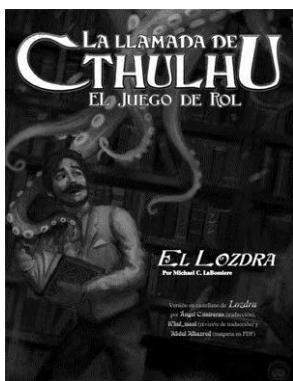
¡LIMPIEN EL PASILLO NÚMERO CUATRO!: Donde los investigadores se enfrentan al misterio de unas extrañas



La llamada de Cthulhu



desapariciones en el área de servicio de un pueblecito de la costa de Nueva Inglaterra. Escrito en 2004 por Michael C. LaBossiere. Por Ángel Contreras, Freddy Triguero y Abdul Alhazred.



Khul_mani y Abdul Alhazred.

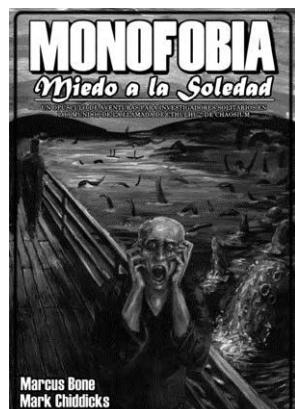
MONOFOBIA: El módulo que presentamos aquí fue creado en 2010 por Mark Chiddicks y Marcus Bone, dos guardianes veteranos de *La llamada de Cthulhu*. Sólo existe en pdf y es totalmente gratuita su descarga (aunque en inglés).

Se trata de tres aventuras independientes para sentir el pánico jugándolas solo un jugador y un Guardián. Por *Ghostbuster*, *sectario*, *Lucífugo* y *Abdul Alhazred*.

LA LLAMADA DE CTHULHU EL JUEGO DE ROL



EL LOZDRA: Donde los investigadores se enfrentan a un ser que ya produjo más de un quebradero de cabeza a los romanos, teniendo entonces que intervenir un hombre sabio para sepultarlo... temporalmente. Escrito en 1998 por Michael C. LaBossiere. Por Ángel Contreras,



NOCTURNUM I - LARGAS SOMBRAS: La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Largas sombras*, el primer libro de esta campaña, contiene un amplio material de trasfondo acerca de esta nueva fuerza maligna, así como tres aventuras completas, que pueden ser jugadas como parte de una campaña más larga o como aventuras sueltas dentro de la tuya propia.

El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por Ángel Contreras y Miguel Nieve.

NOCTURNUM II - VIENTOS AULLANTES

La campaña *Nocturnum* introduce a un nuevo mal

alienígena en tu juego de *La llamada de Cthulhu*. *Vientos aullantes*, el segundo libro de la campaña, describe en profundidad esta amenaza no humana y sus apocalípticos planes para la Tierra. *Vientos aullantes* empieza donde termina *Largas sombras*, y conduce a los jugadores a una macabra red de oscuras maquinaciones.

El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por Ángel Contreras y Miguel Nieve.

Aventuras en la tierra de Arkham



NOCTURNUM III - GRANDES SECRETOS:

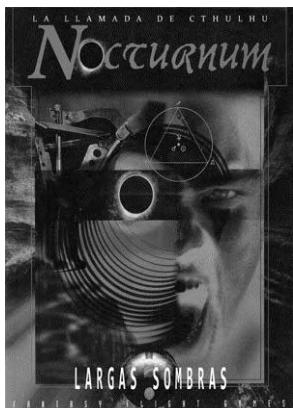
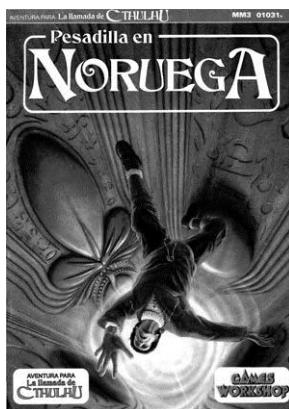
La campaña *Nocturnum* expande tu juego *La llamada de Cthulhu* con un nuevo y antiguo mal que conspira contra la humanidad. En *Grandes secretos*, el tercer y último libro de la campaña *Nocturnum*, los jugadores se ven al borde de la locura que se cierne en los confines del mundo. En vísperas de la destrucción logran abrirse camino hasta su destino final, sólo para descubrir que todo

cuanto sabían era mentira.

El trasfondo y las aventuras aquí descritas pueden ser adaptados fácilmente a la mayoría de demás juegos de terror. Por Ángel Contreras y Miguel Nieve.

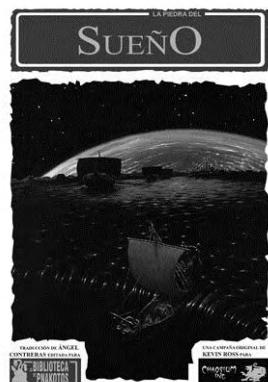
PESADILLA EN NORUEGA

NORUEGA: Noruega, febrero de 1925. **HÉROE DE GUERRA ASESINADO POR LOBOS.** El cuerpo del teniente Cleary ha sido encontrado en las cercanías del pueblo de Vikenberg salvajemente mutilado. Los vecinos dicen que Cleary se cayó mientras esquibaba y que fue atacado por los lobos... aunque Cleary era un esquiador experimentado. Su primo, Sir Eustace Cleary, está preocupado... porque más allá de la tragedia se ocultan intentos de chantaje, y hay señales de que hay algo más oscuro en lo más recóndito de las montañas. Sir Eustace no puede permitirse ningún escándalo ya que aspira a un puesto en el Parlamento. Ha oído de vuestras habilidades investigadoras y os ofrece unos buenos honorarios. ¿Tomareis parte en la pesadilla en Noruega? Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.





La llamada de Cthulhu



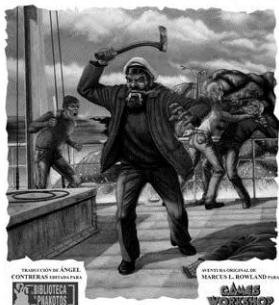
conservar sus vidas, sino también para salvar sus almas.

La Piedra del Sueño está ambientada en las Tierras del Sueño de HP Lovecraft. Allí, los investigadores viajarán a través de multitud de reinos maravillosos: El Templo de Kiran, la Jungla de Kled, La Gran Biblioteca de las Tierras del Sueño, las desoladas Tierras Prohibidas, y la cara oculta de la Luna son sólo algunas de las etapas de esta campaña épica.

¿Serán capaces los investigadores de evitar el plan de Nyarlathotep antes de que sea demasiado tarde? Por Ángel Contreras y Tectokronos.

EL QUE CAMINA EN EL VIENTO:

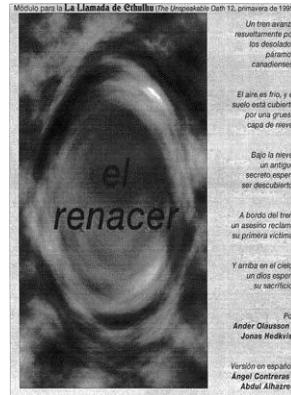
En 1848 la Expedición Franklin desapareció en el hielo buscando el paso al noroeste. Ochenta años después, tú y tus compañeros viajáis al norte de Canadá para indagar sobre aquel desastre, y veros inmersos en una carrera a lo largo de todo el globo para derrotar al temible dios de las planicies heladas. Cientos de horas de investigación han sido necesarias para crear la campaña más realista de las décadas de 1920. Mafia japonesa, yacimientos arqueológicos en Irak, dirigibles secretos y una leyenda más antigua que la humanidad serán el reto al que tendrán que enfrentarse los más experimentados jugadores de *La llamada de Cthulhu*. *El que camina en el viento* es una campaña formidable de revelaciones y terror, y está recomendada para Guardianes con experiencia. Por Ángel Contreras, Miguel Nieve y Abdul Alhazred.



LA PIEDRA DEL SUEÑO:

Nyarlathotep. El Caos Reptante. El Mensajero de los Otros Díoses. Él tiene un millar de máscaras y un millar de planes, y uno de ellos empieza aquí. Cuando Byron Humphrey encuentra la Piedra del Sueño en el sepulcro de un sacerdote inca, es incapaz de imaginar que acaba de implicarse en uno de los planes de Nyarlathotep. Ahora, tanto él como los investigadores deberán luchar no sólo para

Aventuras en la tierra de Arkham



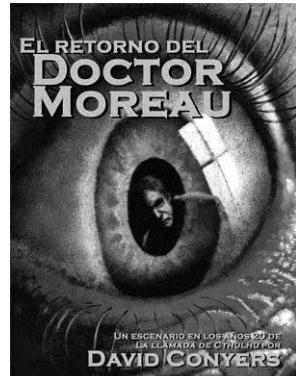
fue atormentado por las visiones de un mal arcano que volvería desde tiempos remotos para hacer estragos en la actualidad... pero su muerte justo antes de hacer un descubrimiento decisivo podría significar que todo su trabajo fue en vano. Vosotros conocíais un poco a Corey, y presentís que hay algo raro en su muerte; después de todo, él no era tan mayor... Por Ángel Contreras y Tectokronos.

EL RENACER: Un tren avanza resueltamente por los desolados páramos canadienses. El aire es frío, y el suelo está cubierto por una gruesa capa de nieve. Bajo la nieve, un antiguo secreto espera ser descubierto. A bordo del tren, un asesino reclama su primera víctima. Y arriba en el cielo, un dios espera su sacrificio. Módulo de Ander Olausson y Jonas Hedkvist incluido en *The Unspeakable Oath* nº12. Por Ángel Contreras y Abdul Alhazred.

EL RETORNO DEL DOCTOR MOREAU:

Experimentos secretos en la isla de las almas perdidas. *La isla del Doctor Moreau* de H. G. Wells encuentra a *El susurrador en la oscuridad* de H. P. Lovecraft.

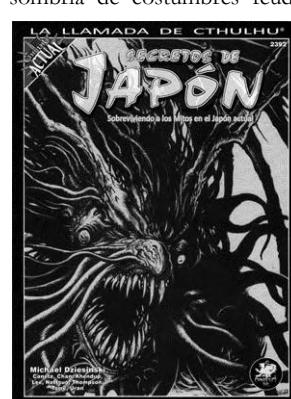
Cerca del ecuador, en la parte oriental del océano Pacífico uace una isla olvidada. Volcánica y cubierta de jungla, la isla Noble oculta algunos secretos, el más notable una raza de hombres bestias, criada hace mucho tiempo por el infame cirujano Doctor Moreau. Pero este no es el único secreto de esta isla perdida, en ella se oculta mucho más. Escrito en 2006 por David Conyers. Por Ángel Contreras, Khul_mani y Abdul Alhazred.



SECRETOS DE JAPÓN, una guía para jugar a rol en el Japón actual.

DOS JAPÓN. Uno es una maravilla luminosa, moderna y tecnológica de vidrio y acero. El otro es un laberinto sombrío de costumbres feudales corruptas. Ambos coexisten

peligrosamente en un conjunto de islas volcánicas en el océano Pacífico, lejos de la costa de China. Este codiciado archipiélago es un campo de batalla para las entidades primigenias que una vez gobernaron el Imperio del Sol, las cuales recuerdan la edad dorada, y que no serán olvidadas.



Azathoth, Hastur, Yig, Nyarlathotep, Cthulhu. JAPÓN: Una fría estrella brillante de iluminación en el negro vacío



de la verdad cósmica definitiva. El milenio está aquí: la tercera y última era del hombre ha concluido. Mappo ha llegado. Buda no os salvará.

Secretos de Japón contiene un amplio retrato de la cultura, historia y gentes de Japón, presentado en un ambiente lovecraftiano. Japón es escenario de más de dos milenios de historia y cultura. Hay un nuevo mundo de posibilidades para aquellos Guardianes e investigadores que deseen trasladar sus aventuras a oriente. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.

LAS TIERRAS DEL SUEÑO, 5^a EDICIÓN:

Todos soñamos. Para algunos los sueños se convierten en realidad. Este libro proporciona todo lo necesario a los investigadores de *La llamada de Cthulhu* que desciendan los setenta escalones, atraviesen el portal del sueño profundo y entren en la Tierra de los sueños. Se incluye una guía de las Tierras del sueño, con descripciones detalladas de lugares, estadísticas para unos treinta PNJs importantes, el bestiario de unas sesenta criaturas, información acerca de los dioses de las Tierras del sueño y sus cultos, un mapa desplegable y más. También hay seis escenarios para



ayudar al Guardián a iniciar las aventuras en la Tierra de los sueños. Por **Ángel Contreras**, **Wallace McGregor** y **Abdul Alhazred**.

ÚLTIMOS SACRAMENTOS:

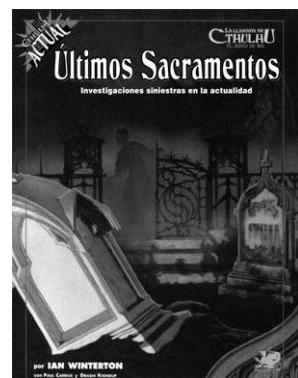
Últimos sacramentos: La muerte de un profesor retirado en la costa de Massachusetts hace acudir a familiares y amigos a su funeral. Pero pronto le seguirán nuevos funerales.

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

La casa en el bulevar McKinley: El suicidio de un ocupante ilegal despierta el sentimiento de culpabilidad en un moribundo.

La sacerdotisa: Cuando desaparecen dos estudiantes universitarias, la coronada de un detective sumerge a los investigadores en la mala poesía y los empuja a una persecución hasta una época olvidada.

Cuatro escenarios actuales para *La llamada de Cthulhu*, recomendados tanto para Guardianes e investigadores novatos, o como intrigantes paréntesis durante el desarrollo de campañas. Por **Ángel Contreras** y **Abdul Alhazred**.



Y próximamente en español:

Muerte en Lúxor (Death in Luxor)

El utatti asfet (Utatti Asfet)

Antología (White Dwarf)

La Aurora dorada (The Golden Dawn)

La librería (The Bookstore)

La cabeza de Brunholt (The Brunholt Head)

La casa en la isla (House on an Island)

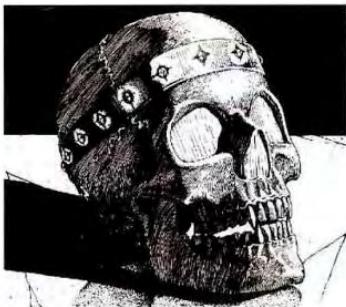
La maldición de Nínive (The Curse of Niniveh)

Y más...

MYTHOS
H.P. Lovecraft
EDITION

AVVENTURAS EN LA TIERRA DE ARKHAM

Aventuras de la tierra de Lovecraft en Bolton, Kingsport y las Tierras del sueño, Arkham, Dunwich y el Manicomio de Arkham



"El mundo es hogar de demonios y espíritus malignos de muy diversas especies, pero mediante la gracia de Dios el creyente es capaz de entrever su verdadero aspecto. Los demonios caminan entre los hombres, eso es cierto, recorriendo únicamente a la ingeniosa práctica del disfraz, la cual usan a menudo, con rostros diversos, atravesando indetectables pueblos y campos, en las ciudades, universidades, hospitales, etc.; hasta en las plazas, en los tribunales, e incluso subidas en un púlpito se enmascaran estas cosas, engañando a los incautos fingiendo ostentar hábitos de autoridad."

—Extracto de la *Demoniografía*

LA LLAMADA DE CTHULHU y sus suplementos han obtenido docenas de premios a los mejores juegos de rol. Sus ediciones en idiomas distintos al inglés incluyen el francés, el alemán, el italiano, el japonés y el español.

Versión en castellano de
Ángel Contreras
y
Abdul Alhazred

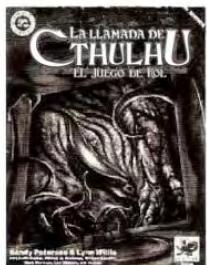
Un paisaje lovecraftiano

En el estado de Massachusetts, hay un valle y un río llamados Miskatonic. Es evitado por sus muchas oscuras leyendas. De la onírica Kingsport, la decadente Dunwich, la embrujada Arkham y la ruinosa Innsmouth solo se habla en susurros. Únicamente unos pocos saben que las leyendas murmuradas acerca del valle del Miskatonic ocultan la más oscura de las verdades.

En este libro encontrarás cinco aventuras, las cuales se desarrollan en el valle del Miskatonic. Los investigadores pueden visitar Arkham, Bolton, Dunwich, Falcon Point, Kingsport y hasta las Tierras del sueño. Templos antiguos, Profundos degenerados, extrañas desapariciones y un hechicero homicida son algunas de las cosas a las que tendrán que enfrentarse... en la tierra de Arkham.

Una tierra prohibida

Este suplemento forma parte de la serie de *La tierra de Lovecraft*, en la que aparecen aventuras y trasfondo en el valle del Miskatonic lovecraftiano. Dentro de esta serie encontrarás *Secretos de Arkham*, *Huida de Innsmouth* y *Cálculos mortales*, entre otros.



LA LLAMADA DE CTHULHU es un juego de rol basado en la obra de H. P. Lovecraft, el fundador del horror moderno. En este juego, la gente corriente se enfrenta a terroríficos seres y fuerzas de los Mitos de Cthulhu. Los jugadores simulan ser investigadores de cosas desconocidas e inexplicables, trabajando para salvar a la humanidad y al mundo de un futuro funesto.

LA LLAMADA DE CTHULHU — CHA2336

¿Quieres un CÁTALOGO GRATIS de los juegos y libros de Chaosium? Escribe a:

Chaosium Inc.
950-A 56th STREET, OAKLAND CA 94608-3129



Para usar con La Llamada de Cthulhu. ¿Puedes acaso decir kah-zul-hu?