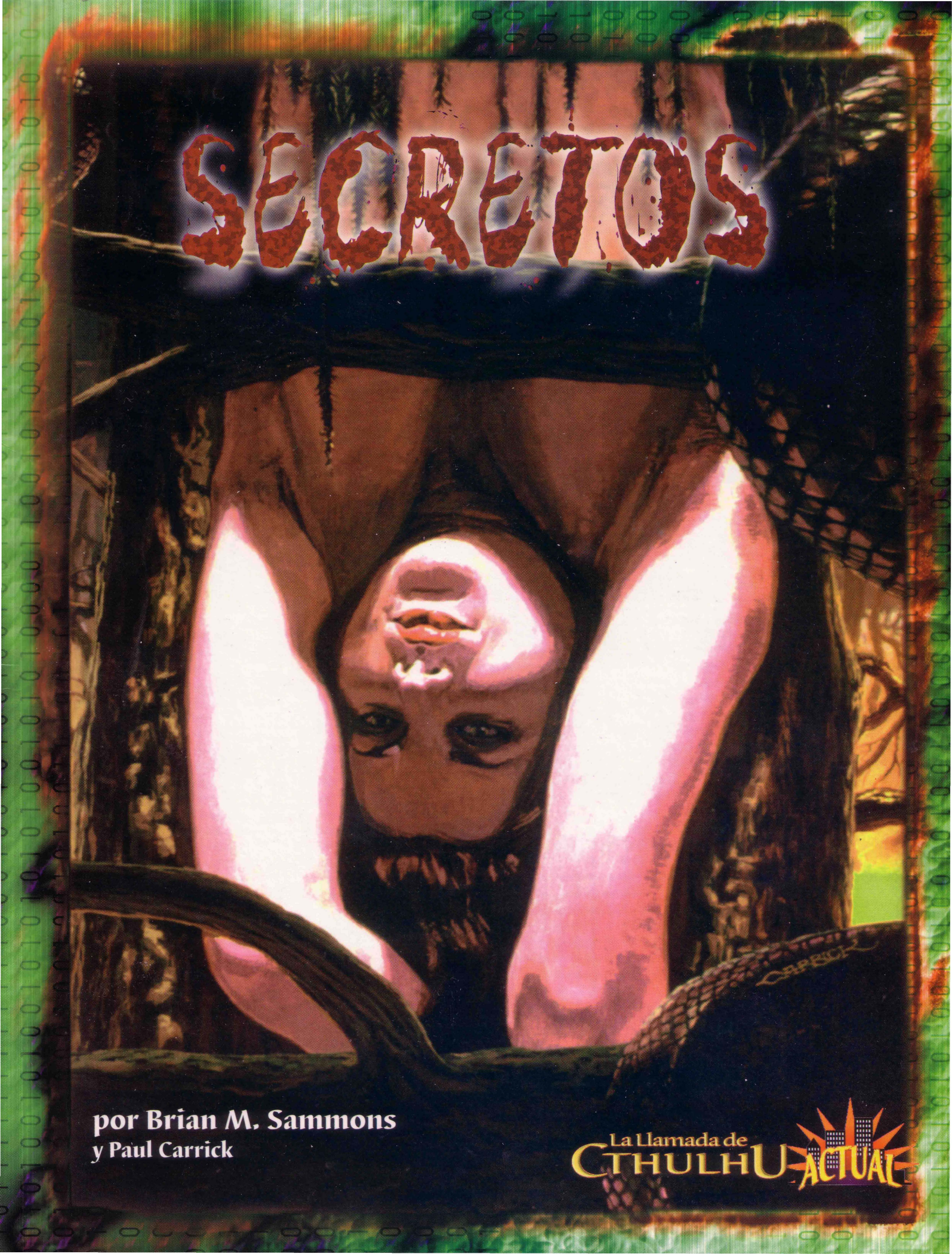


SECRETOS



por Brian M. Sammons
y Paul Carrick

La Llamada de
CTHULHU ACTUAL

Introducción

La localización y la época de estas aventuras pueden adaptarse a los deseos del guardián. Podría elegir una zona familiar para los jugadores y describirla como la conoce. Massachussets sólo es la opción por defecto. La época es igualmente intercambiable; aunque estas aventuras estén ambientadas en los 90, con algunos cambios se pueden presentar como ocurridas en la década de 1920 o de 1890, excepto "El culto de la unidad", cuya trama está fijada al día de hoy o al de mañana.

Estos guiones están dirigidos a investigadores y jugadores relativamente inexpertos. Esperamos que cada aventura pueda jugarse en el transcurso de una única sesión. Con un poco más de tiempo, pueden completarse dos en una sola noche. Además, muchas de estas piezas pueden incluirse dentro de aventuras y campañas que ya estén en curso.

Los documentos son limitados. Están reunidos en un apartado al final de este libro (para que resulte más fácil fotocopiarlos). Cada uno se identifica con el nombre de su aventura correspondiente y un número (por ejemplo: *Ayuda del Ataúd Cerrado nº 1*). La narración hace referencia a los documentos de la misma manera, incluida la cursiva.

El sexo de los investigadores no resulta significativo en la trama, por lo que puede ser el que los jugadores prefieran. De la misma manera, el sexo de los personajes no jugadores puede ser cambiado por el guardián cuando lo considere oportuno.

Índice

El ataúd cerrado	3
<i>En donde los investigadores aprenderán que algunos asuntos, enterrados o no, son irremediables y que es mejor dejarlos en paz.</i>	
Un amor en apuros	12
<i>En donde los investigadores tendrán que dominar su compasión y reunir las fuerzas suficientes para condenar un amor que se va haciendo sordo a todo excepto a sí mismo.</i>	
La habitación sin sellar	22
<i>En donde los investigadores se esforzarán por aclarar dos errores muy comunes.</i>	
El culto de la unidad	31
<i>En donde los investigadores habrán de elegir inconscientemente entre la lógica y la percepción y, como resultado, entre la vida y la muerte.</i>	
Documentos	42
<i>En donde están reunidos todos los documentos para estas cuatro aventuras.</i>	

Dedicatoria

A Charles P. Zaglani, por su inspiración, amistad y ojo crítico.

Mayo de 2001

Secretos es una publicación de Chaosium Inc.

Secretos es copyright © 1997 de Brian M. Sammons, quedan reservados todos los derechos.

Texto adicional © 1997 de Chaosium Inc., quedan reservados todos los derechos.

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

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

La portada de Paul Carrick transmite la idea del secreto, y no se corresponde con un incidente o escenario determinado.

Las ilustraciones de las secciones son de Paul Carrick. Siguen siendo propiedad de su autor y son © de dicho autor bajo su propio copyright.

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

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

La Factoría de Ideas, c/ Pico Mulacén, 74 Pol. Ind. El Alquitón 28500 Arganda del Rey - Madrid

o mediante el correo electrónico a factoria@distrimagen.es

Visitad nuestra página en la Red en www.distrimagen.es

I.S.B.N.: 84-8421-379-X

Depósito Legal: M -22.320-2001

Filmación: Autopublish

Imprime: Gralicinco S.A. - Fuenlabrada (Madrid)

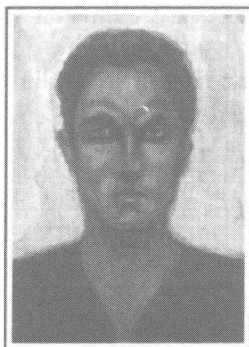
La editorial autoriza a fotocopiar las siguientes páginas de este libro: 42 - 45.



En donde los investigadores aprenderán que algunos asuntos, enterrados o no, son irremediables y que es mejor dejarlos en paz.

Información para el Guardián

Robert Monroe-Tyler averiguó hace poco tiempo que era un gul. Durante la mayor parte de sus veinte años actuó y pensó en todo momento como lo hubiera hecho un humano normal, pero después de haber comido carne en mal estado, comenzó a percibir cambios físicos y psíquicos que insinuaban un oscuro secreto. Su manera de actuar se volvió impulsiva y oportunista, y su dieta se hizo prácticamente carnívora. Sus ojos se volvieron muy sensibles a la luz, tanto que empezó a pasar las noches fuera, solo, vagando sin rumbo fijo por pantanos o cuevas, a menudo sitios en los que ningún humano normal podría aventurarse sin correr riesgo. Su dentadura creció ligeramente y se volvió un poco más afilada; la piel se hizo más gruesa y seca y adquirió un tono malsano; los músculos se fortalecieron e incrementaron su resistencia. Sus facciones, que habían sido agradables, adquirieron una expresión sardónica y bestial. Se mantuvo apartado de los demás, al principio para ocultar su transformación, pero tiempo después debido a que se sentía superior la gente que vive a la luz del día, tan estúpida y aburrida.



ROBERT MONROE-TYLER

Comenzaron las pesadillas de ansia y búsqueda. Aunque las primeras veces quedó horrorizado, estos delirios pronto se transformaron en sueños extrañamente felices en los que él se alimentaba con satisfacción de unas oscuras cosas innombrables, débiles, que chillan... Por las noches frecuentaba cementerios, ya que la gente rehuía tales lugares después del anochecer. Pero más adelante no fue su necesidad de estar solo, sino el propio contenido de estos lugares lo que le atraía hacia ellos, debido a que sus extrañas tendencias se habían convertido en un ansia tangible. Hacía poco había descubierto allí a su verdadera familia. Sus parientes auténticos eran gules que vivían bajo el Cementerio del Viejo Molino. Cuando Robert se encontró con ellos no dijeron una sola palabra, ya que los acusados sentidos de los gules tienen más alcance que las meras palabras. Sus olfatos adivinaron el secreto en su sangre y lo aceptaron, y en sus fragancias agradables, maduras y extremadamente familiares, Robert encontró por fin una atractiva paz. Recibía cada salida de la luna con una alegría salvaje.

Durante un tiempo aprendió de estas extrañas criaturas la verdad sobre sí mismo. Además, le pusieron en contacto con los humanos que habían colaborado en la determinación de su destino: Albert Myers, director de pompas fúnebres y propietario del Cementerio del Viejo Molino, era miembro de un culto gul, como lo había sido su familia durante generaciones. La mujer, y a la vez hermana, de Albert también pertenecía al culto. Hace mucho tiempo, cuando era enfermera de un hospital, había intercambiado al pequeño Robert por el niño de los Tyler, a quien hizo desaparecer misteriosamente. (Lo que haya pasado con el bebé humano no hay nadie que lo recuerde o a quién le preocupe. Quizá se haya convertido también en un comedor de cadáveres, o haya muerto en las fauces de un gul, o de una enfermedad infecciosa en una madriguera repugnante. Allí donde hay gules, la vida y la muerte son igual de vívidas que de imprecisas.)

Al aceptar su verdadera naturaleza, Robert estuvo preparado para abandonar la sociedad humana por siempre. Para ocultar su desaparición organizó la simulación de un funeral, ayudado por Myers y otros seguidores del culto. Esta aventura comienza en ese funeral.

Información para los Investigadores

Algún investigador, quizá uno que valore intensamente los lazos familiares, o uno que tenga una vena sentimental, recibe el anuncio del funeral y una breve nota de Jennifer Monroe-Tyler, una tía apartada de la familia durante muchos años. La carta dice que Robert Tyler, el hijo de Jenny y el primo más joven del investigador, ha muerto en un accidente automovilístico. Su funeral se celebrará en la Casa Funeraria Myers en un barrio residencial cercano. El investigador y todo el cortejo fúnebre están invitados a asistir. Junto con la carta hay un mapa dibujado a mano del camino a la casa funeraria, aunque el investigador ya sabe cómo ir. (Ver la *Ayuda del Ataúd cerrado* nº 1 para saber qué información tienen los investigadores acerca de Robert.)

El funeral

El funeral tiene lugar por la mañana en la Casa Funeraria Myers, contiguo al Cementerio del Viejo Molino, a varias millas de la ciudad. La funeraria es a la vez un lugar de negocios y una residencia. El señor y la señora

Lo que sabes acerca de tu primo

Jennifer Monroe-Tyler pertenece a una familia adinerada de Boston. Su casa y sus gustos lo reflejan. Ejerció con éxito como abogada durante veintisiete años y ahora ocupa el puesto de jueza federal. Estaba casada con Walter Tyler, también abogado, que murió en un accidente en barca hace seis años. Ahora otro trágico accidente se ha cobrado la vida de su único hijo, Robert. Su dolor por la pérdida resulta evidente en la nota. El investigador recuerda con ironía que Jennifer había tenido en ocasiones tendencia al histrionismo, pero esta vez parece tener suficientes razones.

El investigador sabe poco de Robert. Tenía trece años cuando se vieron la última vez. El investigador recuerda que Robert era inteligente y que le dijeron que en el instituto se había graduado con una nota muy alta.

AYUDA DEL ATAÚD CERRADO Nº 1

ra Myers viven en el piso de arriba. A la residencia se accede por unas escaleras que vienen del vestíbulo de la entrada principal, cerradas con un cordón de terciopelo del que cuelga un cartel en el que se lee "Privado". El numeroso cortejo fúnebre se reunió en el vestíbulo de la planta baja. Antes de que el funeral comience, los investigadores observan varias cosas.

Primero: alguien que hable a la afligida madre y que obtenga un éxito en una tirada de Psicología percibe que tras su cuidadosa compostura se esconde el esfuerzo por no perder el control de sus emociones. Pronto tendrá que desahogar su pena reprimida o si no estallará.

Con una tirada exitosa de Escuchar, cada investigador puede oír por casualidad susurros que tienen que ver con la muerte de Robert. Cada éxito permite escuchar uno de los siguientes:

- El accidente ocurrió después de la medianoche en Newbury Road. Robert perdió el control debido a la lluvia, su coche patinó y se chocó contra un gran olmo.
- Robert sufrió graves quemaduras, por lo que Myers no ha podido organizar un funeral con el ataúd abierto.
- Robert se comportaba de manera extraña las semanas anteriores al accidente. Si su madre hubiera sido consciente de ello, tal vez la muerte hubiera podido evitarse. Pero ella estaba demasiado ocupada con su carrera.
- A horas poco habituales, varias personas habían visto a Robert pasear o estar sentado en este mismo cementerio, como si supiera que algo malo estaba a punto de ocurrirle y que pronto se encontraría allí.

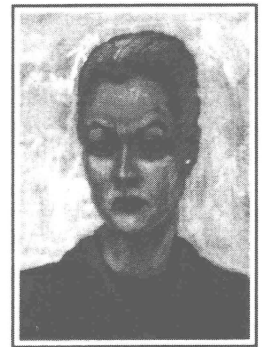
Por último, justo antes de que la ceremonia comience, los investigadores con tiradas exitosas de Descubrir presencian un ligero revuelo al fondo de la habitación, cerca de la entrada exterior. Allí está parada una extraña figura, un vagabundo que viste una gabardina sucia, andrajosa, con el cuello subido y un sombrero de ala ancha calado en su cabeza. Unas gafas oscuras ocultan los ojos del forastero. Myers avanza rápidamente hacia el intruso y le lleva fuera enérgicamente. Si un investigador intenta seguir al hombre que ha sido expulsado, Myers le cogerá suavemente del brazo y le conducirá hasta un asiento, diciéndole en voz baja que la ceremonia está a punto de comenzar. Si el investigador consiguiera salir fuera de alguna manera, el hombre de la gabardina habrá desaparecido. La misa de difuntos es larga. Al final del elogio, el cortejo fúnebre forma una fila para pasar frente al ataúd cerrado y dar el último adiós al muerto. Cuando la tía del investigador se acerca al féretro, solloza y se desploma encima del ataúd, aferrándose a los agarraderos de

metal usados por los portadores del féretro. Dos hombres intentan apartarla con cuidado, pero ella no cede y sigue agarrada. El ataúd cae sobre el estrado. La sacudida deja la tapa del ataúd abierta y todos pueden ver que no hay ningún cuerpo en el ataúd, sino ladrillos. La madre se desmaya y los invitados se quedan boquiabiertos o gritan. "¡El cuerpo ha sido robado!" exclama alguien. Ahora los investigadores tienen algo que investigar. ¿Qué ha pasado con el cuerpo de Robert Tyler?

El caos posterior

Al ver docenas de ladrillos de chimenea en el ataúd en lugar del cuerpo de su hijo, la señora Monroe-Tyler queda en estado de shock. Los amigos y la gente que está a su lado tratan de consolarla. En un par de minutos un doctor va a buscar su maletín, vuelve y le ofrece un sedante, pero antes, a la angustiada madre le da tiempo a rogar ayuda a los investigadores.

El doctor se presenta a los investigadores como Thomas Tyler, hermano del fallecido esposo de Jennifer. Dice que se llevará a la señora Tyler a su casa, en donde él y su mujer pueden hacerse cargo de ella. El doctor Tyler entrega a los investigadores su tarjeta, que tiene escritos varios números de teléfono y de fax, y les garabatea detrás la dirección de su casa. Los investigadores pueden venir a visitarle en cualquier momento. Si lo hacen, Jennifer les ofrece una cantidad



JENNIFER MONROE-TYLER

sustanciosa de dinero por encargarse de su caso. Como sólo sabe que Robert se ha ido alejando cada vez más de ella, el efecto será el mismo hagan lo que hagan.

El señor Myers, el director del funeral, trata de calmar a la gente. Aquí y allá se elevan voces airadas. Myers asegura que ha llamado a la oficina del sheriff y que han enviado a alguien que llegará pronto para iniciar la investigación. Está totalmente desconcertado, no puede entender cómo ha podido suceder un cosa así y por qué. Nunca le había pasado nada igual. Una tirada de Psicología dirigida a Myers sugiere que no está diciendo toda la verdad, pero no permite percibir nada concreto. Como director funerario, Myers tiene mucha práctica disimulando sus motivos.



DR. THOMAS TYLER

La policía del condado hace aparición, con el mismo sheriff Clemens a la cabeza. Éste habla con Myers en privado en su oficina. Después de haber tomado la declaración de los invitados, los agentes les mandan a casa, y en poco tiempo el edificio se queda vacío. Sólo quedan el señor y la señora Myers y la policía. Un oficial permanece en el vestíbulo principal, cerca de las escaleras que llevan al segundo piso, y los tres restantes se encuentran en la oficina de Myers, hablando con él.

Los investigadores no pueden registrar la casa mientras la policía esté dentro, ni están autorizados para presenciar el interrogatorio de Myers. Las credenciales, la Charlatanería y la Persuasión no sirven de nada. Transcurrida una hora, la policía se marcha. Si los investigadores intentan interrogar a Myers en ese momento, con-

testa que está cansado y que necesita estar a solas. Si los investigadores insisten, dice que responderá a sus preguntas si vuelven por la tarde. El viejo se muestra firme en esto y ningún tipo de argumento, soborno o amenaza cambiará su parecer.

Acontecimientos del día

A partir de aquí, el curso de los acontecimientos que sigue esta historia pasa depender de los investigadores. Saben qué misterio tienen que resolver, pero pueden tomar numerosos caminos para hacerlo. A continuación, se presenta una lista de acciones posibles.

Vigilar la casa funeraria

Los investigadores quizá quieran vigilar este lugar después de que el señor Myers les haya despedido. Si los investigadores mantienen la casa bajo vigilancia, podrán ver que el vehículo del sheriff vuelve más tarde. El sheriff permanece dentro de la casa durante una hora y media o más.

Para hablar con él, ir al apartado titulado "Regresar a la Casa Funeraria", más adelante. Para entrar a la casa funeraria, ir a "Entrar en la Casa Funeraria", justo a continuación del apartado mencionado antes.

Buscar el dormitorio de Robert

La gran casa de los Monroe-Tyler está a unos quince minutos de coche. Si los investigadores deciden buscarla, la encontrarán fácilmente. Las puertas de entrada pueden estar abiertas. Si esto parece increíble, Jennifer Monroe-Tyler puede haberles dejado unas llaves, pero es más divertido hacerles forzar la entrada.

Las habitaciones sólo contienen una pista. En el segundo piso, hay una puerta de FUE 25 cerrada la puerta del dormitorio de Robert. Si los investigadores tienen llaves, ninguna corresponde a la cerradura. Los investigadores pueden entrar a la habitación de distintas maneras.

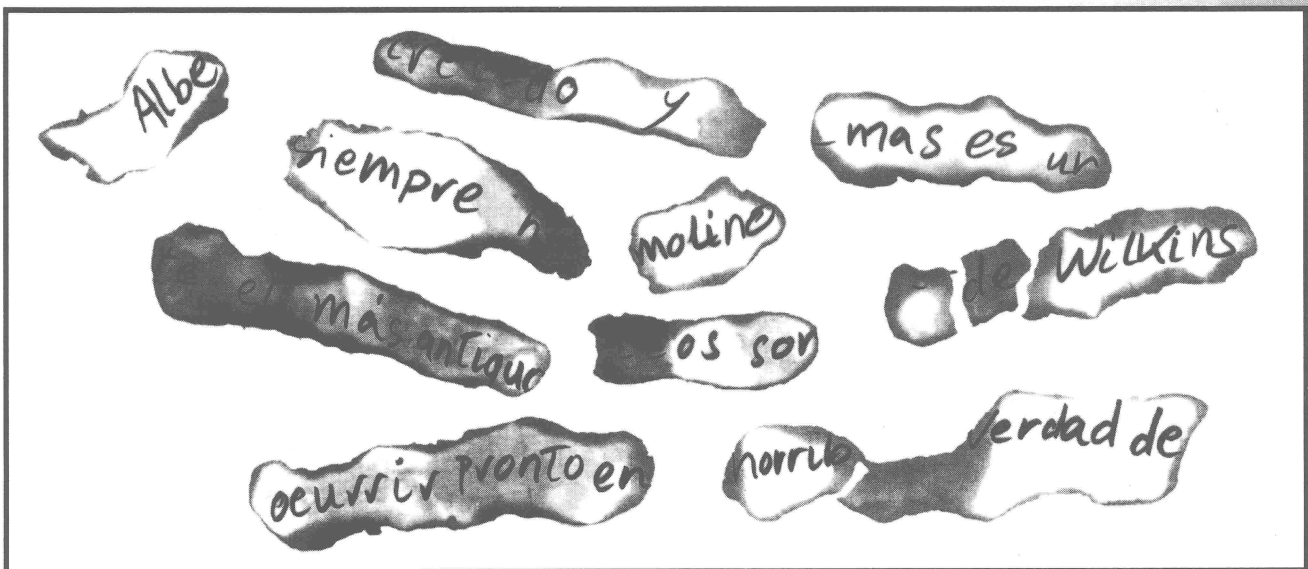
UNA ADVERTENCIA PARA EL GUARDIÁN

El falso funeral de Robert podría haberse desarrollado sin ningún contratiempo, pero ahora que se ha descubierto que el cuerpo ha desaparecido, el plan ha fracasado. Los miembros del culto que están implicados en la simulación del funeral deben hacer todo lo posible por mantener en secreto la existencia de su culto. Entre ellos se encuentra el sheriff Rudolph Clemens y el médico testigo, el Dr. Thomas Tyler, quien también es cuñado de Jennifer Monroe-Tyler. Ambos son perfectamente capaces de asesinar a cualquier investigador entrometido.

- Una tirada exitosa de Cerrajería permitirá saltar la cerradura.
- Hay una palanqueta en el sótano, utilizándola pueden abrir la puerta en diez minutos.
- Pueden intentar tirar abajo la puerta a empujones. Se tiene que combinar la FUE de dos investigadores cualquiera y enfrentarla a la FUE de la puerta en la Tabla de resistencia.
- Un investigador ágil puede trepar hasta el tejado, bajar por la tubería de desagüe y abrir la ventana para entrar al dormitorio de Robert. Hacer esto requiere una tirada exitosa de Trepar y otra de Suerte. El daño de la caída es de 2D6.
- Como alternativa hay una escalera de una extensión de doce pies en el sótano, casi lo suficientemente alta para alcanzar la ventana del dormitorio de Robert desde el macizo de helechos. Superar los cuatro pies de distancia que quedan requiere una tirada exitosa de Trepar. El daño recibido de esta caída, más corta, es 1D6+1, pero los vecinos se dan cuenta de esta actividad y pueden llamar a la policía.

En la habitación de Robert todo parece estar en orden. Hay una cama, un aparador, un escritorio, una silla para el escritorio, una butaca, un armario, estanterías para libros y lámparas. Hay pistas entre los libros y en el escritorio.

Las estanterías contienen sobre todo libros de ficción, pero en el estante superior hay una selección de libros antiguos, relacionados con las ciencias ocultas. Una tirada exitosa de Ciencias ocultas sugiere que estos títulos esotéricos tienen dos líneas temáticas principales. La primera comprende asuntos como el intercambio de bebés, la existencia de seres que cambian de forma



o de doppel-gangers, es decir, criaturas que toman o imitan la identidad de un humano. La segunda línea temática se ocupa de temas como la muerte, la nigromancia, el canibalismo y los gules. En caso de fallar la tirada de Ciencias ocultas, leer por encima cada libro durante hora y media sirve para hacerse una idea de sus contenidos. Leer cada uno de esos libros lleva 1D4+3 horas y añade un percentil a la habilidad Ciencias ocultas del lector. En total hay doce libros. Ninguno contiene hechizos y sólo apuntan indirectamente a los Mitos de Cthulhu. La señora Monroe-Tyler permite a los investigadores tomar prestados esos libros si lo desean.

Sobre el escritorio hay dos cuadernos, dos libros en cuyo lomo se ven las etiquetas de una biblioteca, un libro de tapa dura de estilo decimonónico y una foto de Robert y su madre. La fotografía de Robert fue tomada el día de su graduación. Muestra a Robert como un joven apuesto de pelo castaño, ojos azules, sonrisa resplandeciente y con una marca de nacimiento cerca del ojo izquierdo. (Observar esa foto permitirá una comparación si los investigadores encuentran la cosa en la que Robert se ha convertido.)

Los cuadernos están en blanco, ya que la mayoría de las hojas han sido arrancadas.

Los tres libros son: *La verdad que hay detrás de las leyendas de Nueva Inglaterra*, *Los cementerios de Massachussets* y *Necrophagia: los devoradores de muertos*.

Leer cada uno de estos libros lleva 2D8 horas. A pesar de que todos están bien escritos y resultan informativos, sólo el último tiene un interés inmediato para los investigadores.

Necrophagia (escrito por Raymond E. Smith, A. M.) es un libro de poca importancia sobre un Mito que trata de la existencia de los gules. Cuesta 2/1D6+1 de Cordura echarle un vistazo o leerlo, añade un +3% a los Mitos de Cthulhu, y contiene un multiplicador de hechizos x2 y el hechizo Persuadir a los Ocultos (Contactar con un Gul).

Aquellos que registren alrededor del escritorio pueden intentar una tirada de Descubrir. Con un éxito pueden darse cuenta de que la papelera está quemada por dentro y contiene cenizas. Hay un par de fragmentos de papel que, aunque están retorcidos y descoloridos, no se han quemado. Todavía legibles, son fragmentos chamuscados del cuaderno (*Ayuda del Ataúd cerrado nº 2*) junto con un pedazo de un documento fotocopiado (*Ayuda del Ataúd cerrado nº 3*).

MARCHARSE DE ALLÍ EN COCHE

Si los investigadores cogen su coche y se marchan, un éxito en Descubrir les hará reparar en una figura silenciosa que camina rápidamente por una calle cercana. Un perro le sigue a cierta distancia, ladrando. El hombre lleva una gabardina larga y sucia, un sombrero viejo y gafas oscuras. Una bufanda cochambrosa cubre su rostro. Cualquiera que presenciara el incidente recuerda que es el hombre que Myers expulsó del funeral esta mañana.

Si los investigadores no se detienen, el hombre continúa caminando. Si se paran y se acercan a él, el vagabundo le gruñe, se vuelve rápidamente, aparta de su camino a patadas al perro y cruza corriendo el jardín trasero de una casa hacia un muro de piedra de cinco pies de alto que hay detrás. El vagabundo salva

DEPARTAMENTO DE SANIDAD Y ASISTENCIA SOCIAL — DIVISIÓN DE REGISTRO CIVIL

CERTIFICADO DE NACIMIENTO

NUMERO DE ARCHIVO: 97

NOMBRE — Nombre, apellidos:		Mes, Año:	HORA:
1. ROBERT MICHAEL		Septiembre, 1978	2b.
SEXO:	NACIMIENTO:	CONDADO DE NACIMIENTO:	
Varón	4a. India	5a. Essex	
PUEBLO DE NACIMIENTO:		HOSPITAL — Nombre:	
Trenton		5d. Holy Cross Hospital	
LA MADRE — Nombre, apellidos:			
Matria Monroe			
Ciudad, país de nacimiento:			
Trenton, NJ			

fácilmente el muro, sin interrumpir su marcha y corre hacia un terreno arbolado que hay más allá.

Los investigadores no pueden mantener el ritmo de esa rápida y ágil figura. Si buscan en el terreno arbolado, una tirada exitosa de Seguir rastros les permite encontrar las huellas del vagabundo. La trayectoria del intruso serpentea entre los arbustos hasta la siguiente calle. Con una segunda tirada exitosa de Seguir rastros, se puede seguir la pista hasta la tapadera de una alcantarilla abierta. Allí todas las huellas desaparecen.

EL REGISTRO CIVIL

Si los investigadores encuentran el certificado de nacimiento medio quemado en la papelera de la habitación de Robert Tyler, seguramente quieran saber qué dice el certificado de nacimiento completo. Este tipo de documentos son de carácter público y pueden verse en microfilmes que se guardan en bibliotecas de depósito (la biblioteca local no es de este tipo). Los certificados individuales pueden encargarse por teléfono y ser enviados por correo. Actualmente también se puede acceder a los certificados de nacimiento mediante Internet. Con un módem y acceso a Internet, se tarda unos veinte minutos en encontrar la partida de nacimiento de Robert Tyler. Este certificado es la *Ayuda del Ataúd cerrado nº 4*.

Investigar en la biblioteca

Como todo buen buscador de Cthulhu, los investigadores deberían hacerle una visita a la biblioteca local para ver qué información pueden conseguir. No hay pistas muy importantes que descubrir aquí, sólo un pequeño artículo en el diario local sobre el accidente mortal de Robert Tyler, encontrado mediante un éxito en Buscar libros. La breve noticia es reproducida a continuación (también aparece como *Ayuda del Ataúd cerrado nº 5*):

ACCIDENTE MORTAL

Robert Monroe-Tyler, de veinte años de edad, residente de esta localidad, ha muerto esta mañana en un accidente de coche en Newbury Road. La policía ha declarado que aparentemente perdió el control de su vehículo y se chocó contra un árbol de gran tamaño. Después, las llamas consumieron el automóvil. Se cree que el difunto murió al instante. Le ha sobrevivido su madre, Jennifer Monroe-Tyler, miembro del Tribunal de Apelación.

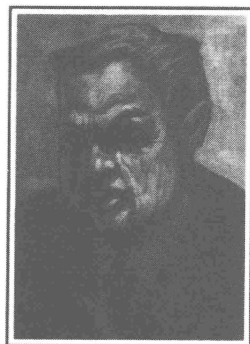
Los informes de la policía y del juez de instrucción son ahora un asunto de interés público y pueden ser examinados. Los

únicos datos de interés adicionales son que el sheriff Clemens redactó personalmente el informe y lo firmó, y que el doctor Thomas Tyler firmó el certificado de defunción.

Investigar el accidente

Los investigadores quizá deseen examinar el lugar donde Robert sufrió el accidente. Newbury Road es una carretera de grava flanqueada por árboles y poco transitada que está a unas dos millas al norte del Cementerio del Viejo Molino. Después de recorrer tres millas de Newbury Road, los investigadores encuentran el lugar en donde el informe policial declara que el coche de Robert se salió de la carretera. Aquí la maleza está aplastada y quemada, y un poco más allá se encuentra un gran olmo que está carbonizado por un lado y dañado por un impacto. Buscar entre los árboles no conduce a nada, pero con una tirada exitosa de Descubrir el investigador encuentra una lata de gasolina vacía tirada entre los matorrales a unas cincuenta yardas de distancia. La lata de gasolina no tiene huellas dactilares ni ninguna señal que llame la atención, pero el olor de gasolina es todavía intenso en su interior.

Regresar a la casa funeraria



SHERIFF CLEMENS

Si los investigadores vuelven a la Casa Funeraria Myers, encontrarán un coche de la policía del condado aparcado y al sheriff Clemens a punto de montar en él. Se muestra encantado de contestar a las preguntas, pero advierte que la desaparición del cuerpo del joven Tyler es un asunto muy serio y que no puede revelar todo lo que sabe sobre el tema. También dice que el pobre Myers se siente angustiado por el robo del cadáver y que los investigadores deberían volver más tarde

si quieren hablar con él. Comprende la preocupación de los investigadores, pero les recomienda en un tono amistoso que se mantengan alejados de los asuntos de la policía.

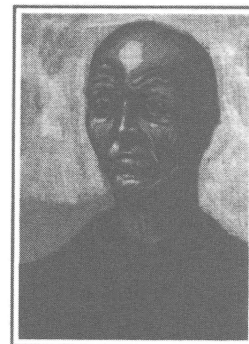
Los investigadores que intenten aplicar Psicología sobre el sheriff sólo conseguirán enterarse de que sus respuestas son evasivas y que no dice todo lo que sabe. Cualquier investigador con éxito al aplicar una tirada de Descubrir sobre el sheriff, se fija en una mancha fresca de color herrumbre en la vuelta de sus pantalones. Si también obtienen tiradas exitosas de Medicina o Primeros Auxilios no les cabrá duda de que los bajos de los pantalones del sheriff están manchados de sangre.

(El sheriff se marcha en coche, pero lo esconde entre los

árboles y regresa en secreto para vigilar a cierta distancia. Si los investigadores entran en la casa a la fuerza, avisará a una docena de oficiales. Si los investigadores se marchan, un presentimiento le hace llevar a un oficial cerca de allí para que vigile escondido. A partir de ahora la policía del condado vigilará furtivamente la casa funeraria. Una breve conversación con Jennifer Monroe-Tyler le había mostrado el interés oculto de los investigadores. Espera mantener en secreto su participación en el culto por medio del montaje del sorprendente asesinato de Albert Myers, además del robo del cuerpo de Robert Monroe-Tyler.)

ENTRAR EN LA CASA FUNERARIA

El edificio está bien cerrado, incluido el garaje, y nadie responde al timbre, a las llamadas o los golpes en la puerta. En la puerta principal hay un cartel en el que está escrito "Cerrado". Si los investigadores creen al sheriff, se marchan y vuelven más tarde, encontrarán la misma respuesta. Cuando anochece se dan cuenta de que ninguna luz se enciende en la casa (tal vez Myers y su esposa han abandonado la ciudad por un tiempo).



ALBERT MYERS

En algún momento (el sheriff espera que inmediatamente) los investigadores se verán tentados a entrar en el edificio. Necesitan obtener una tirada exitosa de Cerrajería para forzar una cerradura o romper una ventana y trepar hasta ella, o un éxito en Electrónica para abrir la puerta del garaje, o echar abajo la puerta principal o las laterales (FUE 21 en la Tabla de resistencia) para conseguir el acceso a la casa.

La planta baja de este edificio de dos pisos está dedicado por completo al negocio funerario; en el piso de arriba viven Myers y su esposa. También hay un sótano (desde fuera se pueden ver sus ventanas). En la planta baja no se encuentra ninguna pista y muestra un aspecto totalmente legal. En el piso superior y en el sótano aguardan algunos sorprendentes descubrimientos.

DEPARTAMENTO DE SANIDAD Y ASISTENCIA SOCIAL — DIVISION DE SANIDAD DE MASSACHUSETTS				NUMERO DE ARCHIVO DEL ESTADO	
CERTIFICADO DE NACIMIENTO				973 72 304123	
NOMBRE — Nombre, apellidos:		FECHA DE NACIMIENTO — Día, Mes, Año:		HORA:	
1. ROBERT MICHAEL TYLER		2a. 5 de Noviembre, 1978		2b. 4:46	
SEXO:	NACIMIENTO:	SI NO ES UN NACIMIENTO INDIVIDUAL — nacim. relacionados:	CONDADO DE NACIMIENTO:		
3. Varón	4a. Individual	4b.	5a. Essex		
CIUDAD, PUEBLO DE NACIMIENTO:		DENTRO DE LOS LIMITES DE LA CIUDAD:	HOSPITAL — Nombre:		
5b. Bolton		5c. Si	5d. Holy Cross Hospital		
NOMBRE DE SOLTERA DE LA MADRE — Nombre, apellidos:		EDAD:	ESTADO DE NACIMIENTO — Si no es EE.UU. país:		
6a. Jennier Attria Montroe		6b. 32	6c. Massachusetts		
RESIDENCIA — Estado:	Condado:	Ciudad, pueblo de emplazamiento:	DENTRO DE LOS LIMITES DE LA CIUDAD:	CALLE Y NUMERO:	
7a. Ma.	7b. Essex	7c. Bolton	7d. Si	7e. 7 High Lane	
NOMBRE DEL PADRE — Nombre, apellidos:		EDAD:	ESTADO DE NACIMIENTO — Si no es EE.UU. país:		
8a. Walter Gillis Tyler		8b. 34	8c. Massachusetts		
INFORMANTE:		RELACION CON EL RECIEN NACIDO:			
9a. Jennier Monroe-Tyler		9b. Madre			
CERTIFICADO QUE EL NIÑO IDENTIFICADO NACIÓ VIVO EN ESTA FECHA Y LUGAR:		FECHA FIRMA:	ENCARGADA — M.D., Comadrona:		
10a. [Firma]		10b. 5. Nov. 1978	10c. M.D.		
CERTIFICADO POR — Nombre:		DIRECCION DE CORREO:			
10d. Thomas Tyler M.D.		10e. Holy Cross Hospital			
TESTIGO — Firma:		FECHA DE RECEPCION EN EL REGISTRO LOCAL:			
11. Margaret Myers		12. 23 NOV 1978			

INFORMACION CONFIDENCIAL PARA USO MEDICO Y DE SANIDAD

EL PISO SUPERIOR

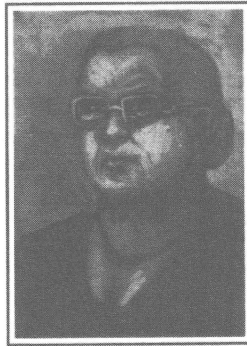
En el piso superior hay un baño, una cocina, una sala de estar, un comedor, un despacho y una amplio dormitorio. Lo único interesante está en el dormitorio, en donde el cuerpo de Albert Myers se encuentra tendido en la cama con su mejor traje y un cuchillo ornamental clavado en el corazón. La pérdida de Cordura por ver esto es de 1/1D4 +1 COR.

Si los investigadores examinan el cuerpo buscando señales de vida o permanecen por alguna otra razón en la habitación, exige tiradas de Suerte. El investigador que obtenga el resultado más alto es el que se encontrará más cercano a la puerta del armario de la habitación y será atacado por Margaret Myers, que sale de un salto del armario empuñando un cuchillo. Su ataque es tan rápido e inesperado que recibe una bonificación de 30% para golpear en su primer intento. La DES de los investigadores se reduce a la mitad sólo en esta ronda. Si tiene éxito, hay que añadir un punto extra de daño por su preparación de enfermera (ya que sabe exactamente dónde clavar el cuchillo).

La señora Myers está vestida recatadamente con su uniforme de enfermera recién planchado, el que llevaba en el Holy Cross Hospital. Después de su primer ataque, acierte o falle, ella grita lo siguiente: "¡Alejaos de él! ¡No tenías que estar aquí! Nosotros somos los que debemos ser consumidos, no vosotros!"

Entonces vuelve a atacar. Si ella todavía es capaz de hablar después de hacerlo, dirá: "¡Marchaos antes de que regresen! ¡No nos comerán si estáis aquí! ¡Malditos fisgones, no arruinaréis nuestra inmortalidad!" La señora Myers continúa atacando a los investigadores hasta que ya no sea capaz de seguir o muera.

Si examinan la habitación después del ataque, a los investigadores probablemente les llame la atención una peculiar pintura que está expuesta encima de la cama. Representa a una mujer que está colgada bocabajo de una rama en medio de un pantano, rodeada de serpientes. No hay nada más de interés en la habitación.



MARGARET MYERS

EL SÓTANO

El sótano está formado por un conjunto de habitaciones en donde Myers, o algún empleado, recibe y refrigera los cuerpos que esperan ser embalsamados. Mientras trabajan sobre los cadáveres, éstos permanecen tendidos sobre mesas de acero y son vaciados de la sangre arterial, que es reemplazada por formol y otros líquidos embalsamadores más complejos. Los fluidos de las cavidades también se vacían por medio de unas gigantescas agujas y son reemplazados por líquidos similares. Myers trabaja cuidadosamente con los cosméticos para presentar a los fallecidos en su funeral, incinera los restos mortales en un horno especial y registra todo lo que ha hecho. Todo es como debe ser en el sótano, a no ser que los investigadores consigan una tirada de Descubrir en cada habitación. Si lo hacen, en la pequeña estancia en donde se encuentran los archivos, descubrirán que la habitación parece acabar más allá de la pared posterior donde terminan las otras habitaciones.

Al examinar más detenidamente la parte de atrás de los archivadores, descubrirán una hendidura que pasa desapercibida en la pared. Al presionarla se escucha un "clic" que hace vibrar los archivadores. Si alguien intentara en ese momento moverlos, comprobará que están montados en un cojinete de bolas y que ruedan suavemente hacia un lado. Detrás de los

archivadores se encuentra un pasadizo abovedado de baja altura que conduce a una habitación secreta.

LA HABITACIÓN SECRETA

Esta habitación oculta es el lugar en donde Myers rinde culto a los gules que viven debajo del Cementerio del Viejo Molino y donde se reúne con ellos. Ver el horrible contenido de esta habitación cuesta 2/1D8+2 COR: el suelo está lleno de restos humanos como calaveras abiertas, huesos rotos sin médula y resbaladizos pedazos de carne rancia. Las paredes están salpicadas de sangre, tienen dibujados símbolos extraños y están cubiertas en algunas zonas por un material sospechoso, fino y correoso. Del techo cuelgan ganchos para carne donde están ensartados varios cuerpos para que lleguen al estado adecuado de descomposición. En el centro de la habitación hay un altar que parece estar formado por un montón de lápidas.

Encima del altar hay un tomo encuadernado con piel humana. Cuatro velas, hechas de sebo humano, pueden encenderse para iluminar el libro. Es un manuscrito casi ilegible de una traducción inglesa comentada de casi dos tercios de *Cultes des Goules*, versión reducida del volumen original, escrito en francés: Pérdida de Cordura 1D3/1D6+1, +5 a Mitos de Cthulhu y multiplicador de hechizos x2. Los hechizos que hay dentro incluyen Contactar con un Gul y otro a elegir por el guardián. Si los investigadores toman este libro, debe ser titulado *El Culto de los gules de Myers*, para distinguirlo del original.

Cualquiera que examine detenidamente el altar manchado de sangre, y que además consiga una tirada exitosa de Descubrir, se dará cuenta de dos cosas. Primero, que todas las descoloridas y deterioradas piedras llevan inscrito el apellido Wilkins. Segundo, que con una tirada exitosa de Idea se puede reparar en que las delgadas losas de mármol no son lápidas, sino más bien bloques rotos, quizá usados para terminar el interior de un banco o un mausoleo.

Una vez hubo otro pasadizo para abandonar esta espantosa cámara, pero esa salida subterránea ha sido bloqueada por un derrumbamiento. Una tirada exitosa de Geología atestigüa que el derrumbamiento ha tenido lugar muy recientemente, tal vez hoy mismo.

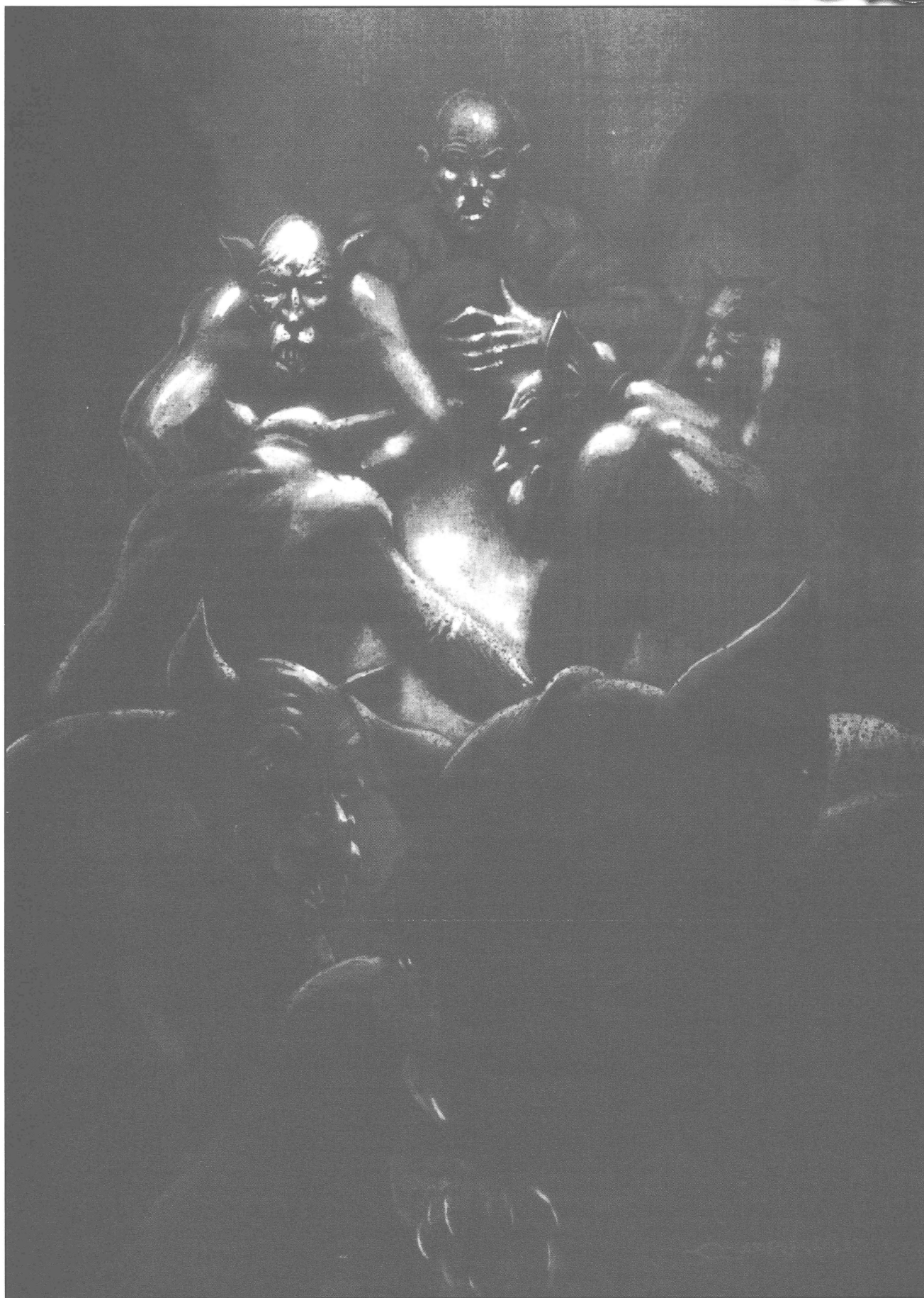
ESPERAR EL REGRESO DE LOS GULES

La señora Myers dijo que alguien estaba viniendo para comérsela a ella y a su marido. Los investigadores tal vez quieran esperar en la casa funeraria a aquellos que hayan de venir y tenderles una emboscada. Si lo hacen, tres gules entrarán en la casa funeraria a medianoche. El trío forzará silenciosamente una ventana trasera y se dirigirá hacia el piso de arriba. Si los investigadores se ocultan, sorprenderán a estas horribles criaturas; si intentan hablarles, los gules tienen un 40% de probabilidad de atacarles y un 60% de huir. Ante cualquier intento de captura o ante un disparo, los gules atacarán. (Luchar contra estos gules haría difícil un resultado final pacífico con Robert).

El cementerio del Viejo Molino

Como todo el mundo sabe instintivamente, los cementerios son más seguros durante el día. En caso de que los investigadores vayan por la noche, dos gules les seguirán sigilosamente mientras atraviesan el cementerio. Los gules tienen un 80% de Ocultarse y un 80% de Discreción, y además, la negrura de la noche disminuye la probabilidad de que los humanos vean algo.

El viejo mausoleo de la familia Wilkins contiene la única pista de todo el cementerio, una entrada a la guarida subterrá-



REUNIÓN FAMILIAR DE GULES

nea de los gules. Los investigadores pueden descubrir esto de un par de maneras diferentes: a partir de los pedazos de papel quemado que había en la papelera de Robert o leyendo las inscripciones de las lápidas que, apiladas, formaban el altar que había en la habitación secreta de la casa funeraria. Además, el mausoleo de los Wilkins es visiblemente más antiguo que el resto, y, como es natural, parece descuidado desde hace mucho tiempo; simplemente por esta razón podría llamar la atención.

Si los investigadores abren haciendo palanca la puerta del mausoleo a la luz del día, no encontrarán resistencia y entrarán sin problemas.

Tras inspeccionar brevemente la pequeña y abandonada edificación, mueven un panel de piedra que está suelto y ven detrás de él un túnel excavado en el suelo de la cripta. Este pasillo sucísimo y estrecho conduce a las profundidades subterráneas. En el otro extremo se encuentran con el antiguo Robert Monroe-Tyler y con su familia de gules. Los gules quedan sorprendidos e irritados por la intromisión, pero no son necesariamente hostiles, ya que se han alimentado hace poco. Protestan mucho ante la luz intensa, pero aceptan una luz tenue como la de una linterna puesta a un par de pulgadas del suelo y dirigida hacia abajo.

Si los investigadores tratan de abrir haciendo palanca la puerta del mausoleo por la noche, se sorprenderán al ver que está ya entreabierta. Detrás estarán Robert y los otros gules.

EL ENCUENTRO CON ROBERT

El que fuera Robert Monroe-Tyler lleva unos andrajosos pantalones y una camiseta. Su transformación no es plena, por lo que a veces tiene frío. Además, aunque la mayoría de sus rasgos han cambiado, todavía se puede reconocer a la persona que era. Con una forma de hablar siseante, esforzada y gutural, dice a los investigadores que no están en peligro, todavía. Expresa a la vez admiración y preocupación ante el hecho de que hayan sido capaces de encontrarle, ya que él esperaba desaparecer del mundo de los hombres para siempre. Puede describir cómo descubrió que fue un bebé intercambiado y cómo pensó que su muerte sería más fácilmente asimilable para Jennifer que la verdad oculta tras la desaparición. Todavía siente respeto hacia ella. En cuanto a la muerte de Albert Myers, Robert hace una mueca de desprecio y dice que, para los gules, es un honor el ser consumido por la propia familia, ya que es un modo de lograr la vida eterna. Como el funeral de Robert había condenado a los Myers entre los hombres, considera que se merecían este don.

Si los investigadores no han matado a ningún gul, Robert dirá que, puesto que los gules no han hecho ningún mal y no han matado a nadie que no deseara morir, no hay ninguna necesidad de un derramamiento de sangre ahora. Tan sólo pide a los investigadores que no le cuenten a su madre la verdad, ni hablen a nadie de lo ocurrido.

Si los investigadores han matado a uno o más gules, hay un 25% de posibilidad por cada gul muerto de que no pueda adoptarse ninguna solución pacífica y de que los gules que quedan ataquen. Esto también ocurrirá si los investigadores se niegan a mantener en secreto lo que han descubierto o si se sienten incapaces de permitir que los gules continúen profanando terreno sagrado. Entonces una lucha terrible y mortífera dará comienzo.

Conclusión

El encargo de encontrar el cuerpo de Robert ha finalizado con éxito, pero los investigadores no pueden contarle a Jennifer Monroe-Tyler lo que han descubierto. La mentira piadosa más sencilla es que los Myers (uno de ellos o ambos) enloquecieron

e incineraron el cuerpo. Tanto los investigadores como el sheriff quieren hacer responsables de lo ocurrido a los Myers. Además, el sensacionalista asesinato aparente del marido a manos de su mujer deja satisfechos a los tabloides.

El sheriff y el doctor Myers no han sido desenmascarados como sectarios. Aunque ellos no son asunto de los investigadores, quizá deduzcan que han representado papeles más importantes que los que han descubierto hasta ahora. Los miembros supervivientes de este culto pueden ser protagonistas de aventuras posteriores.

Al principio Jennifer Monroe-Tyler no da crédito a la historia inventada por los investigadores, ya que una mera cremación parece no tener ningún sentido, además de ser indemostrable. Finalmente acepta la idea, a falta de otra mejor. Pero la historia le corroe y la tristeza nunca la abandonará. Tras un par de años, se suicida. Para entonces Robert se ha transformado completamente y está ilocalizable. ¿Actuaron bien los investigadores al hacerle una promesa a un gul?

Nunca estarán del todo convencidos. Por razones obvias, evitarán descubrir en donde fue enterrada la pobre tía Jenny...

Si revelan la verdad a Jennifer Monroe-Tyler, le provocarán un gran sufrimiento y un daño psicológico del que tardaría años de tratamiento psiquiátrico en recuperarse. Pero conseguirá recuperarse. La traición a la promesa de Robert y las subsiguientes dificultades a las que tiene que enfrentarse su madre le cuestan a cada investigador 1D6 COR. ¿Tenía razón Robert? ¿Deberían no haberle contado nada? Nunca estarán completamente convencidos de lo que debieron hacer.

Por último, si las maquinaciones del sheriff siguen el camino que espera que sigan, los investigadores darán con sus huesos en algún psiquiátrico, condenados como un culto de asesinos locos. Mientras son encarcelados, se enteran de la muerte de Jennifer Monroe-Tyler. Cada investigador pierde un 1D10 COR adicional.

RECOMPENSAS

A cada investigador que haya descubierto lo que le ocurrió a Robert Tyler, se le concederá 1D6 COR. Esta bonificación se consigue hayan encontrado o no una solución pacífica, y aunque hayan matado a algunos o a todos los gules.

Estadísticas

RUDOLPH CLEMENS, 60 AÑOS, SHERIFF DEL CONDADO Y MIEMBRO DEL CULTO GUL

El sheriff del condado es un hombre de apariencia amable, siempre accesible a los ciudadanos, de los que espera votos. Ha sido reelegido tres veces en su cargo, luego tiene que estar haciéndolo bien. Su vigilancia ha sido la causa principal por la que el culto gul ha podido prosperar en la zona. Los miembros del culto gul le consideran su líder natural.

FUE 12 CON 13 TAM 14 INT 14 POD 15
DES 11 APA 12 EDU 16 COR 0 PV 13

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Automática de 9mm 60%, daño 1D10
Cuchillo del Culto 30%, daño 1D4+1+1D4

Hechizos: Contactar con un Gul.

Habilidades: Regatear 65%, Mitos de Cthulhu 11%, Crédito 80%, Conducir Coche 60%, Charlatanería 80%, Gul 30%, Escuchar 65%, Artes marciales 25%, Psicología 60%, Discreción 30%, Descubrir 75%.

ALBERT MYERS, 64 AÑOS, DIRECTOR DE POMPAS FÚNEBRES Y MIEMBRO DEL CULTO

Su familia ha adorado a los gules durante generaciones. Por su apariencia y sus modales el señor Myers parece un hombre sombrío, bondadoso, compasivo cuyo papel de director de pompas fúnebres le ha impuesto lo que es. Pero en realidad es tan salvaje y asesino como los gules que adora. Los investigadores tienen poco trato con él, gracias al sheriff y a la señora Myers. Aunque algunos considerarían su muerte como un asesinato, para Albert es un gran honor.

FUE 11 CON 14 TAM 13 INT 13 POD 13
DES 11 APA 10 EDU 18 COR 0 PV 13

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Ninguno.

Habilidades: Habilidad artesanal (cosméticos) 75%, Habilidad artesanal (preparar cadáveres) 55%, Mitos de Cthulhu 21%, Fingir simpatía 71%, Gul 25%, Medicina 58%, Psicología 60%.

MARGARET MYERS, 59 AÑOS, ENFERMERA INTERCAMBIADORA DE NIÑOS

La entregada esposa de Myers es, además, su hermana. También es un miembro del culto gul de toda la vida. Margaret cambió al hijo de Jennifer por otro bebé que fue criado como Robert Monroe-Tyler. Margaret Myers actúa como si fuera la abuela favorita de cada uno, por lo que no se sospecha su naturaleza despiadada y asesina. Cuando se encontró con los investigadores, Margaret empuñaba un cuchillo de sacrificios cubierto de símbolos arcaicos y hecho de fémur humano afilado.

FUE 7 CON 10 TAM 9 INT 15 POD 14
DES 9 APA 12 EDU 18 COR 0 PV 09

Bonificación al daño: +0

Ataques: Cuchillo gul 45%, daño 1D4+1

Hechizo: Contactar con un Gul.

Habilidades: Mitos de Cthulhu 17%, Primeros auxilios 70%, Gul 15%, Medicina 44%, Persuasión 56%.

JENNY MONROE-TYLER, 51 AÑOS, DESOLADA MADRE

Es una mujer fuerte e inteligente que proviene de una antigua y acaudalada familia. No tiene conciencia de que algo inusual le haya ocurrido a su hijo en su nacimiento o en su muerte. Antes era simpática y jovial, pero tras la muerte de su hijo se ha vuelto introvertida y sombría.

FUE 11 CON 12 TAM 9 INT 16 POD 14
DES 12 APA 14 EDU 21 COR 50 PV 12

Bonificación al daño: +0

Ataques: Ninguno.

Habilidades: Regatear 65%, Crédito 80%, Derecho 79%, Buscar libros 65%, Persuasión 56%, Psicología 60%.

ROBERT MONROE-TYLER, 20 AÑOS, GUL INTERCAMBIADO AL NACER

Robert no es completamente un gul, por lo que sus habilidades y ataques de gul están un poco por debajo de lo normal. Ha aceptado su destino: ni hay manera de detener la transformación, ni él quiere detenerla. Como último acto de compasión humana, Robert trata de ocultarle la verdad a su madre adoptiva. Todavía quiere mantener en secreto su nueva vida, pero, aparte de eso, no hará nada para ayudar a su madre adoptiva, porque ya no le importa realmente. Ha cambiado.

¿Se comportará pacíficamente con los investigadores o tratará de matarlos? Eso depende de si se ha alimentado hace poco.

FUE 15 CON 14 TAM 12 INT 14 POD 13
DES 14 APA 3 EDU 16 COR 0 PV 14

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Garras (x2) 25%, daño 1D6+1D4

Mordisco 20%, daño 1D6

Armadura: las armas de fuego y los proyectiles le causan la mitad del daño obtenido en la tirada, (redondeando las fracciones hacia arriba).

Hechizos: Contactar con un Gul.

Habilidades: Excavar 50%, Tregar 70%, Mitos de Cthulhu 06%, Gul 50%, Ocultarse 40%, Saltar 70%, Buscar libros 54%, Olfatear la putrefacción 40%, Discreción 60%, Descubrir 44%.

Pérdida de Cordura: Ver a un gul cuesta 0/1D6; 1/1D8 para el investigador que sea familiar de Robert.

DR. THOMAS TYLER, 67 AÑOS, MÉDICO Y MIEMBRO DEL CULTO GUL

Es un hombre alto y brusco que está semi-retirado de la práctica de su profesión. Hay una frialdad en sus ojos que desconcierta a sus pacientes. El doctor Tyler era conocido entre sus compañeros como un hombre imperturbable ante la presión o el peligro. Pero era así porque está completamente loco desde hace 25 años. Cuando su profunda voz dice: "Confíe en mí, soy médico", es mejor cualquier cosa antes que hacerle caso.

FUE 10 CON 11 TAM 13 INT 15 POD 16
DES 10 APA 11 EDU 21 COR 0 PV 11

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Bisturí 45%, daño 1D4+1+1D4

Hechizos: Cántico de Thoth, Contactar con un Gul.

Habilidades: Regatear 30%, Biología 55%, Química 15%, Informática 20%, Crédito 70%, Mitos de Cthulhu 19%, Conducir automóvil 35%, Primeros auxilios 50%, Gul 30%, Latín 35%, Buscar libros 30%, Escuchar 60%, Medicina 70%, Persuasión 40%, Farmacología 35%, Psicología 55%.

SEIS GULES, FAMILIARES DE ROBERT

Los verdaderos familiares de Robert quizá se sorprendan por la intrusión de los investigadores, pero no tienen por qué ser necesariamente poco amistosos.

Gul	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV	bd
Uno	15	13	11	14	14	12	+1D4
Dos	17	14	14	11	10	14	+1D4
Tres	15	15	15	12	12	15	+1D6
Cuatro	16	14	12	10	13	13	+1D4
Cinco	18	16	16	13	11	16	+1D6
Seis	15	12	14	14	13	13	+1D4

Ataques*: Garras (x2) 30%, daño 1D6+bd

Mordisco 30%, daño 1D6+agarrón automático**

* Pueden atacar con ambas garras y morder en un mismo turno de combate.

** Si la criatura acierta con el mordisco, entonces abrazará a la víctima agarrándola fuertemente con los dientes produciendo automáticamente un daño de 1D4 por turno. Una tirada exitosa de FUE contra FUE en la Tabla de resistencia permite desasirse del abrazo del gul.

Armadura: Las armas de fuego y los proyectiles les hacen la mitad del daño obtenido en la tirada (redondeando las fracciones hacia arriba).

Habilidades: Excavar 70%, Tregar 70%, Gul 50%, Ocultarse 70%, Saltar 70%, Olfatear la putrefacción 75%, Discreción 80%.

Pérdida de Cordura: 0/1D6 ■



En donde los investigadores tendrán que dominar su compasión y reunir las fuerzas suficientes para condenar un amor que se va haciendo sordo a todo excepto a sí mismo.

Información para el Guardián

Esta historia comienza tres años atrás con un niño enfermo, una angustiada madre y un mago. El mago era "El Increíble Kraygen", un ilusionista poco conocido, artista de la prestidigitación. Su material promocional le presentaba como un europeo misterioso, que pretendía ser de noble cuna. Es verdad que tenía cierto acento, pero era un acento de una nacionalidad indiscernible; además empleaba unas expresiones extrañas y un vocabulario escogido que nadie había escuchado jamás. Todo el mundo le conocía como Kraygen.

El teatro mágico mezcla la habilidad para actuar en público y la ilusión. Aunque Kraygen era un mago genuino, no se le daban bien los trucos. Podía equivocarse en su discurso teatral por estar pensando en algún problema metafísico, o perder la paloma que tenía en el sombrero, o incluso olvidar la baraja. Se ganaba la vida actuando en el circuito nacional de festivales escolares y aunque en varias ocasiones pasara la noche en Boulder City, Kraygen nunca jugó en las Vegas, ni ha aparecido en la televisión, ni ha disfrutado de una situación económica demasiado boyante.

Todo eso no le importaba. Los trucos sólo le servían para ganarse el pan. Prefería los pensamientos profundos y se encontraba satisfecho con su vida. Creía que la buena suerte era meramente oportunidad percibida. Cuando su exigua carrera le llevó a Hutton Lake para actuar en un festival escolar, pasó la noche en el alojamiento Sanderson. Allí conoció a Phyllis Sanderson y a su hijo moribundo de siete años: la oportunidad había llegado.

Dos años antes de la visita de Kraygen, el marido de la señora Sanderson había sucumbido debido a una enfermedad conocida como el mal de Mallin, una extraña infección que poco a poco va pudriendo la musculatura, incluyendo el corazón y el sistema respiratorio, y que resulta mortal en un par de años. La ciencia conoce este mal, pero carece de un tratamiento efectivo.

El marido de Phyllis Sanderson murió transcurridos dos años. La degeneración de su esposo afectó a Phyllis enormemente, pero fue capaz de rehacer su vida. Sin embargo, siete meses después, a su único hijo, David, le diagnosticaron la misma enfermedad.

Hacia finales de año, Phyllis Sanderson había decidido que la enfermedad no haría con su hijo lo mismo que hizo con su marido. Planeó matar a su hijo y después reunirse con él mediante el suicidio. Estaba a punto de llevar a cabo su plan, cuando un huésped recién llegado se ofreció a ayudar al niño. El Increíble Kraygen estaba en la ciudad.

Cuando Kraygen alquiló una habitación en la casa de huéspedes quedó impresionado por la poderosa aura que rodeaba a la sencilla, menuda y rellenita propietaria. Era la mujer de sus sueños, un auténtico volcán de energía mágica. Como no era estúpido, enseguida comprendió el estado en el que se encontraba y se dio cuenta aquella misma tarde de que la desgracia amenazaba a su hijo. Pero había sentido un flechazo. Dejó su trabajo en los escenarios y se quedó con ellos. A la tarde siguiente le dijo que tal vez fuera capaz de ayudar a su hijo, pero con esta afirmación sólo consiguió enfurecer a Phyllis. Cuando le demostró como podía atravesar las paredes, ella comenzó a tomarle en serio.

Durante su larga época de estudios, Kraygen había aprendido muchos hechizos. Creía sinceramente que tal vez podría ayudar al niño. Y así fue. Pero cuando Kraygen tuvo en sus manos la rabiosa y viscosa esencia de la enfermedad, se dio cuenta de que no tenía ningún sitio donde depositarla. "Necesitamos otro recipiente", reflexionó. Sin escrúpulos, drogaron a un huésped, le transplantaron el mal y después lo mataron y enterraron su cadáver, aún goteante.

Durante un tiempo todo les fue bien. David florecía y la pareja era feliz. La que fuera señora Anderson se convirtió en la nueva señora Kraygen, pero el nombre de la casa de huéspedes permaneció siendo el mismo. Por desgracia David empeoró, y entonces ellos comprendieron que Kraygen sólo era capaz de encontrar la forma activa de la enfermedad, mientras que la infección latente permanecía en el pequeño.

Con el paso de los meses se fue desarrollando la rutina. Kraygen estudiaba sus libros antiguos y se entretenía con la alquimia. La señora Kraygen sacaba adelante la casa de huéspedes, como siempre había hecho. La milagrosa curación de David fue ampliamente celebrada en la prensa. Él acudía a la escuela como cualquier otro niño. Y cada dos o tres meses la feliz pareja buscaba un receptor apropiado, colocaban en él la enfermedad que se había desarrollado, lo mataban, y enterraban el cuerpo en el sótano. Mientras más de una docena de cuerpos se pudrían lentamente bajo el suelo del sótano, los conocidos decían, refiriéndose a los Kraygen, que nunca se había visto tanta dicha conyugal.

Fue entonces cuando una víctima resistió la droga opiácea y escapó antes de que la enfermedad pudiera arraigar completamente en él.

Información para los Investigadores

Esta aventura comienza avanzada la noche, cuando los investigadores atraviesan en coche la pequeña ciudad de Hutton Lake.

Pueden estar de paso, o ir allí por una razón específica, según prefiera el guardián. Quizás estén volviendo a casa tras una aventura anterior, o en camino para encontrarse con un amigo. En cualquier caso, avanzada la noche, su coche circula solo por Hutton Lake Main Street. En una intersección los investigadores ven a un segundo coche zigzagueando hacia ellos. Sus luces están apagadas; el conductor casi no se da cuenta a tiempo.

Solicita una tirada de Conducir automóvil. Si tiene éxito, el investigador se las arregla para evitar el coche. Al hacerlo, el vehículo de los investigadores sube el bordillo y choca contra un poste de teléfonos. Los investigadores no sufren ningún daño, pero el coche se estropea. El segundo coche pasa por encima del bordillo de la acera opuesta, se estrella contra un gran buzón de correos y también queda inservible. Fallar la tirada de Conducir automóvil supone que el vehículo kamikaze se choque con el coche de los investigadores. Pide que todos los investigadores realicen tiradas de Suerte. El daño es de 0/1D6 puntos por golpe, dependiendo del resultado. En cualquier caso, ninguno de los dos coches puede volver a conducirse.

Después de comprobar que se encuentran bien, los investigadores pueden examinar el segundo coche. Cuando se acercan hasta él, ven una sustancia viscosa de color rojizo pálido que está saliendo de la puerta del conductor. Al abrir la puerta emana una oleada de aire fétido y escuchan un sorber repugnante que resulta ser una respiración torturada. Aquellos que miren dentro pierden 1/1D8 COR. Desplomado sobre el asiento hay un despojo de hombre digno de compasión. Tiembla y tiene escalofríos, sus miembros están destrozados y retorcidos, y su piel, cubierta de llagas supurantes, rezuma el líquido nocivo y viscoso que se derrama por la puerta. El hombre sólo lleva puesta la parte de debajo de un pijama.

Despacio, haciendo un gran esfuerzo, susurra unas palabras que suenan como si estuviera hablando con barro en la boca: "Horrible... esto... debe parar..." Suponiendo que los investigadores telefoneen para buscar ayuda, el hombre muere antes de que llegue la ambulancia. Si tienen tiempo para registrar el coche, no encontrarán nada, ni siquiera algún papel de la documentación del coche. Obviamente, no lleva la cartera en el pijama.

La policía llega enseguida e interroga a los investigadores sobre lo sucedido. Al ver el horroroso cuerpo, dan un silbido. Una grúa llega para llevarse el coche de los investigadores y el conductor les recomienda que le permitan trasladarlo hasta el garaje de Gary Long, el mejor de la ciudad.

Un policía les lleva en coche hasta la casa de huéspedes Sanderson, ya que es el único lugar en Hutton Lake donde se alquilan habitaciones. Les pide que no abandonen la ciudad inmediatamente, ya que, a causa de la muerte, deben contar con hacer declaraciones en la comisaría por la mañana.

La casa de huéspedes

La casa de huéspedes es grande, laberíntica, tiene dos pisos y también un desván y un sótano. Está pintada de un color blanco inmaculado y rodeada de un césped bien cuidado, con un bonito jardín lleno de flores que crece a lo largo de la calle. Incluso después de la medianoche, la casa de huéspedes tiene un aspecto alegre y atractivo. Dentro las luces brillan.

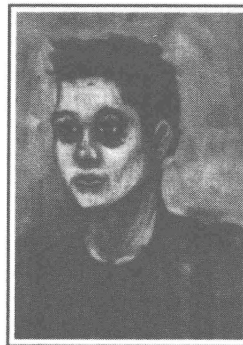
El policía llama a la puerta. Les recibe una mujer corpulenta, la señora Phyllis Kraygen. Da la bienvenida a los investigadores y les dice que han tenido suerte al encontrarla aún levantada a esas horas. A veces no puede dormir, "cosa que no le pasa a mi marido", dice riendo. "Duerme como un bebé". Hay tres habitaciones disponibles: una es doble, dos son individuales. Si necesitan más camas, hay algunos catres que pueden llevarse a donde dispongan los investigadores. Una vez que todo está arreglado, la señora Kraygen anota a los investigadores en el registro y en el ordenador, y comprueba sus tarjetas de crédito. El precio es de 50 dólares cada habitación individual y 65 la doble. Cada catre supone un extra de 7.50 dólares.

Phyllis les dice las normas de la casa. Primero, la planta baja, excepto el comedor, está destinada al uso privado de su familia, por lo que no está permitido el acceso a los huéspedes. Las habitaciones no tienen un cuarto de baño propio, pero hay dos baños completos en la planta de los huéspedes, en el piso de arriba. El único teléfono para los huéspedes está sobre el mostrador delantero en la planta baja. Las llamadas a larga distancia se añadirán a la cuenta. El desayuno se sirve entre las siete y las ocho, el almuerzo a las doce y la cena está preparada a las seis. Cuando termina de darles las instrucciones, la señora Kraygen se despide deseando a todos los investigadores las buenas noches. Nada más ocurrirá esta noche.



PHYLLIS KRAYGEN

A la mañana siguiente



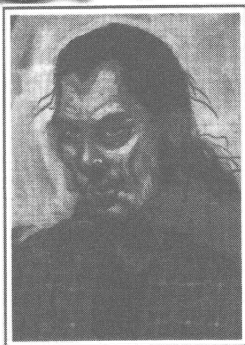
DAVID KRAYGEN

Unos sonidos metálicos vienen de la planta baja a las siete de la mañana: el desayuno está servido. Cuando los investigadores entran en el comedor ven a un chico joven sirviendo la comida. Hay fuentes con huevos y gruesas lonchas de jamón, un gran tazón humeante lleno de croquetas de patata hervida y cebolla, una bandeja de fruta, café, leche, zumo de naranja, tostadas, mantequilla y mermelada.

En el comedor ya están presentes dos huéspedes, un hombre y una mujer, sentados separados, a los que los investigadores no conocen todavía.

El chico es el hijo de diez años de Phyllis, David. Cuando le pone el plato a un investigador, éste recibirá una tirada de Descubrir. Aquellos que tengan éxito se fijan en una cadena de plata rodeando el cuello del niño, en la que cuelga un pequeño amuleto en el que hay inscrito un símbolo extraño. (Ayuda de Un amor en apuros nº 1). Si se pregunta a David por la cadena, él sonríe se la saca de la camiseta para enseñársela y dice "Me la ha regalado mi nuevo padre. Dice que es mágica". Si los investigadores continúan preguntando, Phyllis Kraygen les interrumpe y le dice a David que deje de hacer el tonto y termine de poner la mesa.

La mujer que está sentada al final de la mesa se presenta como la doctora Amanda Kliss. Está leyendo una novela de horror, en



JOHN BOG

rústica, escrita por Stephen King. Les cuenta que está de camino a casa después de visitar a sus padres en el norte. Es médico de cabecera en la pequeña ciudad de Kuddow, al otro lado de la frontera del estado. Son sus primeras vacaciones desde hace años. Se detuvo aquí la pasada noche y encontró el lugar tan relajante que se quedará también esta noche y puede que la siguiente.

En el otro extremo de la mesa está sentado un joven silencioso y con apariencia poco amistosa, que viste unos vaqueros negros y una camiseta negra. Si le saludan, esboza una media sonrisa y asiente con la cabeza. Si le preguntan su nombre, contesta: "John Bog" y no da más detalles. En realidad, él se llama Ed Jawolalski y es un traficante de drogas que hace poco ha hecho de la heroína el negocio de su vida. Pero su comprador se está retrasando, tenía que haber llegado hace tres días. Por eso el joven está nervioso y enfadado. Está empezando a pensar que se la están jugando. Si los investigadores le hacen demasiadas preguntas, puede hacer algo estúpido y violento.

La doctora Kliss charla con todo el que quiera hacerlo. John Bog come en silencio. La señora Kraygen va y viene servicialmente, pero vigila a los investigadores. Sólo ocurren dos cosas dignas de mención durante el desayuno.

La doctora Kliss le pregunta a la señora Kraygen qué fue el estrépito que hubo por la noche. La señora Kraygen le responde que ella no oyó nada fuera de lo habitual. La doctora Kliss cuenta que la pasada noche, hacia las once, le pareció oír un estrépito, como si algo se hiciera añicos. Pero la señora Kraygen dice que ella no oyó nada, y que en ese momento estaba en la sala de estar. La doctora Kliss pregunta a John Bog si oyó él algo esta noche, pero él contesta "no".

(En realidad todos escucharon el sonido de un cristal haciéndose añicos, cuando la víctima saltó desde su habitación en el segundo piso para escapar de la horrorosa implantación de la enfermedad de David, pero Bog y los Kraygen no quieren levantar sospechas en las mentes de los investigadores. La doctora Kliss se fue a la cama pronto aquella noche y no conoció a la víctima, por lo que no sabe que en la casa se albergaba otro huésped).

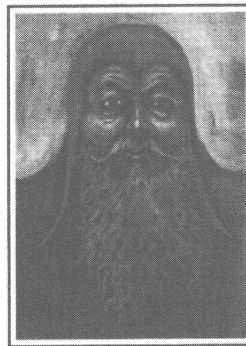
Más adelante, Bog se aclara la garganta y le pregunta a la señora Kraygen si se ha acordado de comprar más sal. La señora Kraygen se disculpa: se ha olvidado, mandará por ella. Bog farfulla algo muy bajito y continúa comiendo.

KRAYGEN (EL INCREÍBLE)

Kraygen aparece durante el desayuno. Es un hombre manso con una larga barba blanca y negra. Viste ropa informal y una vieja chaqueta de tweed. En su cabeza lleva un extraño casquete (que parece una especie de gorra de aviador aunque también recuerda un gorro judío) azul marino con dos pequeñas orejeras que descenden hasta la barbilla. El gorro es tibetano, explica él siempre, y se lleva para tener buena suerte. Abre el grandísimo libro que lleva consigo y se pone a leer en silencio, moviendo los labios y con el dedo siguiendo línea a línea. "Mi

marido fue mago y ahora se dedica al estudio", comenta Phyllis con orgullo. Kraygen sonríe un poco tristemente y bebe de un trago taza tras taza de café solo. No toca la comida.

Después de un rato, Kraygen mira la mesa y amonesta a Bog, que está tragándose el desayuno. "La sal es mala para usted", sentencia. Bog gruñe y abandona la habitación.



EL INCREÍBLE KRAYGEN

Si los investigadores preguntan a Kraygen por su trabajo, dirá modestamente que en esos momentos estudia el imperativo categórico enunciado por Immanuel Kant, según el cual el más alto motivo práctico es el respeto a la ley moral, así como los temas desarrollados por W. D. Ross y los utilitaristas más recientes. La Ética, dice, es una maravillosa creación humana y por lo menos igual de fascinante que el concepto de cordura. ¡Todo un reto

intelectual! Casi aplaude, tan entusiasmado se vuelve con todas esas ideas. Añade que también está aprendiendo árabe para ser capaz de leer la *Guía de Perplejos* de Maimónides.

Dice que está contento de haber elegido permanecer en Hutton Lake porque las cuestiones de la muerte, la acción y la vida moral pueden enfocarse más nítidamente en una ciudad pequeña. Cualquier clase de asunto puede convertirse en algo personal. "Aquí no hay sitio para la abstracción", dice sonriendo. "Todo es real."

Abandonar la casa

La primera vez que los investigadores dejan la casa de huéspedes, solicita tiradas de Descubrir. Un éxito hace notar la luz del sol refulgiendo en un objeto brillante que está en la gravilla suelta del aparcamiento. Es una navaja suiza que está tirada entre las piedras sueltas. Su hoja de tres pulgadas está abierta y manchada de una sustancia viscosa y mohosa, ligeramente parecida a la que goteaba de la puerta del coche del hombre que había muerto la noche anterior.

Explorando la ciudad

El garaje

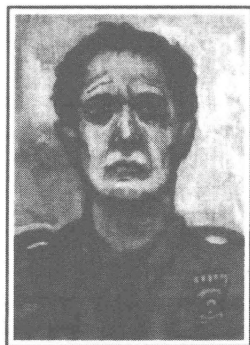
Los investigadores necesitan saber cuál es la avería de su coche y cuánto les costará la reparación. Desde la casa de huéspedes hay ocho manzanas hasta el garaje de Gary Long. Gary es un hombre delgado, con hombros encorvados, que habla con un ligero acento sureño. La parte delantera del coche está seriamente aplastada, y el radiador y el ventilador están dañados de manera irreparable. Uno de los faros también está estropeado. Conseguir las piezas necesarias llevará dos días, y el coste ascenderá a unos 500 dólares por las piezas y la mano de obra. Cualquier investigador que quiera examinar el coche puede hacerlo, y un éxito en una tirada de Mecánica servirá para concluir que el presupuesto de Gary incluso puede que sea bajo. La avería resulta obvia e indiscutible.

Esta avería del coche mantendrá a los investigadores en la ciudad durante dos días, aunque podrían intentar acelerar las

cosas. Por ejemplo, Gary puede alquilarles su viejo Buick, de manera que podrían conducir las cincuenta millas que les separan del proveedor de piezas más cercano y traer los artículos necesarios ese mismo día. Eso les ahorrará todo un día, aunque Gary o su ayudante (el "Inepto Bob" Greener) todavía deban encontrar tiempo para arreglar las abolladuras y llevar a cabo las reparaciones.

El Departamento de Policía

Debido a que el caso del hombre que ha muerto es inusual, el propio sheriff Mike Tageret está realizando el interrogatorio. Un oficial está presente para registrar la información y preparar las declaraciones formales de cada investigador. El sheriff no se fía de los investigadores, por lo que les hace por separado la misma pregunta a cada uno. Si piensa que están siendo sinceros, les dará la oportunidad de hacerle a él algunas preguntas. Si resulta evidente que mienten o tratan de engañarle en algún punto, les aconsejará a todos que no abandonen la ciudad hasta que la investigación judicial del juez de instrucción haya tenido lugar y se haya dictado sentencia sobre la causa de la muerte.



SHERIFF TAGERET

Estos interrogatorios seguirán llevándose a cabo hasta que los investigadores se den cuenta de que, hasta ahora, ellos son los únicos sospechosos concebibles. Seguramente se pondrán nerviosos cuando empiecen a darle vueltas a su situación. El sheriff quiere saber lo siguiente:

- ¿Dónde está el hogar y cuál es la ocupación de cada investigador? ¿Les conoce alguien en Hutton Lake?
- ¿Por qué estaban en Hutton Lake la noche pasada, de dónde partieron y a dónde se proponían ir?
- ¿Qué pasó exactamente la pasada noche? (El sheriff quiere estar seguro de que coinciden con la historia que le contaron al policía la noche anterior.)
- ¿Tocaron algo del interior del coche o cogieron algo? ¿Dijo algo el difunto?

Tras estas cuestiones, los investigadores pueden hacerle al sheriff algunas preguntas a cambio. Pero el sheriff es un hombre con mucha experiencia en este terreno. Para sacarle alguna información, el investigador debe obtener una tirada exitosa de Charlatanería por cada dato de los siguientes. Como complemento, una tirada exitosa de Psicología revela las impresiones del sheriff ante la información.

El nombre del hombre muerto todavía se desconoce. El coche está registrado a nombre de Jason Andrews, que vive a unas cien millas de allí. (Nadie ha contestado a las repetidas llamadas al número de teléfono de este hombre: probablemente el difunto sea Andrews.)

Hasta ahora nadie en Hutton Lake ha informado acerca de alguna desaparición. (El pijama indica que el fallecido no venía de muy lejos.)

El juez de instrucción no ha determinado la causa de la muerte del hombre del pijama, pero ha afirmado, con carácter informal, que dicha causa probablemente no sea contagiosa. Si los investigadores empiezan a sentirse enfermos, deberán acudir inmediatamente a un doctor. (El sheriff es un fan entu-

siasta de la serie "Expediente X", y teme que algo horrible e inevitable haya llegado a Hutton Lake.)

El sheriff Tageret puede ser un excelente aliado en esta aventura, pero los investigadores deben abordarlo con cuidado. El sheriff trata las historias de monstruos o magia con bastante desdén, por mucho que disfrute de la ciencia-ficción. Si los investigadores mencionan algo así al sheriff, pueden provocar que les someta a una vigilancia estrecha. Pero como no es una persona cerrada, si los investigadores pueden facilitarle pruebas de cadáveres o desapariciones, cambiará de actitud rápidamente.

La biblioteca de la ciudad

Este pequeño edificio es tranquilo y limpio, aunque no muy moderno. Los números atrasados del periódico local, La Voz, están reunidos en tomos mensuales y son de fácil acceso. Si los investigadores buscan algo relacionado con los Kraygen o los Sanderson, cada tirada exitosa de Buscar libros descubrirá uno de los hallazgos que aparecen a continuación. (Por otra parte, la bibliotecaria estará encantada de ayudar. Ella y los investigadores son las únicas personas presentes en la biblioteca.)

En un periódico de hace cinco años, con fecha del 5 de marzo, una larga nota necrológica deja constancia de la trágica muerte de Ronald Sanderson, propietario de la casa de huéspedes Sanderson. Ronald estaba afectado por el mal de Mallin, una extraña enfermedad que se da tan sólo en una persona entre dos millones, pero que es mortal y carece de un tratamiento eficaz. El señor Sanderson luchó valientemente contra su enfermedad durante dos años, hasta que sucumbió a ella. Ronald ha dejado a su mujer Phyllis y su hijo de cinco años, David.

En otro periódico de cinco años atrás, fechado el 17 de septiembre, hay un artículo sobre David Sanderson, afectado por el mal de Mallin, la misma enfermedad terrible que se cobró la vida de su padre ese mismo año. El mal de Mallin es extremadamente poco frecuente y es considerado no contagioso, por lo que la probabilidad de que padre e hijo la hayan sufrido era extraordinariamente pequeña (y desgarradora). Hay una fotografía de Phyllis Sanderson, bastante delgada y con aspecto angustiado, sentada cerca de la cama donde yace su hijo, cubierto de llagas supurantes.

En un periódico que tiene fecha del 11 de abril, tres años atrás, se muestra a David Sanderson en noticia de primera plana debido a su asombrosa recuperación del mal de Mallin. Después de diecinueve meses de lucha contra la misma enfermedad que se había cobrado la vida de su padre, David, un niño de siete años, había conseguido hacer remitir completamente el mal. Los médicos, aunque quedaron desconcertados ante la repentina recuperación de David, afirmaron que la curación parecía completa.

En un periódico de hace tres años, un 14 de junio, se anuncia en la sección de sociedad la modesta boda entre Phyllis Sanderson y el Increíble Kraygen. Una foto muestra a la novia y el novio, que ya lleva puesto en la cabeza su casquete. Ella aparenta más o menos un tercio de su peso actual.

Si los investigadores quieren saber más cosas del Increíble Kraygen, cada tirada exitosa de Buscar libros descubrirá un artículo en el periódico de hace tres años, con fecha del 7 de abril, en el que se dice que el famoso mago europeo Kraygen, el Increíble Kraygen, ha llegado a la ciudad para participar en un festival escolar. No hay más información al respecto.

Cualquiera que busque información sobre el mal de Mallin y que obtenga una tirada exitosa de Buscar libros o de Medicina, encuentra lo siguiente en un texto de medicina: *Afección muy poco conocida que sufre, aproximadamente, una persona cada 2.500.000. Los síntomas son la aparición de llagas supurantes en la piel, así como el deterioro y consunción de los músculos del paciente. La muerte tiene lugar cuando los músculos de los pulmones o del corazón empiezan a fallar. Esta afección mortal ofrece pocas posibilidades al estudio científico. No hay tratamiento ni cura eficaz. Su nombre proviene de Einar Mallin, un noruego del siglo XIX, que fue el primer caso registrado.*

Explorar la casa de huéspedes

Si los investigadores deciden registrar la casa, es tarea del guardián decidir si los Kraygen descubren a los fisgones, y si es así, cuándo y dónde. Si alguno de los dos piensa que los investigadores han llegado demasiado lejos, él o ella pueden atacar de inmediato. Si los investigadores no están preparados todavía para un enfrentamiento, podrían resultar muertos.

En caso de que decidieran inspeccionar el exterior de la casa de huéspedes, solicita tiradas de Descubrir. Aquellos que tengan éxito descubren una ventana rota en la segunda planta, encima de la zona de aparcamiento. La mayor parte de la ventana está oculta por las hojas y ramas de un gran árbol que crece cerca de la casa. Una tirada exitosa de Idea señala que la ventana debe haberse roto recientemente: está cubierta por cartones nuevos que parecen no haber sufrido los efectos del aire, el sol o la lluvia.

La planta baja

En la planta baja hay una sala de estar, un comedor, una cocina, dos cuartos de baño, la habitación de David y la habitación de los Kraygen, así como las escaleras que conducen a la planta de arriba, de los huéspedes, y a la planta de abajo, el sótano. Los huéspedes sólo tienen acceso al comedor, el resto de las habitaciones son privadas. Si los investigadores son sorprendidos en algún lugar en donde habían acordado que no debían estar, necesitarán dar una explicación. Sólo las habitaciones que contienen pistas se tratan a continuación.

LA SALA DE ESTAR

Aquí hay dos puntos de interés, ambos en el pequeño escritorio de registro de los huéspedes.

Primero: Phyllis Kraygen no guarda en el último cajón un solo registro, sino dos. Si llega un huésped cuando la pareja necesita un nuevo receptor en el que introducir la última etapa de la enfermedad de David, Phyllis le ofrece el falso registro para que firme en él. (Si el huésped se libra de su horrible destino por alguna razón la señora Kraygen o su marido escribirán su nombre en el registro auténtico). Este registro contiene una larga serie de nombres y fechas en orden cronológico, mientras que el registro falso contiene un nombre en la parte superior de cada segunda página, en total, más de una docena de nombres. "Una nueva página", dice siempre la señora Kraygen

sonriendo mientras le tiende al huésped el libro. Una goma ancha mantiene el registro falso abierto por el siguiente par de hojas en blanco que van a ser usadas, evitando de esta manera que el huésped eche un vistazo a las anotaciones previas. Exceptuando las firmas falsificadas por los Kraygen, el registro auténtico es completamente riguroso. El registro falso también es preciso, pero sólo respecto a los asesinatos cometidos.

Segundo: los Kraygen registran los pagos en el ordenador. Naturalmente, la señora Kraygen borra todos los números de las tarjetas de crédito y otra información acerca de la gente que matan, y nunca declara el cobro por el alquiler de habitación de una persona muerta. Piensa que no ha dejado ninguna pista. Sin embargo, el ordenador cuenta con una utilidad que consiste en mantener los archivos recuperables incluso después de haber sido borrados, a no ser que su espacio en el disco duro haya sido ocupado por otro archivo. Por lo tanto todos o casi todos los datos que la señora Kraygen piensa que ha borrado aún existen, y pueden ser abiertos y examinados; tan sólo resulta difícil encontrarlos debido a que existen montañas de datos. A tales archivos se les ha reemplazado el primer carácter alfanumérico por un signo de interrogación. Los archivos potencialmente interesantes para los investigadores tienen la extensión .FD4, de *Front Desk 4.0*, el programa que gestiona el registro y los pagos de los huéspedes.

EL DORMITORIO DE DAVID

Es una habitación completamente normal para un niño de diez años, llena de pósteres, juguetes, y ropa desparramada. David se encuentra habitualmente en su habitación, jugando con sus soldaditos o con sus videojuegos. El niño les recuerda a los investigadores que su madre no les deja estar en esa parte de la casa, pero se alegra de poder hablar con los investigadores, ya que él está solo la mayor parte del tiempo. Si se le pregunta por qué ocurre esto, David responde que su madre y su nuevo padre están siempre ocupados. Si se le pregunta por su salud y por cómo se encuentra ahora, él dice que hace mucho sufrió una grave enfermedad y que estuvo a punto de morir. Era la misma enfermedad que acabó con su papá, pero su nuevo padre sabe cómo curarle. David no aporta más información útil.

LA HABITACIÓN DE LOS KRAYGEN

Es una gran habitación en la que hay una cama revuelta, una mesilla de noche, varias estanterías que crujen bajo el peso de cientos de libros, un pequeño escritorio atrancado, varios aparadores y armarios llenos de ropa colgada de perchas. También hay un cuarto de baño. En una pared hay una foto de Phyllis en la época en la que estaba más delgada, con su marido muerto (que puede ser identificado si han leído los periódicos en la biblioteca) y un David mucho más pequeño.

Los libros, estanterías y el escritorio pertenecen al Increíble Kraygen, que pasa la mayoría del tiempo allí leyendo y trabajando, o paseando por el bosque, sumido en sus pensamientos. Hay esparcidos algunos volúmenes sobre ocultismo y Mitos en varios idiomas. También hay muchos libros de filosofía de distintas lenguas humanas (a elección del guardián, aunque no deben ser lenguas demasiado raras o difíciles). Muchos de los libros y pergaminos están escritos con alfabetos y símbolos desconocidos para los investigadores. Su papel tiene un tacto extraño y sus encuadernaciones son rarísimas. También hay docenas de libros de cuentas encuadernados corrientemente y rebosantes de una escritura desconocida con una caligrafía reciente. Sobre el escritorio hay una pintura extraña de una mujer colgada boca abajo de un árbol en un pantano lleno de serpientes.

Si los investigadores dedican una hora o más para mirar entre los libros, o si no, con una tirada D100 de POD x1 o menos, ven en un libro una ilustración de un ser con aspecto humanoide pero que, evidentemente, no es del todo humano. Sobre su cabeza hay un casquete exactamente igual que el que lleva Kraygen.

LA COCINA

En su mayor parte es perfectamente normal y un poco anticuada. En la despensa hay un extraño tanque, vacío en ese momento, que tiene aspecto de servir para elaborar cerveza, y también un suministro casero de instrumentos de cristal de laboratorio, en su mayor parte desmontados. Sea lo que sea lo que se haya elaborado empleando este instrumental, tiene que ser algo deliciosamente picante; tan sólo inhalar sus gases hace sentir ligeramente mareado a un investigador, aunque no es ningún tipo de cerveza u otra bebida alcohólica. Una tirada exitosa de Descubrir detecta seis botellas oscuras con tapones de corcho y selladas con cera fresca en la despensa.

Esta sustancia embotellada es hidromiel espacial, preparada recientemente por Kraygen para permitirle a él y a su familia volar a través del espacio montados en un byakhee. Si un investigador bebe de alguna de las botellas, rápidamente perderá el sentido y se volverá prácticamente insensible a lo que le rodea durante 1D6 días. Después se despertará fresco y sin parecer afectado, sólo con el recuerdo persistente de unos sueños muy extraños. El calor, el frío, el vacío, la falta de comida y de bebida... nada tiene efecto sobre el investigador mientras está dormido. Un montacargas situado en la esquina de la cocina comunica con el cuarto de almacén que hay en el segundo piso y con el sótano. Los Kraygen lo encuentran muy útil para trasladar los cuerpos.

La segunda planta (de los huéspedes)

Esta planta tiene un largo pasillo con diez habitaciones a sus lados. Dos puertas en ambos extremos del pasillo tienen un letrero en el que se lee "servicios". En una puerta está escrito "almacén" mientras que el resto de las habitaciones están numeradas del uno al siete y son los cuartos de los huéspedes. La habitación número uno corresponde a John Bog; la dos, a la doctora Kliss; la tres es la que ocupó Jason Andrews durante tres horas, hasta que fue atacado. Las habitaciones número cuatro, cinco y seis son las de los investigadores. La habitación siete contiene las pertenencias de las anteriores víctimas. A continuación sólo se tratan las habitaciones en las que se pueden encontrar pistas.

HABITACIÓN 1

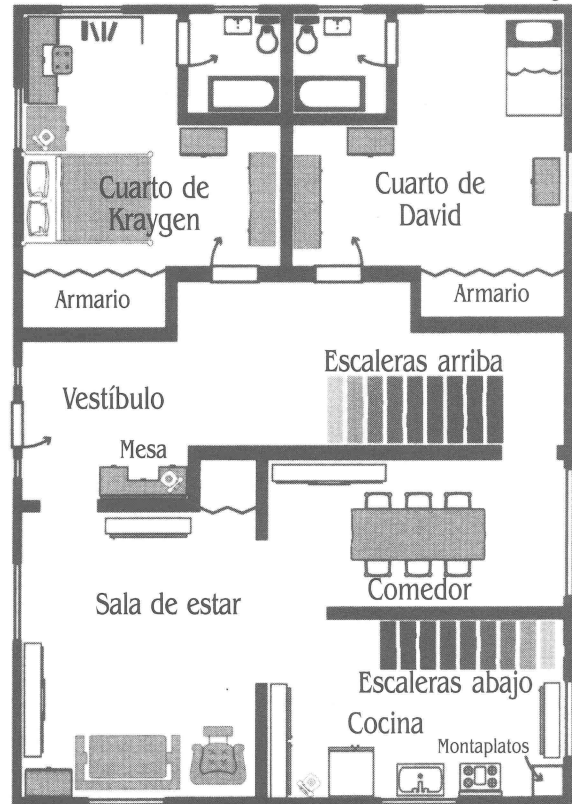
Esta habitación es usada por John Bog, es decir, por Ed Jawolalski. John se pasa la mayor parte del tiempo aquí dentro, vigilando su maletín de heroína, con una pistola junto a él o en el cinturón. Evita tener contacto con los investigadores, no invita a nadie a su habitación y no responde a preguntas. Es impaciente, maleducado y reservado, todo un señuelo para llamar la atención de los investigadores. Si Bog se encuentra a algún investigador en su habitación, hay un 70% de probabilidad de que coja su pistola y se ponga a disparar. Por suerte, John, además de ser un mal tipo, es un mal tirador.

HABITACIÓN 2

La doctora Amanda Kliss ocupa esta habitación. Pasa en ella la mayor parte del tiempo, leyendo alguna de sus novelas de terror

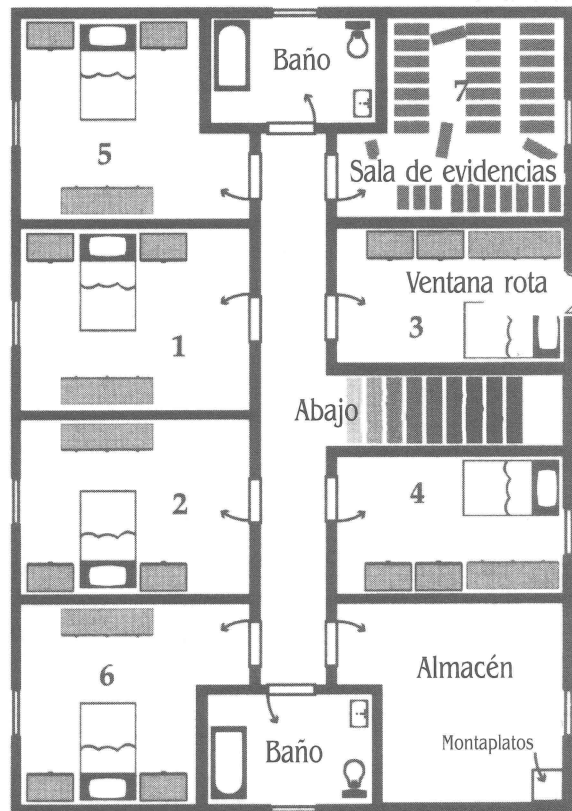
Casa de Huéspedes Sanderson

Planta baja



1 cm = 1,5 m

Planta alta



o mirando por la ventana. Nunca ha visto a Jason Andrews. Si se le pregunta por el ruido que escuchó la noche anterior, sólo puede volver a repetir lo que ya dijo durante el desayuno. Ella puede ser de ayuda si los investigadores la convencen de que algo extraño está ocurriendo. Al ser una amante de las historias de misterio y de terror, Kliss está dispuesta a considerar las ideas más inverosímiles, excepto aquellas que tengan que ver con la medicina, campo en el que tiene una actitud muy realista. Puede proporcionar unos excelentes primeros auxilios.

HABITACIÓN 3

Esta habitación está cerrada con llave. A no ser que los investigadores se las arreglen de alguna manera para hacerse con las llaves de la señora Kraygen, deberán forzar la puerta (FUE 18 en la Tabla de resistencia), o bien emplear una tirada exitosa de Cerrajería para entrar. Dentro todo está impecable y huele a lejía y otros productos desinfectantes. No hay ningún objeto personal en la habitación. La alfombra ha sido limpiada recientemente; algunas zonas están más oscuras que el resto y permanecen aún húmedas. En un esquina hay un cubo de plástico lleno de agua jabonosa con una cepillo (el agua es oscura y tiene un matiz ligeramente rojizo). Tras las cortinas echadas, está la única ventana de la habitación. Como tiene un cristal roto han puesto un pedazo de cartón para tapar el agujero. Esta ventana da al aparcamiento.

HABITACIÓN 7

La puerta de esta habitación está cerrada con llave. La única manera de conseguir el acceso es echar abajo la puerta (FUE 18 en la Tabla de resistencia) o tener éxito en una tirada de Cerrajería. Una vez dentro, los investigadores se encuentran con una habitación polvorienta llena de cajas y maletas puestas en fila a lo largo de las dos paredes. No hay muebles. Huele a cerrado y la única luz proviene de una bombilla desnuda en el techo.

Los investigadores ven ropas y pertenencias que, considerando la talla y el sexo, han debido de pertenecer a unas dieciocho personas. Las etiquetas de identificación se han arrancado. Tampoco hay carteras, bolsos, cartas, etcétera. El observar que la maleta no tiene encima polvo acumulado y que se encuentra en el último puesto de la fila hace suponer que es la más reciente en ser llevada allí. También contiene objetos personales y ropa. Los parientes de Jason Andrews pueden reconocer los contenidos de esta maleta.

El sótano

A esta habitación se accede por medio de las escaleras que hay en la cocina, arriba. Aquí abajo todo está oscuro y sucio. Un ligero olor a podrido impregna el aire. Bajo las tablas del suelo, sueltas y colocadas un tanto descuidadamente, está la tierra. Una vez desmontadas las tablas, no es necesario un talento especial para reparar en las depresiones regulares en la tierra. No importa lo mucho que se presione el suelo, la tierra se apelmaza en nuevos hoyos que marcan los lugares de enterramiento. Si se excava cualquier depresión, se encuentran rápidamente los restos en descomposición de una víctima (Pérdida de cordura 1/1D6 COR). Una búsqueda exhaustiva descubre los cuerpos de una docena o más personas (el guardián puede decidir cuántos exactamente).

Conclusión

Esta aventura termina con la muerte o el arresto de los Kraygen, o con la convocación del byakhee para su viaje es-

pacial. Ni Kraygen ni su mujer tienen deseos de irse; les gusta su vida aquí y quieren proteger a David en el lugar que siempre ha sido para él su hogar. El lugar al que Kraygen debe llevarlos es menos propicio para los pensamientos profundos, más peligroso y más ruidoso. Si tienen que partir, David ha de ir con ellos, ya que de no ser así, no tardaría mucho tiempo en morir. Quizá, tras algún tiempo, puedan volver a otra parte del mundo. Esa será su meta.

Cuando el último receptor se escapó la noche pasada, la pareja lamentó lo ocurrido durante un rato, pero por la mañana ya se había animado. Aunque no podían hacer nada, por lo menos parecía que el fugado no había dejado un rastro que condujera directamente hasta ellos, así que ocuparon su tiempo en hacer los preparativos de su marcha.

Planeaban marcharse por la noche en algún momento convocando al byakhee en el jardín trasero. Si los investigadores que observen la escena intentaran interferir, Kraygen provocará el ataque del byakhee. Además, cuenta con los hechizos de Ajar y Desviar daño y es formidable en la lucha cuerpo a cuerpo.

En el caso de que los investigadores o la policía actuaran antes de que ocurriera esto, los Kraygen seguramente sean separados. Entonces los adultos atacarán para ponerse en contacto entre ellos y reunirse con David. (Ver las notas y las características que corresponden a los Kraygen para que quede claro qué podría suceder.)

Tanto el sheriff como la doctora Kliss podrían resultar de gran ayuda en el enfrentamiento final, siempre que los investigadores consigan ponerlos de su parte.

RECOMPENSAS

Los investigadores que hayan sido capaces de presentar ante la justicia a los Kraygen ganarán 1D6 COR, pero perderán 1D4 COR cuando muera David, ya que tendrá que morir al ser encarcerados sus padres.

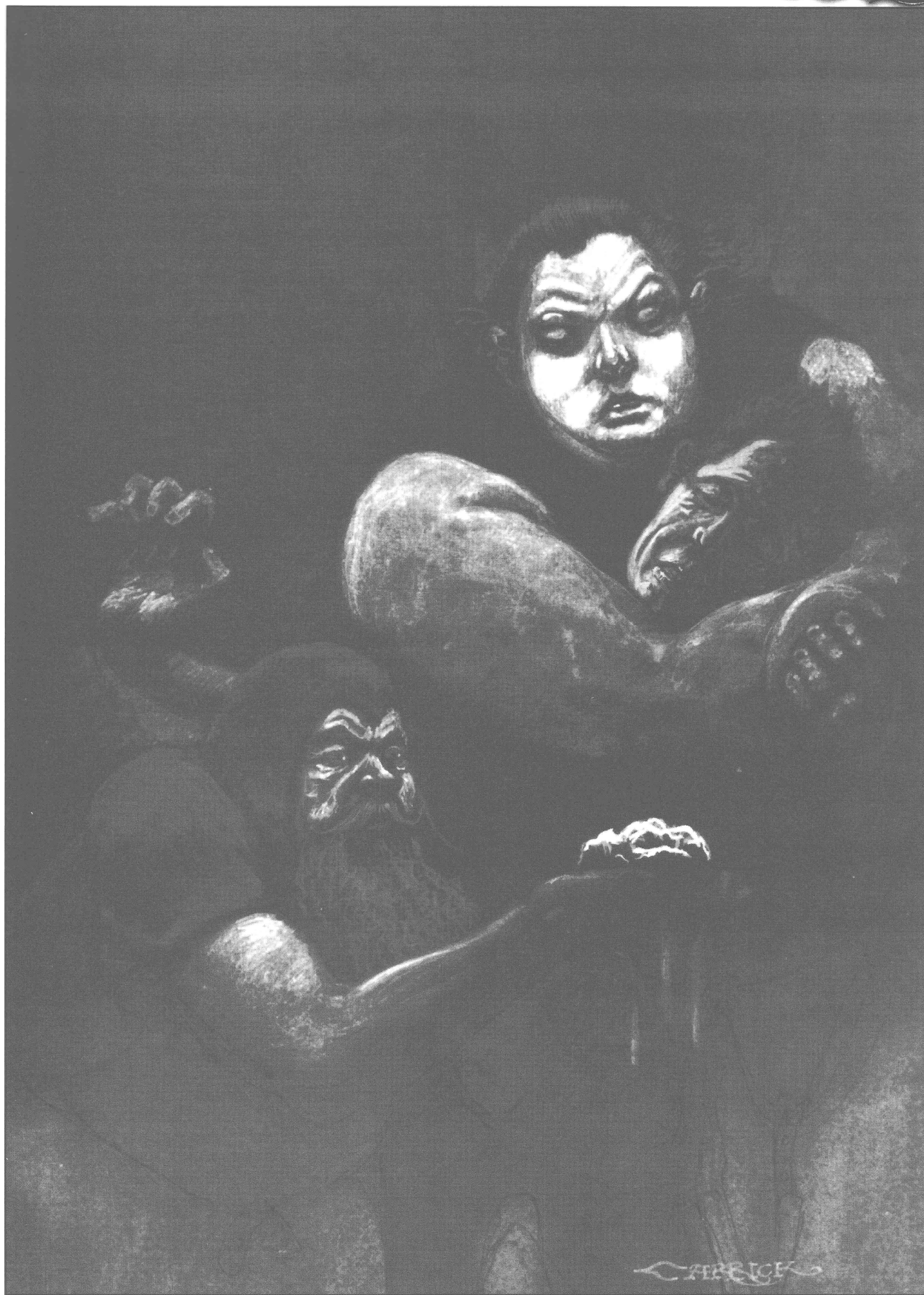
Si los investigadores son capaces de probar ante el sheriff que los Kraygen son unos asesinos, pero éstos escapan con David, concede a los investigadores 1D3 COR. Si David muriera en la Tierra, cada investigador perderá 1D3 COR.

Estadísticas

PHYLLIS KRAYGEN (ANTES SANDERSON), 47 AÑOS, ESPOSA Y MADRE

Durante los últimos dos años, su marido la ha fortalecido. No sólo ha aumentado su volumen, también su Fuerza y su Constitución han sido incrementadas por medio de la magia. No es una mujer que se haya abandonado, sino que se ha vuelto más grande y resistente para defender a su hijo. En espacios pequeños, como las habitaciones de los huéspedes, pocos hombres o mujeres podrían vencerla en una lucha. Su gran Poder es un azar, y fue, precisamente, lo que a Kraygen le atrajo de ella.

Las víctimas suelen ser drogadas. En ese estado por lo general es fácil acercarse y reducirlas. Una vez que la víctima, atonada por la droga, ha sido atrapada e inmovilizada, Kraygen puede entrar en la habitación e introducir la enfermedad en el cuerpo de la víctima. Hecho esto, él y la señora Kraygen llevan al nuevo receptor al sótano. Allí dan muerte al desgra-



MAESTRO DE LA ENFERMEDAD

ciado, normalmente cortándole el cuello y dejando que la sangre salpique su tumba.

FUE 16 CON 17 TAM 19 INT 12 POD 20
DES 10 APA 08 EDU 13 COR 0 PV 18

Bonificación al daño: +1D6

Ataques: Presa 75%, daño especial

Puño/puñetazo 60%, daño 1D3+1D6

Armadura: 2 puntos de gordura.

Hechizos: Convocar/Atar a un Byakhee, y otro más si el guardián lo desea.

Habilidades: Habilidad artesanal (falsificar) 76%, Cuidado de David 81%, Limpiar 65%, Eliminación de pruebas 54%, Selección de víctimas 57%, Discreción 59%.

KRAYGEN EL INCREÍBLE,

470 AÑOS, HECHICERO EXTRATERRESTRE

Kraygen aparenta ser un hombre de maneras agradables, pero es un inmigrante que viene de otro mundo, un lugar violento y enloquecido donde los Mitos son lo primordial. Su verdadera naturaleza física es la de un anfibio cefalópodo, con unos tentáculos como brazos, flexibles, fuertes y expresivos, tres de los cuales han evolucionado a unas piernas con aspecto de muñón, y con un gran cerebro.

El amor de Kraygen por Phyllis es genuino y honesto. Ella conoce su verdadera forma y le ama, le amaría tuviera la forma

Los hechizos de Kraygen

ALCANZAR, UN NUEVO HECHIZO

Permite al hechicero alcanzar algo a través de superficies y volúmenes intermedios hasta la máxima extensión de sus brazos o tentáculos, pudiendo ajustar alguna cosa, colocar nuevos elementos o retirar otros ya existentes. El coste del hechizo varía: se debe enfrentar la cantidad de puntos sacrificados por el realizador contra la FUE de la superficie o superficies a través de las que se desea pasar. Además el hechicero perderá 5 puntos de Cordura.

Es necesario realizar ejercicios de visualización preliminares, por lo que el proceso completo puede durar una hora o más. Durante el hechizo, el jugador debe emplear únicamente el tacto, siendo posible manipular todo lo que pueda ser bien imaginado. Para algo muy difícil, como un veneno o una enfermedad, el guardián puede además pedir una tirada de INT de la dificultad que corresponda para probar la capacidad del jugador para visualizar el objetivo. Sacar un collar de una caja fuerte, atravesar una pared y quitar un libro de un estante o recoger veneno de cobra del torrente sanguíneo de una víctima son ejemplos de lo que podría hacerse con este hechizo.

PERFECCIÓN, UN NUEVO HECHIZO

Con este hechizo y el permiso de un dios, el jugador podría convertir puntos de poder en puntos de otras características, aplicándolo tanto sobre sí mismo como sobre una persona que escoja. El dios decide cuál será el precio que implica tal cambio, que normalmente será 1 de POD por punto de la otra característica. El hechizo, por sí mismo, no supone pérdida de Cordura, pero al ser necesario el contacto con un Dios exterior o Primigenio, la pérdida de COR que conlleva el proceso puede ser sustancial.

que tuviera. Él por su parte, la apoya y la ayuda con sus asesinatos, llevados a cabo para mantener con vida a su hijo durante algunos meses más.

Un observador podría llegar a la conclusión de que la capacidad de Kraygen para la imparcialidad filosófica se parece mucho a la maldad o a la locura. Por ejemplo, se suicidaría sin protestar si se convence de que es una idea razonable; o te mataría y disecaría si ha llegado a la conclusión de que, por alguna razón, tal cosa es oportuna, aunque no sea particularmente importante hacerlo. En su propio mundo de los individuos puros, no tiene relaciones de grupo y casi nunca se deja influir por los deseos de los demás, aunque durante su estancia entre humanos, Phyllis ha sido una gran consuelo para él.

FUE 13 CON 14 TAM 12 INT 22 POD 24
DES 17 APA 09 EDU 32 COR 0 PV 13

MOV 7/10 correr/nadar

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Presa 95%, daño especial

Aplastamiento con tentáculos, daño 1D3+1D4, hasta cuatro intentos por turno de combate

Veneno paralizante 40%, daño POT 15, parálisis de los músculos voluntarios durante una hora

Armadura: Ninguna.

Hechizos: Bendecir hoja, Fabricar hidromiel, Cántico de Thoth, Imitar apariencia, Contactar con un gul, Contactar con Nyarlathotep, Desviar daño, Encantar silbato, Perfección*, Alcanzar*, Ajar, Convocar/Atar a un Byakhee, Convocar/Atar a un Vagabundo dimensional, Convocar/Atar a un Servidor de los Dioses exteriores, Signo de Voor, y otros hechizos que el guardián quiera.

* Hechizos nuevos

Habilidades: Árabe 30%, Habilidad artística (trucos de salón) 40%, Habilidad artística (magia en el escenario) 48%, Regatear, 05%, Tregar 90%, Esquivar 70%, Inglés 56%, Saltar 70%, Chino (mandarín) 70%, Crédito (sólo en Hutton Lake), 35%, Mitos de Cthulhu 29%, Alemán 70%, Griego 55%, Hebreo 45%, Latín 85%, Buscar libros, 75%, Escuchar 60%, Cerrajería, 25%, Metafísica 95%, Ciencias ocultas 45%, Percibir aura psíquica 89%, Persuasión 70%, Discreción 95%, Nadar 99%, Lanzar 90%.

UN ASEDIO DE BYAKHEE

	Uno	dos	tres	cuatro	cinco
FUE	25	26	23	20	27
CON	13	12	15	9	13
TAM	23	21	19	27	22
INT	10	12	9	11	14
POD	11	14	9	12	15
DES	16	15	14	13	12
PV	18	17	17	18	18

MOV 5/20 vuelo

Bonificación al daño: +2D6 cada uno

Ataques: Garras 35%, daño 1D6+2D6

Mordisco 35%, daño 1D6+drenaje de sangre

Armadura: 2 puntos de pelaje y piel gruesa.

Hechizos: los de POD 14 o más pueden saber hechizos 1D4, normalmente relacionados con Hastur y seres asociados.

Habilidades: Escuchar 50%, Descubrir 50%

Pérdida de Cordura: Ver un byakhee cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

DAVID KRAYGEN, 10 AÑOS, NIÑO ENFERMO

Pequeño, delgado y pálido, pero alegre y feliz. Siempre se le ve con vaqueros, camiseta, gorra de béisbol y gafas. Si cualquier

investigador habla con él, siempre responde con sinceridad y educación. Además, el niño es claramente inteligente.

FUE 05 CON 05 TAM 06 INT 14 POD 12

DES 11 APA 14 EDU 07 COR 60 PV 06

Bonificación al daño: -1D4

Ataques: Ninguno.

Habilidades: Cortesía 48%, Risa y juego 43%, Persuasión 61%.

LA DOCTORA AMANDA KLISS, 33 AÑOS, MÉDICO DE VACACIONES

Una mujer alta, atractiva, pelirroja, de ojos verdes y sonrisa amistosa. Viste pantalones, blusas informales y lleva joyas muy discretas. Le encantan las novelas de terror y le gusta charlar. Simpática y abierta, podría ser un valioso testigo o salvar una vida si uno de los investigadores resulta herido.

FUE 11 CON 13 TAM 14 INT 17 POD 08

DES 14 APA 16 EDU 19 COR 41 PV 14

Bonificación al daño: +0

Ataques: Ninguno.

Habilidades: Regatear 58%, Biología 56%, Química 50%, Crédito 66%, Conducir coche deportivo 70%, Primeros auxilios 81%, Medicina 65%, Farmacología 45%.

MIKE TAGERET, 45 AÑOS, SHERIFF DEL CONDADO DE HUTTON

Tageret es un hombre atlético, realista e inteligente. Está desconcertado por el extraño caso de Jason Andrews y espera que el juez de instrucción llegue a la conclusión de que no se trata de un asesinato, ya que no tiene ninguna pista de cómo Andrews llegó hasta Hutton Lake, o de cómo y por qué fue asesinado.

FUE 13 CON 12 TAM 11 INT 13 POD 15

DES 13 APA 11 EDU 17 COR 65 PV 12

Bonificación al daño: +0

Ataques: Puño/Puñetazo 55%, daño 1D3

Pistola automática de 9mm, 65%, daño 1D10

Habilidades: Contabilidad 15%, Regatear 60%, Tregar 45%, Informática 20%, Crédito 65%, Esquivar 56%, Conducir automóvil 70%, Charlatanería 60%, Primeros auxilios 45%, Derecho 30%, Buscar libros 30%, Escuchar 60%, Artes marciales 55%, Historia natural 30%, Persuasión 40%, Farmacología 20%, Fotografía 25%, Psicología 55%, Discreción 45%, Nadar 40%, Lanzar 60%, Seguir rastros 35%.

JOHN BOG (ED JAWOLALSKI), 22 AÑOS, AFICIONADO A LAS DROGAS Y EL DINERO

Su largo y oscuro pelo está atado en una cola de caballo. Tiene ojos de color marrón y barba de dos días. Conduce un Porsche. Su conversación consiste en cortas y bruscas contestaciones. En su habitación hay un maletín lleno de heroína y una pistola. Su comprador lleva tres días de retraso y John se está poniendo nervioso. Si los investigadores curiosean demasiado, pensará que son policías. Entonces permanecerá en su habitación, con su maletín y su pistola preparados... las cosas podrían complicarse.

FUE 14 CON 15 TAM 14 INT 09 POD 09

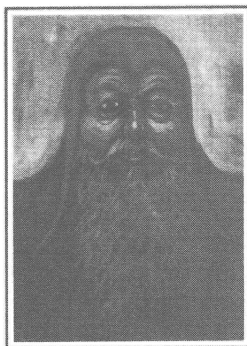
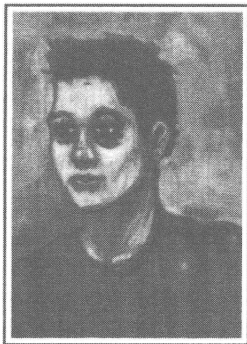
DES 11 APA 12 EDU 12 COR 36 PV 15

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Automática de 9 mm 30%, daño 1D10

Habilidades: Charlatanería 35%, Ocultarse 65%, Mentir, Engañar y Robar 78%, Discreción 48%. ■

LOS KRAYGEN



TRES

La habitación sin sellar

TRES

En donde los investigadores se esforzarán por aclarar dos errores muy comunes.

Información para el Guardián

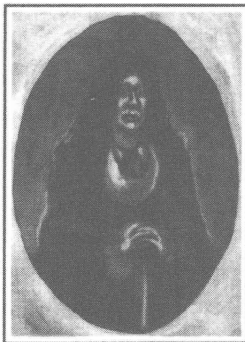
Durante los primeros años del siglo, un acaudalado diletante llamado Byron Merton empleaba su fortuna para procurarse emociones y aventura. Sólo pensaba en sí mismo, y a menudo ignoraba las consecuencias de sus acciones. Su insensata naturaleza y su implacable búsqueda de emociones fuertes le condujeron hasta el estudio de la magia negra.

Viajó a lugares lejanos y descubrió muchos secretos arcanos. Cuando encontró el hechizo de Convocar al Horror Escarlata de las Estrellas, pensó que también podría dominar fácilmente ese desafío. Preparó una habitación en su casa para el conjuro, encantó un libro con el hechizo de convocar, y compró tres corderos por si surgía la necesidad de sacrificarlos. Después, en una noche despejada, Merton invocó a las estrellas. No estaba preparado para el horror que provocó.

Un vampiro estelar respondió a la llamada. Consumió rápidamente la sangre de los tres corderos preparados. Como Merton pudo ver, la criatura invisible, que se reía de forma nerviosa, se manifestó como sangre fresca que corría por un cuerpo sobrenatural. Este espantoso espectáculo fue demasiado para Merton, que se desmayó. Cuando volvió en sí, el vampiro estelar se había marchado, dejando tras de sí los tres corderos destrozados y desangrados como única prueba de su visita.

Durante las siguientes tres semanas, la criatura invisible habitaba de día en Merton House, pero cada noche salía en busca de sangre fresca. El hambriento horror engendrado por las estrellas acabó con las vidas de gente inocente y de muchas reses, pero ni una vez atacó o causó algún daño a Merton, ya que su versión del hechizo de convocación obligaba al vampiro a protegerle.

Merton buscó con desesperación una respuesta para el problema que había creado. Leía y releía sus libros buscando un modo de matar, capturar o expulsar al monstruo. Permaneció en su casa sumido en sus estudios, pero a veces fue visto caminando por la ciudad por la noche, mientras hacía deducciones o reflexionaba sobre el curso de los acontecimientos. Varios



BYRON MERTON

asesinatos horripilantes llevaron a los habitantes de Chastewood a la conclusión de que Merton era el responsable, y además, que era un vampiro como los que aparecían en las películas mudas, cada vez más populares.

Después de investigar mucho, Merton encontró el hechizo del Símbolo Arcano y pudo poner fin al horror. Preparó otra habitación especial en su mansión, una que no tenía ventanas, con las paredes y la puerta reforzadas con una chapa de acero. Adquirió otro cordero para emplearlo como cebo, lo metió en la habitación y esperó. Cuando el vampiro estelar vino por el cordero, Merton cerró la puerta e inscribió en ella el Símbolo Arcano. Una vez atrapada la criatura, Merton no tenía idea de cómo acabar con ella, pero inmediatamente se puso a buscar una solución.

Al día siguiente, un grupo de gente del pueblo, asustada y furiosa, llegó a Merton House. Armados con pistolas, estacas de madera y crucifijos, entraron silenciosamente en la casa. Encontraron a Merton durmiendo en su habitación. Había pasado toda la noche leyendo en su biblioteca, pero para la gente del pueblo, que durmiera durante el día era una prueba de su vampirismo. Se echaron sobre el durmiente y le clavaron una estaca en su corazón. Sangró y murió, pero no se convirtió en cenizas.

A decir verdad, parecía un cadáver completamente humano. Asustados por lo que acababan de hacer, les entró el pánico y se fueron sin registrar el resto de la casa. El sheriff, que había formado parte del grupo, declaró la casa inhabitable y entabló sus puertas y ventanas. La casa permaneció desocupada desde entonces, salvo por el inmortal vampiro estelar atrapado en la habitación sellada. Allí permaneció hasta que ha sido liberado, dos días después del comienzo de esta aventura. Ahora el vampiro estelar está suelto y no tiene límites. Cada noche, deja la vieja mansión para buscar algo con lo que alimentarse.

Información para los Investigadores

Una mañana, un investigador recibe una carta (*Ayuda de la Habitación sin sellar nº 1*) de Alex Walden, un amigo y compañero explorador de los Mitos. El investigador al que le es dirigida la carta, debe haber sobrevivido a una o dos aventuras anteriores, o estar interesado en las ciencias ocultas.

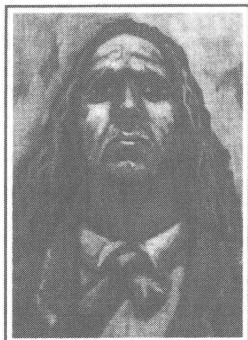
En el documento *Ayuda de la Habitación sin sellar nº 2* se muestra lo que el investigador sabe de Walden. Han mantenido una fructífera correspondencia inspirada por la última obra de Walden *Las verdades secretas que hay detrás de las leyendas de Nueva*

Inglterra. Después de que el investigador compartiera con Walden sus experiencias sobre lo desconocido, se hicieron buenos amigos y decidieron poner en común sus nuevos descubrimientos. Walden es un experto en ocultismo y en las leyendas de Nueva Inglaterra. Es un hombre bien educado, un minucioso investigador, y una persona en absoluto propensa al pánico. Ha escrito varios otros libros sobre ocultismo y lo paranormal.

Sus explicaciones sobre cómo llegar a Chastewood son claras. Ha alquilado una casita de campo blanca alejada de la carretera, cerca de un frondoso bosque de pinos. Los investigadores llegan a media tarde, aparcan a un lado de la carretera y se acercan a la casa.

La casa de campo

La puerta principal de la casa tiene las bisagras arrancadas y está tirada en el suelo. Todos ven las marcas que parecen arañazos largos y anchos rayando la madera por la parte de fuera. En el interior, la casa está hecha un desastre. Los muebles están volcados, hay una lámpara para leer tirada y rota sobre la mesa, y una ventana hecha añicos. Cerca del centro de la habitación se encuentra un revólver .38 tirado en el suelo. Hay gotas de sangre seca esparcidas por todas partes. Cualquiera que examine el revólver puede ver que en el tambor sólo quedan dos de las seis balas, y que huele como si hubiera sido disparada hace poco. No se encuentra ningún agujero hecho por las balas en cualquier parte de la casa.



ALEX WALDEN

En una parte de la habitación, sobre un gran sofá se encuentra un saco de dormir y una almohada. Sobre el suelo, cerca del sofá, hay una maleta; dentro de ella están los efectos personales del criado de Alex Walden, Hume. Una tirada exitosa de Descubrir permite percibir un pequeño crucifijo de oro en una cadena rota debajo del sofá.

Pasado el salón, a la izquierda, está la cocina y a la derecha hay dos puertas cerradas. En la cocina, la única cosa extraña que se puede encontrar son los restos de un silla de madera puesta encima de la mesa con las cuatro patas serradas. Cerca de los restos de la silla, hay un montón de serrín reciente y una sierra de mano.

De las dos puertas cerradas, la primera lleva al cuarto de baño, donde no hay nada fuera de lo normal. La otra puerta conduce al dormitorio. Allí los investigadores ven una mochila sobre la cama doble. Dentro de la mochila están las cuatro patas de la silla de la cocina, que han sido afiladas como estacas. Junto a ellas hay un martillo, una linterna, algunos pedazos de tiza y un gran crucifijo de madera.

En la mesita de noche, junto a la cama, hay una pequeña casette. Presionando el botón de "play", los investigadores pueden oír el mensaje final de Alex Walden (*Ayuda de la Habitación sin sellar* n° 3). Al lado de la casette hay un ejemplar de *El libro completo de la brujería y el vampirismo*, de Alexander Walden. Un trozo de papel marca el apartado que trata de los vampiros. Cualquiera que lea por encima el libro durante quince minutos, ve que la información allí escrita se ajusta a los conceptos más comunes sobre los vampiros:

- Las cruces y los símbolos sagrados repelen a los vampiros y la luz del sol resulta mortal para esos seres inmortales.

- A los vampiros no les afectan las armas normales. Una estaca de madera clavada en el corazón sólo los mata parcialmente, ya que si se saca la estaca, la criatura volverá a vivir. Para destruir un vampiro totalmente, además se le debe cortar la cabeza y llenarle la boca de ajos u hostias sagradas. Después el cuerpo debe ser quemado hasta ser reducido a cenizas.

- Los vampiros tienen el poder de convertirse en humo o neblina. Pueden tomar la forma de lobo, murciélago o rata, y también ejercer control sobre estas bestias. Pueden fascinar a aquellos que se encuentren con su mirada y dominarles por completo.

- Otros poderes que se atribuyen a los vampiros son: la capacidad de volar o levitar, de subirse a las paredes y el techo, de controlar el viento y los rayos, de levantar a los muertos para que sean sus sirvientes, de hacerse invisibles y de causar enfermedades y plagas para asolar a un pueblo. Los poderes exactos que se atribuyen a un vampiro dependen de la zona de donde proviene la leyenda.

Con tales pruebas, los investigadores tienen todas las razones para pensar en un vampiro, pero éste quizá no sea como los vampiros de los que han oído hablar. Si los investigadores no tienen cuidado, descubrirán la verdad solamente después de que el viejo ser maligno acabe con uno o más de los suyos.

Los investigadores deberían examinar detenidamente la casa y los terrenos que la rodean. No hay señal de Alex Walden ni de su sirviente, Hume, pero en varios puntos una tirada exitosa de Descubrir sirve para encontrar sangre seca en la hierba o el follaje, aparentemente en línea recta desde la casa de campo.

Investigación

Los investigadores sobrevivirán a esta aventura si analizan la situación, estudian las pistas y piensan antes de actuar. A continuación se enumeran varias fuentes de información.

La biblioteca de la ciudad

Este pequeño edificio de ladrillo tiene pocos libros antiguos, pero cuenta con una sección actualizada de periódicos y revistas. Aquí tienen todos los periódicos comunes de la zona, así como periódicos nacionales. El único periódico que tiene información útil para esta aventura es uno local y mensual, el *Monthly Post*, fundado en 1901. Permite a cada jugador dos tiradas de Buscar libros. Cada éxito descubre una de los siguientes datos, en orden cronológico:

- Byron Merton era el único heredero de la fortuna de la familia Merton cuando murió su padre en 1901. En 1906, el joven Merton inició un largo viaje por Europa.
- En la primavera de 1921, Merton volvió a Chastewood, después de quince años de vagabundeo por Europa y otros lugares, tras haber sobrevivido a su participación en la Gran Guerra. Aunque decía estar contento de haber regresado, se mostraba huraño y ofrecía poca información. Decía que había obtenido una extensa educación mientras estaba en Europa y que ahora tenía mucho que estudiar en privado.
- En septiembre de 1921, una serie de crímenes atormentaron la zona. Hubo mutilaciones de ganado y después, en

Del escritorio de Alexander Hammond

AA

Querido amigo,

Sé que ha pasado mucho tiempo desde nuestra última correspondencia, pero no cabe duda de que debe saber que el conocimiento que perseguimos puede ser bastante escurridizo y consumir mucho de nuestro tiempo. Bueno, por lo menos ahora puedo decir que los años que he pasado buscando restos de secretos arcanos no han sido en vano, ya que creo que he hecho un descubrimiento de importancia.

Recientemente, como ya sabe, he estado estudiando las leyendas y cuentos populares de mi nativa Nueva Inglaterra. Después de muchos callejones sin salida y decepciones, ahora estoy seguro de que he hecho un verdadero descubrimiento que tiene que ver con un caballero con mala fama de la pequeña ciudad de Chastewood, Vermont. Este tipo, que, según se dice, ha flirtado con la magia negra, era el responsable de una serie de muertes extrañas y estaba abocado a un destino horrible.

Mi viejo sirviente Hume y yo abandonaremos hoy Chastewood. Mi propósito es proseguir mi investigación sobre el origen de las leyendas. Tengo alquilada una pequeña casa de verano en Mead Ridge Road, número 125. Este sitio es perfecto para la intimidad, ya que no hay vecinos. Le invito a usted y a sus amigos a que vengan a considerar el progreso de mi investigación, a recordar los viejos tiempos y a intercambiar historias de fantasmas.

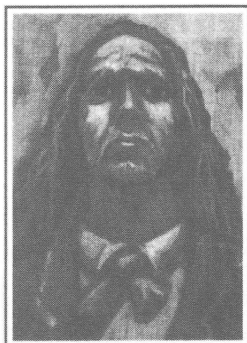
*Sinceramente suyo,
Alex*

AYUDA DE LA HABITACIÓN SIN SELLAR N° 1

AYUDA DE LA HABITACIÓN SIN SELLAR N° 2

Lo que sabes acerca de Alex Walden

Recuerdas a Alex por una agradable correspondencia que mantuvisteis hace algún tiempo. Le conociste cuando firmaba libros de su última obra, *Las verdades secretas que hay detrás de las leyendas de Nueva Inglaterra*. Después de una corta conversación, sacaste una impresión extraordinariamente favorable de Alex y descubriste que tenáis en común la pasión por el estudio de lo desconocido. Desde entonces, a menudo habéis compartido los resultados de vuestras investigaciones por correspondencia.



ALEX WALDEN

Sabes que es un experto en ocultismo y en las leyendas de Nueva Inglaterra. Es un hombre bien educado, de carácter tranquilo y muy tenaz en sus investigaciones. Walden ha escrito varios libros sobre ocultismo, lo sobrenatural y lo paranormal, y es considerado un experto en este campo.

AYUDA DE LA HABITACIÓN SIN SELLAR N° 3

*En este mensaje grabado se escucha
la voz reconocible de Alex Walden.*

He de decir que mi investigación sobre Merton House y su horrible historia se ha vuelto desastrosa y me ha costado la vida de Hume, mi sirviente y buen amigo. Todavía puedo escuchar la risa del desalmado y los gritos mientras permanecía aquí, sin moverme y viendo morir a Hume. Sólo después de su muerte fui capaz de correr mientras la horrorosa bestia me perseguía, riéndose de mis gritos.

Cuando mandé a Hume echar abajo la pesada puerta que tenía grabado el símbolo, puse en libertad a un gran demonio que había estado encerrado durante más de setenta años. Ha sido mi búsqueda de lo prohibido lo que ha provocado la liberación de la cosa en la que Merton se había convertido. Ahora mi amigo está muerto y quién sabe cuántas vidas inocentes están en peligro debido a mi entrometimiento. Pero intento arreglar la situación. Se lo debo a Hume para vengar su muerte y para asegurarme de que es definitiva y no sufre el mismo destino horrible de Merton. Asimismo por el propio Merton debo clavar una estaca en su espantoso corazón, allá donde se encuentre.

Dios mío, perdóname por lo que hice sin ser consciente y dame fuerza para hacer lo que debo.

una rápida sucesión, murieron seis personas. Todos los cuerpos habían sido atacados con dureza por un agresor desconocido. El juez de instrucción afirmó que todas las víctimas perdieron grandes cantidades de sangre.

- En octubre de 1921, el sheriff Jonathan Perry, residente en Chastewood, anunció que la persona que había perpetrado los crímenes recientes estaría pronto bajo custodia. Cuando se le preguntaba al sheriff por los rumores acerca de un vampiro real que sería el responsable de los asesinatos, el sheriff Perry respondía que no iba a hacer comentario alguno sobre unas ideas tan ridículas.
- En noviembre de 1921, Byron Merton se marchó de nuevo a Europa. En una carta escrita a máquina a su abogado explicaba la razón de su repentina partida de Chastewood: su abrumadora pasión por Europa. También informaba de su proyecto de vivir en Francia o Inglaterra. Por último pedía que su casa fuera bien cerrada con llave.

LOS ABOGADOS DE BYRON MERTON

En 1921, el abogado de Merton era F. G. Hunnicutt, de una ciudad cercana. Al morir Hunnicutt en 1933 la parte activa de su bufete fue adjudicada por herencia a Horne, Bennet y FitzGerald, de una ciudad más alejada. Esa firma todavía existe, pero los principales implicados que vivían entonces llevan muertos mucho tiempo.

A la firma le cuesta bastante encontrar los archivos de aquella época. Después de un día, más o menos, los investigadores se dan cuenta de que la relación con Merton se rompió en 1937. La cuota de la firma había dejado de ser pagada automáticamente cuando se acabó el dinero de la cuenta de Merton y en ese momento fue cancelada. Con dos tiradas de Suerte consecutivas los investigadores pueden encontrar la carta de Byron Merton a su abogado y su orden de cerrar la casa. Ambos mensajes están escritos a máquina y sin firmar.

La residencia de ancianos Shady Hills

La otra pista que había en las noticias del periódico es la mención del sheriff Perry. Si los investigadores buscan información, se enterarán de que todavía está vivo, que tiene más de cien años y que vive en una residencia de ancianos cercana. Si quieren hablar con él, deben convencer al personal de la residencia de que son parientes, ya que su salud es tan delicada que sólo pueden visitarle miembros de su familia. Se puede conseguir esto tanto con una tirada exitosa de Persuasión, como con una tirada de Charlatanería.

Si los investigadores tienen la oportunidad de hablar con el señor Perry y preguntarle por Byron Merton o su casa, el anciano se queda con la boca abierta. Temblando, pregunta por qué quieren saber esas cosas. Para ganarse la confianza del señor Perry, alguien debe dirigirse a él con un éxito en Persuasión o una tirada de Derecho para apelar a sus recuerdos de sus tiempos como sheriff. Entonces Perry empezará a hablar:

"Hace unos setenta años que me encargué de él, acompañado de algunos hombres a los que también había arrebatado



JONATHAN PERRY

seres queridos. Todos le habíamos visto andando furtivamente por el pueblo por la noche durante la época de los asesinatos. Desde que había vuelto de Europa no había salido de su casa, al menos durante el día. Decidimos acercarnos hasta su casa para verle, para asegurarnos de que era... bueno... lo que imaginábamos que era. Entramos sigilosamente en su casa y poco después lo encontramos durmiendo en su cama. Estaba completamente pálido y en su estudio había todas aquellas cosas y libros extraños. Después de todo, estaba bebiéndose la sangre de la gente, y allí estaba él durmiendo durante el día... como los muertos, así que lo hicimos. Le clavamos una estaca en el corazón y le dejamos pudrirse en su cama. No siento lo que hice, no, ya que después de aquello no le volvieron a chupar la sangre a nadie. Piense lo que quiera, pero Merton era un vampiro. Por eso nos encargamos de él."

Después de contar esta historia, el señor Perry dice que está cansado y quiere dormir. No tiene más información que ofrecer.

La casa Merton

Byron Merton vivía en una gran casa de dos pisos, que tenía además un desván y un sótano. La casa, que se encuentra en una propiedad privada de cuatro acres, rodeada por un muro de piedra desmoronado, está a varias millas de la ciudad en una zona montañosa y arbolada. Con una tirada exitosa de Orientarse, los investigadores se dan cuenta de que Merton House está en la dirección señalada por las manchas de sangre seca que encontraron fuera de la casa de campo alquilada de Walden.

Al haber estado abandonada durante más de setenta años, la casa está deteriorada, pero todavía se tiene en pie y parece lo suficientemente sólida como para ser inspeccionada. La puerta principal está entablada, pero las tablas que cubrían la puerta de atrás que da a la cocina han sido quitadas recientemente (por el difunto Alex Walden).

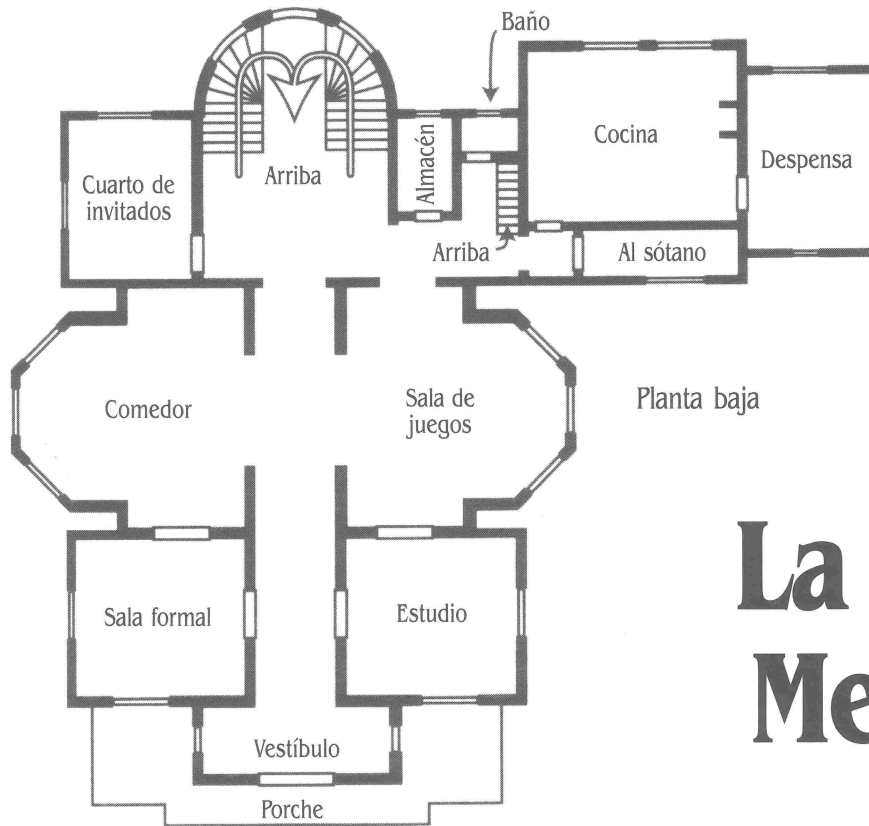
Dentro, la casa está polvorienta, llena de telarañas y huele a moho y podrido. Ninguna de las ventanas tiene cristal y, aunque también están tapadas con tablas, la acción de los elementos ha dañado gravemente el interior de la casa, imponente en otros tiempos. La mayoría de las habitaciones tienen grandes chimeneas, las paredes son de madera oscura de roble y las alfombras fueron antaño tupidas y lujosas. Está decorada y amueblada con el estilo victoriano tardío, pero la mayoría de los muebles están podridos y desvencijados.

La planta baja

Esta parte de la casa está compuesta por un salón doble, una habitación de juegos, un estudio, un cuarto de invitados, un baño, un comedor, un gran vestíbulo, una cocina, una amplia despensa y unas grandes escaleras que conducen a la segunda planta. Sólo las zonas de interés para esta aventura son tratadas a continuación.

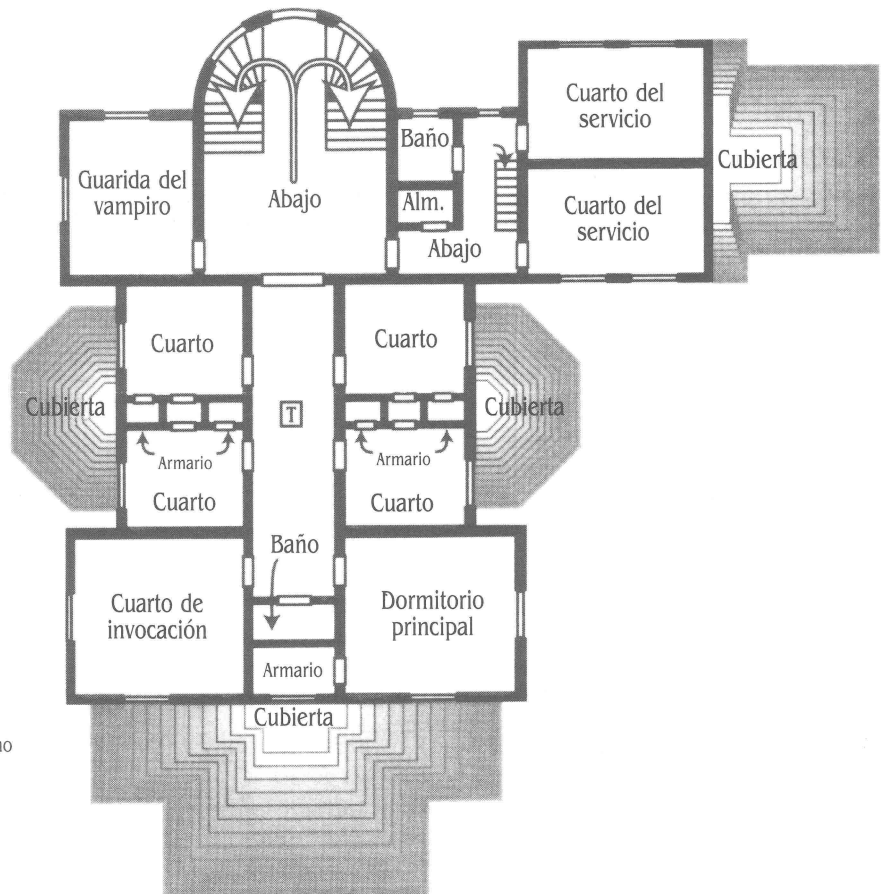
LA COCINA

Por aquí es por donde los investigadores entran a la casa. Tiene una apariencia normal, pero con una tirada exitosa de Descubrir, los investigadores pueden ver unas cuantas gotas de sangre diseminadas en el polvoriento suelo, cerca de la puer-



La Casa Merton

Escala: 1 cm = 2,5 m



-La habitación sin sellar-

ta que conduce al exterior. La sangre está seca, pero obviamente es reciente.

EL ESTUDIO

Las cuatro paredes de esta habitación están cubiertas de estanterías llenas de libros sobre ocultismo y tradiciones arcanas. Un gran escritorio está situado en el centro de la habitación, y a su lado hay tres mesas largas cubiertas de libros, productos químicos y diagramas. Buscar en el escritorio lleva a encontrar un viejo manuscrito que permanece abierto encima de él, al lado del diario personal de Merton.

El manuscrito es una segunda copia desconocida de una versión de *Cthulhu en el Necronomicon*, escrito por el doctor Laban Shrewsbury antes de su desaparición en 1915 (-1D3/1D6 Cordura; +6 Mitos; x1 Hechizos; 14 semanas de estudio). Este libro trata de Cthulhu y los profundos, y contiene hechizos de contacto para ambos. También incluye el procedimiento para realizar el hechizo del Símbolo Arcano. El manuscrito está abierto por la parte que se ocupa del Símbolo Arcano. Esta versión del hechizo está tan claramente definida que puede ser aprendida en media hora por cualquiera que tenga una tirada de INTx1.

Al lado del libro sobre los Mitos está el diario de Merton. No ha sido tocado desde su última anotación, justo antes de su muerte. El investigador que lea el diario entero se entera de toda la información descrita en la sección de la Información para el Guardián al comienzo de esta aventura. Se tarda en leer todo el diario una hora, añade +1 a Mitos de Cthulhu y cuesta 1/1D4 COR. Quien lea la última página escrita, marcada por un pedacito de terciopelo, debería recibir una fotocopia del documento *Ayuda de la Habitación sin sellar* nº 4.

Las tres mesas están cubiertas de frascos, libros y papeles escritos en un lenguaje cifrado.

El guardián puede situar aquí cualquier artículo extraño o relacionado con los Mitos que considere oportuno. Además hay muchos tomos sobre ciencias ocultas que, si se leen, pueden incrementar la habilidad de Ciencias ocultas del lector en algún grado. Por otra parte, si alguien consigue una tirada de Descubrir, encontrará una pequeña caja de madera para guardar cigarros, cubierta por papeles sueltos. Dentro de la caja hay un polvo plateado que parece talco. Este polvo se adhiere fácilmente a la piel, pero unos diez segundos después se desprende. Cualquiera que haga una tirada de Cthulhu o que haya leído el diario de Merton puede identificar esta sustancia como polvo de Ibn Ghazi.

LA GRAN ESCALERA

Esta escalera conecta el segundo piso con la planta baja y se encuentra en el hall principal. Todos reparan en las pisadas frescas marcadas en la gruesa capa de polvo que cubre las escaleras. Se puede distinguir que dos grupos de huellas van hacia arriba, pero que sólo un grupo baja. Las pisadas que descienden son apresuradas, bajan los escalones de dos en dos. Solicita tiradas de Escuchar. Con un éxito, el investigador escucha un crujido suave y extraño que proviene de alguna parte del segundo piso.

El segundo piso

Esta parte de la casa está distribuida en dos baños, el dormitorio principal, tres habitaciones más pequeñas, el alojamiento de los sirvientes, una habitación sin amueblar, el cuarto de convocación y la guarida, que estuvo sellada, del vampiro.

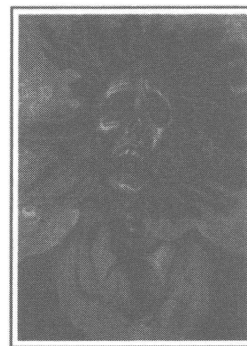
A diferencia de la planta baja, esta parte de la casa es peligrosa, ya que en algún lugar por aquí arriba, el vampiro estelar flota, invisible. Cuando los investigadores exploran las habitaciones, tienen un determinado porcentaje de riesgo de encontrar al vampiro. Se debe tirar una vez por cada habitación cuya puerta abran los investigadores. Si se falla la tirada, entonces la criatura no está en esa habitación. Si una tirada D100 tiene éxito, entonces el vampiro está en esa habitación, su risa nerviosa se escuchará claramente y atacará. Lo que pase a continuación depende del guardián y de la actuación de los investigadores.

CUARTO DE BAÑO UNO Y CUARTO DE BAÑO DOS

Cada cuarto de baño tiene un 30% de probabilidad de tener al vampiro estelar dentro.

LA HABITACIÓN PRINCIPAL

No hay ninguna probabilidad de que esté en esta habitación el vampiro, ya que contiene el cuerpo de la única persona a la que no atacará, Byron Merton. Al principio no



RESTOS DE BYRON MERTON

AYUDA DE LA HABITACIÓN SIN SELLAR Nº 4

La última página del diario de Byron Merton

14 de octubre de 1921

La primera parte del plan ha funcionado. He atrapado a esa abominación chupadora de sangre en la habitación forrada de acero que preparé en el piso de arriba, he sellado la puerta con el hechizo de rechazo y guardado conocido como Símbolo Arcano. Utilicé otro cordero para atraer adentro a la criatura, y una vez encerrada monté un horrible escándalo, pero ahora, como la habitación está justamente encima, sólo oigo esa risa obscena del espantoso monstruo. No sé durante cuánto tiempo retendrá la habitación al Horror Escarlata, pero espero que aguante lo suficiente como para que yo pueda encontrar la manera de devolver la criatura a las estrellas, o de matarla completamente.

¿Por qué no me ataca la bestia? No aceptará mis mandatos, ya que como dicen las leyendas, sólo los hechiceros tienen el privilegio de poder hacerlo. Afortunadamente, he adquirido el conocimiento de preparar el polvo de Ibn Ghazi. Con esto, por lo menos puedo vislumbrar al ser invisible, aunque sólo sea por unos instantes.

La primera luz del amanecer entra ahora por mi ventana. Estoy lamentablemente cansado. Después de un breve sueño y una rápida comida volveré a ponerme a trabajar. Ha sido un grave error el haber invocado a esa cosa. Expulsarla no compensará la pérdida de vidas inocentes, pero al menos será un paso en la dirección correcta.

se pueden identificar los huesos que hay tendidos en la gran cama, pero, al aproximarse, los investigadores serán capaces de distinguir los detalles de su muerte. Los restos de su esqueleto descansan en el medio de la cama, la colcha raída está echada a un lado de su cuerpo y el colchón está cubierto de polvo y de sangre seca hace mucho tiempo. Clavada recta en su resquebrajada caja torácica, hay una estaca de madera astillada. Esta escena cuesta a sus espectadores 0/1D4 COR. Sobre la cama hay una pintura de una mujer desnuda colgada de un árbol en un pantano.

HABITACIONES PEQUEÑAS UNO, DOS Y TRES

Cada una de estas habitaciones tiene un 50% de probabilidad de tener al vampiro estelar dentro.

ALOJAMIENTO DE LOS SIRVIENTES

Cada uno de estas habitaciones tiene un 10% de probabilidad de tener en su interior al vampiro estelar.

LA HABITACIÓN SIN AMUEBLAR

El vampiro estelar no está en esta habitación. Aunque esta habitación no tiene muebles, no está completamente vacía. Tirado en una esquina de la habitación está el cuerpo arrugado, magullado y seco de Alex Walden. Verlo así cuesta 0/1D6 COR o 1/1D8 COR para el investigador que sea su amigo. También está en la habitación el cuerpo de un perro grande, un pastor alemán. En su pelaje queda un poco de sangre, todavía fresca.

LA HABITACIÓN DE LA CONVOCACIÓN

No hay ninguna posibilidad de que el vampiro estelar esté en esta habitación, donde Merton lo invocó. En el techo hubo una vez una trampilla amplia que desde que se hundió deja ver el cielo. Las paredes han sido pintadas de rojo y tienen dibujados muchos símbolos ocultistas diferentes. Cualquier tirada exitosa de Ciencias ocultas sirve para atestiguar que estos símbolos pretenden ayudar a los espíritus atados.

Una gran estrella de cinco puntas ha sido grabada en la madera del suelo. En su parte superior yacen los cuerpos de tres animales muertos hace mucho tiempo. Una tirada exitosa en Biología o Historia natural los identifica como restos de cordeles. Por último, en una esquina de la habitación hay una mesita sobre la que se encuentran dos velas negras y, entre ellas, un pequeño libro encuadrado en piel. Este libro contiene el hechizo de Convocar/Atar al Vampiro estelar, aquí titulado "Llamar al Horror Escarlata de las estrellas". Esta versión del hechizo no somete al vampiro a la voluntad del realizador, pero sí protege a esa persona de la criatura invocada. Una tirada exitosa de Mitos de Cthulhu permite percibir esa diferencia y sugiere que el libro ha sido encantado. Su uso añade un +30% a la probabilidad de convocar a un vampiro estelar.

LA GUARIDA DEL VAMPIRO

Esta es la habitación en donde Byron atrapó al vampiro, por eso no hay ninguna posibilidad de que el vampiro esté aquí. Cuando los investigadores se aproximan a esta habitación ven que la puerta está medio abierta y que tras ella se extienden en el suelo dos piernas calzadas con botas. Al abrir la puerta se descubre el cuerpo destrozado y sin sangre del sirviente de Walden, Hume. Ver este horrible

cadáver cuesta 0/1D6 COR. En la gruesa puerta está grabado el Símbolo Arcano. La Ayuda de La habitación sin sellar nº 5 (a la derecha) presenta el Símbolo Arcano.

Detrás de la puerta hay una habitación pequeña y extraña que carece de ventanas. Las paredes, el techo, el suelo e incluso la parte de dentro de la puerta están cubiertas con unas gruesas placas de acero, que muestran numerosos cortes y profundas marcas (que parecen de garras) cubriendo su superficie. La única otra cosa que se encuentra aquí es un nuevo esqueleto de cordero en el centro de la habitación.

El desván

A esta parte de la casa se accede a través de una trampilla que se encuentra en el techo del vestíbulo del segundo piso. Si los investigadores van a buscar unas escaleras para inspeccionar esta habitación y todavía no se han encontrado con el vampiro estelar, entonces la bestia invisible estará aquí y atacará a la primera persona que asome su cabeza por la trampilla. La única advertencia de la presencia del ser tendría lugar si alguien empleara la habilidad de Escuchar. Al hacerlo, esa persona oíría la risa del vampiro proveniente de arriba. Además de la presencia del monstruo y de algunas cajas carcomidas con trastos viejos, no hay nada en este lugar.

El sótano

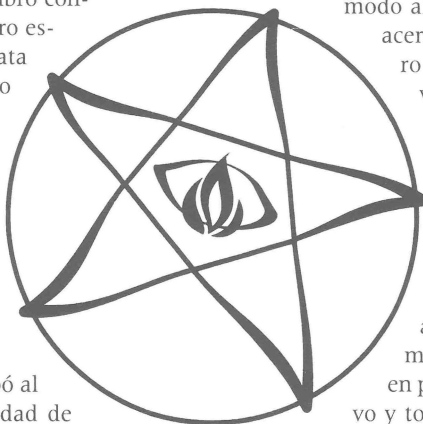
A diferencia de la mayoría de las casas encantadas, no hay nada peligroso o interesante en el sótano de Merton. Sólo las ratas se esconden aquí.

Conclusión

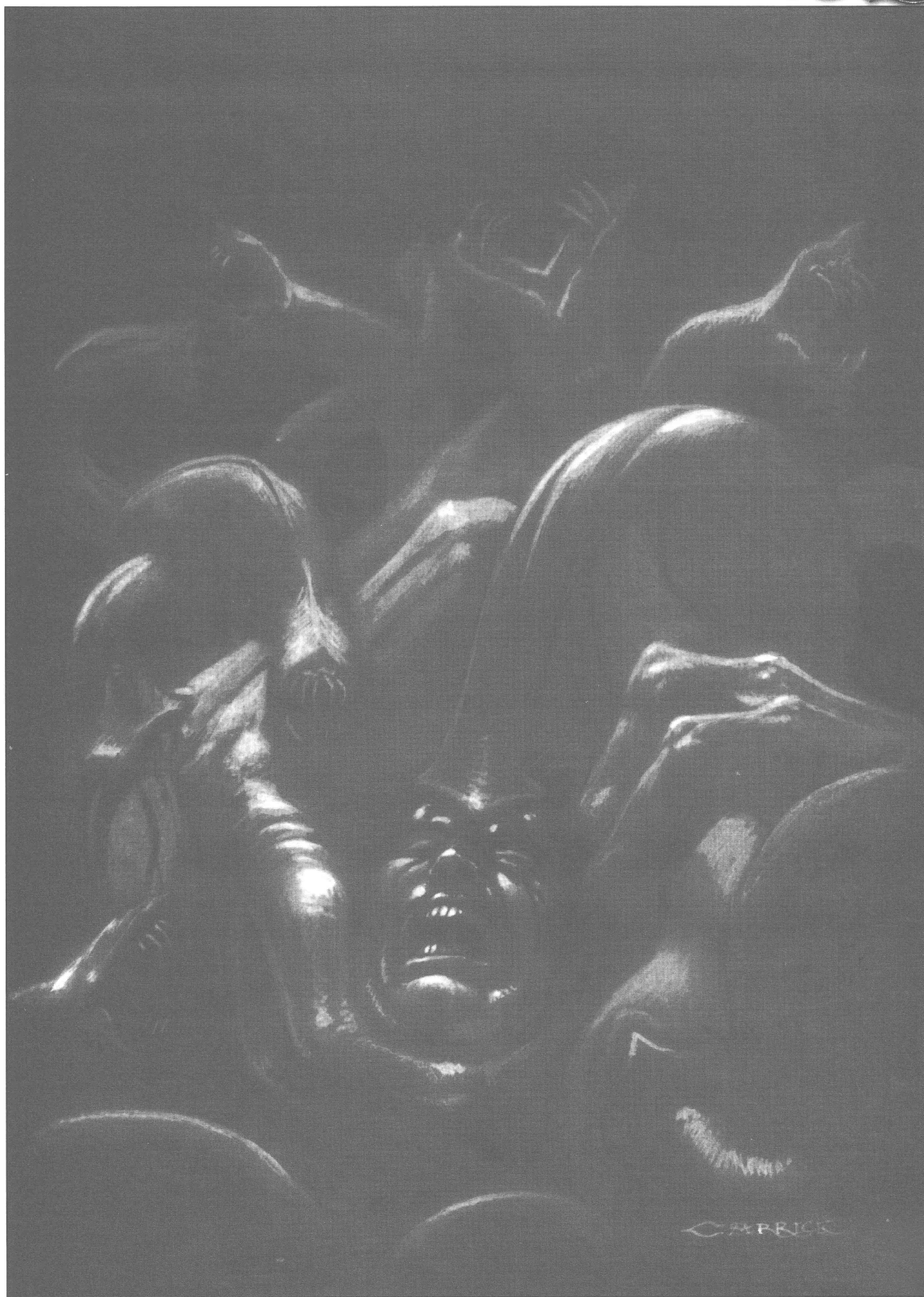
Cuando, dónde y cómo termina esta aventura depende de la actuación de los investigadores y de la voluntad del guardián. No hay un modo concreto o un lugar específico en donde el enfrentamiento final tenga lugar. Esta aventura tiene muchos desenlaces posibles.

El primero y más probable es que se atraiga de algún modo al vampiro hacia la habitación reforzada de acero en donde estuvo encerrado. Lo más seguro es que para ello sea necesario un cebo viviente, además de un nuevo hechizo del Símbolo Arcano, ya que el que había en la puerta se rompió cuando Hume forzó la puerta. Es elección del guardián si sigue siendo utilizable o no el cerrojo de la puerta. Si los investigadores no pueden poner en práctica el hechizo del Símbolo Arcano, entonces la habitación podrá encerrar al monstruo durante una hora como mínimo o un par de semanas como máximo, pero en poco tiempo la criatura estará suelta de nuevo y todas las recompensas de Cordura para esta aventura se perderán.

Tal vez los investigadores encuentren algún modo de enviar a la criatura de vuelta al lugar de donde ha venido. Hay diferentes métodos mediante los cuales esto se puede conseguir y depende del guardián decidir si alguno será efectivo. Es



-La habitación
sin sellar-



UNA CENA TARDÍA

difícil solucionar así el problema, pero servirá para deshacerse del vampiro para siempre.

Por último, matar a la criatura también resultará, pero intentarlo es peligroso. Enfrentarse a un vampiro estelar cuando es invisible es algo realmente difícil. Además, la criatura sólo es visible durante 1D6 turnos después de que haya matado a algún ser y se haya bebido su sangre. Los investigadores pueden contar con el polvo de Ibn Ghazi, pero éste sólo hace visible al monstruo durante "aproximadamente diez latidos del corazón", o diez segundos por cada dosis. Para los fines de esta aventura, la caja de cigarrillos contiene once dosis del polvo; además es necesario una tirada exitosa de Lanzar para alcanzar al vampiro.

Una vez que el vampiro es visible, todavía es difícil de matar, ya que tiene 4 puntos de armadura y las balas sólo le hacen la mitad de daño.

RECOMPENSAS

Si el vampiro estelar es atrapado temporalmente, la recompensa de Cordura es 1D8; pero si la criatura se libera otra vez, todas las recompensas de Cordura se perderán. Si se mata al vampiro o se disipa, cada investigador ganará 1D10+1 COR.

Estadísticas

JONATHAN PERRY, 109 AÑOS, SHERIFF DEL CONDADO RETIRADO

Es un anciano muy débil que no permanecerá mucho más tiempo en este mundo. Ha vivido durante años ocultando un terrible secreto que tenía que ver con los asesinatos que asolaron a

Chastewood en 1921 y con la repentina desaparición de Byron Merton. Si es convenientemente abordado por los investigadores, les contará con mucho gusto el papel que jugó en la muerte de Merton. Lo confesará tanto con orgullo como con alivio, puesto que esta historia dejará, por fin, de ser un secreto.

FUE 5 CON 8 TAM 11 INT 13 POD 13
DES 4 APA 7 EDU 14 COR 31 PV 10

Bonificación al daño: -1D4

Ataques: Ninguno.

Habilidades: Historia 55%, Derecho 67%, Hablar sin parar 75%.

EL VAMPIRO ESTELAR, UN HORROR DEL MÁS ALLÁ

Los vampiros estelares suelen ser invisibles y su presencia es indicada por una risa espantosa o por un sigiloso crujido. Si un investigador intenta atacar al vampiro cuando es invisible, reduce a la mitad la probabilidad normal de acierto. En un ataque 1D4 de las garras de la criatura, éstas pueden agarrar a un mismo objetivo y, una vez retenida, la víctima sufre un daño de drenaje de 1D6 FUE (en sangre) por turno. El vampiro continúa alimentándose hasta que la FUE de la víctima llega a 0 y muere, o hasta que el monstruo es ahuyentado de alguna manera. Después de alimentarse, el vampiro se vuelve visible, por medio de la sangre que ha adquirido durante 1D6 turnos, hasta que la sangre fresca es asimilada.

FUE 25 DES 10 INT 13 CON 14
POD 15 TAM 26 PV 20

Bonificación al daño: +2D6

Ataques: Garras, 40%, daño 1D6+2D6

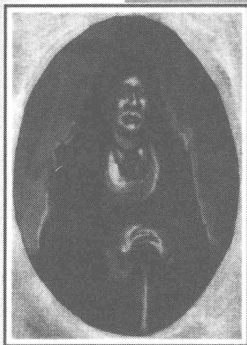
Mordisco 80%, daño 1D6 FUE (sangre) succionado por ronda.

Armadura: 4 puntos de piel; las balas causan sólo la mitad de daño a su integumento extraterrestre.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: 1/1D10. ■

LA MALDICIÓN DEL VAMPIRO ESTELAR





En donde los investigadores tendrán que elegir inconscientemente entre la lógica y la percepción y, como resultado, entre la vida y la muerte.

Información para el Guardián

Jedediah Gammell sirvió a Nyarlathotep durante casi tres siglos. Hace algunos años, en otra parte del país, la policía hizo una redada en su propiedad. Interrumpieron un aquelarre cuando iba a sacrificar a niños inocentes y abrieron fuego. Cuando terminó el tiroteo, diez miembros del culto yacían sin vida, pero Gammell había huido sin dejar rastro.

A pesar de eludir la captura, Gammell pagó un precio. Sus riquezas y su biblioteca de tradiciones prohibidas fueron incautadas. Y algo mucho peor: Gammell había interrumpido un ritual de adoración que le incumbía personalmente. Como castigo, Nyarlathotep le retiró el don de la vida eterna, y el mago empezó a envejecer a un ritmo acelerado: por cada estación que pasaba, el hechicero envejecía todo un año.

Suplicó el perdón al Hombre Negro e intentó renovar su favor ofreciéndole numerosos sacrificios humanos. Nyarlathotep cedió hasta cierto punto y le enseñó un antiguo hechizo egipcio. Con él, el realizador podría destinar su fuerza vital, o ka, a los órganos principales de su organismo. Los sacerdotes del Faraón Negro (Nephren-Ka) habían separado de esta manera sus almas y extraído los órganos de sus cuerpos para después esconderlos cuidadosamente en lugares seguros.

Los horrorosos órganos separados del cuerpo siguieron viviendo y proporcionaron a los magos vida consciente durante milenios.

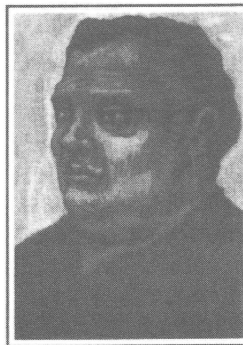
Gammell encontró un juez de instrucción codicioso y de poca voluntad en el Hospital General de Massachussets para hacerle una oferta. Después de prometerle riqueza y poder arcano, el juez aceptó sus planes. Gammell firmó el contrato como donante de órganos, esperó pacientemente y realizó el hechizo, dividió su espíritu en cinco partes y finalmente murió.

El lugar donde reside el poder de Gammell es su cerebro aún viviente, aislado en un congelador doméstico junto con la mayor parte de su cadáver. El resto de su alma oscura la distribuyó entre el corazón, el hígado, los riñones y el páncreas, órganos sanos que generosamente donó para trasplantes. Al arraigar un órgano contaminado en su receptor, el influjo de Gammell incrementará consecuentemente sobre el nuevo huésped. Pasadas un par de semanas, Gammell dominará inevitablemente a los cuatro desdichados receptores de sus órganos. Su nueva vida múltiple seguramente le confunda, puesto que no se parece en nada a la anterior, pero aun así, prefiere esta extraña manera de vivir a la extinción total.

Cuando está sola, una víctima poseída está confusa y decaída, por lo que no resulta una gran amenaza. La esencia de Gammell todavía es débil, ya que está separada en cinco partes. El mago inmortal es capaz de sentir donde se encuentran sus otras partes, y guiará a sus nuevos cuerpos hacia los demás receptores de su malvado "don". Cuando dos o más de los esclavos de Gammell se encuentren aproximadamente a una distancia de una manzana, éste recobrará la plena conciencia y tendrá acceso a todos sus recuerdos, conocimientos y hechizos. Los pacientes que han sufrido el trasplante se moverán, actuarán y reaccionarán simultáneamente, ya que tendrán una única mente. Cuando hablen, hablarán juntos con la voz monótona de un hombre viejo con acento irlandés. El verdadero poder de Gammell llegará cuando todos sus esclavos estén juntos, ya que en ese momento tendrá acceso a los puntos mágicos de cada persona.

A medida que se vaya desarrollando la trama, el guardián encontrará útil suscitar en los investigadores simpatía hacia las víctimas de Gammell. Intenta sugerir que estas personas pueden ser inocentes que no son conscientes de sus actos. Sus familiares y amigos esperan que los investigadores les ayuden y no que maten a sus seres queridos. Los receptores de los órganos no son el enemigo, sino que no son más que meras extensiones de Jedediah Gammell.

Información para los Investigadores



RALPH MORGAN

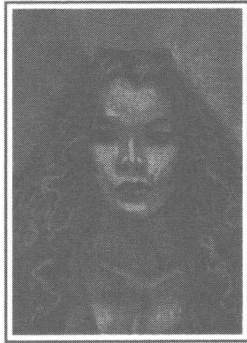
Uno o más de los investigadores deben tener alguna relación con Ralph Morgan y su hija, Mary. Morgan puede ser el tío de un investigador que se escoja, o un amigo de la familia, o una antiguo profesor. Quizá pueda establecerse un encuentro anterior, cuando un investigador se encontraba en el hospital recuperándose de alguna herida sufrida en alguna aventura precedente. Quizá el investigador se haya sometido a una operación para añadir o restablecer un punto de

APA o CON, o para intercambiar un punto de TAM por un punto de DES. Ralph Morgan sería su compañero de habitación durante su ingreso.

Morgan, que tiene casi sesenta años, se está recuperando de un trasplante de corazón. Algunos días después de que el

investigador abandone el hospital, la angustiada hija de Morgan va a buscar al investigador.

UN AMIGO EN APUROS



MARY MORGAN

Mary Morgan hace una visita inesperada al jugador con el que está relacionada. Al abrirle la puerta el investigador, ella intenta controlar su evidente preocupación y en cuanto es invitada a pasar, pide ayuda porque su padre ha desaparecido. Añade que como su padre mencionó alguna de las extrañas experiencias del investigador, se le ha ocurrido que quizá pueda ayudarla.

Durante los días que siguieron a la operación, Ralph Morgan se fue recuperando extraordinariamente bien, pero después empezó a sentirse cada vez más confuso. A veces no podía recordar dónde se encontraba o quién era. Dos veces no reconoció a Mary y la llamó "Lisa". Una vez empezó a vociferar en un lenguaje desconocido y en más de una ocasión habló en sueños con acento irlandés.

Más tarde llamaron a Mary desde el hospital para decirle que su padre había desaparecido, dando a entender que se había marchado o que le habían ayudado a marcharse del hospital en mitad de la noche. Morgan se había dejado sus medicamentos y los médicos estaban preocupados. Pensaban que no podía haberse ido muy lejos estando tan débil.

La policía asegura que están llevando a cabo una búsqueda minuciosa, pero Mary piensa que no se están esforzando de-

masiado. Lo peor de todo es que ha recibido una aterradora carta de su padre (*Ayuda del Culto de la Unidad nº 1*), con un matasellos de fecha anterior al día que abandonó el hospital.

Mary Morgan da a los investigadores la carta que ha recibido de su padre. También les facilita un número de teléfono para poder localizarla y, si lo desean, una fotografía de Ralph Morgan. No tiene más información.

El hospital

Varios coches de policía y furgonetas de televisión están aparcadas cerca de una entrada lateral del edificio. Dentro, el personal del hospital se muestra reacio a hablar del asunto de la desaparición de Ralph Morgan. Están nerviosos y preocupados porque el motivo de su vergüenza está retransmitiéndose por miles de televisiones.

Doblando una esquina del edificio, los investigadores ven a varios oficiales de policía y a algunos detectives vestidos de paisano cerca de un hombre que parece exhausto y preocupado, sentado en un banco del vestíbulo. Varios reporteros están participando en una pequeña entrevista en directo. El hombre está descamisado, tiene vendajes recientes en el brazo y hombro izquierdos, su cara está magullada y tiene un ojo hinchado.



DONALD ANDERSON

Con una tirada exitosa de Medicina, un investigador se da cuenta de que la nariz parece haberse roto y luego haber sido recompuesta. Si los investigadores asisten a la entrevista en directo o la ven por un monitor, recogerán la siguiente información:

- El hombre es Donald Anderson. Su hija de doce años, Lisa Anderson, fue raptada esta mañana a primera hora.
- Mientras el padre estaba presente, un hombre entró en la habitación, golpeó al señor Anderson hasta dejarle inconsciente y, según parece, se llevó a su hija. Una enfermera se encontró a Donald sangrando en el suelo.
- Lisa estaba en el hospital debido a una operación de transplante de páncreas y todo estaba saliendo bien.
- Nadie más vio al intruso.
- La policía hace un llamamiento público para conseguir ayuda. Un dibujo del agresor se hará público más tarde, ese mismo día. (Cuando el dibujo esté listo, el investigador que estuvo hospitalizado reconocerá al agresor como Ralph Morgan, pero al guardián le corresponde elegir el momento en el que el investigador vea el retrato, que todavía no ha sido dado a conocer públicamente).

Los policías que se ocupan del caso son amables y están dispuestos a hablar si los investigadores tienen alguna información, pero no tienen intención de chismorrear despreocupadamente con extraños. Si algún investigador tiene contactos con la policía, podrá acceder a la información contenida en la declaración de Donald Anderson, expuesta en el siguiente apartado.

Como alternativa, más avanzado el día, una tirada exitosa de Charlatanería o Persuasión dirigida a Donald Anderson en su casa, conseguirá la misma información, siempre que los in-

AYUDA DEL CULTO DE LA UNIDAD Nº 1

Hospital General de Massachussets

Fundado
en 1811

Querida Lisa Mary,

Ahora sé por qué he estado actuando **SOY** de una manera tan extraña últimamente. Crea que hay algo **YO**, una cosa, una especie de fantasma o demonio **SOY YO** que está intentando tomar el control **VIVO** de mi alma. **IPATÉTICA IDIOTA!** Este otro yo llena mi cabeza de las imágenes y voces más horribles. Puedo sentir **LO QUE TE PERMITO** que está intentando **YA LO TENGO** tener el control de mi **MI?** cuerpo. Mi mente **NO ES NADA** está debilitándose y tengo miedo de hacerte daño **MATARTE. ESTÚPIDA** si vienes aquí. ¡Dios mío, ayúdame! **MUETE!** Cállate, dete de mi **MI CABEZA. TANIA FRÍA OSCURIDAD** Debo tener control sobre mi **RECUPERO MI CABEZA** Mary **LISA** si tú alguna vez **TIENIAS DETENERME** me has querido, entonces, por favor, alejate de mí. **ESTÁS MUERTA.** Mi visión del mundo **ES MÍA** es tan oscura y **FRÍA, FRÍA Y OSCURA** qué me está pasando **QUÉ HA PASADO. GRACIAS SER OSCURO. SOY** por favor, Mary **LISA ESTÁ AZUL** sabes que siempre **HE VIVIDO** te he querido y que siemp **AUN VIVO**

vestigadores hagan ver que están implicados en la investigación de un caso que puede estar relacionado con la desaparición de su hija. Esto les permite ver el retrato policial terminado del agresor y así podrán ofrecer su identificación.

La declaración de Donald Anderson

"Mi hija Lisa se estaba recuperando de una intervención quirúrgica, un trasplante de páncreas. La operación se realizó hace cuatro días, y el doctor dijo que se recuperaría completamente. Pero la noche anterior a su desaparición ella empezó a comportarse de una manera extraña. Empezó a murmurar cosas muy raras y a hablar en una especie de lengua inventada. Comenzó a referirse a ella misma como "nosotros", diciendo cosas tales como "estamos hambrientos" o "tenemos sed", e incluso una vez llegó a decir "te mataremos". Los doctores no sabían cuál era la causa de esto, pero se temían una mala reacción a los antibióticos.

"Fui al hospital por la mañana temprano, antes de ir a trabajar. Sólo llevaba allí un par de minutos cuando Lisa se sentó en la cama y empezó a gritar: "¡Estamos aquí!, ¡Estamos aquí!" con una especie de deje irlandés. Extraño... Después, la puerta se abrió de golpe y entró ese loco. El intruso y Lisa se miraron el uno al otro y dijeron al mismo tiempo y de la misma manera: "¡Vivo todavía!".

"El tipo era extraordinariamente fuerte. Me golpeó, me pegó patadas y me mordió, pero al final le empujé contra una esquina de la habitación y fui hacia Lisa. Ese fue el momento en el que Lisa y el hombre me señalaron con el dedo mientras murmuraban algo a la vez. No pude oír qué. Entonces todos mis músculos se helaron. Caí y me di un fuerte golpe en la cabeza. Justo antes de desmayarme vi a Lisa saltar de la cama, ir hacia el hombre y coger su mano. Al marcharse oí que los dos decían simultáneamente que debían hacerle una visita al doctor Apples, o un nombre parecido."

La declaración de Donald Anderson se repite en la *Ayuda del Culto de la unidad* nº 7. Anderson no tiene idea de quién pueda ser el doctor Apples. El doctor de Lisa se llamaba Eastman. Si se le pregunta por la madre de Lisa, Anderson contesta que murió hace cuatro años. Una foto de Lisa muestra a una niña de apariencia alegre con una larga cola de caballo rubia. Si se le muestra a Anderson una foto de Ralph Morgan, tiembla y dice: "¡Él se llevó a mi Lisa!". Después de su identificación, Anderson llama a la policía y el asunto queda fuera del alcance de los investigadores.

Nuestro generoso donante

En algún momento, aunque no en este probablemente, los investigadores quizá quieran saber quién donó los órganos a Ralph Morgan y a Lisa Anderson. Para que los investigadores sean capaces de conseguir esto, necesitan un número de identificación y un acceso a la terminal de ordenadores del hospital durante unos veinte minutos. Con un tirada exitosa de Informática, encuentran la siguiente información:

- El doctor Weiss trató a Morgan. El doctor Eastman trató a Lisa. (Ninguno de los dos doctores tiene relación con Gammell ni tienen información acerca de las desapariciones.)

- Los órganos transplantados provienen del banco local de órganos, pero tanto el páncreas como el corazón fueron originalmente extraídos en este hospital al mismo donante.
- La identidad del donante ha sido borrada del ordenador.
- Ese mismo donante ha proporcionado otros dos órganos al banco, que han sido enviados a otros hospitales, pero esta información también ha sido borrada.
- El intruso que ha borrado los archivos referentes al donante ha sido descuidado: el número de identificación está todavía en el sistema. Ese número, el 785263, pertenece al doctor Jack Appleton.

Si los investigadores no consiguen tener acceso al ordenador del hospital por sí mismos, deberían ser capaces de hacer que algún trabajador del hospital encuentre información para ellos.

- Un investigador que sea médico autorizado necesita una tirada exitosa de Persuasión para conseguir que alguna persona del hospital le busque la información.
- Cualquiera puede intentar obtener tiradas exitosas de Medicina o Charlatanería para conseguir convencer a algún trabajador del hospital de que es un nuevo doctor que necesita información.
- Cualquiera puede intentar unas tiradas de Derecho y de Charlatanería para convencer a algún trabajador del hospital de que es un oficial de policía a quien se le ha asignado el caso de la desaparición de Lisa.
- Además, cualquiera tiene una probabilidad del 40% de encontrar a un técnico cualificado que acepte un soborno a cambio de una información aparentemente inofensiva.

ENCONTRAR AL DOCTOR APPLES

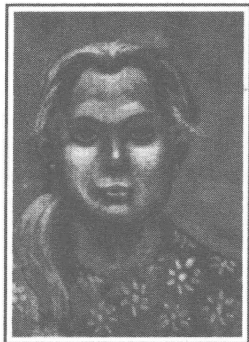
Alguien en el hospital puede decir a los investigadores que no hay ningún médico afiliado que se llame Apples, pero que hay un doctor Appleton, que también trabaja como sustituto del juez de instrucción del condado. Los investigadores deben intentar encontrarle en el sótano, cerca del depósito de cadáveres.

Pero el doctor Appleton está ausente. Allí se encuentra la doctora Alicia Bennet, que pregunta a los investigadores si saben donde se ha metido Appleton. Lleva horas intentando localizarlo. La doctora Bennet tiene alrededor de treinta años, tiene el pelo corto, pelirrojo, lleva gafas y es bastante atractiva. No tolera las tonterías de la gente: si los investigadores no pasan rápidamente a tratar el asunto, les pedirá que se vayan. Si el grupo habla francamente de su interés por el doctor Appleton, les dice que hoy no ha venido a trabajar y que no ha llamado. Además, nadie coge el teléfono de su casa. La doctora se niega a darles el teléfono de su casa o su dirección.

Al preguntar a la doctora si ha observado algo inusual en el doctor últimamente, vacila y luego dice que no. Una tirada exitosa de Psicología sugiere que está mintiendo. (La doctora Bennet ha descubierto hoy que un cuerpo sin identificar se echa en falta en el depósito de cadáveres, cuerpo que es de la responsabilidad del doctor Appleton. Parece que es el cadáver de Jedediah Gammell, pero ella no dice nada porque quiere preguntarle al doctor Appleton sobre el asunto antes de informar a las autoridades.)

El modo más fácil de encontrar al doctor Appleton es consultar la guía telefónica. En ella aparecen tres Appleton: A. Appleton, J. Appleton y William Appleton. El primero y el último de los Appleton no tienen nada que ver con esta historia y pueden ser quienes quiera el guardián.

(Si los investigadores van al depósito después de averiguar que el doctor Appleton ha borrado los archivos del ordenador y se lo cuentan a la doctora Bennet, entonces ella decidirá ayu-



LISA ANDERSON

dar al grupo y revisará los documentos en papel que guarda allí. Por desgracia, también faltan los documentos relevantes. Una vez que la doctora Bennet es consciente de esto, les ofrece la dirección del doctor Appleton si no la tienen ya.)

La casa Appleton

Es un edificio no muy grande de dos plantas construido en un amplio terreno con gran cantidad de árboles. Este es un lugar con encanto, pero indica una carencia de éxito profesional. La fachada blanca de la casa tiene muchas ventanas y un amplio porche. Irradia calidez cuando los investigadores llegan, de día o de noche, y se dirigen al porche. Allí pueden ver que la puerta de la casa está levemente entreabierta. Con una tirada exitosa de Descubrir, también aprecian algunas gotas de sangre dispersas en el umbral.

La puerta principal da a la sala de estar. Más allá hay un vestíbulo que conduce a un despacho, un cuarto de baño y una cocina. Las escaleras que llevan al segundo piso están junto a la sala de estar y las que conducen al sótano están junto a la cocina.

Todos los indicios interesantes se encuentran en la planta baja y en el sótano de la casa. En la segunda planta (en la que se encuentran el dormitorio de Appleton, un cuarto de baño y un dormitorio que no se usa) no hay nada de interés.

EL CUARTO DE ESTAR

Los restos de un fuego se consumen en la chimenea. Cerca del hogar hay una lata casi llena de un fluido para hacer fuego, algunas cerillas y una caja de cartón mediana que está vacía. Un examen detenido de las cenizas descubre un fragmento de un documento en el que aparece escrito el nombre del hospital, pero nada más.

Las escaleras de la sala de estar conducen al segundo piso. En la parte de atrás de la habitación, una puerta da a un vestíbulo que termina en el despacho a la izquierda y la cocina a la derecha. Justo enfrente del vestíbulo desde la sala de estar se encuentra un cuarto de baño. Nada más entrar en el vestíbulo, los investigadores perciben un olor peculiar que proviene del cuarto de baño.

EL CUARTO DE BAÑO

El cuarto de baño despidе un intenso hedor. Cualquier médico, químico o ingeniero reconoce el característico olor a huevos podridos del ácido sulfúrico. La primera cosa que se debe hacer es forzar la puerta y abrir la ventana para que se disipen los gases.

La bañera está llena de un ácido amarillento. Flotando en la superficie del líquido hay una sustancia blanca, viscosa y grasienta que impide ver el fondo de la bañera. Parece que hay algo sumergido. Al lado de la bañera hay cinco garrafrones de cristal vacíos y sin etiqueta.

(La sustancia blanquecina proviene es grasa corporal. Unas pinzas pueden ser usadas para retirar los huesos humanos que hay en el fondo de la bañera.)

El ácido sulfúrico produce graves lesiones: una mano o un pie sumergido en el líquido cuestan 1D4 puntos en la primera ronda, 1D3 en la siguiente y 1D2 en la tercera ronda. Cualquiera que sea tan desafortunado como para sumergirse totalmente en el ácido sulfúrico, sufre 1D6 puntos de daño por turno de inmer-

sión. Si es capaz de salir, sufrirá un daño adicional durante cuatro turnos más de 1D6, 1D4, 1D3 y finalmente de 1D2 puntos.

LA COCINA

Sobre la mesa de la cocina hay una bola para jugar a los bolos. A su lado hay tres cubiteras de hielo vacías. Unas manchas grandes de sangre que saltan a la vista han salpicado el suelo. Un cajón de la cocina empleado para guardar cuchillos ha sido sacado de su sitio y volcado en el suelo.

Cuando los investigadores se pongan a andar por la cocina, solicita tiradas de Escuchar. Aquellos que obtengan un éxito escuchan un ruido sordo que proviene del sótano. Hay una puerta que desde la cocina conduce al sótano.

EL SÓTANO

El sótano está completamente a oscuras. Hay un interruptor de la luz situado al lado de la puerta. Si se aprieta el interruptor, una bombilla de 60 vatios desnuda y mugrienta se enciende.

Al llegar al suelo, los investigadores tienen justo enfrente de ellos un congelador grande, con la tapa abierta y un penacho blanco de aire helado arremolinándose en torno. Pequeños ríos de porquería resbalan lentamente por su pared frontal y en los bordes se ha congelado más sangre coagulada inidentificable.

En el interior, entre alimentos congelados y unos dos litros de helado de vainilla con galletas se encuentra el cadáver mutilado de un anciano de aproximadamente 80 años, a juzgar por su aspecto físico. El vello blanco del pecho está cubierto de hielo. El cadáver no tiene cabeza. El pecho ha sido abierto y las costillas separadas. El corazón, el páncreas, el hígado y los riñones han sido extraídos impecablemente. También ha perdido ambos brazos, y la pierna derecha, aunque está presente, también ha sido cortada. Esta espantosa visión cuesta 1/1D4+1 COR si el investigador no ha tenido experiencia médica. (Estos restos son las partes inservibles de Gammell.)

Llega el doctor Appleton

Mientras los investigadores están ocupados registrando el sótano, solicita tiradas de Suerte. Si alguien falla, elige al investigador que haya obtenido el resultado más alto. El doctor Appleton, silenciosamente, llega tambaleándose, se pone detrás del grupo e intenta alcanzar con un pesado cuchillo de carnicero recubierto de sangre coagulada al desafortunado jugador, con un 40% de probabilidad de acertar.

Para manifestar la sorpresa total de su ataque, en este turno sólo

Appleton ataca con DES 16. Permite a todos los investigadores reaccionar con sus DES normales. En rondas posteriores, Appleton actuará con su nivel habitual de DES 8.

Realmente el doctor Appleton ha conocido tiempos mejores. Casi se ha vuelto de color azul pálido y su vientre está empezando a hincharse debido al gas liberado por su putrefacción. Los investigadores pierden 1/1D8 COR.

Si Appleton falla, el pesado filo se estrella contra el borde metálico del congelador y vuela de sus manos. Solicita tiradas de Esquivar a todos los investigadores. El investigador que obtenga el fallo más alto es alcanzado por la hoja y sufre una herida de 1D3 puntos por el golpe.



DOCTOR APPLETON

Si alcanza su objetivo, atacará hasta que la persona haya perdido la mitad o más de sus puntos y caiga. Entonces elegirá a la siguiente persona que esté más cercana como su nuevo objetivo.

Si pierde el cuchillo, cogerá la pierna derecha de Gammell, todavía en el congelador, y utilizará el miembro helado como si fuera un garrote. Sujeto al dedo gordo del pie del cadáver congelado hay una etiqueta del hospital que identifica al cadáver como el de Gammell (ver *Ayuda del Culto de la unidad* nº 2). Con la clave de la etiqueta, los investigadores ya tienen candidato para la identidad del donante de órganos.

Si alguno de los investigadores utiliza un arma de fuego en el enfrentamiento con Appleton, los vecinos del doctor pueden oír los disparos (la probabilidad aumenta un 20% por cada disparo) y avisarán a la policía. El nombre de Jedediah Gammell es lo único que puede encontrarse en esta casa, por lo que, a no ser que los investigadores quieran contestar a las preguntas incómodas de la policía, harán mejor si se marchan pronto.

Si los investigadores despachan a Appleton y le registran, encuentran su identificación del hospital. El número que hay escrito en la tarjeta le permitirá el acceso al sistema informático del hospital.

Jedediah Gammell

Si los investigadores quieren saber algo más acerca de Jedediah Gammell, deberían intentar buscar información en la biblioteca local o en el periódico. En cualquier caso, solicita tiradas de Buscar libros. Con una tirada exitosa consiguen la *Ayuda del Culto de la unidad* nº 3. Si preguntan por Gammell a los residentes del lugar, y pasan cuatro horas más hojeando números atrasados, se encontrarán con la *Ayuda del Culto de la unidad* nº 4.

- La *Ayuda del Culto de la unidad* nº 3 es la nota necrológica, de hace una semana más o menos, que registra brevemente la muerte de Jedediah Gammell por causas naturales. En ella se detalla la última dirección de Gammell, que quizá conduzca a los investigadores a la siguiente pieza del rompecabezas. No hay ninguna relación entre la pequeña reseña y la importante noticia que se cuenta después, ni hay razón para anticiparse y mirar la *Ayuda del Culto de la unidad* nº 4, excepto la pura tenacidad.
- Fechado años atrás, la *Ayuda del Culto de la unidad* nº 4, es una página interior en la que se cuenta la historia de una redada sensacional el día de Halloween en la propiedad de Jedediah Gammell, situada en otra parte del estado.

La casa de Gammell

La nota necrológica facilitaba la dirección de Gammell: 14319 Widow's Run Road. Está en una zona montañosa con muchos árboles donde los vecinos están separados unos de otros por amplias extensiones. La descuidada casita de Gammell está al final de un camino sin pavimentar. Esta casucha no parece el lugar más apropiado para ser habitado por un poderoso hechicero. Las paredes de madera sin pintar están resacas y combadas. El tejado se hunde y está lleno de agujeros. Las ventanas

están tapadas con maderos y la puerta principal está torcida, sujeta tan sólo por la bisagra superior.

Al lado de la casucha hay un cobertizo sin ventanas que es casi tan grande como la casa. La puerta doble está bien cerrada con candado. Detrás de la casa y el cobertizo hay un ruinoso retrete exterior y, cerca de él, un pozo desmoronado.

Cuando los investigadores se aproximan a la casita, reparan en algunos tablones nuevos desperdigados cerca de la puerta principal, con los clavos brillantes metidos. Junto a la puerta abierta hay una pancarta de cartón blanco que ha sido arrancada y hecha trizas. Es un letrero en el que la Junta de Sanidad Pública declara inhabitable la vivienda. La fecha del letrero es de un par de días después de la muerte de Gammell. Con una tirada exitosa de Idea, un investigador llega a la conclusión de que la puerta había sido clausurada, pero que alguien ha arrancado los tablones que hay tirados a un lado. Alguien ha estado aquí más recientemente que la Junta de Sanidad Pública.

LA SALA DE ESTAR

La principal habitación de la casa tiene las paredes desnudas, el suelo embarrado, telarañas y un intenso olor a humedad en el aire. Los muebles son escasos y mugrientos. En el centro de la habitación hay una silla rota. En la esquina de la izquierda, se ha montado toscamente una mesa, poniendo un trozo de puerta sobre dos columnas de ladrillos. Al lado de esta mesa improvisada, hay una silla de madera. Sobre la mesa hay unos recortes de periódicos recientes. Varios tratan de la desaparición de Lisa Anderson y uno de la muerte de Gammell (ver *Ayuda del Culto de la unidad* nº 3).

RESUMEN PARA EL GUARDIÁN

Cuando operaban a Lisa, Gammell escribió la *Ayuda del Culto de la unidad* nº 5 al mismo tiempo que intentaba localizar con la mente a las otras personas que habían aceptado sus órganos. Esta espeluznante y caótica nota proporciona a los investigadores pistas acerca de la localización de Gammell, así como acerca de quién será su próxima víctima. Peter Kirsey es el artista que ha recibido los riñones de Gammell. El transplante fue realizado en otro hospital. Además, el mensaje de la nota también indica que el cuarto receptor está llegando al oeste (Michael Worth ha tomado esa dirección).

Para detener a Jedediah Gammell, su cerebro vil debe morir. El cerebro todavía se encuentra dentro de la cabeza en estado de descomposición y es trasladado por Lisa Anderson en una bolsa de plástico para llevar bolas de jugar a los bolos.

La parte más difícil para los investigadores será poner la cabeza fuera del alcance de las personas que Gammell controla sin matarlas y sin que les maten a ellos. El cerebro puede ser destruido rápidamente de varias maneras: con el disparo de una escopeta, pasando encima de él con un coche, convocando a un vagabundo dimensional para que se lo lleve, arrojándolo a un horno ardiendo, etc. Para un ataque físico, debe tenerse en cuenta que la cabeza y el cerebro tienen 10 puntos de golpe y que la pérdida de estos 10 puntos supone la destrucción completa.

Nombre: GAMMELL, JEDEDIAH
Edad: 60 Sexo: Varón Raza: BLANCA
Fecha de fallecimiento: 14/5
Causa de fallecimiento: CAUSAS NATURALES
Derechos de entierro supervisados por: ESTADO
Donante de órganos: Sí/No
Si es donante, detallar órganos: CORAZÓN, HÍGADO, RIÑONES,
Autopsia dirigida por: DOCTOR APPLETON PÁNCREAS

AYUDA DEL CUITO DE LA UNIDAD N° 3

JEDEDIAH GAMMELL

Jedediah Gammell, de sesenta años de edad, ha sido hallado muerto la pasada noche junto a la puerta del departamento de urgencias del Hospital General de Boston. Al parecer había sufrido un colapso mortal mientras intentaba conseguir ayuda.

No se conocen familiares y amigos del difunto. Como única identificación se cuenta con un carné de donante de órganos, en el que aparece la dirección 14319 de Widow's Run Road.

Se ruega a los lectores que conocieran al señor Gammell que colaboren con el juez de instrucción aportando toda información que consideren relevante.

AYUDA DEL CUITO DE LA UNIDAD N° 4

Asesinato y magia negra

Trece muertes en el Horror de Halloween

Associated Press

Boston

Atraídos al lugar por la denuncia de gritos que se escuchaban en la noche, la policía hizo una redada en el hogar del millonario vecino Jedediah Gammell con motivo de la investigación del caso de varios niños desaparecidos.

Al llegar a la escena, encontraron al señor Gammell y diez personas sospechosas,

hasta ahora no identificadas, participando en una ceremonia satánica. Según la policía, el grupo vestía unos mantos negros, entonces consignas y cantaba alrededor de un fuego. Por desgracia, según los informes de las autoridades, no se llegó a tiempo para salvar la vida de tres niños. La policía ordenó a los adultos que liberaran a los prisioneros que quedaban, pero en vez de obedecer, los participantes en el ritual abrieron fuego contra los oficiales.

Después de un corto tiroteo, diez cuerpos sin vida cubiertos de mantos negros estaban tendidos en suelo. Afortunadamente, ninguno de los diez niños que quedaban ni ningún policía han perdido la vida en el tiroteo; sólo dos oficiales han sufrido heridas leves.

Según parece, Jedediah Gammell escapó, por lo que se están realizando tareas de búsqueda. Su descripción se ha hecho circular por todo el noreste.

DEL DIARIO DE JEDEDIAH GAMMELL

AYUDA DEL CUITO DE LA UNIDAD N° 6

Después de mi gran fracaso en la misa de Todos los Santos, mi señor ocurre reuoca con toda justicia el don de la vida eterna que me había concedido. Después de aquello, cada año que pasa se multiplica mi edad. Me temida que verter mucha sangre para que el Hombre Negro me permitiera volver a servirle. A cambio, me ha otorgado un antiguo hechizo egipcio. Mediante él, un sirviente fiel podría ocultarse en unos recipientes grandes o en rincones encantados y vivir más allá de la vida. Los sacerdotes de Nephren-Ra se hicieron de este modo insensibles a las heridas de la lanza y la espada y no conocieron la enfermedad. Mi proyecto depende de determinadas maravillas de esta época, de las que ya he tomado conciencia recientemente.

Debo encantar cuatro órganos de mi cuerpo en decadencia y prepararlo todo para donarlos. Mi voluntad dominará a aquellos que los recellan. Después de reunir a todos aquellos a los que controlo, combinaré sus poderes y recuperaré la vida eterna, una vida más segura que la anterior.

Para llevar a cabo esta necesidad la ayuda de un doctor sumiso, ya que no solo los órganos, sino también mi cerebro debe ser cuidadosamente conservado. Si el cerebro se pierde, entonces todas las conexiones entre capítulu y cuerpo se cortarán y caeré en el vacío infinito.

¡Peter P. P. Aquí tres de cuatro son encontrados. Aquí uno del oeste y aquí tres forman el mazo mágico. adios, debería vivir eternamente. Una casa de convalecencia, la más próxima a la anterior... ¿Kinsey? No!

Peter tiene una visión artística, un corazón de poeta y unos riñones de dios. Kinsey, si. Kinsey.

en la segunda sala de curación decanara el pintor, el tercero, como el cuarto vino del oeste, hace tres días. Lisa y Ralph... Michael, el oscuro, viene del sol poniente.

Peter duerme en la enfermería

Además hay un bloc en blanco. Con un tirada exitosa de Descubrir, un investigador se da cuenta de que hay unas señales tenues de palabras marcadas en el papel. Si se roza suavemente con un lápiz la superficie de la hoja, se descubre lo que fue escrito en la página de encima (ver *Ayuda del Culto de la unidad* nº 5). Las puertas conectan la sala de estar con la cocina y un dormitorio.

LA COCINA

Es pequeña, mugrienta y huele a basura, leche cortada y carne podrida. No tiene ni fregadero, ni nevera, ni ningún aparato típico de una cocina moderna. El agua está cortada. Una mesa grande rebosa de alimentos a medio comer, envoltorios de comida rápida, platos rotos y latas vacías. Hay enjambres de moscas zumbando y aglomeraciones de gusanos alimentándose de los desperdicios. No hay nada que sirva aquí.

DORMITORIO

En una esquina de esta pequeña habitación, en el suelo, hay un colchón rasgado y sucio. El resto de la habitación parece vacía, con la excepción de una pintura sucísima que hay en una pared. Si se limpia, se puede ver un pantano; en el centro, una mujer cuelga bocabajo de la rama de un árbol.

Solicita tiradas de Descubrir. Un éxito permite darse cuenta de que una zona del suelo de madera está más limpia que el resto, sucio y embarrado. Esta parte más limpia está cerca del colchón y es la tapa de un compartimento secreto en el suelo, dentro del cuál hay un pequeño libro encuadernado en piel, un viejo álbum de fotos y un rollo de pergamino que parece muy antiguo.

El pequeño libro es el diario de Jedediah Gammell (*Ayuda del Culto de la unidad* nº 6), escrito después de que recibiera el hechizo Dividir el Ka. En él, Gammell escribe sobre sus planes para sacarle provecho al hechizo. También dice que el asentamiento del poder de Gammell es su cerebro, todavía viviente y que si fuera destruido, el hechizo diabólico se rompería.

El álbum contiene cartas, fotos y recuerdos personales de la vida de Gammell, antinaturalmente larga. La foto más antigua es de 1862 y muestra a Gammell con el uniforme de la Unión. Lleva galones de capitán y posa con la unidad de fusileros de Maine. La fotografía más reciente fue tomada justo antes de la redada de la policía que interrumpió su último aquelarre. Gammell parece sólo un poco más mayor que en 1862 y posa con un grupo de ocho hombres y dos mujeres, que, si se investiga, son identificados como los diez miembros del culto que murieron durante la intervención policial de la que escapó Gammell. Si el guardián lo desea puede haber otras fotos y cartas personales que muestren la anómala longevidad de Gammell y lo relacionen con el Crepúsculo de Plata de Massachussets, la Contemplación del Crepúsculo de Maine y la Sabiduría de las Estrellas de Rhode Island.

El pergamino está formado por unos papiros quebradizos y atados con una cinta. Una tirada exitosa de Arqueología o Egiptología revela que los jeroglíficos pertenecen a la Tercera Dinastía de Egipto. El papiro se encuentra sorprendentemente bien conservado para su antigüedad. Quien lo lea perderá 1D3/1D6 COR, obtendrá +2 Mitos de Cthulhu y tendrá una probabilidad igual a INT x2 de aprender el hechizo Dividir el Ka. Cualquier departamento universitario de Egiptología cuenta con especialistas que pueden traducir rápidamente este documento.

EL COBERTIZO Y EL ESPEJO

El cobertizo es un edificio casi tan grande como la casa. Cerca de él se encuentra un montón de madera y un viejo tocón me-

llado y cortado con un hacha oxidada de doble hoja clavada en él. Cuando el grupo se aproxima al cobertizo, perciben el repugnante olor a podrido y a humedad que emana del interior. Alguien que examine el cobertizo durante el día observa que el tejado de la estructura está prácticamente echado a perder. Para entrar, alguien debe romper las puertas con el hacha, obtener una tirada exitosa de Cerrajería para abrir el candado, o echar abajo las puertas podridas a patadas (FUE 14).

EL CRISTAL DEL PELIGRO MORTAL

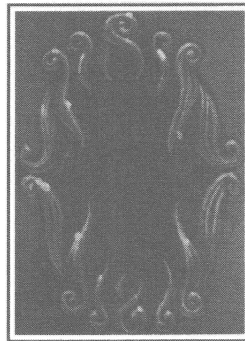
Mientras no salga el sol, este espejo mágico concede la visión de los Dioses exteriores o su influencia, según prefiera el contemplador.

Para sintonizar la visión del cristal y, por ello, poder mirar y escuchar a través de él, el contemplador debe enfrentar su POD contra el POD 16 del espejo. Esto puede hacerse inconscientemente, al esforzarse por ver algo que pudiera estar oculto o en el interior del espejo, o dirigiéndole una tirada de Descubrir.

Cada intento de sintonizar con el espejo cuesta 1 POD, pero el éxito resulta permanente para el individuo, por lo que el cristal podría ser consultado de aquí en adelante sin pérdida de poder. Cada visión después de la primera cuesta 1D4 puntos de magia. No todos los espectadores que tengan a la vista el cristal pueden ver algo, sólo a los contempladores en sintonía con el cristal les es otorgada la visión deseada.

Si se tiene éxito en la sintonía, el espectador puede ver y escuchar acciones concretas presentes de los Dioses exteriores, o también puede intentar pedir el conocimiento completo de un hechizo particular de algún primigenio. Cada visión es despiadadamente detallada, por lo que le añade 1D8+1 puntos de Mitos de Cthulhu al contemplador, acompañados del descenso correspondiente en el máximo de Cordura del individuo. Se podría necesitar una sintonización secundaria y terciaria de POD si la cosa a ser examinada tiene una naturaleza insignificante, como la de un sectario particular o un servidor inhumano. Si el individuo se atreve, después de dos o tres sintonizaciones, todo el despliegue y la influencia de los Mitos puede sentirse, pero sin que sus detalles se lleguen a conocer. Tal visión fugaz del infinito puede provocar una importante pérdida de Cordura. Si se busca la visión de algo inhumano, debe restarse la pérdida de Cordura correspondiente a los puntos de COR del espectador.

Guardianes, el Cristal del Peligro Mortal es un poderoso instrumento del mal y su uso puede llegar a ser catastrófico para un individuo. Un investigador que fije sus ojos en el Cristal, se llenará inmediatamente de pavor y presentimientos, y sentirá escalofríos recorriendo su columna vertebral. Cualquier detalle adicional debe dejarse a los jugadores.





EL NUEVO AMIGO DE LISA

Dentro hay una mezcla de viejas vigas y guijarros, cubiertos de hierbas y otras plantas. En el centro de este amplio espacio, abierto a las estrellas, se eleva un poste de madera plantado bastante antes de que el tejado se cayese. Anclado a él hay un espejo oval de bronce de unos dos pies de largo, y unas dieciocho pulgadas de ancho en su punto máximo. La parte de arriba y la de debajo de su parte frontal están formados por unos relieves barrocos que imitan unas fauces abiertas con unos colmillos de forma extravagante. A lo largo del centro de cada lado se encuentra la misma palabra, *Ferency*, disimulada entre tiras que resaltan las esquinas de las fauces abiertas.

Encontrar a Peter Kersey

Los investigadores deben descifrar el mensaje críptico encontrado en la casa de Gammell para explicar su siguiente movimiento.

- Gammell está buscando a una persona llamada Peter Kersey.
- Kersey recibió los riñones de Gammell en una operación reciente.
- La operación pudo haber tenido lugar en otro hospital.

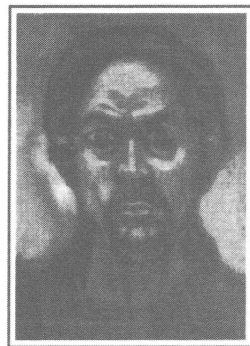
Si los jugadores quedan perplejos mucho tiempo, una tirada de Idea o una sucesión de tiradas de Idea podrían guiarles.

Cuando los investigadores comprenden las intenciones de Gammell, querrán llamar o visitar el hospital para reunir más información y advertir a Kersey del peligro que corre. Encontrar por teléfono el hospital correcto lleva media hora además de una tirada exitosa de Charlatanería. Kersey se fue del hospital hace dos noches. El hospital no facilita más información a no ser que los investigadores vayan allí. El médico de Kersey está preocupado por su paciente, que tendría que permanecer todavía en el hospital, por lo que una tirada exitosa de Crédito,

Medicina o Persuasión, servirán para convencer fácilmente al doctor, que le ofrecerá el nombre y la dirección de Kersey.

La casa de Peter Kersey está a un par de millas de distancia, al final de un paseo privado, situado en lo profundo de un terreno frondoso. La residencia, de una sola planta, consta de una sala de estar, una cocina, un cuarto de baño, un dormitorio y un taller.

La puerta principal es rápidamente abierta de par en par y Peter Kersey apunta certeramente con un

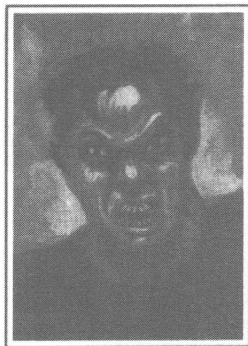


PETER KERSEY

Magnum .357 al investigador que vaya en cabeza. Kersey tiene la mirada encendida y se tambalea.

Una tirada exitosa de Psicología sugiere que está a un paso de un ataque de nervios. Todo lo que dirá es "¿Quién demonios sois vosotros?"

Si los investigadores no quieren recibir un disparo, deben convencerle de que están allí para ayudarlo. Ninguna tirada de habilidades puede conseguirlo. Depende de las palabras y las acciones del investigador el poder hacer ver al inestable Peter de que son amigos. El mejor modo de hacer esto es que le digan que ellos saben qué le está pa-



MICHAEL WORTH

sando y que le cuenten la historia de Jedediah Gammell y su diabólico plan. Tal historia tiene tanto sentido para él, que la acepta inmediatamente. Pueden casi ver el discurrir de su mente conectando extraños hechos y sentimientos rarísimos. ¡Ahora todo está claro! Mucho más calmado, Kersey les invita a pasar.

En el interior, los investigadores pueden comprobar que Peter Kersey ha estado ocupado en pintar una galería espantosa de un arte perturbador. Estas obras aborrecibles abarcan una extensa parte de los Mitos. En algunas de las pinturas se puede ver a Cthulhu en la hundida R'lyeh, al Hombre Negro supervisando un Sabbath de brujas y a unos gules en un cementerio a la luz de la luna. Ver estas obras cuesta a los investigadores un total de 1/1D6 COR y les añade +1 a sus Mitos de Cthulhu. También hay retratos de Jedediah Gammell y otros tres miembros de su nuevo culto. Los investigadores reconocen a Ralph Morgan y a Lisa Anderson, pero no a Michael Worth. A través de su arte, Kersey ha estado intentando entender el significado de las extrañas visiones y pesadillas que ha sufrido durante los últimos dos días.

Enfrentamiento

Después de que los investigadores terminen de hablar con Kersey, la puerta es arrancada de sus bisagras y las ventanas hechas añicos en medio de una tremendo estruendo. Gammell ha enviado un representante para que vaya a buscar al rebelde Kersey. Si los investigadores quieren sobrevivir, deben moverse rápidamente.



HORRENDO CAZADOR

Atravesando la puerta de Kersey, serpentea la cabeza de un horrendo cazador enviado por Gammell para encontrar y atrapar a Peter Kersey hasta que Ralph Morgan y Lisa Anderson lleguen. La criatura usa sus garras para apresar y envolver firmemente al artista, mientras muerde a cualquiera que se aproxime a Kersey cuando está libre. Diez turnos después del primer ataque del horrendo cazador, Morgan y Anderson detienen un coche robado y se aproximan a la casa. Morgan lleva la pistola de 9 mm del fallecido doctor Appleton. Si el horrendo cazador está todavía vivo, libera a Kersey, que, después de desmayarse, se despierta bajo el control de Gammell. El horrendo cazador dirigirá toda su atención a los investigadores y Gammell empleará el Poder que les queda a las víctimas para lanzar hechizos mortales a los asediados investigadores.

Gammell puede sacrificar a Morgan para que Lisa pueda huir. Después tardará varios días en reunir a Lisa con Michael Worth. Cuando estén juntos, logrando que el cerebro de Gammell alcance la conciencia plena de nuevo, éste les hará huir del país o localizar a los investigadores para vengarse.

Conclusión

Si los investigadores no pueden destruir el cerebro de Gammell y se ven forzados a huir para salvar sus vidas, le perderán el rastro al culto de la unidad. Michael Worth es casi suyo; cuando Peter sucumba, el poder de Gammell estará completamente restablecido. Gammell utilizará a sus cuatro huéspedes para dar caza y matar a los investigadores supervivientes, ya que sólo ellos conocen su secreto.

Por otra parte, una vez que el cerebro de Gammell se destruya, las víctimas de su influencia maléfica volverán a la normalidad. Los órganos que estuvieron contaminados, seguirán saliendo adelante, al igual que sus receptores, como si Gammell nunca hubiera existido.

Acabar con el espíritu del hechicero hace ganar a cada investigador 2D6 COR. Pero si los investigadores matan a alguno de los esclavos y después se dan cuenta de lo que han hecho, cada uno pierde 1D4 COR por cada inocente que hayan matado.

Estadísticas

EL ANTIGUO DR. JACK APPLETON, LA COSA DEL SÓTANO

Una vez que Appleton se ha ocupado adecuadamente el asunto del trasplante de órganos de Gammell, ya no resulta de ninguna utilidad para el hechicero. Ralph Morgan y Lisa Anderson le matan y después le hacen volver a la vida como un

El hechizo de Gamell: Dividir el Ka

Por medio de este hechizo, el realizador puede colocar una porción de su esencia vital o ka en uno o más de sus órganos vitales. Hecho esto, el mago puede extraer el órgano hechizado y seguir viviendo y manteniendo la identidad del realizador. El uso del hechizo es bastante costoso tanto para el cuerpo como para el espíritu del hechicero. El hecho de extraer las propias entrañas cuesta al realizador 2D10 COR y la pérdida definitiva de 1 punto de POD por órgano extraído.

Este hechizo fue utilizado por primera vez por los seguidores del Faraón Negro, Nephren-Ka, quienes extraían de su cuerpo los órganos vitales y los escondían en lugares seguros. De no ser por su contrapartida, el hechizo podría hacer al realizador prácticamente imposible de matar. En el cerebro se asienta el poder del hechizo y, como tal, no puede ser extraído. Si el cerebro fuera destruido, los otros órganos perderían sus propiedades mágicas y el realizador moriría. (Seguramente habría otros hechizos que permitieran a los sacerdotes poder disfrutar del sentido de la vista, el tacto etc.)

Los sacerdotes de Nephren-Ka no podían transplantar sus órganos a otras personas, pero hoy en día, gracias a los avances tecnológicos que se han desarrollado en este campo, un mago puede hacerlo. Incluso mientras está desencarnado, el hechicero será capaz de percibir donde están las otras partes, así como de dirigir sutilmente los cuerpos para que se acerquen unos a otros. Cuando dos cuerpos se encuentren a una distancia de una manzana o dos, el hechicero recuperará la plena conciencia y tendrá acceso a todos los recuerdos, conocimientos y hechizos. El realizador también tomará el control de aquellos cuerpos que se encuentren próximos entre sí y, en ese momento pasarán a tener una sola mente. El POD del que dispondrá el hechicero es el suyo propio, pero sus puntos de magia serán la suma de los suyos más los de aquellos a los que controla. Sus puntos de magia se regeneran, mientras que el resto sólo podrán emplearse una vez y únicamente mientras el realizador mantenga su dominio.

zombi para que se encargue del cuerpo de Gammell. Cuando haya terminado con Gammell, seguirá las órdenes y él mismo se arrastrará hasta la bañera.

FUE 16 CON 18 TAM 12 INT 0 POD 01
DES 08 PV 15

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Cuchillo de carnicero 40%, daño 1D6+1+1D4

Pierna congelada de Gammell 25%, daño 1D8+1D4

Armadura: Ninguna, pero las armas capaces de empalar le hacen la mitad de daño, a partir de un mínimo de 1. Las armas blancas o los objetos contundentes le causan un punto de daño por golpe.

Habilidades: Obedecer órdenes 99%.

Pérdida de Cordura: Ver al doctor resucitado cuesta 1/1D8 COR.

EL HORRENDO CAZADOR, SER VOLADOR REPUGNANTE

FUE 30 CON 12 TAM 42 INT 15 POD 22
DES 14 PV 27

Bonificación al daño: N/A

Ataques: Mordisco 65%, daño 1D6

Cola 90%, daño de presa

Armadura: 9 puntos de piel; no puede ser empalado por las balas.

Pérdida de Cordura: Ver un horrendo cazador cuesta 0/1D10 COR.

JEDEDIAH GAMMELL, 276 AÑOS, DEVOTO SIN CUERPO DE LOS DIOSES EXTERIORES

A pesar de que su cuerpo está muerto, el espíritu de Jedediah Gammell vive a través de sus órganos transplantados y de su cerebro protegido por medio de la magia. Si el cerebro de Gammell fuera destruido, su espíritu se extinguiría y cesaría toda su influencia sobre sus víctimas. Mientras dos o más de sus esclavos estén cerca, tendrá conciencia y acceso a sus propias habilidades y hechizos. Su POD es el que le corresponde, pero sus puntos de magia son la suma de los de aquellos a los que domina, más los propios. Sus propios puntos de magia se regeneran. El resto sólo se pueden emplear una vez durante el tiempo que Gammell mantenga su control sobre los receptores. Si Gammell convoca un byakhee, utiliza las estadísticas que aparecen más adelante.

INT 18 POD 19 EDU 24 COR 0 PV 10

Bonificación al daño: N/A

Ataques: Ninguno.

Hechizos*: Dividir el Ka, Llamar a Nyarlathotep, Contactar con Nyarlathotep, Crear zombi, Obligar a la carne, Garra de Cthulhu, Explosión Mental, Ajar, Robar Vida, Convocar/Atar a un Byakhee, Convocar/Atar a un Horrendo cazador, Signo de Voor, Atormentar.

Habilidades*: Alquimia 46%, Mitos de Cthulhu 37%, Demonología 36%, Jeroglíficos egipcios 60%, Inglés 55%, Francés 45%, Alemán 57%, Gaélico 62%, Historia 44%, Latín 70%, Buscar libros 64%, Ciencias ocultas 50%, Psicología 49%.

* Se pueden usar cuando dos o más de sus esclavos están cerca unos de otros.

MUESTRA DE BYAKHEE

FUE 17 CON 16 TAM 17 INT 12 POD 13
DES 15 PV 17

Bonificación al daño: +1D6

Ataques: Garras (x2) 35%, daño 1D6+1D6

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

* Cuando un mordisco tiene éxito, el byakhee permanecerá agarrado a la víctima, y comenzará a drenarle la sangre. Cada turno que el byakhee permanezca agarrado, la sangre drenada hará que la víctima pierda 1D6 puntos de FUE hasta que muere o hasta que muere el byakhee o la víctima es capaz de liberarse.

Armadura: 2 puntos de pelaje y piel gruesa

Habilidades: Escuchar 50%, Descubrir 50%.

Pérdida de Cordura: Ver un byakhee cuesta 1/1D6 COR

RALPH MORGAN, 57 AÑOS, PRIMERA VÍCTIMA

Un hombre grande con aspecto de oso, de naturaleza tierna y sonriente. Pasó varios años cambiando de un trabajo a otro hasta que conoció a su difunta mujer y nació su hija. La carpintería ha sido su vida, aunque también el hábito de fumar y beber y el gusto por la comida alta en calorías. Estas costumbres acabaron con su bondadoso corazón y obligaron a su sustitución por el de Jedediah Gammell.

FUE 14 CON 13 TAM 17 INT 08 POD 09
DES 09 APA 11 EDU 15 COR 40 PV 15

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Pistola automática de 9mm de Appleton 30%, daño 1D10

Habilidades: Trato 50%, Carpintería 80%, Electricidad 56%, Cerrajería 55%, Mecánica 72%, Manejar maquinaria pesada 67%, Nadar 55%.

LISA ANDERSON, 12 AÑOS, SEGUNDA VÍCTIMA

Es una niña bonita y rubia de doce años, encantadora en todos los sentidos, excepto en el de haber sido poseída por el alma de un malvado hechicero después de su operación de transplante de órganos. Fue recogida por Ralph Morgan y ahora viaja con él llevando un bolsa azul de plástico para llevar la bola de jugar a los bolos, bolsa en la que guarda la cabeza en estado de descomposición de Gammell.

FUE 04 CON 07 TAM 06 INT 13 POD 14
DES 12 APA 14 EDU 06 COR 32 PV 07

Bonificación al daño: -1D6

Ataques: ninguno.

Habilidades: Actuar encantadoramente 80%, Reír y Jugar 90%, Persuasión 60%.

PETER KERSEY, 34 AÑOS, ARTISTA DE FÉRREA VOLUNTAD

Kersey es un artista de fama mediana que está especializado en la pintura de la vida salvaje y de paisajes. Pero desde hace poco se dedica a pintar obras de arte mucho más desagradables. El cáncer se llevó sus riñones y le obligó a recibir los de Gammell. Afortunadamente ha sido dotado con un POD muy alto y su gran fuerza de voluntad ha resistido la influencia de Gammell. Él no sabe qué le está sucediendo, pero se está volviendo loco debido a las horribles imágenes con las que sueña noche tras noche.

FUE 13 CON 12 TAM 12 INT 10 POD 18
DES 15 APA 13 EDU 14 COR 19 PV 12

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: 357 Magnum 52%, daño 1D8+1D6

Habilidades: Habilidad artística (pintura) 82%, Francés 44%, Escuchar 50%, Persuasión 57%, Fotografía 73%, Psicología 49%.

MICHAEL WORTH, 36 AÑOS, MANIACO HOMICIDA Y TERCERA VÍCTIMA

No todas las personas que Jedediah Gammell ha poseído son inocentes y están en su sano juicio. Michael Worth lleva mucho tiempo viviendo tendencias homicidas. Esta tensión le llevó a aficionarse intensamente a la bebida, y, por ello, a necesitar un nuevo hígado, aunque el hecho de recibir el hígado de Gammell no le ha resultado de gran ayuda. Este salvaje demente es una persona completamente inestable y por ningún medio puede ser controlado por el hechicero. Si Gammell pudiera reunir a este loco con los otros tres miembros de su nuevo aquelarre, tendrá el control total que desea. De momento, Worth está extremadamente perturbado y bien armado. Con suerte, los investigadores resolverán esta aventura rápidamente y no tendrán que encontrarse con este tipo peligroso.

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

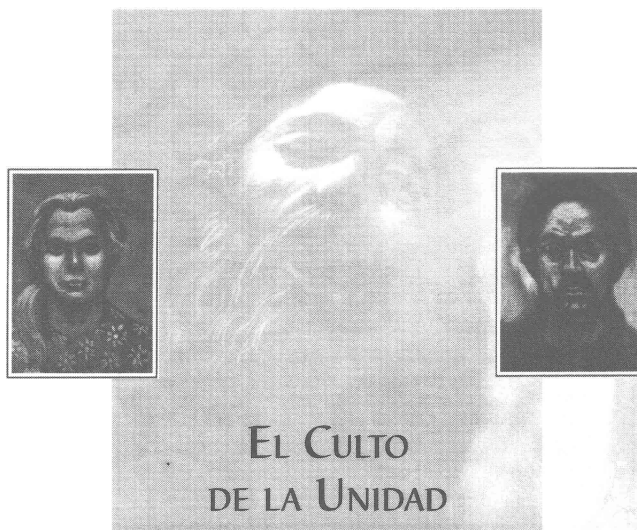
Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Navaja automática 60%, daño 1D4+1D4

Pistola automática Glock de 9mm 59%, daño 1D10

Uzi 9mm SMG 40% ráfaga o disparo individual, daño 1D10

Habilidades: Actuar normal 31%, Controlar furia 37%, Discreción 55%, No tener remordimientos 80%, Escuchar voces 84%. ■



EL CULTO
DE LA UNIDAD

Ayudas de juego

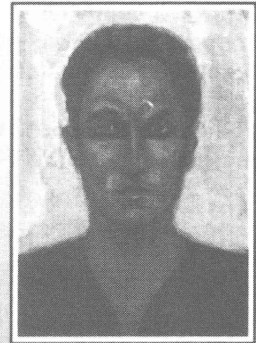
ÍNDICE DE AYUDAS

Descripción	Ref.	Pág.
Ayuda del Ataúd cerrado nº 1	4	42
Ayuda del Ataúd cerrado nº 2	5	42
Ayuda del Ataúd cerrado nº 3	6	43
Ayuda del Ataúd cerrado nº 4	7	43
Ayuda del Ataúd cerrado nº 5	6	43
Ayuda de Un amor en apuros nº 1	13	43
Ayuda de La habitación sin sellar nº 1	24	44
Ayuda de La habitación sin sellar nº 2	24	44
Ayuda de La habitación sin sellar nº 3	24	44
Ayuda de La habitación sin sellar nº 4	27	45
Ayuda de La habitación sin sellar nº 5	28	45
Ayuda del Culto de la unidad nº 1	32	45
Ayuda del Culto de la unidad nº 2	36	45
Ayuda del Culto de la unidad nº 3	36	46
Ayuda del Culto de la unidad nº 4	36	46
Ayuda del Culto de la unidad nº 5	36	46
Ayuda del Culto de la unidad nº 5	36	47
Ayuda del Culto de la unidad nº 5	36	47

AYUDA DEL ATAÚD CERRADO Nº 1

Lo que sabes acerca de tu primo

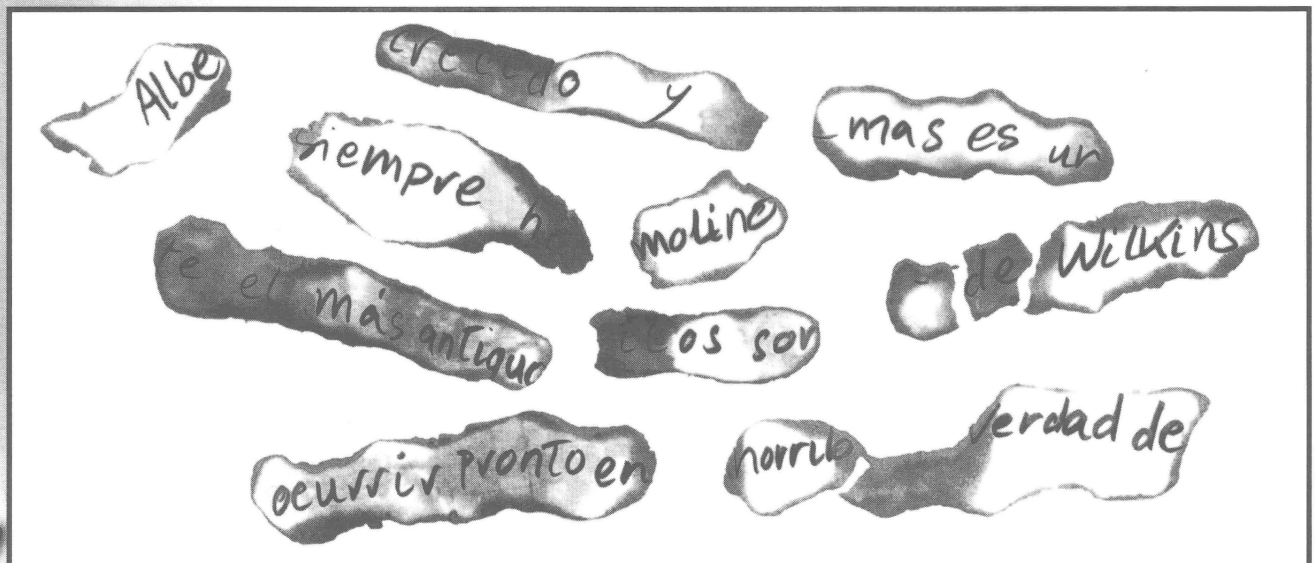
Jennifer Monroe-Tyler pertenece a una familia adinerada de Boston. Su casa y sus gustos lo reflejan. Ejerció con éxito como abogada durante veintisiete años y ahora ocupa el puesto de jueza federal. Estaba casada con Walter Tyler, también abogado, que murió en un accidente en barca hace seis años. Ahora otro trágico accidente se ha cobrado la vida de su único hijo, Robert. Su dolor por la pérdida resulta evidente en la nota. El investigador recuerda con ironía que Jennifer había tenido en ocasiones tendencia al histrionismo, pero esta vez parece tener suficientes razones.



ROBERT MONROE-TYLER

El investigador sabe poco de Robert. Tenía trece años cuando se vieron la última vez. El investigador recuerda que Robert era inteligente y que le dijeron que en el instituto se había graduado con una nota muy alta.

AYUDA DEL ATAÚD CERRADO Nº 2



DEPARTAMENTO DE SANIDAD Y ASISTENCIA SOCIAL — DIVISIÓN DE SANIDAD DE MASSACHUSETTS

CERTIFICADO DE NACIMIENTO

NÚMERO DE ARCHIVO DEL ESTADO: 973 72 304123

NOMBRE — Nombre, apellidos:		Mes, Año:		HORA:
1. ROBERT MICHAEL		5 de Noviembre, 1978		2b.
SEXO:	NACIMIENTO:	SI NO ES UN NACIMIENTO INDIVIDUAL — nacim. relacionados:		CONDADO DE NACIMIENTO:
Varón	4a. Individual			5a. Essex
PUEBLO DE NACIMIENTO:		HOSPITAL — Nombre:		
		5d. Holy Cross Hospital		
NOMBRE DE LA MADRE — Nombre, apellidos:				
Jennifer Attria Montroe				
CALLE Y NÚMERO DE LA CIUDAD:				
7e. 7 High Lane				

DEPARTAMENTO DE SANIDAD Y ASISTENCIA SOCIAL — DIVISIÓN DE SANIDAD DE MASSACHUSETTS

CERTIFICADO DE NACIMIENTO

NÚMERO DE ARCHIVO DEL ESTADO: 973 72 304123

NOMBRE — Nombre, apellidos:		FECHA DE NACIMIENTO — Día, Mes, Año:		HORA:
1. ROBERT MICHAEL TYLER		2a. 5 de Noviembre, 1978		2b. 4:46
SEXO:	NACIMIENTO:	SI NO ES UN NACIMIENTO INDIVIDUAL — nacim. relacionados:		CONDADO DE NACIMIENTO:
3. Varón	4a. Individual	4b.		5a. Essex
CIUDAD, PUEBLO DE NACIMIENTO:		HOSPITAL — Nombre:		
5b. Bolton		5d. Holy Cross Hospital		
NOMBRE DE SOLTERA DE LA MADRE — Nombre, apellidos:		EDAD:	ESTADO DE NACIMIENTO — Si no es EE.UU. país:	
6a. Jennifer Attria Montroe		6b. 32	6c. Massachusetts	
RESIDENCIA — Estado:	Condado:	Ciudad, pueblo de emplazamiento:	DENTRO DE LOS LÍMITES DE LA CIUDAD:	CALLE Y NÚMERO:
7a. Ma.	7b. Essex	7c. Bolton	7d. Si	7e. 7 High Lane
NOMBRE DEL PADRE — Nombre, apellidos:		EDAD:	ESTADO DE NACIMIENTO — Si no es EE.UU. país:	
8a. Walter Gillis Tyler		8b. 34	8c. Massachusetts	
INFORMANTE:		RELACIÓN CON EL RECIÉN NACIDO:		
9a. Jennifer Monroe-Tyler		9b. Madre		
CERTIFICADO QUE EL NIÑO IDENTIFICADO NACIÓ VIVO EN ESTA FECHA Y LUGAR:		FECHA FIRMA:	ENCARGADA — M.D., Comadróna:	
10a. <i>[Firma]</i>		10b. 5, Nov. 1978	10c. M.D.	
CERTIFICADO POR — Nombre:		DIRECCIÓN DE CORREO:		
10d. Thomas Tyler M.D.		10e. Holy Cross Hospital		
TESTIGO — Firma:		FECHA DE RECEPCIÓN EN EL REGISTRO LOCAL:		
11. <i>Margaret Myers</i>		12. 23 NOV 1978		

INFORMACIÓN CONFIDENCIAL PARA USO MÉDICO Y DE SANIDAD

ES

LÓGICAS

Accidente Fatal

Robert Monroe-Tyler, de veinte años de edad, residente de esta localidad, ha muerto esta mañana en un accidente de coche en Newbury Road. La policía ha declarado que aparentemente perdió el control de su vehículo y se chocó contra un árbol de gran tamaño. Después, las llamas consumieron el automóvil. Se cree que el difunto murió al instante. Le ha sobrevivido su madre, Jennifer Monroe-Tyler, miembro del Tribunal de Apelación.



Del escritorio de Alexander Hammond

AH

Querido amigo,

Sé que ha pasado mucho tiempo desde nuestra última correspondencia, pero no cabe duda de que debe saber que el conocimiento que perseguimos puede ser bastante escurridizo y consumir mucho de nuestro tiempo. Bueno, por lo menos ahora puedo decir que los años que he pasado buscando restos de secretos arcanos no han sido en vano, ya que creo que he hecho un descubrimiento de importancia.

Recientemente, como ya sabe, he estado estudiando las leyendas y cuentos populares de mi nativa Nueva Inglaterra. Después de muchos callejones sin salida y decepciones, ahora estoy seguro de que he hecho un verdadero descubrimiento que tiene que ver con un caballero con mala fama de la pequeña ciudad de Chastewood, Vermont. Este tipo, que, según se dice, ha flirteado con la magia negra, era el responsable de una serie de muertes extrañas y estaba abocado a un destino horrible.

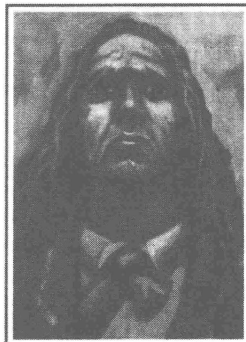
Mi viejo sirviente Hume y yo abandonaremos hoy Chastewood. Mi propósito es proseguir mi investigación sobre el origen de las leyendas. Tengo alquilada una pequeña casa de verano en Mead Ridge Road, número 125. Este sitio es perfecto para la intimidad, ya que no hay vecinos. Le invito a usted y a sus amigos a que vengan a considerar el progreso de mi investigación, a recordar los viejos tiempos y a intercambiar historias de fantasmas.

*Sinceramente suyo,
Alex*

AYUDA DE LA HABITACIÓN SIN SELLAR Nº 2

Lo que sabes acerca de Alex Walden

Recuerdas a Alex por una agradable correspondencia que mantuvisteis hace algún tiempo. Le conociste cuando firmaba libros de su última obra, *Las verdades secretas que hay detrás de las leyendas de Nueva Inglaterra*. Después de una corta conversación, sacaste una impresión extraordinariamente favorable de Alex y descubriste que tenáis en común la pasión por el estudio de lo desconocido. Desde entonces, a menudo habéis compartido los resultados de vuestras investigaciones por correspondencia.



ALEX WALDEN

Sabes que es un experto en ocultismo y en las leyendas de Nueva Inglaterra. Es un hombre bien educado, de carácter tranquilo y muy tenaz en sus investigaciones. Walden ha escrito varios libros sobre ocultismo, lo sobrenatural y lo paranormal, y es considerado un experto en este campo.

AYUDA DE LA HABITACIÓN SIN SELLAR Nº 3

*En este mensaje grabado se escucha
la voz reconocible de Alex Walden.*

He de decir que mi investigación sobre Merton House y su horrible historia se ha vuelto desastrosa y me ha costado la vida de Hume, mi sirviente y buen amigo. Todavía puedo escuchar la risa del desalmado y los gritos mientras permanecía aquí, sin moverme y viendo morir a Hume. Sólo después de su muerte fui capaz de correr mientras la horrible bestia me perseguía, riéndose de mis gritos.

Cuando mandé a Hume echar abajo la pesada puerta que tenía grabado el símbolo, puse en libertad a un gran demonio que había estado encerrado durante más de setenta años. Ha sido mi búsqueda de lo prohibido lo que ha provocado la liberación de la cosa en la que Merton se había convertido. Ahora mi amigo está muerto y quién sabe cuántas vidas inocentes están en peligro debido a mi entrometimiento. Pero intento arreglar la situación. Se lo debo a Hume para vengar su muerte y para asegurarme de que es definitiva y no sufre el mismo destino horrible de Merton. Asimismo por el propio Merton debo clavar una estaca en su espantoso corazón, allá donde se encuentre.

Dios mío, perdóname por lo que hice sin ser consciente y dame fuerza para hacer lo que debo.

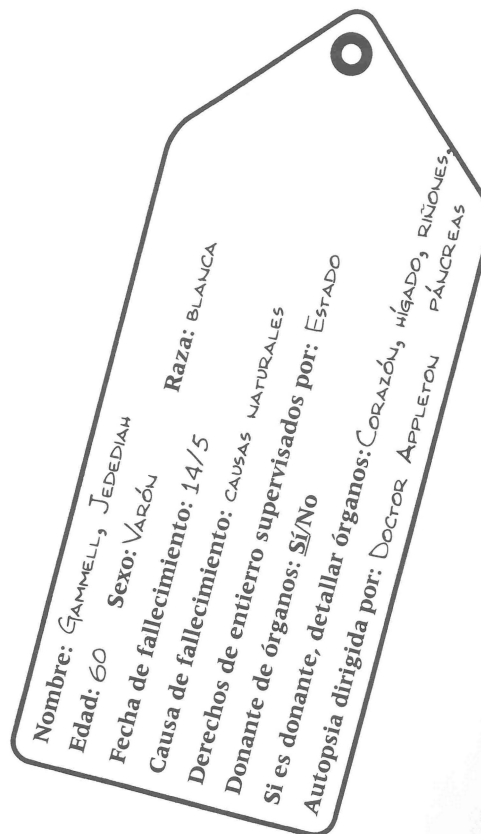
La última página del diario de Byron Merton

14 de octubre de 1921

La primera parte del plan ha funcionado. He atrapado a esa abominación chupadora de sangre en la habitación forrada de acero que preparé en el piso de arriba, he sellado la puerta con el hechizo de rechazo y guardia conocido como Símbolo Arcano. Utilicé otro cordero para atraer adentro a la criatura, y una vez encerrada montó un horrible escándalo, pero ahora, como la habitación está justamente encima, sólo oigo esa risa obscena del espantoso monstruo. No sé durante cuánto tiempo retendrá la habitación al Horror Escarlata, pero espero que aguante lo suficiente como para que yo pueda encontrar la manera de devolver la criatura a las estrellas, o de matarla completamente.

¿Por qué no me ataca la bestia? No aceptará mis mandatos, ya que como dicen las leyendas, sólo los hechiceros tienen el privilegio de poder hacerlo. Afortunadamente, he adquirido el conocimiento de preparar el polvo de Ibn Ghazi. Con esto, por lo menos puedo vislumbrar al ser invisible, aunque sólo sea por unos instantes.

La primera luz del amanecer entra ahora por mi ventana. Estoy lamentablemente cansado. Después de un breve sueño y una rápida comida volveré a ponerme a trabajar. Ha sido un grave error el haber invocado a esa cosa. Expulsarla no compensará la pérdida de vidas inocentes, pero al menos será un paso en la dirección correcta.



Hospital General de Massachussets

Fundado
en 1811

Querida Lisa Mary,

Ahora sé por qué he estado actuando **SOY** de una manera tan extraña últimamente. Creo que hay algo **YO**, una cosa, una especie de fantasma o demonio **SOY YO** que está intentando tomar el control **UUU** de mi alma. **¡PATÉTICA IDIOTA!** Este otro yo llena mi cabeza de las imágenes y voces más horribles. Puedo sentir **LO QUE TE PERMITO** que está intentando **YALO** **TENGO** tener el control de mi **¡MI!** cuerpo. Mi mente **NO ES NADA** está debilitándose y tengo miedo de hacerte daño **MATARTE. ESTÚPIDA** si vienes aquí. ¡Dios mío, ayúdame! **¡MUY!** Cállate, vete de mi **MI CABEZA. TANJA FRÍA OSCURIDAD** Debo tener control sobre mi **RECUPERO MI CABEZA** Mary **LISA** si tú alguna vez **¡INTENTAS DETENERME** me has querido, entonces, por favor, alejate de mí. **ESTÁS MUERTA.** Mi visión del mundo **ES MÍA** es tan oscura y **FRÍA. FRÍA Y OSCURA** qué me está pasando **QUE HA PASADO. GRACIAS SER OSCURO. SOY** por favor, Mary **LISA ESTÁ AZUL** sabes que siempre **HE VUERTO** te he querido y que siemp **AUN UUO**



¿Peter P. K? Aquí tres de cuatro son encontrados. Aquí uno del oeste y aquí tres forman el marco mágico, adiós, debería vivir eternamente. Una casa de convalecencia, la más próxima a la anterior... ¿Kinsey? ¡No!

Peter tiene una visión artística, un corazón de poeta y unos riñones de dios. Kersey, sí, Kersey, en la segunda sala de curación descansa el pintor, el tercero, como el cuarto vino del oeste, hace tres días. Lisa y Ralph... Michael, el oscuro, viene del sol poniente.

Peter duerme en la enfermería

AYUDA DEL CUITO DE LA UNIDAD N° 5

ARIES

ES

del
ado.
esa
hu-
gre
i fo-
que
o de
lo la
chi-
o y
ido
rca-
cor-
raer
atu-
nce-

JEDEDIAH GAMMELL

Jedediah Gammell, de sesenta años de edad, ha sido hallado muerto la pasada noche junto a la puerta del departamento de urgencias del Hospital General de Boston. Al parecer había sufrido un colapso mortal mientras intentaba conseguir ayuda.

No se conocen familiares y amigos del difunto. Como única identificación se cuenta con un carné de donante de órganos, en el que aparece la dirección 14319 de Widow's Run Road.

Se ruega a los lectores que conocieran al señor Gammell que colaboren con el juez de instrucción aportando toda información que consideren relevante.

AYUDA DEL CUITO DE LA UNIDAD N° 3

Asesinato y magia negra

Trece muertes en el Horror de Halloween

Associated Press

Boston

Atraídos al lugar por la denuncia de gritos que se escuchaban en la noche, la policía hizo una redada en el hogar del millonario vecino Jedediah Gammell con motivo de la investigación del caso de varios niños desaparecidos.

Al llegar a la escena, encontraron al señor Gammell y diez personas sospechosas,

hasta ahora no identificadas, participando en una ceremonia satánica. Según la policía, el grupo vestía unos mantos negros, entonaba consignas y cantaba alrededor de un fuego. Por desgracia, según los informes de las autoridades, no se llegó a tiempo para salvar la vida de tres niños. La policía ordenó a los adultos que liberaran a los prisioneros que quedaban, pero en vez de obedecer, los participantes en el ritual abrieron fuego contra los oficiales.

Después de un corto tiroteo, diez cuerpos sin vida cubiertos de mantos negros estaban tendidos en suelo. Afortunadamente, ninguno de los diez niños que quedaban ni ningún policía han perdido la vida en el tiroteo; sólo dos oficiales han sufrido heridas leves.

Según parece, Jedediah Gammell escapó, por lo que se están realizando tareas de búsqueda. Su descripción se ha hecho circular por todo el nordeste.

AYUDA DEL CUITO DE LA UNIDAD N° 4

La llamada de
CTHULHU

DEL DIARIO DE JEDEDIAH GAMMELL

Después de mi gran fracaso en la misa de Todos los Santos, mi señor oscuro revocó con toda justicia el don de la vida eterna que me había concedido. Después de aquello, cada año que pasa se multiplica mi edad. He tenido que verter mucha sangre para que el Hombre Negro me permitiera volver a servirle. A cambio, me ha otorgado un antiguo hechizo egipcio. Mediante él, un sirviente fiel podría ocultarse en unos recipientes grandes o en rincones encantados y vivir más allá de la vida. Los sacerdotes de Nephren-Ka se hicieron de este modo insensibles a las heridas de la lanza y la espada y no conocieron la enfermedad. Mi proyecto depende de determinadas maravillas de esta época, de las que yo he tomado conciencia recientemente.

Debo encantar cuatro órganos de mi cuerpo en decadencia y prepararlo todo para donarlos. Mi voluntad dominará a aquellos que los reciban. Después de reunir a todos aquellos a los que controlo, combinaré sus poderes y recuperaré la vida eterna, una vida más segura que la anterior.

Para llevar a cabo esto necesito la ayuda de un doctor sumiso, ya que no sólo los órganos, sino también mi cerebro debe ser cuidadosamente conservado. Si el cerebro se pierde, entonces todas las conexiones entre espíritu y cuerpo se cortarán y caeré en el vacío infinito.

LA DECLARACIÓN
DE DONALD ANDERSON

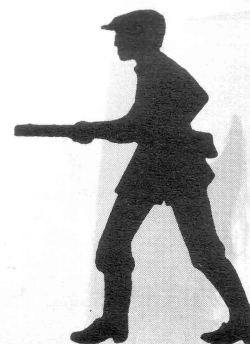
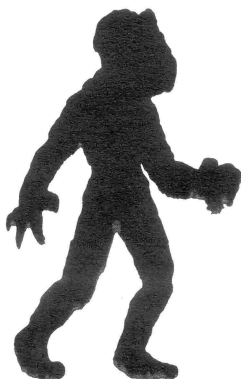
“Mi hija Lisa se estaba recuperando de una intervención quirúrgica, un transplante de páncreas. La operación se realizó hace cuatro días, y el doctor dijo que se recuperaría completamente. Pero la noche anterior a su desaparición ella empezó a comportarse de una manera extraña. Empezó a murmurar cosas muy raras y a hablar en una especie de lengua inventada. Comenzó a referirse a ella misma como “nosotros”, diciendo cosas tales como “estamos hambrientos” o “tenemos sed”, e incluso una vez llegó a decir “te mataremos”. Los doctores no sabían cuál era la causa de esto, pero se temían una mala reacción a los antibióticos.



LISA ANDERSON

“Fui al hospital por la mañana temprano, antes de ir a trabajar. Sólo llevaba allí un par de minutos cuando Lisa se sentó en la cama y empezó a gritar: “¡Estamos aquí!, ¡Estamos aquí!” con una especie de deje irlandés. Extraño... Después, la puerta se abrió de golpe y entró ese loco. El intruso y Lisa se miraron el uno al otro y dijeron al mismo tiempo y de la misma manera: “¡Vivo todavía!”.

“El tipo era extraordinariamente fuerte. Me golpeó, me pegó patadas y me mordió, pero al final le empujé contra una esquina de la habitación y fui hacia Lisa. Ese fue el momento en el que Lisa y el hombre me señalaron con el dedo mientras murmuraban algo a la vez. No pude oír qué. Entonces todos mis músculos se helaron. Caí y me di un fuerte golpe en la cabeza. Justo antes de desmayarme vi a Lisa saltar de la cama, ir hacia el hombre y coger su mano. Al marcharse oí que los dos decían simultáneamente que debían hacerle una visita al doctor Apples, o un nombre parecido.”



SECRETOS

Todos guardamos en nuestro interior secretos oscuros y profundos. Algunos son pequeños y si se sacaran a la luz parecerían insignificantes. Pero otros son importantes y podrían cambiar el mundo. Este libro trata de los secretos a los que se ha dejado supurar en las

sombras. ¿Qué había oculto en el ataúd de Robert Monroe-Tyler? ¿Qué horror permitió la repugnante muerte de Jason Andrews? ¿Por qué mantiene Ralph Morgan conversaciones consigo mismo? ¿Qué clase de criatura acecha en Vermont? Los investigadores deben descubrir todos estos misterios antes de ser destruidos por ellos.

El guión de esta **Noche de Miedo** es adecuado para los guardianes e investigadores principiantes, aunque también puede ser aprovechado por guardianes con experiencia como intermedio de campañas más largas. Se incluyen numerosas ilustraciones, veinte documentos de apariencia real y algunos mapas.



La Llamada de
CTHULHU



La Factoría-LF456
ISBN-84-8421-379-X

