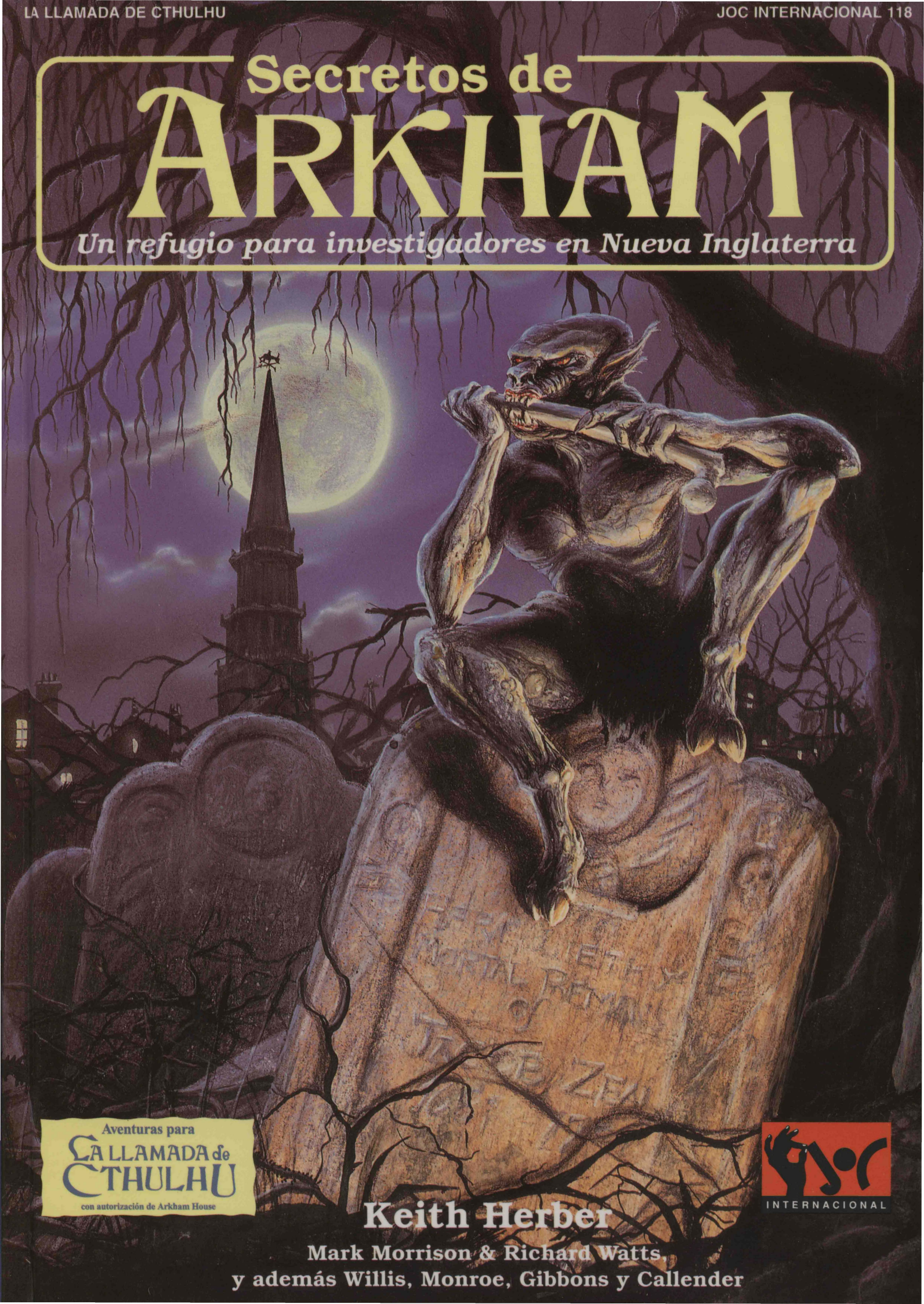


Secretos de ARKHAM

Un refugio para investigadores en Nueva Inglaterra



Aventuras para
**LA LLAMADA de
CTHULHU**
con autorización de Arkham House

Keith Herber

Mark Morrison & Richard Watts,
y además Willis, Monroe, Gibbons y Callender



Índice

Introducción	5	Victoria Nangelo	89	La sociedad histórica de Arkham .	117
Orientación	7	La habitación de Frank Charlton ..	90	El segundo crimen	120
Cómo encontrar Arkham	7	Habitación de Bill Williams	91	El tercer crimen	121
El clima	7	Los bohemios; Asenath Waite.....	91	El cuarto crimen	121
Horarios comerciales	7	Claude Owen	92	El quinto crimen	122
Dónde alojarse	8	La habitación de Claude Owen	92	El sexto crimen	122
Cómo encontrar empleo	8	Biblioteca de la Facultad		El séptimo crimen.....	123
Cómo conseguir un préstamo	8	de Medicina	93	ACERCÁNDOSE	123
Cómo mejorar las habilidades		La vieja granja Champan.....	94	La casa de Sermon Bishop	123
de los investigadores	10	Conclusión.....	96	La vieja casa de Russel.....	124
La importancia de ser respetable ..	10	Las colinas salvajes	97	El subterráneo.....	124
Ingresar en un club	10	Información para el guardián	97	El experimento	125
La universidad Mikatonic.....	11	Información para los		El túnel	127
Servicios de la Universidad.....	11	investigadores.....	97	La punta del Párroco	127
Archivos de periódicos	12	Bola de fuego sobre Arkham.....	98	Cómo acorralar a Bishop	128
El gobierno de Arkham	12	El sueño del doctor Billings	98	Conclusión.....	128
La policía y la justicia	12	TRES DÍAS EN LAS COLINAS. 100		Características	129
El crimen, los criminales y		El primer día.....	100	Sermon Bishop	129
el mal	12	El segundo día	100	Quachil Uttaus.....	129
Apellidos lovecraftianos.....	13	La familia Stone	100	En mitad de la noche	131
Breve historia de Arkham	14	Verdades incómodas	101	Información para el guardián	131
Arkham hoy	15	El tercer día	102	Información para los	
Cronología lovecraftiana	16	Los preparativos de Levi	103	investigadores.....	132
Directorio de la ciudad	17	Cómo cogerle	105	Cómo empezar.....	132
Guía de Arkham	20	La isla de la ciénaga	105	La mansión Checkley	133
Cómo encontrar una dirección	20	El dios de Levi.....	106	La policía.....	134
NORTE. Barrio 1	20	Levi ataca	106	Los archivos de los periódicos	135
CENTRO. Barrio 2.....	29	La primera lucha.....	106	Inmobiliaria Beckworth	135
ESTE. Barrio 3	38	La segunda lucha.....	107	Willard Crossman, albacea.....	135
DISTRITO MERCANTIL.		Recogiendo los pedazos	107	La biblioteca de la Universidad	
Barrio 4.....	40	Características	108	Miskatonic	135
EL RÍO. Barrio 5.....	50	Los condenados	110	La señora Estheridge	136
CAMPUS. Barrio 6	52	Información para el guardián	110	La caja de seguridad	136
Índice Universidad Miskatonic	53	Información para los		El librero.....	136
COLINA DE LOS FRANCESES.		investigadores.....	110	El cementerio de Christchurch	137
Barrio 7.....	65	Cómo empezar.....	111	ACONTECIMIENTOS	139
BARRIO ALTO. Barrio 8.....	71	Los movimientos de Bishop	111	Acontecimiento nº. 1	139
BARRIO BAJO DEL SUR.		El manicomio de Arkham	112	LOS NIÑOS ZOMBI	140
Barrio 9.....	74	Acerca de Henry Atwater	112	Adam	141
LAS AFUERAS.		Los archivos de los periódicos	112	Rosemary.....	144
Más allá de todos los barrios	78	El campamento	113	Jessica.....	146
Unos cuantos conocimientos	88	Se inician los crímenes	114	Conclusión.....	147
Información para el guardián	88	El primer crimen.....	114	Ayudas	147
Información para		Los archivos de los periódicos		Arkham Advertiser del	
los investigadores	88	de Arkham	116	jueves 11 de octubre de 1928.	
El informe de la autopsia.....	89	El puente en ruinas	116		

Introducción

Bienvenidos a Arkham, Massachusetts, la población de Nueva Inglaterra creada por H.P. Lovecraft como escenario de muchos de sus relatos. Situada en las orillas del oscuro y murmurante río Miskatonic, sus primeros habitantes se instalaron allí a finales del siglo XVII y se ha convertido con el paso de los años en la sede de la Universidad Miskatonic y de su famosa biblioteca.

En este libro he tratado de recrear fielmente Arkham de una forma compatible con las campañas de *La llamada de Cthulhu*. Aunque la información que contiene refleja casi todo lo que escribió Lovecraft sobre Arkham, me he tomado la libertad de rellenar huecos, de completar descripciones donde sólo existían nombres y de añadir lugares lovecraftianos de mi propia cosecha. La mayor parte de la Guía está pensada puramente con objetivos lúdicos aunque la probabilidad de su existencia es elevada.

También aparecen aquí nombres de personajes y de lugares extraídos de los escritos de August Derleth aunque estas referencias no son tan sistemáticas como las de Lovecraft. Asimismo hay referencias adicionales procedentes de relatos de Brian Lumley, Ramsey Campbell, Lin Carter, Robert E. Howard, Robert Bloch y Clark Ashton Smith.

Es difícil situar Arkham exactamente en el mapa. No parece que Lovecraft tuviera un lugar definido en mente y de hecho se puede argumentar que, en sus relatos, Arkham parece moverse a lo largo de los años, apareciendo en lugares diferentes en varias ocasiones. Para los propósitos de este libro la he situado en la zona de Wenham y Hamilton, al pie de la autopista A1, a unos 9 Km de Salem. Esto parece satisfacer gran parte de lo escrito por Lovecraft y ofrece las menores contradicciones. (N. del T.: respetando la opinión de Keith Herber, para mí Arkham será siempre Salem).

Después de releer los relatos escogí la época de Octubre de 1928 como marco temporal, un período inmediatamente posterior a la aventura de Armitage en *El horror de Dunwich*, poco después de los encuentros de Wilmarth con los hongos de Yuggoth en Vermont de *El que susurra en la oscuridad* como el momento que ofrece el máximo de oportunidades dramáticas para el diseño de escenarios. La situación de la Universidad en relación a los Mitos se describe en la sección correspondiente de la Guía, párrafo 623, especialmente en el epígrafe “Libros de los Mitos en la biblioteca”.

Me he tomado algunas libertades con las fechas contenidas en los relatos lovecraftianos: aunque por cronología estricta Walter Gidman (*Sueños en casa de la bruja*) estaría en esta época muerto, la situación que se describe en este libro muestra al joven y brillante matemático recién instalado en la

casa maldita de la calle Pickman. Asimismo, los acontecimientos de *El que acecha en el umbral* también han sido integrados aquí: Edward Derby ya se ha casado con Asenath Waite y ambos viven juntos en Crowninshield Manor.

Y aunque el asalto a Innsmouth ya ha tenido lugar, su situación exacta se deja al guardián. En visitas futuras al país de Lovecraft trataremos de cubrir Innsmouth, Dunwich y Kingsport, así como posiblemente otras localidades. En el capítulo *Breve historia de Arkham* se adjunta una cronología derivada de las obras de Lovecraft, la cual señala los acontecimientos que tuvieron lugar en y alrededor de Arkham tal y como los describiera él. El guardián, comprendiendo las diferentes opciones, deberá escoger y adaptar como desee.

Se ha procurado incluir al menos una tienda y un servicio profesional de cada tipo que pueda ser útil a los investigadores. Dónde hay competencia o posibilidad de elegir suele indicarse. Gran parte de la ciudad ha sido dejada sin describir intencionalmente: ni siquiera después de haberse leído la Guía detenidamente se puede aspirar a saberlo todo. Tan solo la labor paciente y concienzuda del guardián puede rellenar los huecos e incluso hacer crecer la ciudad. Por supuesto que puede haber tantas Arkham diferentes como guardianes, según su estilo individual e intereses. Para ello, al final de cada uno de los barrios se ha dejado espacio para nuevos párrafos y al final de todo se ha previsto una página en blanco adicional. Conforme se use, Arkham puede crecer.

En los mapas que se incluyen con este volumen hay suficiente espacio para que se añada lo que el guardián crea menester. El mapa de ayuda a los jugadores no está más que como orientación y no puede utilizarse para movimientos precisos ni para posicionarse. En la época que se describe no había planos de la ciudad a la venta y quienes quieran uno deberán dirigirse al Ayuntamiento y copiar laboriosamente el que se encuentra en el salón de plenos.

Los mapas de Arkham que se incluyen aquí sólo pretenden mostrar el centro de la ciudad y queda al arbitrio del guardián cuánto más existe más allá de los bordes del mapa. Por cierto, este es un buen momento para decir que los mapas de Arkham de Chaosium difieren notablemente de las notas y diseños de Lovecraft en *Marginalia*. Considérense por favor éstos como los oficiales, si no para Lovecraft sí para el juego puesto que las sucesivas versiones de *La llamada de Cthulhu* harán uso de él.

La población total de Arkham queda sin fijar de forma intencional puesto que muchos jugadores y guardianes tienen ya formada una imagen mental a la que una cifra precisa (forzosamente inventada) sólo puede perjudicar. Lovecraft

no se define en este tema pero en uno de los relatos uno de los personajes va a un 'cine barato' lo que implica que la población es lo suficientemente importante como para tener varios cines. Inténtese ésta regla: Arkham es lo bastante grande como para que la gente no se conozca entre sí pero lo bastante pequeña como para que la gente piense que podría conocerse. La población de Salem en 1928 era de unos 45.000 habitantes y la de Arkham es con toda seguridad tan solo una fracción de eso.

Tampoco se cuantifica y describe la totalidad del personal de Miskatonic: hay más miembros del claustro de los que se citan, al igual que hay más tiendas de las que se describen. Recuérdese que en este libro hay tanto de Arkham o de cualquier cosa como desee el guardián. Ni más ni menos.

Se urge a los guardianes potenciales a leerse o releerse los siguientes relatos antes de empezar una campaña en Arkham: *Herbert West reanimador*, *El innominable*, *El horror de Dunwich*, *El que susurra en la oscuridad*, *Sueños en casa de la bruja* y *El que acecha en el umbral*.

Por último, hay toda una serie de gente, como Tom Espósito, Richard Watts, Lee Estes, Lynn Willis, Steve Nardella, Sharon Herber, Gahan Wilson y Kevin Ross, que me fueron particularmente útiles a lo largo de este proyecto. También tengo que dar las gracias a la librería *Dawn Treader* (N. del T.: traducido, *El que pisa en el amanecer*) de Ann Arbor, a Necronomicón Press y a las revistas *Crypt of Cthulhu* y *Dagon*.

– Keith Herber

Orientación

“ ... la inmutable y legendaria Arkham, con sus tejados puntiagudos y arracimados que cubren los desvanes en los que las brujas se escondían de los hombres del rey en los viejos y oscuros días de la Provincia”

– H.P. Lovecraft

Las páginas que siguen tienen como propósito presentar Arkham tanto al guardián como a los jugadores, describiendo cómo puede un investigador encontrar empleo o un sitio donde alojarse o incluso cómo conseguir un préstamo; qué ofrece la Universidad Miskatonic; cuál es la situación del crimen y de los criminales (porque desgraciadamente también los hay) en Arkham, etc. El guardián deberá decidir por sí mismo si este capítulo es sólo un sumario para su uso particular o bien si debe repartir fotocopias a sus jugadores para que se hagan una idea rápida de lo que es posible.

Otros guardianes ignorarán de entrada este capítulo inicial y se irán directamente a la Guía propiamente dicha, un capítulo de longitud respetable que enumera y describe a los personajes más significativos de la ciudad así como localizaciones de utilidad como tiendas, lugares extraños, cementerios, casas de huéspedes, escuelas, hoteles, restaurantes y oficinas.

Para cuando empiece el juego, el guardián deberá haberse familiarizado con el material aquí suministrado dado que los escenarios no contienen indicación alguna de cómo moverse de un lugar a otro de la ciudad.

Cuando los investigadores lleguen por vez primera a Arkham se les mostrará el ejemplar del *Arkham Advertiser* que viene con éste libro. Éste y el plano de la ciudad son materiales para uso de los jugadores, los cuales permiten situarles en los acontecimientos más recientes. Los anuncios por palabras del periódico pueden serles útiles para situarse. Tanto el plano como el periódico contienen información que no está repetida en ninguna otra parte de este volumen.

Cómo encontrar Arkham

Arkham se encuentra en el Estado de Massachusetts, no lejos del Océano Atlántico, a uno y otro lado del río Miskatonic, unos 33 Km al Norte de Boston y 18 al Sur de Newburyport. Se puede llegar allí en coche, autobús, tren y embarcación (de pequeño calado). El billete desde Boston en el ferrocarril de Baltimore y Ohio cuesta 2'20 \$ y 1'40 \$ desde Newburyport.

El clima

Arkham recibe treinta o más litros por metro cuadrado de precipitación al mes a lo largo de todo el año. Son frecuentes las tormentas en Verano y en Otoño y de vez en cuando un huracán pasa hacia el Norte. Las tormentas en Invierno acostumbran a ser severas.

Las temperaturas varían más que las precipitaciones. El inicio de Octubre muestra los árboles de Arkham con todo su colorido otoñal, y las colinas se cubren de alfombras de

rojos, amarillos y dorados. Las temperaturas son frescas, con mínimas nocturnas de 4 °C y máximas diurnas de 16. En Noviembre el suelo está cubierto de hojas caídas y los árboles están casi desnudos.

De vez en cuando puede haber nevadas tempranas aunque ligeras a finales de Noviembre pero la nieve no dura demasiado y raramente hay Navidades blancas. Enero y febrero son fríos, con mínimas entre -1 y -6 °C. Cualquier temperatura por debajo de -12 °C se considera extraña.

La primera semana de Febrero se celebra el Festival de Invierno, un festejo de reciente implantación y de carácter sobre todo comercial. Los comerciantes organizan un desfile, un concurso de muñecos de nieve y un concurso de belleza en el que se elige a la Reina del Invierno, quien preside el festival.

El deshielo tiene lugar en Marzo pero las temperaturas frías pueden durar hasta Abril. A finales de Abril las flores empiezan a aparecer y los árboles a renovar la hoja.

Mayo y Junio aportan los primeros días de 21 °C y Julio los primeros calores del Verano. En Agosto, cuando las brisas costeras desaparecen, la temperatura puede llegar a más de 32 °C. El aire húmedo se estanca sobre el valle creando días y noches excepcionalmente pegajoso. Por fortuna estos períodos suelen ser cortos y las temperaturas por encima de los 29 °C son excepcionales. En general, por la tarde refresca considerablemente y, especialmente junto al río, puede hacerse necesaria una chaqueta. El Miskatonic es normalmente demasiado frío como para nadar en él pero algunos deportistas intrépidos o jovencitos queriendo presumir de hombría se aventuran a darse un chapuzón.

En Septiembre el tiempo se enfría y las primeras heladas pueden tener lugar a finales de mes. El tiempo es entonces soleado y algo revuelto, con chubascos aislados. Los estudiantes vuelven a las clases, las hojas llegan a su máximo esplendor y el ciclo vuelve a empezar.

Horarios comerciales

Las instituciones financieras suelen abrir al público de 10 a 15 horas, de lunes a viernes. Las oficinas del Gobierno abren de 8 a 17 pero cierran a mediodía. La mayoría de los comercios abren también de 8 a 17. Algunos, en especial los almacenes, las ferreterías y las serrerías abren parte del sábado. El domingo todo está cerrado.

Las tiendas cuyos horarios se apartan notablemente de los aquí descritos tienen éstos indicados en su descripción. Los restaurantes por lo general mantienen horarios adecuados a su clientela, si bien para un habitante madrugador de Arkham la idea de cenar a las 20 h le parecerá decadentemente continental y concebiblemente no cristiana.

La actividad comercial se detiene los domingos. Con algunas excepciones, va contra la ley (que será hecha respetar por la Fuerza Pública) tener abierto cualquier tipo de negocio entre las 6 y las 23 horas del domingo, día en el que sólo debe oírse el sonido del dinero en los platillos de las iglesias.

Sin embargo, con la autorización expresa del Consistorio, Western Unión recibe y entrega telegramas si bien no emite ninguno. La central telefónica está abierta y en funcionamiento, así como la línea del ferrocarril y el servicio local de taxis; sin embargo los restaurantes, los locales donde se expende licor ilegal, las tiendas de regalos y todos los demás comercios (con una sola excepción) están cerrados. Las comidas del domingo son asuntos familiares y no oportunidades comerciales.

Dónde alojarse

Los investigadores que deseen establecer su residencia en Arkham encontrarán hoteles, edificios de apartamentos y casas de huéspedes de diversas calidades; los alojamientos que tienen plazas disponibles se anuncian en el *Advertiser*.

La selección del alojamiento depende de los ingresos anuales del investigador, el cual puede invertir hasta un 35% de sus ingresos en alojamiento, comida y otros gastos relacionados sin colocarse por encima de sus posibilidades. Por supuesto que puede gastar más o menos pero en uno y otro caso ello influirá en su Crédito, lo cual modifica a su vez la capacidad de obtener créditos personales o comerciales. Hay otras ramificaciones: en un lugar tan pequeño todo el mundo se da cuenta de todo y la gente sabe el valor de un dólar.

Los precios de una casa de huéspedes suelen incluir dos comidas al día y posiblemente el lavado de ropa.

El coste de residir en un apartamento y en un hotel varían proporcionalmente en cuanto a comida, servicio y utilidades. Dedúzcase un 5% para el apartamento o un 15% para el hotel por dichos conceptos del porcentaje de los ingresos disponible para alojamiento. Así pues, un investigador que resida en un hotel tendrá un 35-15=20% de sus ingresos disponible para pagar el hotel propiamente dicho. Si invierte más que eso, se considerará que vive por encima de sus posibilidades y la gente de Arkham percibirá su Crédito como más bajo de lo que es en realidad.

Cómo encontrar empleo

En Arkham existen muchas posibilidades de encontrar empleo. Un investigador privado siempre tiene trabajo. Un periodista puede emplearse en un periódico o escribir artículos por libre (N. del T.: la figura se llama 'freelance'). En y alrededor de la Universidad abundan los trabajos, desde los de índole académica hasta los más sencillos (conserje, bedel) aunque para estos últimos la competencia puede ser intensa. A gusto del guardián cualquier tienda, almacén, negocio o empresa de servicios puede contratar a un investigador que esté buscando empleo.

Aunque el coste de la vida es relativamente bajo comparado con Boston, ningún investigador se hará rico trabajando en Arkham, donde los salarios y el precio de la hora llevan varias décadas fijos.

Por ejemplo, un conserje gana 1 \$ + 1D100 ¢ por hora en una semana de 48 horas laborables. Un artesano conocido puede ganar hasta 3'50 \$ la hora. Un reportero novel de cualquiera de los dos periódicos puede ganar entre 20 y 25 \$ por semana (la cantidad más baja si es de fuera de la ciudad, la más alta si el editor le conoce), uno experimentado se va a los 45 \$ por semana más alguna bonificación

ocasional. Los reporteros trabajan más de 40 horas por semana y sus horarios se adecúan a las horas de cierre de la edición. Un profesor numerario de la Universidad (no un catedrático), que tiene que dar 18 horas de clase a la semana, gana unos 300 \$ al mes.

Nadie en Arkham disfruta de vacaciones pagadas, no hay seguridad social ni existe seguro médico alguno. Por supuesto que un investigador puede contratar un seguro de vida y constituir un fondo económico utilizable en caso de emergencia. Existe la hospitalización gratuita en caso de emergencia, pero tarde o temprano se debe de pagar.

Cuando un investigador consiga empleo, el jugador que lo controla deberá realizar una tirada para establecer los ingresos anuales. El guardián puede requerir que aquéllos con un trabajo más inestable vuelvan a tirar cada año, a fin de reflejar los vaivenes de la vida en estas profesiones. Por supuesto que si un investigador realiza frecuentes viajes para resolver misterios de los Mitos le será imposible conservar un empleo en una ciudad como Arkham donde los negocios son pequeños y cada empleado es vital.

Cómo conseguir un préstamo

Lo que sigue son sólo líneas generales, por lo que los parámetros y los conceptos se pueden ajustar como se desee o se necesite.

Si los investigadores quieren adquirir coches, aeroplanos u otro equipo de elevado precio existen dos bancos, el Banco de Arkham y la Caja de Ahorros del Valle del Miskatonic y al menos una entidad privada de préstamo, la Agencia de Préstamos de Arkham. Los intereses que unos y otros cargan (calculados como interés simple) son del 2+1D3% anual y los investigadores pueden visitar las tres instituciones en busca del trato más ventajoso (N. del T.: por supuesto, una vez que se haya tirado el dado para una entidad, ésta aplicará el mismo tipo de interés de forma permanente).

Los tipos de préstamo son para la compra de automóviles, personales, hipotecarios y comerciales. Todos requieren un aval y cada tipo tiene un máximo de cuantía: los de automóviles, no más del 40% de los ingresos anuales del investigador; los personales, no más del 25% de la misma cifra; los hipotecarios, no más el 50% del valor escriturado de la vivienda; los comerciales no más de lo que el prestador estime conveniente y en ningún caso más del 50% del aval.

Cada institución tiene una probabilidad diferente de conceder uno u otro tipo de crédito, que se refleja en el apartado de la Guía correspondiente a cada una de ellas.

La probabilidad que allí aparece se suma al Crédito del solicitante y a continuación se aplican los siguientes modificadores para obtener una cifra final. Para conseguir el crédito se habrá de sacar una cifra menor o igual que ésa en porcentaje.

Residencia: el solicitante lleva menos de dos años como residente, -20; lleva toda la vida en Arkham, +20.

Propiedades: posee una casa, +20; casa y terrenos, +40.

Nivel de alojamiento: frugal (gasta el 25% o menos de sus ingresos en alojamiento y comidas) +20; respetable (26-35%) +10; liberal (36-50%) -15; manirroto (más del 51%) -30.

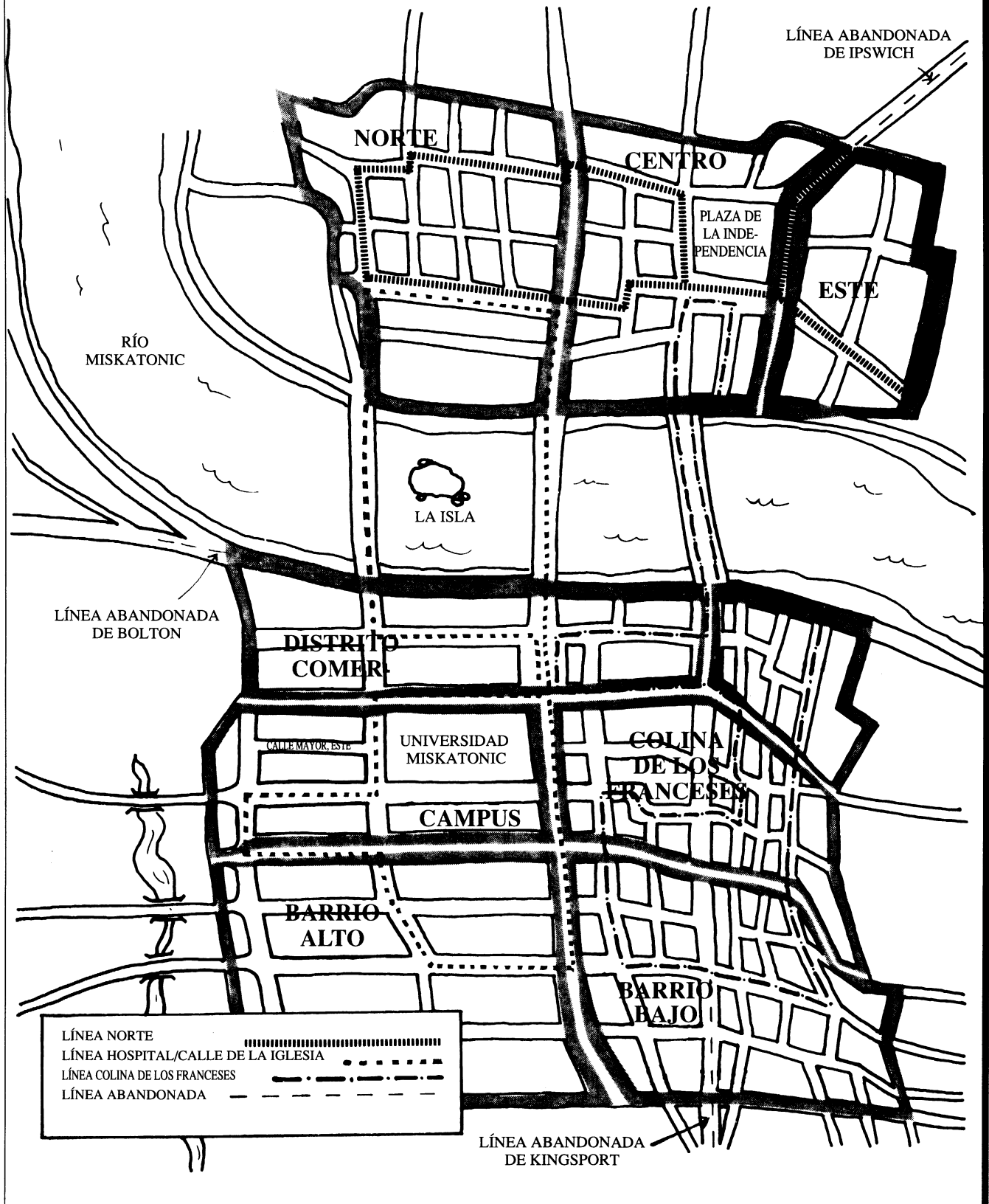
Empleo actual: menos de dos años, -10; más de cinco en el mismo trabajo, +20.

Ingresos anuales: se divide la cifra por 1000, se redondean fracciones hacia abajo y se multiplica por dos. El resultado es el modificador.

Ahorros: si es una cantidad pequeña, igual que los ingresos anuales. Si se trata de más cuantía, ello constituye en sí un aval importante y debe juzgarse caso por caso.

ARKHAM

Barrios y líneas de tranvía, aprox. 1928



Estatus marital: casado o casada, +10; soltero, no modifica; soltera, -10.

Avalista: se suma el Crédito del avalista al total del solicitante del préstamo. El avalista debe ser un residente en Arkham de toda la vida o ser un residente de Boston excepcionalmente importante.

El plazo de devolución del préstamo depende de la cantidad: si se trata de menos de 1000 \$ como máximo un año; entre 1000 y 4000 \$, máximo dos años; más de 4000 \$, máximo tres años. Para grandes transacciones financieras (emisión de obligaciones, etc.) hay que calcular aparte.

En los años 20, la compra de inmuebles se realizaba de forma diferente a la de ahora. En las viviendas de categoría media y baja se pagaba uno o dos dólares por semana durante cinco años y al cabo de sesenta meses se realizaba una amortización fuerte, de todo o la mayoría del capital restante. Los pagos semanales cubrían así los intereses de la hipoteca. Por supuesto que si alguien no paga un préstamo hipotecario y por consiguiente es desahuciado, su Crédito se resentirá bastante.

Cómo mejorar las habilidades de los investigadores

Aparte de asistir a clase en la Universidad, existen pequeñas academias privadas y profesores particulares que ofrecen la manera de que los investigadores puedan mejorar sus habilidades. También puede ayudar el inscribirse en ciertos clubs. Si los jugadores interesados tienen alguna propuesta que ofrecer, el guardián deberá evaluarla en su justa medida.

Un curso académico requiere la asistencia ininterrumpida a clase si se desea aumentar habilidades y las inasistencias repetidas niegan la posibilidad de mejorarlas.

Aunque en anteriores publicaciones de Chaosium se establecía el sistema de trimestres, datos posteriores han demostrado que no era así; hacia los años 20 en la mayoría de los EEUU se utilizaba el semestre como unidad académica y los cursos de verano, aún al nivel universitario, sólo actuaban de paliativo (para intentar no perder curso en caso de suspensos) y estaban sólo disponibles para estudiantes de primer y segundo cursos. En este volumen se toma como estándar el sistema de semestres, más apropiado a una época tranquila como los 20 (sin embargo, si el guardián lo desea, puede mantener los trimestres modificando lo que considere oportuno).

Como regla general, por cada semestre de estudio se puede mejorar en 1D6 puntos la habilidad estudiada, no pudiendo sobrepasarse el 50%. Para pasar de esa puntuación hace falta una experiencia directa en el campo escogido, no bastando el estudio. Un profesor debería tener más de un 75% en una habilidad para poder dar clase con garantías, pero esto es una orientación y el guardián puede hacer excepciones si lo desea.

Si el guardián admite que un investigador estudie por su cuenta, debería limitar el número de estudios que puede realizar. Si éste no realiza un trabajo que le absorba 8 o más horas diarias puede estudiar hasta 6 temas sin penalización.

Si un investigador trabaja, puede estudiar hasta dos temas por semestre pero el guardián deberá aplicar penalizaciones por exceso de trabajo, fatiga, falta de atención, etc. cuando estudie más de dos. Una solución posible es modificar la tirada de aumento de la habilidad por cada tema estudiado por encima de dos: si para los dos primeros es 1D6, para el tercero puede ser 1D6-1, para el cuarto 1D6-2, etc. Sólo el más cruel de los guardianes se atreverá a aplicar modificadores negativos contra el uso de las habilidades para simular el exceso de trabajo.

Por otro lado, el adjudicar automáticamente de 1 a 3 puntos por semestre completado puede simplificar el tema y evitar discusiones.

Recuérdese a los jugadores que es perfectamente (y desgraciadamente) posible el aprobar un curso sin haberse enterado de nada y por tanto sin aumento de habilidad.

El coste de la enseñanza se deja a discreción del guardián, el cual puede anunciar una cantidad arbitraria y luego aceptar algún regateo. Es deseable equilibrar lo que el personaje puede razonablemente permitirse pagar con la necesidad del curso o estudio a emprender.

La importancia de ser respetable

Dado que *La llamada de Cthulhu* suele consistir en una serie de aventuras esparcidas por todo el mundo, muchas campañas sólo utilizan el Crédito como un obstáculo temporal: “Para conseguir la dinamita tira tu Crédito o menos en porcentaje, a fin de ver si tu porte aristocrático convence al tendero de que eres una persona de bien.” Sin embargo, una campaña basada en Arkham y que se desarrolle allí o en sus inmediaciones significa que muchos de los personajes de la ciudad se convierten en vecinos del personaje y que éste acumula reputación y contactos de una aventura a otra. La murmuración es uno de los pasatiempos favoritos de Arkham y los investigadores se darán cuenta rápidamente de que la mayoría de la gente se entera rápidamente de las noticias menos agradables. A este efecto, la calificación de ‘notorio’ implica que un residente en Arkham conocerá a otro y le juzgará en base a su reputación.

Las acciones y elecciones de los personajes alterarán su Crédito con toda certeza, y por tanto las subidas o bajadas de dicha habilidad deberán formar parte del desenlace de los escenarios, deberán ser tenidas en cuenta a efectos de su participación en actividades o pertenencia a clubs, y en cualquier otro caso que el guardián estime pertinente. Aunque el Crédito puede aumentar como todas las demás habilidades, también puede caer en picado, más rápidamente quizá que cualquier otra excepto la COR, puesto que depende tan solo de la opinión de la gente y no se deriva de ninguna estadística del juego. El guardián no debe dudar en aplicar correctivos al Crédito en Arkham, donde las lenguas son rápidas y casi siempre viperinas.

El guardián puede, si así lo desea, tabular las ganancias o pérdidas de Crédito atribuibles a diversos incidentes que pueden acaecer en Arkham e insistir en que los jugadores lleven un cómputo separado de lo que haya sucedido a sus personajes en ese sentido. El hecho de llevarlo por separado permitirá resolver situaciones fuera de Arkham con la habilidad normal puesto que a un sargento de policía de, pongamos por caso, Nueva York no tiene por qué importarle que un personaje sea un héroe local en Arkham.

Dicho cómputo debería llevarse en la parte posterior de las hojas de personaje, así como una relación de los residentes de Arkham a los que conocen y con los que se llevan bien puesto que en un lugar tan pequeño el tener buen Crédito y buenas conexiones abre muchas puertas.

Ingresar en un club

Una vez instalado en la ciudad, el investigador puede plantearse el ingreso en uno o dos clubs, para conocer gente. Existen diversas organizaciones y muchas de ellas confieren beneficios tangibles a sus miembros. A continuación se relacionan algunos de ellos, con su dirección y número de párrafo en la Guía.

Sociedad astronómica: los aficionados a la astronomía se

reúnen semanalmente en los meses más cálidos del año para hacer excursiones nocturnas y contemplar las estrellas. Ponerse en contacto con el Dr. Morris Billings, del Departamento de Astronomía de la Universidad; párrafo 612.

Club atlético: una asociación de jóvenes profesionales del sexo masculino, formada hace algunos años como refugio contra la Prohibición, y que de vez en cuando organiza partidos de balonmano y rugby (Calle Crane 602, párrafo 605).

Cámara de Comercio: organización de hombres de negocio cívicamente activa (Calle Gedney 502, párrafo 125).

Compañía teatral de aficionados de Arkham: tiene su centro de actividades en el teatro Manley (Calle Gedney 670, párrafo 109).

Hijas de la revolución americana: organización conservadora de mujeres dedicada a realizar servicios a la comunidad y al americanismo patriótico (Calle Saltonstall 432 Oeste, párrafo 813).

Ojo de Amara: sociedad mística con sede en una mansión (Calle Saltonstall 131 Este, párrafo 904).

Club de caza: los aficionados a la caza del faisán o de la perdiz se suelen reunir en diversos domicilios particulares o en el campo. El dueño de la armería Parrington (Calle Mayor 417 Este, párrafo 416) es el fundador y presidente.

Sociedad Histórica: dedicada a la conservación de los lugares y objetos históricos de la ciudad (Calle de la Guarnición 531 Sur, párrafo 901).

Logia masónica: sociedad mística sólo para varones, con fuertes lazos profesionales, frecuentemente envuelta en asuntos cívicos (Calle Brown 679, párrafo 107). Existe un grupo asociado informal para mujeres. La Iglesia Católica prohíbe a sus feligreses el ser miembro de esta asociación.

Club Miskatonic: un club lujoso para gente de buena familia y con dinero (Calle Principal 411 Oeste, párrafo 812).

Club Rotario: organización de servicios dedicada a realizar buenas obras en la comunidad (Calle de la Guarnición 650 Norte, párrafo 205).

Consejo escolar: los miembros deben ser elegidos popularmente, pero dichos puestos tienen un estatus elevado (Ayuntamiento, párrafo 221).

La Universidad Miskatonic

Hasta que tuvieron lugar los lamentables sucesos conocidos como 'El horror de Dunwich' aparentemente nadie en la Universidad se tomaba en serio las tremendas verdades que se encierran en el *Necronomicón* y algunos otros libros que encierran las estanterías de la biblioteca. Sólo una visita a la misma de Wilbur Whateley alertó a Armitage acerca de los peligrosos conocimientos que guardan dichos tomos. Poca gente relacionada con la Universidad se había tomado el tiempo de mirárselos ni siquiera por encima, y ninguno de los que lo hicieron se preocupó de estudiarlos en serio.

De vez en cuando algún alumno osaba consultarlos e incluso gente no relacionada con el campus como Wilbur Whateley de Dunwich o Efraín Waite de Innsmouth había sido autorizada a hacerlo. En 1922 se prestó el *Necronomicón* a los médicos del manicomio de Arkham, quienes intentaban curar la amnesia de un paciente autorizándole a leerlo (N. del T.: excuso decir que el remedio fue peor que la enfermedad).

Si bien se tenía etiquetados algunos textos como curiosidades, contribuyendo así a la reputación escolástica de la Universidad, no fue hasta 1928 que alguien sospechara que algunos tomos eran algo más que extraños y en ocasiones blasfemos.

Tras las experiencias de Armitage en Dunwich, el *Necronomicón* y otros textos han sido colocados en una lista restringida especial, que nadie puede consultar sin la autoriza-

ción expresa (y normalmente la presencia) del Dr. Armitage. Si bien es posible que ello contravenga los estatutos de la Universidad, nadie se ha atrevido a protestar.

Por supuesto, muchos estudiantes ignoran esta norma y Armitage a menudo no se encuentra en la biblioteca.

Armitage y Wilmarth se conocen y han discutido más de una vez el posible significado de sus extrañamente relacionadas experiencias.

Rice y Morgan, los compañeros de Armitage en su excursión a Dunwich y como él testigos de la muerte de Wilbur Whateley, también comparten su conocimiento de los Mitos.

Los profesores Dyer, Pabodie y Lake, miembros de la inminente expedición a la Antártida organizada por la Universidad han sido informados por Wilmarth de lo que se podrían encontrar. Algunos han examinado incluso el *Necronomicón* pero, a pesar de ello y de su respeto por Wilmarth y Armitage, como buenos científicos tendrán que experimentar los horrores de los Mitos de primera mano antes de convencerse.

El profesor Nathaniel Wingate Peaslee, cuyo cuerpo fue poseído por un miembro de la Gran raza de Yith también posee algún conocimiento de los Mitos y actualmente prepara una expedición a Australia. Peaslee ha compartido alguna información con su hijo, el también profesor Wingate Peaslee. Aunque el profesor Dyer también deberá estar al frente de esta expedición, los Peaslee no es seguro que hayan compartido su conocimiento de los Mitos con él ni con ninguno de los otros profesores.

Tal y como se evidencia en los relatos de Lovecraft, estos nueve individuos poseen los únicos retazos de los Mitos que se encuentran en la Universidad. Armitage es al parecer el que más sabe, aunque el guardián será quien decida exactamente cuánto es eso: el anciano bibliotecario podría estar realizando discretas investigaciones sobre la materia, aún sin darse cuenta de todas las ramificaciones que comporta, o por el contrario su alarma podría ser total, pudiendo haber establecido una red global de corresponsales (incluidos algunos en el gobierno federal), contratado un servicio de recortes de prensa y encontrarse preparando una defensa contra tan terrible amenaza para la Humanidad.

Servicios de la Universidad

Aparte de la biblioteca y del museo (descritos por separado en la Guía) la Universidad ofrece otros servicios de utilidad.

Las pistas se encuentran a menudo escritas en extraños idiomas, que pueden ser traducidos por estudiantes de la rama adecuada por una cantidad que oscila entre 3 \$ por cada mil palabras o 5 \$ en total para mensajes cortos. La potencia intelectual de la Universidad es tremenda, puesto que los académicos se encuentran a sus anchas entre ideas nuevas y acontecimientos inquietantes. La mayoría de los profesores tienen porcentajes muy elevados en las habilidades relacionadas con su campo (sobre todo en su especialidad) y los más jóvenes aún poseen una mente inquisitiva; si no pueden responder de inmediato a una consulta pueden saber dónde buscar la respuesta o continuar ponderando el tema. Cualquier profesor se sentirá intrigado por los extraños problemas que los investigadores le planteen.

El tiempo que se invierte en investigar o ensayar objetos en los laboratorios de la Universidad por lo general no les será facturado a los investigadores aunque la Universidad suele cobrar por productos químicos caros, placas fotográficas, construcción de máquinas especiales o cualquier otro concepto que implique que la Universidad deba reponer materiales.

Los investigadores que tengan buenos contactos académicos (quizá a través de Armitage) pueden conseguir gran-

des favores. Aquéllos que sean conocidos y considerados de fiar por el profesorado pueden conseguir que se les preste material científico de valor, que se les permita utilizar de vez en cuando las instalaciones y los vehículos de la Universidad e incluso que se les acepte en la comunidad global de los estudiosos de primera línea.

Se avisa a los guardianes de que, si bien las instalaciones científicas de la Universidad son excelentes para la época, el equipo y la organización no son mucho mejores de lo que se puede encontrar en un instituto bien equipado de la actualidad: balanzas de precisión, material de vidrio, aparatos ópticos, preparaciones para una variedad de análisis cuantitativos y cualitativos, colecciones de especímenes y técnicas establecidas; quizá lo más importante es que el taller de soplado de vidrio y los talleres mecánicos de la Universidad son excelentes.

Archivos de periódicos

Como parte de sus servicios a la comunidad, la biblioteca de la Universidad posee colecciones sistemáticas tanto de la *Gaceta* como del *Advertiser* (así como de sus predecesores) perfectamente encuadernadas por años, en sus archivos de sótano.

Diversas partes de esta colección se perdieron durante las inundaciones de 1888, y concretamente los tomos de la *Gaceta* correspondientes al período 1845-1848 y 1864-1868; los ejemplares del *Advertiser* del período 1851-1863, del *Boletín* del período 1823-1826 y del *Miskatonic Valley Gleaner* del período 1830-1831 faltan y se desconoce por completo su paradero.

Sin embargo, las colecciones completas del *Advertiser* y de la *Gaceta* pueden hallarse en los archivos de uno y otro periódico respectivamente, de lo cual informará cualquier bibliotecario.

Los ejemplares perdidos del *Boletín* y del *Gleaner* se encuentran, sin que nadie lo sepa, en perfecto estado en unas cajas de embalaje hechas a mano que, sin catalogar, duermen el sueño de los justos en el pequeño y atestado sótano de la Sociedad Histórica de Arkham.

El gobierno de Arkham

Las oficinas municipales se encuentran en el Ayuntamiento, en la Avenida Peabody. Arkham tiene un alcalde y nueve concejales, todos ellos elegidos por votación directa. Todos los cargos consistoriales son a tiempo parcial y el mandato dura dos años. Las elecciones tienen lugar todos los años pares, el primer martes de Noviembre. El alcalde actual, Joseph Peabody, que lleva mucho tiempo en el cargo, tiene por primera vez un candidato rival a la alcaldía en el joven y enérgico rector de la Universidad, el Dr. Wainscott.

Durante la semana es posible encontrar al alcalde a determinadas horas en el Ayuntamiento y además el consistorio se reúne allí el primer y tercer martes de cada mes.

La policía y la justicia

La policía, acostumbrada al comportamiento de los estudiantes, pasará por alto algunos sucesos extraños e incluso alguna que otra broma (inofensiva). Aunque el temor a ofender a una familia influyente puede retraer a los agentes de aplicar estrictamente la ley a la comunidad académica, no serán remisos en sus tratos con gente de paso o inmigrantes.

Si alguna vez se encuentran a alguien con aspecto de profesor rondando cementerios o casas abandonadas y se les da alguna excusa como 'trabajo de campo' o 'investigación histórica' no le darán mayor importancia al tema.

Disparar un arma de fuego en Arkham es ilegal a menos

que se tengan buenos motivos, así como poseer cantidades significativas de explosivos como dinamita o fulminantes para ellos. Llevar un arma oculta es legal aunque quizá sospechosamente inútil en un lugar tan pacífico.

Aunque las habilidades como Discusión, Elocuencia, Charlatanería y Derecho son siempre de utilidad en los tratos con las fuerzas del orden, un Crédito elevado hace casi invulnerable a una persona a una detención rápida. La policía es básicamente honrada pero no se mueve sin buenas razones contra hombres y mujeres a los que ve como contribuyentes de entre los cuales sale su sueldo.

Desde el Jefe de Policía hasta el último agente todos saben que la cerveza y los licores han seguido entrando en Arkham a pesar de la Prohibición, y como quiera que incluso el propio Jefe disfruta de un vasito de whisky por la tarde, la policía ignora las infracciones sociales a cargo de ciudadanos individuales siempre que es posible. Los agentes incluso acompañan a casa a los borrachos, especialmente los que tienen un Crédito elevado. Aquellos borrachos que además son pendencieros se arriesgan a ser reducidos, llevados a la comisaría y fichados; el juez Randall tiene por costumbre imponer severas multas a los que no saben beber con medida.

El bar (ilegal) del extremo Norte de la ciudad es un hecho poco notorio para la mayoría; la policía, el consistorio y los ciudadanos miran hacia otro lado, tolerando su existencia puesto que no crea problemas a la ciudad. Aunque los ciudadanos son conscientes del problema de las bandas en las grandes ciudades, consideran que la Prohibición es asunto del gobierno del Estado y de las agencias federales.

Desafortunadamente, los contrabandistas de alcohol han generado criminalidad adicional hasta el punto de que un teniente, un sargento y algunos patrulleros reciben sobornos semanales. En general, la policía está bien pagada y satisfecha de su trabajo, por lo que es difícil que acepten sobornos de los investigadores y gente relacionada. Los motoristas de tráfico son los más vulnerables y a menudo aceptan unos dólares por ignorar una infracción (N. del T.: recuérdese que en los EEUU el motorista no entrega una multa sino una citación para comparecer ante el juez, que es quien impone la multa tras escuchar a una y otra parte).

El juzgado está abierto cinco días por semana, abriéndose a las 8'30 horas y permaneciendo abierto tanto como requieran los asuntos del día. Preside el juez Keezar Randall, acerca del cual se puede hallar más información en el párrafo 210 de la Guía.

La mayoría de las detenciones por faltas leves conducen a pasar al menos una noche en el calabozo, y hasta el lunes si la infracción tiene lugar en un fin de semana. Las faltas suelen castigarse con advertencias, multas o estancias cortas en el calabozo. Se califican como delitos el asesinato, el secuestro, el robo cuando el valor de lo robado exceda 100 \$ y la destrucción de propiedades. Las vistas de éstos casos suelen tener lugar en el tribunal del Condado de Essex, con sede en Salem.

Las vistas de casos en los que se trate de algunos delitos estatales y todos los delitos federales deben tener lugar en Boston, aunque las detenciones con ellas relacionadas pueden realizarse en cualquier lugar del Estado (N. del T.: pese a que en la práctica, se trata del Estado de Massachusetts, la denominación oficial es Comunidad de Massachusetts, en inglés 'Commonwealth', que es como figura en el texto inglés original).

El crimen, los criminales y el mal

Arkham, pese a su larga experiencia en asuntos extraños y a menudo inexplicables, se precia de ser una población de

Nueva Inglaterra aislada de los problemas y peligros de las grandes ciudades, y por tanto superior a ellas; una isla de virtud civilizada en pleno campo, excavada allí por medio de la energía, el empuje y la honestidad de sus habitantes, y que se ha mantenido hasta nuestros días gracias al respeto, a la educación y a la religión; un lugar, en suma, superior tanto a las ciudades, tan parecidas a hormigueros mutantes, como a la ignorancia y la suciedad de los lugares rurales.

La educación es importante en Arkham principalmente por lo que tiene de circulación de unas verdades recibidas, que no deberían ser discutidas, analizadas o reinterpretadas indebidamente. El librepensamiento sólo puede existir decentemente en los tratos comerciales y en el obligatorio reconocimiento a los antiguos rebeldes protestantes de la lejana Europa.

Los asesinatos, secuestros, robos, desapariciones, peleas y los comportamientos etílicos e indecentes ocurren tradicionalmente entre los inmigrantes pobres, no entre las familias respetables de Arkham, quienes ignoran o jamás tienen conocimiento de tales asuntos.

Un robo que ocasionalmente tenga lugar en una casa respetable o en una tienda reputada merece titulares en los periódicos, mientras que la desaparición del hijo menor de los Stolkowski apenas hace reaccionar a nadie.

Arkham y el alcohol: algo del carácter plácido de Arkham ha cambiado desde la aprobación de la 18ª enmienda, que prohibía la venta y consumo de alcohol a partir del 16 de Enero de 1920.

Como muchos otros lugares, Arkham jamás se quedó sin alcohol puesto que los consumidores, anticipándose a la puesta en vigor de la ley, acumularon reservas de cerveza, vino y licores. Una vez agotadas éstas, se pusieron en marcha redes clandestinas de distribución desde Europa o desde Canadá. Más tarde, las guerras entre bandas y la competencia de precios hicieron que los criminales montaran sus propias destilerías.

Ya en los tiempos del comercio de ron, el alcoholismo en los EEUU era un mal endémico, ligado a innumerables crueldades y brutalidades, pero la prohibición sistemática de las bebidas alcohólicas trajo como consecuencia el crimen sistemático, concentrando auténticas fortunas en las manos de facinerosos.

En los primeros días de la 18ª enmienda, la mayoría del alcohol que llegaba a Arkham lo hacía a través de Joe (Giuseppe) Potrello el cual aún reside en el barrio bajo (ver párrafo 913).

Potrello extrajo pingües beneficios del negocio del alcohol, tanto que atrajo la curiosidad de una banda irlandesa afincada en Boston, la cual le suministraba la mercancía, y que decidió anexionarse Arkham. Respaldado por el dinero de la banda, Danny O'Bannion (ver párrafo 412) fue enviado a comprarle el negocio a Potrello pacíficamente y convertirse así en el jefe de las operaciones a nivel local. Al rehusar Potrello su oferta inicial, O'Bannion atrajo a Boston a uno de los hombres de aquél, asesinándole. Tras el aviso, Potrello decidió aceptar rápidamente la oferta, abandonando el negocio del alcohol en favor de pequeñas operaciones de juego y prostitución.

Bajo la tapadera de la empresa 'Transportes el Trébol de 4 hojas', O'Bannion expandió las ventas por todo Arkham y el valle del Miskatonic y, no contento con un solo negocio, empezó a extorsionar a trabajadores de fábricas y comunidades de inmigrantes. Conforme O'Bannion avanza, Potrello se retira, sabedor de que tiene todas las de perder.

Bandas callejeras: compuestas de quinceañeros con

poco futuro y montones de tiempo libre, las dos bandas de Arkham, los *Rocks* y los *Finns* se componen de italianos e irlandeses respectivamente.

De vez en cuando mienten, engañan y cometen pequeños robos pero lo que mejor hacen es decir obscenidades, fanfarronear e intentar que les respeten. Nunca causan problemas en barrios ricos porque saben que la policía les daría su merecido. De vez en cuando surge un líder nuevo y ambicioso, hasta que uno de los hombres de O'Bannion o bien le contrata o bien le hace apalear hasta que abandona la ciudad.

En épocas recientes no ha habido grandes peleas entre las dos bandas, en parte porque una y otra respetan los límites territoriales establecidos, pero esto puede cambiar rápidamente.

Los irlandeses figuran en el párrafo 513 y los italianos en el 720.

El aquelarre: este grupo cruel y secreto lleva afincado en Arkham desde la creación de la ciudad. La descripción de sus miembros principales se encuentra en el párrafo 1007.

Independientes: los siguientes forajidos pueden conocerse entre sí pero nunca trabajan juntos. Los investigadores podrían encontrárselos. Algunos pueden haber presenciado sucesos de los Mitos y ser influenciados por lo que vieron. Se trata de Bartolomé Appley IV (párrafo 139), Larry Freen (104), Greg el monstruo (501), Alex Hearne (130), Jonathan Shear (816) y Melissa Thorne (310).

Apellidos lovecraftianos

Si los guardianes desean crear nuevos personajes para Arkham, téngase en cuenta que un visitante puede tener cualquier apellido mientras que los nativos del lugar llevarán con toda probabilidad un apellido de entre una lista relativamente corta. Con cierta frecuencia puede tener también un apodo como Abbot ('Abad') o Brewster ('Cervecer') relacionado con su ocupación o la de su familia. A continuación se relacionan los apellidos más usuales entre los residentes de Arkham, en orden alfabético:

Abbot, Alexander, Allen, Angell, Arnold, Arthur, Ashley, Averill; Barnard, Bellingham, Bennet, Bicknell, Birch, Bishop, Bixby, Bosworth, Bowen, Bradbury, Brewster, Briden, Brown, Burroughs; Cabot, Cahoon, Capwell, Carew, Carrington, Carter, Chaplin, Chase, Checkley, Clark, Coffin, Corey, Cotton, Crane, Crawford, Crowninshield, Curwen, Cushing; Dalton, Danforth, Davis, Derby, Dexter, Dole, Dudley, Durfee, Dwight; Eliot, Elton, Endicott; Farr, Field, Fenner, Fenton, Fowler, Frye, Fuller; Gammell, Garrison, Gedney, Gerritson, Gifford, Goddard, Graves, Greene; Halsey, Harris, Hart, Hartwell, Hacket, Hathorne, Hawkins, Hill, Hetfield, Holt, Hopkins, Hoppin, Houghton, Howland, Hutchins, Hutchinson, Hyde; Ilsley, Ives; Jackson, Jenckes, Jenkin, Jermyn; Keezar; Lawson, Leslie, Liddeason, Lillibridge, Low, Lyman; Manning, Marsh, Mason, Martin, Mather, Mathewson, Merritt, Monroe, Mowry; Nichols, Nightingale, Noyes; Olney, Orne, Osborne, Osgood; Parker, Parsons, Peck, Peters, Phillips, Pickering, Pickman, Pierce, Potter, Putnam; Randolph, Reid, Rice, Rider, Robbins, Robinson, Ropes, Rowlandson, Russel; Saltonstall, Sargent, Sawyer, Seaton, Sewall, Shepley, Slocum, Smith, Snow, Spaulding, Soames, Somerby, Southwick, Spencer, Stafford, Stuart, Sutton; Talbot, Thornton, Throckmorton, Thurber, Thurston, Tillinghast, Tilton, Tobey; Updike; Wade, Waite, Wanton, Ward, Warren, Washburne, Waters, Wayland, Webb, Weeden, West, Whately, Wheeler, Whipple, White, Whitefield, Whitmarsh, Wilcox, Willett, Winthrop.

Breve historia de Arkham

Donde los guardianes conocerán detalles acerca del pasado de Arkham, de los famosos y los infames de entre sus habitantes, de la guerra y del comercio, del bien y del mal que hacen los hombres y de cómo Arkham se convirtió en un faro para la civilización.

Arkham es una ciudad considerablemente más joven que sus vecinas Kingsport o Innsmouth, puesto que los primeros asentamientos en la zona datan de finales del siglo XVII. Se trataba de 'librepensadores' que huían de los opresivos congregacionalistas de Salem y Boston. Dirigidos por hombres de cultura como Jeremías Armitage, Jebel Whately, Tristán Curwen y Abel Peabody, los primeros pobladores trazaron las primeras calles en las laderas de lo que hoy se conoce como la Colina de los Franceses. Las reuniones ciudadanas de la 'plantación de Arkham' tenían lugar mensualmente en un recinto de madera, 'el primer día de lluvia del mes, estando todos obligados a acudir al redoble de un tambor'.

Entre los personajes menos deseables de la primera generación de Arkham estaban Keziah Mason y Goody Fowler, ambas sospechosas de ser brujas, quienes trajeron de Salem un aquelarre. En 1692 Keziah Mason fue detenida por los hombres del rey, procedentes de Salem; Goody Fowler huyó a los bosques que hay al Norte de la ciudad. La primera fue encarcelada pero logró huir de forma misteriosa, no volviéndose a saber nada de ella. Cuando la caza de brujas acabó en Nueva Inglaterra, la segunda volvió sigilosamente, instalándose en su choza al suroeste de la población donde se dedicó a sus asuntos maléficos hasta que en 1704 una muchedumbre iracunda irrumpió en su casa, la arrastró hasta una colina al Oeste de Arkham y allí la colgó. Los causantes del hecho nunca fueron investigados ni mucho menos castigados.

Sin embargo, el aquelarre permanecía activo. Uno de sus miembros es el responsable de haber creado el ser innombrable que reside en ático de una casa antigua en la calle de los Límites, el cual más tarde asesinó a 15 personas en una parroquia cercana.

Arkham creció lentamente durante el principio del siglo XVIII, a la sombra de los éxitos que con la pesca y el comercio cosechaba la vecina Kingsport. Arkham creció como una pequeña comunidad agrícola; cuando los precios eran buenos algunas pequeñas barcas de pesca navegaban río abajo hasta el mar. Durante muchos años, la única manera de cruzar el Miskatonic era mediante el transbordador de Evan, en el que sólo cabían un coche de caballos y cuatro personas.

En 1761, Francis Derby y Jeremías Orne volvieron a Arkham tras una fructífera carrera como capitanes de la marina mercante de Salem. Entre ambos traían cinco barcos y estaban decididos a convertir Arkham en otro puerto de comercio con las Indias Occidentales. Construyeron muelles y almacenes en la orilla Norte del río, en la zona alre-

dedor de la calle del Pescado, y durante algunos años Arkham recibió barcos que hacían la ruta triangular, llevando esclavos al Sur y al Caribe, trayendo melazas, azúcar y ron a Nueva Inglaterra y exportando pieles y bacalao seco.

En el cenit de la carrera comercial de la ciudad se establecieron las primeras calles permanentes al norte del río y se construyeron las primeras grandes mansiones, las de los Orne, los Derby y algunos de sus capitanes en el barrio del Este. Orne y Derby construyeron el primer puente sobre el Miskatonic, que fue de madera y se alzaba cerca de donde hoy se encuentra el puente de la avenida Peabody.

Jeremías Orne murió en 1765, dejando una biblioteca de 900 volúmenes y un legado que, administrado por Francis Derby y George Locksley, se utilizó para fundar el Colegio Liberal Miskatonic. La institución académica tuvo su sede en un gran edificio de dos pisos en el lado Sur de la calle del Colegio, con vistas a los antiguos terrenos comunales.

Una gran mansión, también de dos pisos, contenía la biblioteca Orne y un pequeño museo de curiosidades traídas de las Indias por los navíos de Arkham. Esta colección aún puede verse en el museo de la Universidad. John Adams Pickering, educado en Harvard, y miembro de la familia Pickering de Arkham, fue elegido primer rector del Colegio.

Durante la Revolución, los Derby y los Orne se convirtieron en piratas que, operando sobre todo desde Kingsport, capturaron o hundieron 23 buques de bandera inglesa, con sustanciosos beneficios. Tras la guerra, las familias aportaron el capital necesario para la compra y acondicionamiento de los antiguos terrenos comunales (que hasta entonces sólo se usaban para pastos y para el entrenamiento de la milicia local), instalando el Colegio Miskatonic (ahora mejor financiado) en el nuevo campus. Al Norte del río y cerca del centro de la ciudad se construyó una plaza mayor que, tras intensos debates, se llamó Plaza de la Independencia.

El final de la guerra marcó el declive de Arkham como puerto comercial. Salem, Boston y Nueva York consolidaron rápidamente la mayor parte del comercio con la China y el resto fue a Kingsport. En 1808 se cerró la Aduana y Arkham perdió su estatus como puerto de entrada de mercancías.

A pesar de la pérdida del comercio internacional, Arkham creció rápidamente en la primera mitad del siglo XIX gracias a la visión de hombres como Eli Saltonstall. Saltonstall, antiguo capitán de navío de la familia Pickman, previendo el fin del tráfico comercial, instaló en 1796 la primera fábrica textil de la ciudad en la orilla Sur del río, al pie de la calle Este. Pronto se abrieron más fábricas y coinci-

diendo con el declive de la agricultura en Nueva Inglaterra. Arkham se industrializó.

Los industrialistas (los Saltonstall, Brown y Jenkins) trazaron nuevas calles al Sur del campus, en lo alto de la colina Sur, y allí construyeron grandes mansiones de estilo georgiano/federalista, financiadas por los enormes beneficios del textil.

En este período, en 1806, se estableció el primer periódico de Arkham, la *Gaceta*, financiada por los Derby (que pertenecían al partido federalista). Los industrialistas republicanos fundaron más tarde el *Boletín*. En esa época empezó también el declive del comercio marítimo de los federalistas, cuya última gran obra ciudadana fue la construcción de las grandes mansiones que bordean la plaza de la Independencia a lo largo de las calles Federal y Curwen.

En 1820 la orilla Sur del río estaba cubierta de fábricas textiles y de industrias subsidiarias, desde la avenida Peabody. Arkham se urbanizaba cada vez más. En 1850 se enlazó con Boston a través de una línea telegráfica. Gran cantidad de estudiosos de renombre entraron a formar parte del cuerpo docente del Colegio, atraídos en parte por la fama de la biblioteca y por la proximidad de Boston. La parte sudoeste de Arkham empezó a parecer una ciudad de la Ivy League (N. del T.: asociación de 8 'colleges' de gran renombre en el noreste de los EEUU, compuesta por Brown, Columbia, Cornell, Dartmouth, Harvard, Princeton, la Universidad de Pennsylvania y Yale).

La industria continuaba con su expansión y hacia 1850 se habían establecido en las orillas Norte y Sur del río bóvilas (N. del T.: fábricas de ladrillos), tenerías (N. del T.: curtidos), fábricas de zapatos, de relojes y más tarde de joyas. En esa época se construyó gran cantidad de almacenes, que llegaban hasta la calle Oeste, a lo largo de la orilla Sur.

En la guerra civil americana Arkham proveyó de una compañía al 23 Regimiento de Voluntarios de Massachusetts. En la lucha murieron 27 hombres, cuyos nombres se recuerdan en un memorial del cementerio de Christchurch.

Tras la guerra civil, el Colegio se convirtió en una Universidad. Hacia 1870 se había casi completado el alumbrado de las calles por medio del gas. Los visitantes eran tan frecuentes que se tuvo que instalar un servicio de coches de punto (N. del T.: antecesores de los taxis, pero con caballos) con base en la estación del ferrocarril. En 1873 se creó la policía municipal después de que los miembros de una fraternidad universitaria (por entonces prohibidas) se emborracharan en el bar de Doc Howard e iniciaran un tumulto en el que resultaron dañadas diversas tiendas de la calle de la Iglesia. A continuación se implantó una ley que limitaba la proximidad de las tabernas al campus universitario.

En 1882 un extraño meteorito aterrizó al Oeste de Arkham, en la granja de Nahum Gardner, siendo investigado por diversos profesores de la universidad quienes fueron incapaces de desentrañar su naturaleza. Poco después, la familia Gardner sucumbía a una extraña enfermedad que dejó yerma la zona de su granja.

En 1888, la combinación de unas lluvias torrenciales con tormentas en la costa que llevaron agua marina Miskatonic arriba hizo que el río se desbordara en lo que fueron las peores inundaciones de la historia de la ciudad, dañando considerablemente las fábricas de la orilla Sur. Todo el sudoeste de Arkham, así como parte del campus de la Universidad se inundaron, quedando dañados los archivos del sótano de la biblioteca y destruyendo adquisiciones irremplazables.

En los años que siguieron se instalaron alcantarillas de

cemento y diques para evitar que se pudieran repetir las inundaciones. Poco más tarde se trazaron las primeras líneas de tranvía y los hogares empezaron a cambiar de la luz de gas a la eléctrica. Aparecieron las líneas telefónicas y antes de final de siglo se completó el sistema de abastecimiento y saneamiento de agua.

Como si el destino tratara de frustrar los esfuerzos de la ciudad, en 1905 se desató una terrible y repentina epidemia de tifus en la que murieron muchos, incluido el Dr. Allen Halsey, decano de la Facultad de Medicina de la Universidad y benefactor público apreciado por todos. En el campus se erigió una estatua a su memoria que domina la ciudad a la que tanto quiso.

Las fábricas del textil nunca se recuperaron del todo de la inundación de 1888. Nueva Inglaterra perdió gran parte de su comercio en favor del Sur y la mayoría de las empresas, cuyos seguros no cubrían la totalidad de lo perdido, nunca volvieron a abrir sus puertas.

En la Gran Guerra Arkham también aportó su granito de arena; una placa de bronce en el Ayuntamiento y una estatua de bronce representando a un soldado americano conmemoran a los que cayeron.

El auge económico de los 20 no se aprovechó en demasía en Nueva Inglaterra, cuya base industrial se encontraba en rápido declive, pero llegó a Arkham por mediación de la Universidad. La ciudad y el campus se entrelazaron estrechamente, hasta el punto en que muchas de las tiendas se ocupan mayoritaria o exclusivamente de las necesidades de la comunidad universitaria. En 1928 la universidad es el centro de la economía de la ciudad, formando parte sus administradores y su cuerpo docente de la más nueva de las aristocracias ciudadanas.

ARKHAM HOY

Aunque las fortunas de Nueva Inglaterra declinaron después de la Gran Guerra, hoy en Arkham el 83% de los hogares dispone de una plancha eléctrica, el 77% de una lavadora eléctrica o a gas y el 51% dispone de, o planea comprar una aspiradora. Casi el 50% de las familias tiene por lo menos un automóvil y los comerciantes se quejan de los que aparcan el coche todo el día delante de sus establecimientos.

Los tranvías interurbanos que antes unían Arkham con Ipswich, Kingsport Bolton y Salem han sido abandonados en favor del automóvil y recientemente se ha establecido una línea de autobús para recuperar alguna de esas rutas.

Siempre existen problemas entre la ciudad y la universidad. El más candente ahora es el coste de la policía del campus. El joven rector, el Dr. Wainscott, ha osado entrar en la controversia presentándose a las elecciones a la alcaldía. Sin embargo, incluso si gana las elecciones, ello no acabará con la pugna perenne por el poder entre una y otra institución.

Aunque no hay un auge desenfrenado, la construcción de nuevos edificios de viviendas y académicos, así como de estaciones de servicio, atestiguan la prosperidad general que sólo se pondrá en peligro con el desplome del mercado de valores en 1929. Si bien Arkham sufrirá el efecto en mucha menor medida que otras poblaciones de la zona, el efecto será innegable. La mayoría de las industrias que dan empleo a mano de obra sin cualificar despedirán a muchos trabajadores y otras cerrarán sus puertas definitivamente.

CRONOLOGÍA LOVECRAFTIANA

Esta es una cronología de acontecimientos en el Conrado de Essex o en sus inmediaciones según H.P. Lovecraft, tal y como se ha podido reconstruir. Algunas notas de la Guía de Arkham pueden diferir de lo dicho aquí, lo cual se explica en la introducción.

1643: se funda Innsmouth.

1692: los Whately y los Bishop se trasladan de Salem a Dunwich.

1747: el reverendo Abijah Hoadley, recién llegado a la iglesia congregacional de Dunwich, predica en contra de los extraños ruidos de las colinas circundantes, afirmando que son obra del diablo. Poco después de pronunciar este sermón, el reverendo desaparece.

1846: Marsh es seguido una noche hasta el Arrecife del Diablo y allí, junto con otras 23 personas, es detenido y posteriormente encarcelado. Poco después escapa de la cárcel y media ciudad es barrida por 'epidemias y desórdenes.'

1846: el capitán Obed Marsh se casa en segundas nupcias. Nadie de Innsmouth consigue ver nunca a su mujer.

1863: agentes de reclutamiento federales visitan Innsmouth pero no emprenden acción alguna.

1882 (Junio): cae un meteorito en la granja de Nahum Gardner, al Oeste de Arkham, pero no lo bastante cerca como para que se oiga en la ciudad. A la mañana siguiente se tiene noticia en Arkham de la caída y tres profesores de la Universidad visitan enseguida el lugar, regresando al día siguiente al ver que su primera muestra se deshace al colocarla en un matraz.

1883 (Marzo): la vegetación alrededor de la granja de los Gardner crece de forma desmesurada. Los profesores de la Universidad visitan la granja de nuevo sin dar importancia al fenómeno.

1890: la madre de Lavinia Whately desaparece en extrañas circunstancias.

1905: el tifus azota Arkham, muriendo muchas personas. En el punto álgido de la epidemia, un maníaco criminal mata a 15 personas antes de ser capturado por la policía. Tiene un extraño parecido con el Dr. Alan Halsey, el que fuera decano de la Facultad de Medicina de la Universidad, recientemente fallecido en la epidemia.

1908 (14 de Mayo): el profesor Nathaniel Wingate Peaslee se desmaya mientras daba clase y es víctima de la amnesia durante muchos años.

1912 (30 de Abril, por la tarde): fuertes ruidos en las colinas de Dunwich se alcanzan a oír en Arkham. Dichos sonidos marcan la concepción de Wilbur Whately y su hermano mellizo. Poco después el viejo Whately renueva la planta superior de la granja y condena las ventanas de dicha planta.

1913 (2 de Febrero, Candlemas): nace Wilbur Whately en Dunwich.

1913 (31 de Octubre, Beltane): avistada en Dunwich una gran hoguera en la Colina del centinela.

1915 (30 de Abril, por la tarde): fuertes temblores de tierra emanan de la Colina del centinela y se notan hasta en Aylesbury. El suceso se repite anualmente durante 10 años.

1915 (Septiembre): el profesor Laban Shrewsbury, de Arkham, desaparece mientras paseaba a solas por un camino rural al Oeste de la ciudad.

1915 (31 de Octubre, Beltane): fuertes temblores procedentes de la cima de la Colina del centinela, acompañados por llamaradas. El suceso se repite anualmente durante 10 años.

1917: la oficina de reclutamiento de Dunwich tiene serias dificultades para cumplir la cuota y envía varios inspectores federales y médicos para investigar, emitiendo un informe de degeneración masiva que es recogido por el *Globe* de Boston y el *Advertiser* de Arkham, quienes procuran fomentar la reputación de la zona como lugar donde suceden cosas raras para aumentar su circulación. El relato incluye la precocidad de Wilbur Whately, la magia negra del viejo Whately y sus estanterías de libros extraños, la planta superior sellada de su antigua granja y los ruidos en las colinas. Una fotografía muestra a Wilbur con cuatro años y medio, aunque parece tener 15, con los labios y las mejillas cubiertos de vello áspero y oscuro.

1922 (Yule): el innominado protagonista de *El ceremonial* es víctima de sucesos terroríficos en Kingsport.

1923: comienza una segunda oleada de trabajos de carpintería al reformar el viejo Whately la planta superior de la granja.

1924 (1 de Agosto, Lammas): el Dr. Houghton de Aylesbury es llamado por Wilbur a casa de los Whately donde, a la 1 de la madrugada testifica la muerte del viejo Whately.

1925: el Dr. Henry Armitage, de la Universidad Miskatonic, que hacía algún tiempo que cruzaba correspondencia con Wilbur Whately, se presenta en la casa que éste posee en Dunwich.

1926 (31 de Octubre): desaparece Lavinia Whately.

1927: Wilbur Whately traslada su biblioteca y sus efectos personales a sendos cobertizos e inicia una nueva reforma de la granja, condenando todas las ventanas de la planta baja y derribando todas las paredes interiores.

1927 (15/16 de Julio): una visita a Innsmouth de un forastero precipita una investigación del gobierno federal.

1927 (3 de Noviembre): una inundación sin precedentes en Vermont hace bajar por los ríos unos extraños cuerpos rosados.

1927 (Invierno): investigadores del gobierno federal realizan una investigación secreta y continuada de los extraños sucesos de Innsmouth.

1927 (Invierno): durante este invierno y a lo largo también de 1928, Wilbur Whately visita la biblioteca de la Universidad Miskatonic para copiar una fórmula del temible *Necronomicón*. El Dr. Armitage rehusa sus peticiones de que el libro le sea prestado.

1928 (Enero): Walter Gidman experimenta sueños extraños mientras se aloja en la casa de la bruja, de Arkham.

1928 (Febrero): oficiales del gobierno federal y del estado realizan una serie coordinada de detenciones e incursiones en Innsmouth, a lo que sigue la quema o dinamitación deliberados de una serie de edificios vacíos en la fachada marítima de la ciudad. La mayoría de la gente piensa que las acciones tienen que ver con el contrabando de alcohol. Se informa de que submarino lanzó torpedos contra ciertas partes del Arrecife del Diablo, a unos 2 Km al Este de Innsmouth.

1928 (1 de Mayo): Walter Gidman muere al devorar su corazón Brown Jenkin, el familiar de Keziah Mason.

1928 (Junio): el profesor Wilmarth recibe una grabación fonográfica procedente de Vermont, que contiene voces de los Mi-Go.

1928 (3 de Agosto, martes): Wilbur Whately intenta robar el *Necronomicón* de Miskatonic pero muere atacado por el perro guardián de la Universidad.

1928 (2 de Septiembre, domingo): tras casi un mes de trabajo Armitage consigue traducir el primer pasaje completo de los anales de Wilbur Whately.

1928 (3 de Septiembre): Armitage lee todo el día.

1928 (4 de Septiembre): Morgan y Rice visitan a Armitage y éste les cuenta algo terrible. Se van pálidos y sobrecogidos.

1928 (5 de Septiembre): Wilmarth recibe un aviso de su corresponsal en Vermont, Ackeley. La frase "¡Cuidate tú también!" forma parte del mensaje.

1928 (9 de Septiembre, domingo): primer avistamiento del Horror de Dunwich, a cargo de Luther Brown, un jornalero de George Corey, que llevaba las vacas a pastar. Poco después, el hijo de Sally Sawyer, Chauncey, descubre que la casa Whately ha sido destruida, como por efecto de una explosión que procediera del interior. Aparecen las primeras vacas heridas, propiedad de Seth Bishop.

1928 (11 de Septiembre): el Horror ataca la granja de Elmer Frye, destruyendo su granero y las tres cuartas partes de su ganado.

1928 (13 de Septiembre, jueves): el Horror de Dunwich elimina a la familia Frye a las 3 de la madrugada. El mismo día y en otra parte del país, Wilmarth consigue escapar con vida de la granja de su 'amigo' Akeley en Vermont, aterrizado por lo que ha descubierto.

1928 (14 de Septiembre, viernes): Armitage, Rice y Morgan se dirigen a Dunwich en coche. Pronto descubren la destrucción de la granja de Frye y la aparente desaparición de

cinco policías. Esa noche el Horror destruye a Seth Bishop, a Sally Sawyer y a su hijo Chauncey.

1928 (15 de Septiembre): Armitage, Rice y Morgan destruyen al Horror de Dunwich en lo alto de la Colina del centinela.

1928 (7 de Octubre): Randolph Carter desaparece de forma misteriosa mientras visitaba Arkham. Se descubre su automóvil, abandonado, al pie del monte Elm.

1928: año probable del matrimonio de Edward Derby y Asenath Waite.

1930 (2 de Septiembre): la expedición a la Antártida de la Universidad Miskatonic, patrocinada por la Fundación Nathaniel Pickman Derby, zarpa de Boston a bordo del bergantín *Arkham* y el bricbarca *Miskatonic* (N. del T.: un bergantín es un buque de dos palos y vela cuadrada; un bricbarca es una embarcación de tres palos sin vergas de cruz en el de mesana).

1930 (20 de Octubre): la expedición de Miskatonic llega al Círculo Polar Antártico.

1931 (24 de Enero): Atwood y Lake son víctimas de los horrores de la Antártida.

1931 (Marzo): un vendaval destruye el tejado de la, entonces desierta, casa de la bruja en Arkham.

1935: comienza la expedición de Miskatonic al desierto occidental de Australia.

DIRECTORIO DE LA CIUDAD

Correspondiente a los epígrafes de la Guía, excluyendo la Universidad

Capítulos

Características personales
Clubs, Organizaciones
Colegios y Museos
Comida, Distracciones
Criaturas Horribles
Domicilios particulares
Edificios públicos
Empresas de servicios
Funerarias, etc.
Hoteles, Apartamentos, etc.
Iglesias
Industrias, Servicios comerciales
Instituciones médicas
Libros de los Mitos, etc.
Lugares extraños
Periódicos
Servicios financieros
Servicios personales
Tiendas, Almacenes
Trabajo, Profesionales, Aficiones
Transportes, Comunicaciones
Varios

Características personales

Allen, Beatrice.....303
Armitage, Henry (Dr.).....623
Armwright, Chester (Dr.).....609
Appley, Bartolomé IV.....139
Babson, Eunice.....1012
Benito, Lou.....913
Dan el camarero.....104
Dunlap, Ed.....134
Derby, Edward.....1012

El que acecha en el umbral.....1001
Elwood, Frank.....711
Freen, Larry.....104
Gamberro callejero típico.....513, 720
Gaspard, Jason.....904
Gilman, Walter.....711
Golditz, Meyer.....412
Gorilas (5).....412
Greg el monstruo.....501
Harden, Luther (Tte.).....232
Harrigan, Mickey (Tte.).....232
Harrington, Stanley.....1013
Hearne, Alex.....130
Heath, Kenneth.....204
Helcimer, Danté.....801
Henry, Roberta.....128
Jenkin, Brown.....711
Leery, Eddy.....412
Mason, Keziah.....711
Morgan, Francis.....615
O'Bannon, Danny.....412
Patrullero típico.....232
Peabody, E. Lapham.....901
Peaslee, Wingate.....612
Peck, Willard.....108
Pin Liou.....238
Potrello, Joe.....913
Sam el portero.....104
Sargent, Abigail.....1012
Sargent, Moses.....1012
Sargento típico.....232
Shalad, Moamar (Dr.).....614
Shear, Jonathan.....816

Shrewsbury, Laban (Dr.).....103
Sills, Bobby.....412
Stuckey, Ray (Tte.).....232
Thorne, Melissa.....310
Waite, Asenath.....1012
Wilmarth, Albert N.....615
Wilson, Hagan.....914

Clubs y Organizaciones

Asociación atlética Miskatonic.....605
Cámara de comercio.....125
Club de tiro.....416
Club Miskatonic.....812
Club Rotario.....205
Compañía de teatro de aficionados.....109
El 'Club'.....913
Hijas de la revolución americana.....813
Logia masónica.....107
Ojo de Amara.....904
Sociedad histórica.....901
Sociedad protectora de animales.....627

Colegios y Museos

Academia de contabilidad de Nueva Inglaterra.....710
Casa Pickering.....301
Colegio público Daniel Shay.....802
Colegio público Eben S. Draper.....719
Colegio público Halsey.....915

Colegio público Hubbard.....407
Colegio público Jenkin.....105
Colegio público Martin.....305
Escuela del pensamiento positivo.....717
Escuela femenina de la Srta. Christian.....117
Instituto de Arkham.....603
Instituto del Este.....508
Sociedad histórica de Arkham.....901
Estudio de baile Arthur Murray.....418

Comida, Distracciones

Bar.....104
Barcas y cebos Arley.....505
Bar 'El comercio'.....131
Billares Art.....215
Café Bell.....442
Café 'La autopista desolada'.....129
Cafetería de la calle de la Iglesia.....444
Cine Telenoticias.....212
Comedor Universitario.....706
Comidas Bee.....209
Comidas Fleetwood.....202
Comidas Grafton.....137
Estudio de baile Arthur Murray.....418
Helados Dennison.....227
Museo de cera Sander.....136
Parador Fenner.....1015
Restaurante Antón.....912

Restaurante Crawford.....213	'Casa de la bruja'711	Cultos de los	Agencia de seguros
Salón de la Srta. Andrews903	Casa Franklin.....801	Gules.....124, 623, 801, 1001	Stieglitz e hijo.....118
Salón recreativo.....226	Casa Harding115	Cultos inconfesables.....1012	Banco de Arkham.....214
Teatro Amherst.....225	Casa Lewiston708	De Vermiiis	Caja de ahorros del Valle
Teatro Manley109	Edificio Terrace111	Mysteriis.....1001, 1012	del Miskatonic231
Tía Lucy133	Hotel Borden Arms130	Diario de Whately623	Inversiones Gedney y
<i>Criaturas horribles</i>	Hotel Miskatonic.....626	El pueblo del	Brown118
Brown Jenkin.....711	Hotel para señoritas	monolito623, 1012	Jedediah Marsh y asociados.110
El color que vino del	H. Botsford.....628	Escritura de Ponape.....904	
espacio1010	Hotel Tilden Arms.....134	Fragmentos de	<i>Servicios personales</i>
El fantasma de Goody	Piso en alquiler.....914	Celæno.....103, 623	Alarmas y arcas de
Fowler.....402	Residencia Clark.....814	Fragmentos de G'harme801	seguridad Ace.....415
El innominable403	Timbleton Arms810	Grimorio de Goody	Casa de baños del Sur.....713
El que acecha en	Y.M.C.A.721	Fowler.....1009	Estación de servicio Esso413
el umbral.....1001		La rama de oro.....623, 904	Estación de servicio
<i>Domicilios particulares</i>	<i>Iglesias</i>	Liber Ivonis623, 904, 1001	Phillips 66.....235
H. Armitage.....808	Iglesia congregacional	Libro de Dyzan...302, 801, 1012	Imprenta.....507
L. Shrewsbury.....103	reservada de Arkham.....817	Libro de Eibon.....623	Lavandería del barrio alto.....121
N.W. y W. Peaslee.....606	Iglesia de Bayfriar714	Manuscrito de	Lavandería Keenan.....709
A.N. Wilmarth.....815	Iglesia del Este.....503	Eli Davenport623	Melissa Thorne310
<i>Edificios públicos</i>	Iglesia del Oeste408	Manuscrito de Sussex...103, 904	Peluquería de la
Arsenal (de la Guardia	Iglesia del Sagrado	Manuscritos Pnakóticos.....623	Universidad704
Nacional)244	Corazón (católica)909	Meteorito de la granja	Peluquería Petrucci.....916
Ayuntamiento221	Iglesia de San Estanislao	Gardner623	Salón de belleza
Biblioteca pública.....208	(católica)906	Necronomicón623	'Damas de mayo'.....811
Comisaría de Policía.....232	Iglesia de San Miguel	Necronomicón (Dee)623	Salón de belleza de la
Correos233	(católica)718	Papeles de Herbert West.....609	Srta. Jenny432
Escuelas públicas.....105, 305,	Iglesia episcopaliana	Pautas de los	Servicio mundial de
.....407, 508, 603, 719, 802, 915	de Christchurch.....448	Mitos.....103, 208, 623	recortes de prensa.....122
Juzgados210	Iglesia metodista-	Prodigios taumáturgi-	
Parque de Bomberos.....236	episcopaliana Asbury206	cos.....208, 623, 715, 901, 1001	<i>Tiendas, Almacenes</i>
Plaza de la Independencia211	Primera iglesia baptista715	Revelaciones de Glaaki809	Almacén (Arkham).....502
Supervisión de escuelas.....406	Primera iglesia	Sermón de Hoadley623	Animales de compañía
	presbiteriana.....806	Tabletas de Zanthu103, 111	(Cunningham).....419
	Primera iglesia unitaria.....302	Texto de R'lyeh.....103	Antigüedades
	Templo baptista.....306	Unaussprechlichen kulten.....623	(G. Tillinghast)421
		Zekerboni.....809	Aparatos de radio (Valencia)424
<i>Empresas de servicios</i>	<i>Industrias, Servicios comerciales</i>		Armería (E. Parrington).....416
Bell Telephone223	Aserradero Adam240	<i>Lugares extraños</i>	Bicicletas (Campus)702
Carbones y combustibles.....113	Compañía de efectos	Bosque de Billington1001	Caramelos (Marsh).....436
Electricidad Edison.....230	navales126	Casa Crowninshield.....1012	Cerrajería (Caleb Markham) 449
Gas222	Encuademaciones Bunden ...237	Casa de la bruja711	Colmado (Benson).....452
Torre de aguas y estación de	Fábrica de hielo308	Casa innominable403	Colmado (Kroger)437
bombeo101	Matadero.....241	Casita de Goody Fowler1009	Colmado (Nacional
Transformador de la Colina	Productos químicos	Colina del ahorcado402	de ultramarinos).....243
de los Franceses.....723	Anderson307	Colina de la pradera.....1007	Colmado (Norte).....228
Transformador del Norte.....304	Suministros para la construcción	Cueva del nido de	Estanco (Avery).....425
Transformador	Sheehan239	serpientes1002	Farmacias (Bryant,
del Sudoeste.....602	Textil Arkham309	El rincón de Clark.....1008	Walgreen).....445, 701
<i>Funerarias, etc.</i>	Transportes 'El trébol	El Yermo1010	Ferretería (B. F. Jones).....451
Antiguo cementerio712	de cuatro hojas'412	Granja Chapman.....1006	Filatelía (Hardwicke).....120
Antiguo cementerio	Vaquería404	Isla deshabitada409	Floristería (Almen).....703
del bosque.....401	<i>Instituciones médicas</i>	Mansión Carter1003	Galería de arte (ver
Campo de Potter102	Instituto Larkin.....902	Prisión del ático.....303	Hoeven).....414
Cementerio de Christchurch.917	Hospital de veteranos601	Punta de Kingsport1014	Grandes almacenes
Funeraria Eleazar.....910	Hospital de Santa María611		(Gleason).....457
Funeraria Mehler.....705	Manicomio.....201	<i>Periódicos</i>	Instrumentos musicales
Funeraria Whitechapel604	Sanatorio Whitechapel804	Arkham Advertiser128	(Manelli).....420
<i>Hoteles, Apartamentos, etc.</i>	<i>Libros de los Mitos, etc.</i>	Gaceta de Arkham108	Joyería (Lazlo Caselius)429
Apartamentos Chelsea	Al Azif, el libro del árabe...1001	El Pregonero de la	Kioscos135, 441
House.....456	Arcillas de	Universidad625	Libros, extraños
Apartamentos Guardian.....106	Eltdown103, 623, 904		(G. Tillinghast).....124
Apartamentos Simpson.....911	Azathoth y otros623, 1012	<i>Servicios financieros</i>	Libros, nuevos (Jaywil)434
Casa de caridad 'El rayo	Brujería en la Europa	Agencia de créditos	Libros, usados (Harden)450
de esperanza'509	Occidental.....623, 904	Diamond207	Material de acampada
Casa de caridad E. Peabody .504	Brujerías maléficas1001	Agencia federal de fianzas ...217	(Stewart).....454
Casa de huéspedes Smith716	Cthaat Aquadingen714	Agencia de préstamos	Muebles (Anderson)417
Casa de huéspedes	Cthulhu en el	Arkham112	Objetos de regalo (Arkham) .447
Szymanski907	Necronomicón103, 208, 623	Agencia Manton de la	Optica (Evans).....422
		propiedad inmobiliaria118	Panadería (Taranowski
			Norte).....116

Guía de Arkham

Donde se relacionan los lugares ejemplares, importantes y curiosos de la villa de Arkham y sus alrededores, con profusas anotaciones; se describe y retrata a sus habitantes más notables, a la vez que se proporcionan sus características.

Arkham se divide en nueve barrios. Empezando por el barrio del Norte, los barrios que se encuentran al Norte del río Miskatonic, están numerados a efectos de esta Guía del 100 al 300, de izquierda a derecha; al Sur del río la numeración va del 400 al 900. Cada barrio tiene su propia sección.

Los mapas de los barrios están subdivididos en dos o tres mapas de zona, a menudo dispuestos en páginas diferentes, lo cual no afecta la consecutividad de los párrafos de la Guía.

Cada párrafo tiene asignado un número de tres o cuatro cifras. La primera (y en los 1000 también la segunda) indica el barrio al que corresponde y las siguientes el número de referencia del edificio, negocio, residencia o situación. Así pues, el párrafo 202 corresponde a la zona Centro, barrio nº 2, y es el segundo párrafo de los que componen ese barrio. Los párrafos responden a un orden arbitrario y no corresponden a números de calle.

Los números de cuatro cifras corresponden a la sección 10, Afueras y van del 1001 al 1015, describiendo lugares de interés fuera de la ciudad.

No se ha realizado el intento de poblar toda la ciudad puesto que, si bien Arkham puede ser de interés excepcional para los estudiosos, por lo demás no es sino una pequeña ciudad universitaria sin nada de excepcional pero que, debido a su posición cultural, tiende a considerarse a sí misma algo por encima de lo corriente. Ya sea como hogar o como lugar para visitar, Arkham debe ser capaz de crecer y cambiar hasta el punto de que dos campañas diferentes que se desarrollaran allí no deberían ser idénticas en los detalles.

Cómo encontrar una dirección

Hace poco se aprobó por el Consistorio un sistema de numeración sistemático para todos los edificios de la ciudad. Empezando por la intersección de la calle Mayor con la calle de la Guarnición, las manzanas de casas han sido numeradas de centena en centena en las cuatro direcciones de los puntos cardinales.

Las manzanas grandes, como en las calles del Colegio o Pickman al Oeste de Guarnición cuentan como cuatro manzanas normales a efectos de numeración.

Avanzando por la calle desde el principio de la numeración, los pares se hallan a la derecha y los impares a la izquierda.

Así, la casa de Albert N. Wilmarth en el 118 Oeste (118 O, para abreviar) de la Avenida Saltonstall está en el lado Norte de la calle, de cara al Sur y cerca de la esquina con Guarnición. Las direcciones que llevan un signo de 1/2 (por ejemplo, el 110 1/2 de Walnut) pueden indicar despachos o viviendas diferentes situados en un primer piso.

Las calle que, como Walnut, sólo aparecen en uno de los cuatro cuadrantes de la ciudad no llevan el sufijo N/S/E/O.

De vez en cuando una curva o un zigzag pueden desmontar parcialmente la numeración, o el hecho de que haya casas recientemente construidas. Algunas direcciones situadas en callejones o en plazas pueden hacer también confusa la numeración.

Los callejones, con la excepción de la Pasarela de Orne, no aparecen en el mapa y se dejan a discreción del guardián. Por regla general, son numerosos, zigzagueantes, mal iluminados o en la más absoluta oscuridad y más bien poco atrayentes.

NORTE

Barrio 1

El terreno en esta parte de la ciudad hace pendiente desde el río hasta llegar a su cota máxima hacia la calle Derby.

Las calles Derby y Curwen, particularmente cerca del cruce de Brown con Jenkin, ostentan gran número de mansiones de estilos Georgiano, Clásico y Victoriano. La mayoría disponen de grandes patios, a menudo rodeados de paredes de piedra y verjas de hierro; las fincas del lado Norte de Derby suelen tener además grandes extensiones de jardín.

Al Sur de la calle Curwen empieza una zona financiera y comercial con muchos despachos. Entre los puntos destacables de la zona se encuentra el Edificio Comercial, de seis plantas, la estación de ferrocarril Boston & Maine y los dos periódicos de Arkham, la *Gaceta* y el *Advertiser*.

A lo largo de la carretera de Arriba, que se dirige hacia el Norte de la ciudad, se encuentra una pequeña zona industrial con unas cuantas pequeñas fábricas, pero hay muchos edificios abandonados.

101 Estación de bombeo y torre de aguas. Calle Derby, 560 O.

Esta estación extrae agua del Miskatonic, la filtra (pero no la trata químicamente) y la bombea a una torre de almacenamiento adjunta. La altura de la torre garantiza una presión de suministro decente a toda la ciudad. Hay personal de guardia las 24 horas del día.

La torre tiene unos 20 m de altura y domina la ciudad. En una de las patas hay unos peldaños de hierro que permiten ascender hasta una estrecha pasarela que rodea el tanque y desde la que se puede contemplar una espléndida vista de

Arkham. La torre también actúa como depósito de emergencia por si se estropean las bombas.

Los responsables de Sanidad locales exigen que el agua que se suministra sea pura, mientras que los encargados del suministro aseguran que la ciudad ha sobrepasado la capacidad actual del sistema puesto que una reserva de menos de 400.000 litros es peligrosamente insuficiente. El embalse que se propone construir al Oeste de la ciudad debería resolver el problema del agua.

102 Campo de Potter. Calle Garrison, 945 N.

Este cementerio es el lugar tradicional del último reposo de indigentes, transeúntes y aquéllos sin familiares o amigos. Herbert West utilizó a los inquilinos de este lugar para sus experimentos de reanimación. Está habitado por Gules.

103 Laban Shrewsbury. Calle Curwen, 498 O (antes 493).

Residencia del famoso antropólogo que desapareciera en 1915. La mansión se mantiene cerrada, con los impuestos y los seguros pagados a partir de los fondos del Dr. Shrewsbury, controlados por su abogado E.E. Saltonstall, quien también posee las llaves.

En la biblioteca hay libros y manuscritos útiles, como una segunda copia manuscrita de los *Fragments de Celæno*, idéntica a la depositada en la biblioteca de la Universidad Miskatonic, copias del *Manuscrito de Sussex*, de las *Tabletas de Zanthu* y de las *Arcillas de Eltdown*, así como ejemplares de sus libros *Cthulhu en el Necronomicón*, e *Investigación acerca de las pautas de los mitos de los últimos primitivos, con especial referencia al Texto de R'lyeh* (ver la biblioteca de la Universidad para más detalles).

En un cajón del escritorio, cerrado con llave, se oculta

un ejemplar del *Texto de R'lyeh*, transcrito en clave, el cual no es legible si no se posee experiencia en Criptografía.

Aunque desapareció en 1951, Shrewsbury se encuentra actualmente en Celæno, estudiando los libros y manuscritos prohibido que se contienen en su gigantesca biblioteca.

Shrewsbury es un hombre de avanzada edad, cejas pobladas y largo cabello blanco. Tiene una mandíbula inferior firme, casi prominente y nariz recta. Siempre lleva gafas oscuras con protectores laterales que le permiten disimular el hecho de carece de globos oculares, quedándole sólo las cuencas vacía y ennegrecidas. Vérselas cuesta 0/1D3 puntos de COR, si el guardián lo desea.

Es un experto en lenguajes prehumanos extintos y posee algunos conocimientos sobre explosivos.

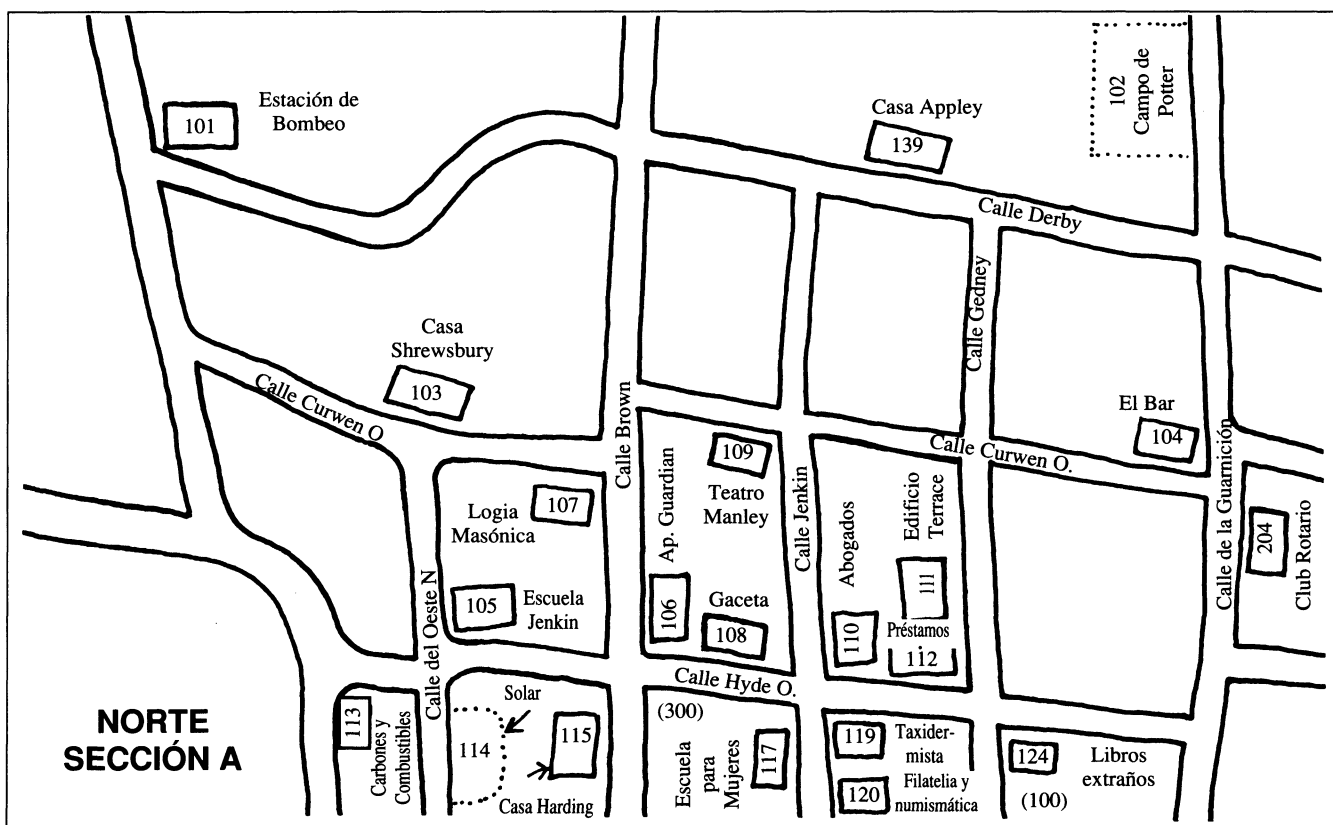


Laban Shrewsbury

DR. LABAN SHREWSBURY

FUE 13 CON 14 TAM 13 INT 20 POD 21
DES 12 APA 9 EDU 21 COR 44 PV 14

Habilidades: Antropología 85%, Arqueología 70%, Astrología 34%, Regatear 65%, Botánica 32%, Química 15%, Mitos de Cthulhu 32%, Discusión 70%, Esquivar 44%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 75%, Leer/Escribir/Hablar Francés 91%, Geología 21%, Ocultarse 40%, Historia 43%, Leer/Escribir/Hablar Latín 92%, Buscar libros 90%, Lin-



Percibir texto, hechizo nuevo

Permite leer a un ciego, o a una persona con vista leer en la oscuridad. El realizador debe saber, para empezar, cómo interpretar los símbolos puesto que el hechizo no permite descifrar idiomas que no se conocen. El texto aparece ante la vista del realizador con las palabras al parecer escritas en el aire. Un movimiento normal de la mano permite pasar página o volver a enrollar un pergamino.

Requiere 1 punto de magia por cada 6 horas de lectura o fracción, así como que el lector esté tocando físicamente el texto en cuestión. Cambiar de libro requiere realizar un nuevo hechizo, el cual puede realizarse mientras queden puntos de magia.

Aprender el hechizo cuesta 6 puntos de COR si bien utilizarlo no cuesta ninguno.

güística 55%, Escuchar 95%, Dibujar mapas 45%, Ciencias ocultas 80%, Elocuencia 455, Farmacología 35%, Psicología 55%, Descubrir 75%, Zoología 25%.

(N. del T.: cuando en este libro aparezca un PNJ con una habilidad no recogida en las reglas, dicha habilidad se considera como especial y sólo puede ser usada por ese PNJ a menos que se indique lo contrario)

Hechizos: Fabricar hidromiel espacial, Percibir texto*, Convocar/Atar Byakhee.

Armas: no.

* Hechizo nuevo, descrito en un recuadro cercano

104 El Bar. Calle de la Guarnición, 721 N.

Esta taberna clandestina es sólo para gente respetable de Arkham; no se admiten obreros ni otra gente (potencialmente) bulliciosa lo cual, unido a sus horas casi de comercio normal, explica en parte por qué lo tolera la comunidad. Sus propietario paga un pequeño estipendio a los agentes que patrullan la zona regularmente pero también se conoce de su existencia en más altas esferas del cuerpo policial, tolerándose su existencia puesto que nunca da problemas.

Se entra bajando unas escaleras que no tienen letrero alguno. Abajo, el portero abre una mirilla y decide quién entra y quién no. Sam sólo admite caras nuevas si van acompañadas por un parroquiano. Aquellos a quienes se considera como tales pueden entrar y salir cuando quieran. Un trago cuesta entre 25 y 75 ¢ dependiendo de su calidad, disponibilidad y de la presencia de una banda. Suele estar abierto desde mediodía hasta las 21 h y cierra los domingos.

La banda de Boston que financia a O'Bannion es quien dirige el local y en él pueden encontrarse regularmente a varios de sus componentes locales.

Sam y Dan: un hombre alto llamado Sam atiende la puerta mientras que Dan trabaja en la barra. Ninguno de los dos lleva armas encima puesto que se supone que la banda debe proteger el local, aunque Dan tiene un arma escondida bajo la barra. Los viernes y los sábados por la noche actúa una pequeña banda de Jazz para animar la velada. No se permite el acceso a las prostitutas y a los clientes que intentan buscar líos se les indica indignadamente que se vayan a Bolton, porque "Arkham es para gente decente."

SAM, el portero

FUE 17	CON 18	TAM 18	INT 12	POD 10
DES 11	APA 10	EDU 9	COR 45	PV 18

Habilidades: no.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D6.

Cabezazo 70%, daño 1D4+1D6.

Patada 55%, daño 1D6+1D6.

Presa 95%, daño especial.

Porra 90%, daño 1D6+1D6.

DAN, el camarero

FUE 16	CON 17	TAM 16	INT 13	POD 12
DES 13	APA 14	EDU 11	COR 55	PV 17

Habilidades: no.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4.

Presa 55%, daño especial.

Botella de whisky rota 75%, daño 1D4+1D4 (puede empujar).

'Recortada' calibre 12 60%, daño 4D6/2D6/1D6.

Larry Freen: sus amigos le llaman 'San Luis' Larry, tiene 35 años y sus únicas armas son unos dedos ágiles.

Pasa aquí la mayor parte del tiempo, ganándose entre 10 y 20 \$ al día jugando a los triles, al monte de tres cartas y otros entretenimientos. Se contenta con ganar poco y tiene tanto palique que los perdedores se marchan con una sonrisa en los labios. A O'Bannion le gusta porque explica monzones de chistes de italianos. A veces Larry emplea un *gancho* en sus partidas, plaza que podría ocupar un investigador.

Viste un traje gris nada destacable y un sombrero, también gris, de ala ancha, tirado para atrás. Es alto, delgado y siempre tiene en la cara la misma sonrisa. No para de mascar chicle.

LARRY 'SAN LUIS' FREEN

FUE 13	CON 13	TAM 11	INT 14	POD 14
DES 17	APA 14	EDU 6	COR 67	PV 12

Habilidades: Crédito 16%, Esquivar 50%, Charlatanería 60%, Elocuencia 20%, Vaciar bolsillos 40%, Descubrir 45%.

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3.

105 Escuela pública Jenkin. Calle Hyde, 488 O.

Para alumnos de 6 a 14 años. Las clases se inician el primer lunes de Septiembre y acaban el último viernes de Mayo.

106 Apartamentos Guardian. Calle Brown, 622.

Construido en 1925, es un edificio de planta y tres pisos. Hay apartamentos de alquiler desde 60 \$ al mes, espaciosos y cómodos. El mantenimiento es bueno. Cada apartamento dispone de agua fría y caliente, bañera, fregadero, nevera y una cocina de gas de cuatro quemadores, provista de horno.

El profesor Shalad, del Departamento de Estudios orientales de Miskatonic se aloja aquí.

107 Logia masónica. Calle Brown, 679.

Una 'sociedad mística' de carácter práctico, sólo para hombres, más dedicada al pensamiento racional y a los contactos profesionales que a las fantasías. La cuota anual son 65 \$ y sólo se puede ser socio por invitación. Cualquier miembro de la logia puede añadir momentáneamente 25 puntos a su Crédito cuando alguien responde al apretón de manos secreto. En Arkham todo profesional u hombre de negocios tiene un 25% de probabilidad de ser masón.

108 La Gaceta de Arkham. Calle Hyde, 350 O.

El primer periódico de Arkham, la *Gaceta* fue fundada en 1806 por Aarón Crane, que fuera su primer editor y propietario. Empezó a publicarse diariamente en 1894 siendo hasta entonces un semanario de respetable grosor. Sigue en posesión de la familia Crane; Michael Crane, de 62 años, es el actual Editor pero en la actualidad hace poco más que leer el correo y maldecir a su rival, Harvey Gedney.

La *Gaceta* sale a las 3 de la madrugada, seis días por semana; el ejemplar del domingo se imprime el sábado a las 14 h y se distribuye esa tarde. Aunque ha sucedido cinco veces desde 1900, hace falta una gran noticia para que se lance una edición especial.

Cada ejemplar cuesta 4 ¢ puesto que es más grande que el *Advertiser* y publica diariamente un 20% más de texto que su rival. El dominical cuesta 7 ¢.

De los dos periódicos, la *Gaceta* es el más conservador, prefiriendo publicar noticias de la ciudad y del valle, a expensas de prácticamente cualquier noticia internacional. Es especialmente notable por la multitud de corresponsales a nivel local que informan de visitas familiares y otros asuntos de parecida relevancia. En toda su historia (122 años) no ha faltado a su cita con los lectores ni un solo día. Crane siempre ha favorecido a los comerciantes, notables y familias conocidas de la zona, quienes le han recompensado con anuncios de gran tamaño y largas suscripciones.

Almacenada en el sótano hay una colección completa de la *Gaceta* (a discreción del guardián podría faltar algún número) que no tiene precio puesto que es única.

Hacia 1880 se imprimía en papel procesado al ácido y esos ejemplares son más frágiles. El acceso a los archivos se concede con gran dificultad.

Las horas de oficina son de 8 a 17 h de lunes a viernes y de 8 a 12 h el sábado.

Willard Peck: es el actual redactor jefe de la *Gaceta*. Tiene 44 años, su familia lleva muchos años en Arkham y sus contactos son excelentes, conservándolos mediante mucha discreción. Sabe más de Arkham de lo que nunca llegará a publicar. No le gusta hacer de chivato puesto que respeta a los ciudadanos de Arkham y protegerá hasta al menos importante de ellos de un posible escándalo hasta que su deber en sentido contrario sea evidente.

WILLARD PECK, reportero

FUE 11 CON 12 TAM 13 INT 14 POD 13
DES 11 APA 14 EDU 14 COR 60 PV 13

Habilidades: Regatear 65%, Crédito 65%, Discusión 55%, Conducir automóvil 45%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 75%, Charlatanería 15%, Buscar libros 45%, Elocuencia 65%, Fotografía 15%, Psicología 55%, Descubrir 65%.

Armas: no.

109 Teatro Manley. Calle Gedney 670.

El Manley proyecta algunas películas y presenta algunos espectáculos de variedades al año, pero su orgullo es su programación estable de teatro, a cargo de la Compañía de teatro de aficionados de Arkham. La temporada va desde Febrero (cuando comienzan los ensayos) hasta Agosto y alterna algunos montajes con el Grupo universitario de la Sra. Turner (ver 615) pero solamente durante el año escolar.

Compañía de teatro de aficionados de Arkham: la compañía ensaya y representa sus montajes teatrales en el teatro Man-

ley. Su último trabajo fue la obra de Eugene O'Neill "Anna Christie", con Elizabeth Peabody (la hija menor del alcalde) como protagonista.

Si hay algún personaje que sienta la llamada de las tablas no le resultará difícil ni caro (20 \$ de matrícula y 10 \$ al año) integrarse en la Compañía aunque se le advierte de que a veces los ensayos se prolongan hasta altas horas de la noche. Como contrapartida, las fiestas que se montan al final de una serie de representaciones tienen fama de ser muy extremadas.

Después de un año de formar parte de la Compañía, si el investigador ha llegado a actuar y no se ha dedicado a otras labores, su Elocuencia y Charlatanería aumentan en 1D6. En años sucesivos se pueden aumentar dichas habilidades en igual proporción pero en ese caso el incremento no es automático sino que se requiere una tirada de porcentaje mayor o igual que el valor que en esa habilidad se tenga.

Aquellos que en vez de actuar realicen labores de tramoya pueden elegir entre aumentar su habilidad en Mecánica o Electricidad anualmente, igual que en el otro caso.



Willard Peck

110 Jedediah Marsh y Asociados. Calle Jenkin, 622.

Un bufete de abogados de reconocida solvencia, con departamento legal y contable, y que se especializa en genealogía de Nueva Inglaterra, entierros, salvamento de cargas, registro de impuestos, investigación de títulos, etc. Están especialmente familiarizados con el valle del Miskatonic incluyendo Innsmouth, Aylesbury y Newburyport. Son muy conocidos.

Sus tarifas son razonables pero en cuestión de plazos favorecen a sus clientes regulares en detrimento de los clientes esporádicos. Las investigaciones históricas o legales normales cuestan a razón de 5 \$ por hora, y tienen un 80% de probabilidad de éxito.

111 Edificio Terrace. Calle Gedney, 611.

Este edificio de planta y tres pisos, construido hace diez años, ofrece habitaciones por 45 \$ al mes. Es un lugar decente para vivir aunque no tan bien acondicionado como los Apartamentos Guardian. Un ejemplo es que los cuartos de baño son compartidos. Uno de los inquilinos es un médium profesional.

Gerrhardt Wvinch: nativo de Alemania, de 33 años, alto, fuerte y con el pelo rubio platino que lleva largo y suelto (para escándalo de los vecinos). En Alemania, Wvinch se cayó de una escalera sufriendo una grave herida en la cabeza. Al recuperarse se dio cuenta de que había adquirido poderes psíquicos.

Si se le proporciona un objeto personal de una persona difunta suele ser capaz de ponerse en contacto con el espíritu de dicha persona. Si en 1D3 sesiones no consigue el contacto, ya no puede conseguirlo. Las sesiones deben espaciarse al menos una semana entre sí, y la tarifa por sesión es de 20 \$.

La biblioteca de temas ocultos de Wvinch es en algunos aspectos más extensa que la de Miskatonic y contiene un ejemplar de las *Tabletas de Zhantu*. Si algún investigador consigue hacerse amigo de Wvinch, éste le dejará utilizar su biblioteca

Habilidad especial: Contactar con los muertos 75%.

112 Agencia de préstamos de Arkham. Calle Gedney, 621 N.

Este minúsculo establecimiento se especializa en préstamos de alto riesgo u otros tipos de préstamo que los bancos locales no suelen practicar. Por ello, los intereses son más elevados y son más dados a embargar en caso de impago. Utilícense las siguientes probabilidades básicas para calcular si se conceden o no los préstamos: vehículo 30%, personal 25%, comercial 25%, hipoteca 20%. Entrevistas sólo a horas concertadas.

113 Compañía de carbones y combustibles de Arkham. Carretera de arriba 562.

Venta a granel de carbón y fuel-oil. Se hacen entregas a domicilio. Abierto de lunes a viernes de 8 a 17 horas.

114 Solar. Calle del Oeste, 570 N.

Hay excavadoras y camiones por todos lados. Se están poniendo los cimientos para un edificio de viviendas de planta y tres pisos. Los contratistas dan como fecha de final de las obras (algo optimistamente) el mes de Mayo pero la mayoría de los vecinos se darían por satisfechos si la obra estuviera acabada para el semestre universitario de Otoño.

115 Casa Harding. Calle Brown, 561.

Una casa de huéspedes de precio medio, dirigida por William y Grace Harding. Abre a horas respetables. Las

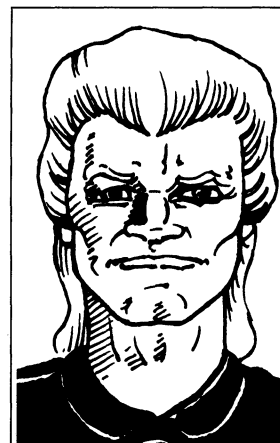
habitaciones cuestan 75 \$ al mes pero los propietarios son notoriamente gruñones y ordenancistas. El solar de al lado genera mucho ruido.

George Lillibridge: este inquilino tiene 28 años de edad y es un topógrafo de mucho talento. Está familiarizado con los antiguos archivos del registro de la propiedad de Nueva Inglaterra, puede descifrar alzadas topográficas antiguas y aproximar la posición de estructuras, cementerios y carreteras ya desaparecidos. Pronto iniciará unos trabajos para el estado de Massachusetts puesto que le han contratado urgentemente para que dirija los trabajos de situación del previsto embalse que debe ir al Oeste de Arkham. Su predecesor en el cargo, un bostoniano de renombre, dejó el trabajo tras una visita a la zona que actualmente se conoce como el Yermo. Lillibridge aún no ha iniciado los trabajos.

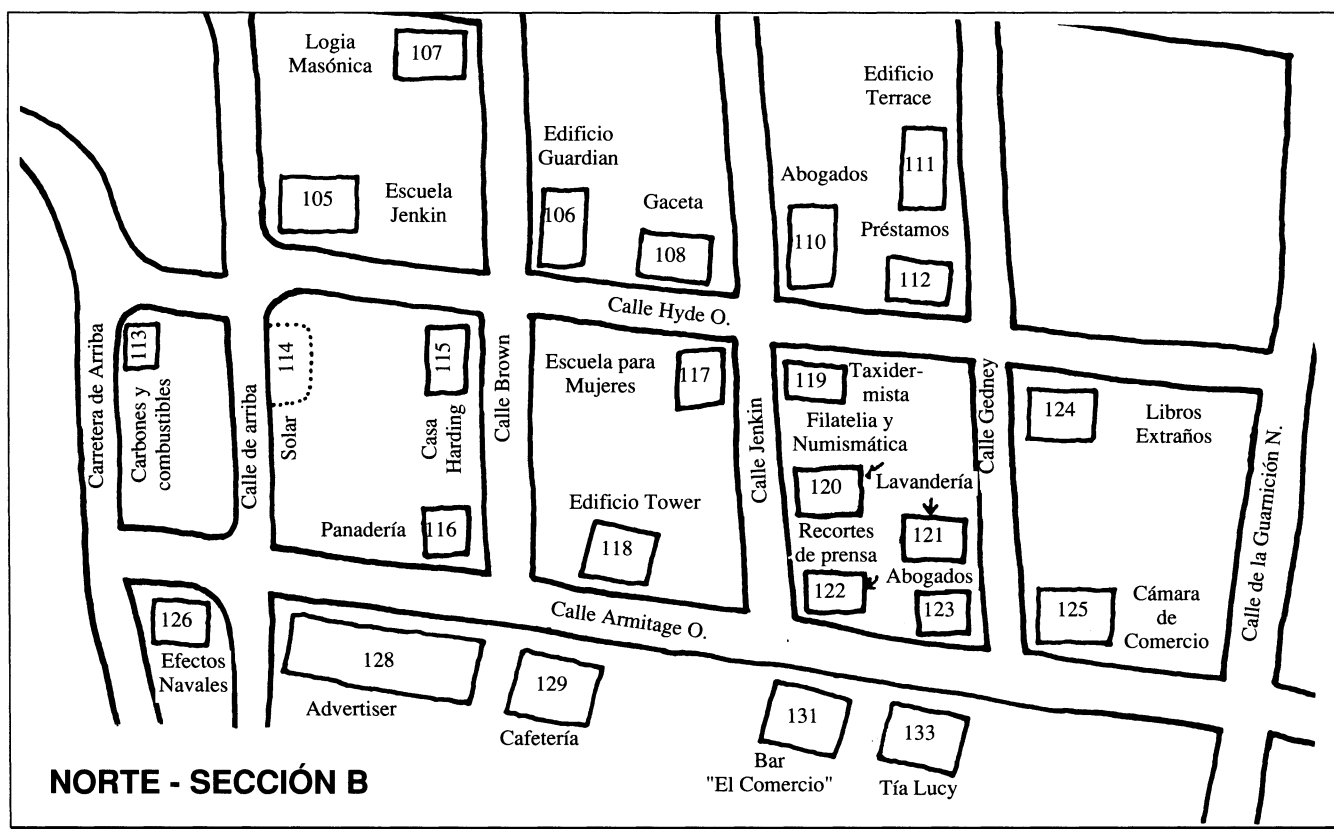
Habilidades especiales: Localizar archivos de terreno 85%, Localizar lugar olvidado 90%.

116 Panadería de Taranowski. Calle Brown, 511.

La mejor de la ciudad. Taranowski abrió esta su primera panadería en el lado Norte hace unos cinco años, poco después de llegar a Arkham. El éxito obtenido le hizo abrir una segunda al lado del Campus. Deliciosa. Abre de 4'30 h (de la madrugada) a las 15 h de lunes a sábado; cierra los jueves.



Gerrhardt Wvinch



117 Escuela de la Srta. Christian para mujeres modernas. Calle Jenkin, 577.

Escuela de declamación sólo para mujeres que además funciona como un banderín de enganche para el movimiento feminista. El curso cuesta tan solo 12 \$ y dura 3 horas por semana durante un mes, al final del cual la investigadora que se haya inscrito puede sumar 1D2 puntos a Elocuencia, Discusión o Charlatanería con un máximo de 50%. El curso no es repetible.

También hay cursos de seis meses a 125 \$ que permiten mejorar la Elocuencia o la Discusión en 1D6, también hasta un 50% de máximo. Las clases de Elocuencia son los martes por la tarde de 18'30 h a 21 h y las de Discusión los jueves a las mismas horas.

118 Edificio profesional Tower. Calle Armitage, 350 O.

Este edificio de planta y seis pisos es uno de los más altos de la ciudad. Tiene dos ascensores capaces cada uno para seis personas, escaleras delanteras y traseras y dos escaleras de emergencia. Aloja diversos despachos profesionales. Hay un vigilante, Sawyer Lyman, de 67 años, que patrulla por la noche. En cada planta hay cuatro despachos y actualmente hay 1D4+3 por ocupar.

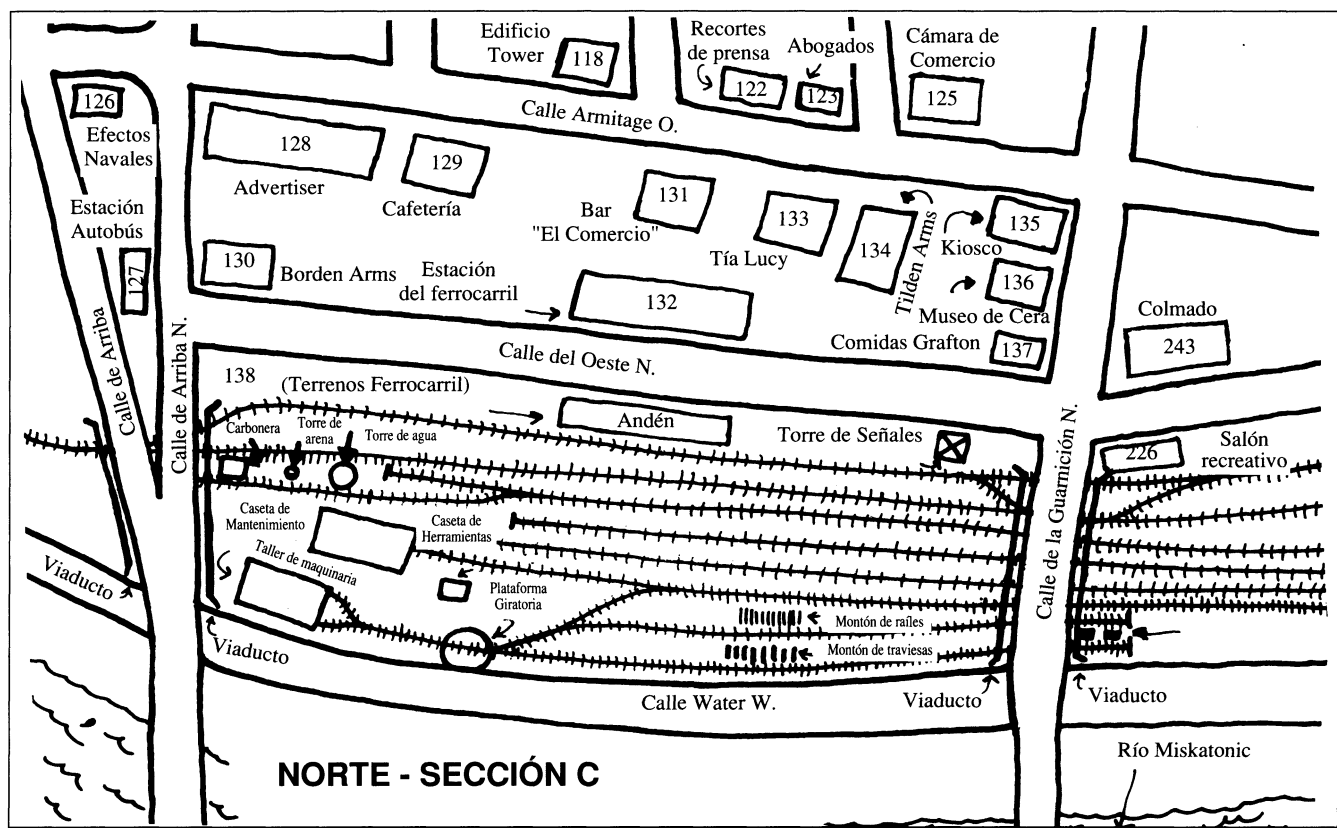
Despacho 1A - Dr. Efraim Sprague: este médico de 42 años, nacido en Arkham, tiene aquí su consulta con bastante éxito. Durante los últimos dos años ha sido además el médico examinador del Condado de Essex para Arkham y cuando el forense del condado se ve desbordado, él se hace cargo de sus funciones. Como es de esperar, 1928 ha sido un año particularmente movido en este último aspecto. El doctor Sprague compró la consulta a los familiares de un médico de edad que falleció misteriosamente al hacer una autopsia nocturna.

Despacho 1B - Dr. G.R. Feldman: además de efectuar empastes y extracciones, el doctor Feldman es un cirujano maxilo-facial que puede efectuar labores reconstructivas de urgencia sin necesidad de enviar al paciente a un especialista de Boston. Utiliza la, para algunos polémica, anestesia por gas, siempre en compañía de una enfermera, y dispone de una apreciable cantidad de óxido nitroso en el trastero.

Despacho 2A - Gedney y Brown, Inversiones: diversos vástagos de estas dos notables familias de Arkham han dirigido esta agencia de inversiones durante los últimos 12 años. El mercado de valores se ha mantenido fuerte durante la mayor parte de la década y el negocio es próspero. Por desgracia han reinvertido la mayor parte de los beneficios en el propio mercado y, el año próximo (1929), con la caída del mercado se arruinarán hasta el punto de que James Gedney, de 38 años, se suicidará saltando desde el tejado del propio edificio Tower. Su socio, Gordon Brown, conseguirá no perder los nervios y llegará a ser oficial de alta graduación durante la Segunda Guerra Mundial.

Despacho 2B - Manton y Manton, Bienes raíces: comprar y vender terrenos en la Nueva Inglaterra rural puede ser un negocio algo aburrido. La Universidad genera algo de actividad pero el grueso del negocio de Manton deriva de actuar como administradores de fincas. La venta más reciente fue la de la mansión Crowninshield a Edward Derby y su mujer, Asenath Waite.

Despacho 3A - Stieglitz e hijo: Elliot Stieglitz, de 48 años, y su hijo Michael de 23 son agentes de seguros de vida, hogar, automóviles y propiedades comerciales. Sin embargo no cubren negocios de riesgo, cargas o viajes marítimos.



Despacho 4A - Edwin Cassidy, Abogado: tiene 28 años, es un brillante graduado de Harvard que heredó el bufete de un tío lejano y que intentará llevarlo adelante a pesar de la indiferencia y a veces la hostilidad de sus altivos conciudadanos de Nueva Inglaterra. Él y el quisquilloso juez Keezar Randall, de los tribunales locales, no se llevan muy bien por lo que todo caso defendido por él ante dicho juez tiene un -10 a sus probabilidades de éxito.

Habilidades especiales: Discusión 65%, Derecho 60%, Eloquencia 68%.

Despacho 5A - Dr. Allen Turner: de 59 años y ya semirretirado, el Dr. Turner tiene un cierto interés en el psicoanálisis, un tratamiento que está de moda para los desórdenes de los nervios y ha empezado discreta y experimentalmente a atender pacientes con dicho método. La discreción viene explicada por el hecho de que pocos habitantes de Arkham creen que las fantasías sexuales, la identidad o la percepción son cosas para gente decente. Depende por entero para conseguir pacientes de los que le envían unos cuantos médicos de la zona de Boston.

Habilidad especial: Psicoanálisis 35%.

119 J.J. Abbot, Taxidermista. Calle Jenkin, 588.

Abbot, que es una persona de carácter suave, examina subrepticamente a sus clientes con el rabillo del ojo, por encima de sus gafas de montura metálica, imaginándose los primero en canal y luego montados en pedestales. Disfruta con su trabajo, sea lo que sea lo que disea.

Habilidades especiales: Despellejar 84%, Coser 87%, Rellenar 78%.

120 Hardwicke, Filatelia y numismática. Calle Jenkin 562.

El señor Jenkin es un experto en filatelia y numismática de los EEUU y un erudito historiador de Nueva Inglaterra. Compra y vende su mercancía principalmente por correo y siempre está dispuesto a comprar colecciones. Pertenecer a la Sociedad Histórica de Arkham.

Habilidades especiales: Valorar sellos y monedas norteamericanas 85%, Historia de Nueva Inglaterra 70%.

121 Lavandería del barrio alto. Calle Gedney, 565.

La tienda dispone de servicios de lavandería y tintorería; le pueden planchar a uno los pantalones en el acto y las camisas siempre salen de allí impecablemente almidonadas.

122 Servicio mundial de recortes de prensa. Calle Jenkin, 520.

Situada entre el *Advertiser* y la *Gaceta*, esta empresa permite, por 1'50 \$ a la semana, seleccionar recortes de un tema concreto de ambos periódicos y otros selectos de Boston y Nueva York. Por 4 \$ por semana pueden realizar búsquedas nacionales e internacionales. Cada tema específico requiere pago por separado.

123 E.E. Saltonstall y asociados. Calle Gedney, 511.

Este venerable abogado ocupa el hogar ancestral de los Saltonstall en la calle Gedney O; viste trajes negros y camisas de cuello alto y tieso, tal y como corresponde a una persona respetable. Tiene una excepcional influencia con el juez Randall, hasta el punto de que su intercesión puede conceder

un +20 a cualquier tirada de porcentaje sobre un tema jurídico en el que intervengan él y el juez. Saltonstall sólo acepta a un cliente si lo considera de lo más respetable y rechaza a cualquiera a quien considere un sinvergüenza, por mucho que éste esté dispuesto a pagar.

Habilidad especial (sólo para E. Saltonstall): Derecho 88%.

124 Mapas y libros extraños. Calle Gedney, 588.

Esta tienda es demasiado cara para la mayoría de los habitantes de Arkham. Como en el caso de la filatelia, su propietario realiza la mayor parte de sus negocios por correo. Tillinghast, el dueño, no suele exponer libros ni mapas valiosos. Los estudiantes raramente frecuentan la tienda, a excepción quizá de Stuart Portman y Edward Derby. Entre las muchas gemas de la colección hay ediciones originales de los libros de Mather y textos ológrafos (N. del T.: manuscritos) de Washington, Jefferson, Hamilton y otros. Su fuerte son los mapas holandeses, portugueses, españoles, franceses e ingleses de los siglos XV y XVI y las guías de navegación costera de la era colonial.

Si alguien expresa un interés por lo esotérico se le ofrece una espléndida edición del *Cultes des Goules* por sólo 750 \$.

Tillinghast pertenece a la Sociedad Histórica de Arkham y tiene un gran interés por la historia de Nueva Inglaterra y de Europa Occidental.

Habilidades especiales: Valorar libro 85%, Historia de Arkham 70%, Buscar libros 65%.

125 Cámara de Comercio de Arkham. Calle Gedney, 520.

Esta organización comercial está dedicada a la protección y el incremento de los negocios, el comercio y las finanzas de la ciudad. Ser miembro cuesta 50 \$ al año y es obligatorio ser propietario de algún negocio; a cambio se ganan 1D6 puntos de Crédito y no se requiere gran cosa excepto que cada mes hay un 10% (no acumulativo) de ser escogido para ayudar en un acto benéfico o un comité de proyectos especiales.

Para ser elegido miembro de la Junta Directiva hay que tener al menos un 50% en Crédito y estar dispuesto a dedicar 16 horas al mes a labores propias del cargo. Después de tres meses de pertenencia a la Junta (sin que aparezcan problemas) se consigue un nuevo incremento del Crédito, esta vez de 1D10+6 puntos.

La junta actual se halla dividida sobre si invitar a nuevas industrias a instalarse en Arkham o bien si contentarse con la Universidad.

126 Compañía de efectos navales de Arkham. Calle Armitage, 532 O.

Fundada en 1872, actualmente está al borde de la quiebra después de haber conocido su etapa de máxima prosperidad durante la Gran Guerra. Actualmente sólo dispone de 12 empleados, que se encargan de la fabricación y envío de piezas de recambio para buques. La mayor parte de los activos han sido ya vendidos y la compañía está llamada a desaparecer en 1930.

127 Autobuses de Arkham. Calle Del Oeste, 411 N.

Comparado con el tren, es un medio de transporte más lento e incómodo (por los baches) y en los meses invernales o en la estación lluviosa más peligroso, pero puede parar prácticamente en todas partes.

Salem/Boston: de lunes a sábado excepto festivos. El billete hasta Salem cuesta 35 ¢ y hasta Boston 1'45 \$. Hay autobuses desde Arkham a las 7'15, 9'30, 12'30, 16'30 y 19'30 h, que llegan a Salem 15 minutos más tarde, hacen 5 minutos de parada y continúan hasta Boston, donde llegan 55 minutos más tarde. Las salidas de Boston son a las 9, 11'15, 14'15, 18'15 y 21'15 h.

Kingsport: de lunes a sábado excepto festivos. El billete cuesta 25 ¢. Las salidas de Arkham son a las 9'15, 12'15, 15'15 y 19'15 h. El trayecto dura 20 minutos. Las salidas de Kingsport son a las 9'55, 12'55, 15'55 y 19'55 h.

Dean's Corners/Aylesbury: sólo lunes, miércoles y viernes. El billete hasta Dean's Corners cuesta 3'50 \$ y hasta Aylesbury 3'75 \$. Hay un solo autobús al día que sale de Arkham a las 10'30, llega a Dean's Corners a las 13'15, hace 5 minutos de parada y continúa hasta Aylesbury, donde llega 25 minutos más tarde. El viaje de vuelta sale de Aylesbury a las 14 y pasa por Dean's Corners a las 14'30 h.

Ipswich/Newburyport: de lunes a viernes excepto festivos. El billete hasta Ipswich cuesta 75 ¢ y hasta Newburyport 95 ¢. Hay dos al día, que salen de Arkham a las 10 y a las 14 h. Llegan a Ipswich 15 minutos más tarde, hacen 15 minutos de parada y continúan hasta Newburyport donde llegan 55 minutos más tarde. Los viajes de vuelta salen de Newburyport a las 12 y a las 16 h. Ésta es la línea más reciente de la compañía, establecida el mes pasado.

128 El Arkham Advertiser. Calle Armitage, 389 O.

El *Bulletin*, que fuera precursor del *Advertiser* fue publicado por primera vez en 1821. En 1828 cambió de manos y se le rebautizó como el *Miskatonic Valley Gleaner*, que se publicó durante cuatro años hasta que fue vendido, reapareciendo como *Advertiser*.

(N. del T.: observará el lector que traduzco algunos nombres y otros no. Es cierto. Me parece poco serio llamar a este pobre periódico 'El espigador del valle del Miskatonic', traducción exacta de su nombre en Inglés y por ello lo dejo sin traducir. Lo mismo pasa con el 'Anunciante' o 'Anunciador' que sería la traducción de *Advertiser*)

Éste es el más agresivo de los dos diarios de Arkham, lanzando ediciones especiales y las que Gedney llama 'ediciones de las cinco de la tarde' sólo para Arkham cuando las noticias lo requieren. El *Advertiser* tiende a publicar más artículos de fondo (especialmente acerca de maravillas técnicas y científicas, que son del agrado de Gedney), tiras cómicas y noticias internacionales étnicamente sesgadas que la *Gaceta*.

Las horas de oficina son de 8 a 18 de lunes a viernes aunque siempre suele haber una persona de guardia en la redacción incluso a medianoche, si bien desde las 10 de la mañana del sábado hasta las 8 de la noche del domingo el diario permanece cerrado. La edición de la mañana se imprime a las 3 de la madrugada y si hay noticias que lo requieran se lanzan ediciones especiales ('extras') a las 8, las 11'30 o las 16'30, si bien son tiradas cortas sólo para venta callejera local. Raramente una noticia es lo suficientemente importante como para requerir cuatro ediciones en un día. La edición del domingo se imprime y distribuye el sábado por la noche. El periódico cuesta 3 ¢ de lunes a sábado y 7 ¢ el domingo. Hay ediciones especiales el 4 de Julio (fiesta de la Independencia), el 11 de Noviembre (día del armisticio de la Gran Guerra), el 4º jueves de Noviembre (Día de acción de gra-

cias), Navidad y Pascua de Resurrección, que suelen ir cargadas de publicidad local.

El editor y a la vez redactor jefe es Harvey Gedney, de 42 años, cuya familia ha sido propietaria del periódico desde 1832. Tiene dos reporteros a jornada completa, una secretaria, un linotipista, un cajista, dos operarios de prensas, un encargado de circulación, otro de publicidad y una serie de corresponsales y ayudantes a tiempo parcial según necesidad.

Tras el escritorio de la secretaria, ocupando estanterías a lo largo de dos paredes, hay una colección casi completa del *Advertiser* desde que empezó a circular. Richard Gedney, que fue quien primero adquirió el diario en 1832, se deshizo impulsivamente de los ejemplares del *Bulletin* y del *Gleaner*. En la biblioteca de la Universidad se pueden encontrar algunos ejemplares de uno y otro. Hay poca gente interesada en periódicos antiguos por lo que los bibliotecarios se sentirán halagados si alguien quiere echarles una ojeada. Aunque se pondrían furiosos si alguien mutilara uno de los ejemplares, nadie piensa que la colección tenga mucho valor.

Roberta Henry: aunque Gedney dispone de una extensa colección de colaboradores en todo el valle del Miskatonic la periodista Roberta Henry, de tan solo 23 años, es una de los dos reporteros a jornada completa del *Advertiser*. Lleva aquí dos años y a Gedney le gusta su estilo firme y la manera en que cautiva a casi todo el mundo, si bien la tiene amargada a base de reescribir sus artículos, a veces demasiado punzantes. Ahora bien, en la actualidad Roberta está recogiendo informaciones sobre la venta de licor ilegal en Arkham y sus alrededores, informaciones que apuntan a la existencia de corrupción policial.

ROBERTA HENRY, periodista

FUE 10 CON 14 TAM 10 INT 16 POD 15
DES 15 APA 15 EDU 13 COR 61 PV 12

Habilidades: Regatear 35%, Tregar 55%, Crédito 25%, Discusión 60%, Esquivar 45%, Vestir adecuadamente 55%, Conducir automóvil 60%, Charlatanería 60%, Adular a las personas mayores 75%, Flirtear 70%, Buscar libros 35%, Escuchar 40%, Fotografía 15%, Psicología 25%, Descubrir 45%, Escribir a máquina 25%.

Armas: no.

129 Café 'La autopista desolada'. Calle Armitage, 387 O.

Lo frecuentan intelectuales de la Universidad, emigrados de postín, gente 'bien' y bohemios adinerados a quienes les gusta la cocina de estilo francés rural. Los propietarios, Reid Vandervelden y su socio Josh patrocinan de vez en cuando exhibiciones artísticas o recitales de poesía pero las atracciones aquí son la conversación, el dejarse ver y el flirtear. Todo criminal que visite el lugar se aburrirá mortalmente.

Hace algunos años Edward Derby acostumbraba a leer aquí sus poemas a sus amigos, y el amigo de éste Justin Geoffrey una vez leyó *El pueblo del monolito* a un grupo de



Roberta Henry

intelectuales después de su vuelta de Hungría y poco antes de volverse loco.

Hay un ajedrez a disposición del público pero los únicos que juegan son inmigrantes; hay también una amplia selección de periódicos recientes que suele despertar más interés. Para algunos asiduos hay opio y marihuana. Los clientes conocidos de los dueños pueden tomar vino con las comidas, a escondidas eso sí. Está abierto de 11'30 a 13'30 y de 16'30 a 21'30 de martes a sábado.

130 Borden Arms. Carretera de arriba, 488 O.

Un hotel barato para transeúntes, fracasados y gente aún peor; las habitaciones cuestan 90 ¢ por noche y tanto los dueños como la clientela son poco de fiar.

Alex Hearne: un gamberro callejero que se esconde en callejones esperando a que alguien pase cerca para saltarle encima, golpeándole y robándole. Suele acechar por los barrios bajos, donde la policía patrulla menos.

Aún no ha matado a nadie pero podría hacerlo. Sus métodos son poco sutiles y es posible que la policía de Arkham le atrape pronto.

ALEX HEARNE, 24 años.

FUE 15 CON 15 TAM 16 INT 9 POD 9
DES 12 APA 8 EDU 7 COR 37 PV 16

Habilidades: Camuflaje 30%, Esquivar 35%, Charlatanería 25%, Ocultarse 40%, Saltar 30%, Psicología 10%, Discreción 55%, Nadar 35%, Lanzar 40%, Seguir rastros 15%.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.

Palanqueta 60%, daño 1D8+1D4.

Cuchillo 65%, daño 1D4+2+1D4.

131 Bar 'El comercio'. Calle Armitage, 297 O.

Mientras que antes era una taberna popular entre los estudiantes y la gente de Arkham, el presente propietario la ha convertido en un salón de baile con música de jazz en vivo. Tan a menudo como es posible el club contrata al grupo de color 'Los cinco del lado Este' o, si no es posible, la 'Arkham Swingtime Band', formada por estudiantes de la Universidad. Si no te gusta bailar, no vengas. La entrada cuesta 1'50 \$ por pareja, refrescos aparte. Hace poco que la policía decretó que no podían acceder hombres o mujeres solos por lo que unos y otras suelen encontrarse fuera y formar parejas temporales para evadir la restricción. Sólo abre los viernes y los sábados de 19 a 24 h, hora en que la policía cierra el local por las buenas o por las malas.

Es rara la noche de sábado en que la policía no detiene a nadie por conducta desordenada, lanzamiento de piedras, vagancia o peor.

132 Estación del ferrocarril Baltimore & Maryland. Carretera de arriba, 298 O.

Los trenes de pasajeros procedentes de Newburyport y más al Norte, llegan a las 9 y las 17, haciendo unos y otros 10 minutos de parada y continuando dirección Boston. Los trenes de Boston y más al Sur llegan a las 7'30, 11'30 y 17'40 h con idéntica parada. El billete a Boston vale 2'20 \$ y a Newburyport 1'40 \$. Hay cierta cantidad de trenes de carga que pasan por aquí.

Oficina de la Western Union: por tan solo una fracción de lo que costaría una llamada telefónica de larga distancia, la Western puede enviar un telegrama a cualquier parte en

pocas horas. Los telegramas de llegada son repartidos a domicilio mediante ciclistas, el mejor de los cuales es Bobby Ashbourne, de 14 años, quien conoce todos los atajos y todos los callejones sin salida.

133 Tía Lucy. Calle Armitage, 237 O.

Una hilera de taburetes delante de una barra de bar larga y curvada donde se sirve pollo frito, carne estofada, salsa, guisantes y puré de patatas en grandes platos de loza blanca. Es el restaurante rápido de la época. Hay mesas a un lado, pero sólo se sirve en la barra. La comida sin postre (pastel) cuesta 35 ¢. Abre de 5 a 18 h de lunes a viernes.

134 Hotel Tilden Arms. Calle Armitage, 179 O.

Un hotel decente, que cuesta desde 2'25 \$ por habitación con baño. Está muy cerca de la estación del ferrocarril. Es un edificio de planta y tres pisos en el cual, para conservar el calor en invierno y para evitar asuntos de faldas en verano el director ha cerrado con llave las salidas de emergencia.

Ed Dunlap: tiene menos de 35 años, mide 1'80 m, tiene el pelo rubio y aspecto saludable. Afirma ser un vendedor de aspiradores de Filadelfia pero en realidad es un agente de los Mi-Go que ha venido a Arkham a vigilar al profesor Albert Wilmarth, de la Universidad.

El equipaje de Dunlap no contiene muestras de aspiradores sino parte del equipo utilizado para extraer y almacenar cerebros humanos vivos.

Dunlap aparca su Studebaker detrás del hotel y por la tarde suele salir con el coche en dirección Norte, regresando bastante después de la puesta de sol. Es posible que en esas salidas vaya a encontrarse con los Mi-Go. También quiere consultar el ejemplar del *Necronomicón* que se guarda en la Universidad, así como otros volúmenes. En la biblioteca se hace pasar por un erudito de paso, haciéndose llamar Adrián Hennepeck para conseguir que Armitage le deje acceder a la colección reservada. Los hongos de Yuggoth quieren saber hasta dónde llega el conocimiento de los Mitos de Wilmarth y Armitage, pero no tienen ningún interés en alertarlos.

ED DUNLAP, agente al servicio de los Mi-Go

FUE 13 CON 14 TAM 12 INT 17 POD 15
DES 14 APA 13 EDU 20 COR 0 PV 13

Habilidades: Árabe 55%, Regatear 40%, Mitos de Cthulhu 42%, Conducir automóvil 50%, Electricidad 85%, Charlatanería 95%, Griego 58%, Latín 65%, Buscar libros 75%, Ciencias ocultas 35%, Psicología 45%, Descubrir 50%.

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3+1D4.

Patada 65%, daño 1D6+1D4.

Cuchillo de combate 75%, daño 1D4+2+1D4.

Revólver del .38 (en funda sobaquera) 65%, daño 1D10.

135 Kiosco. Esquina SO, Armitage y Garrison.

Aunque es un negocio legítimo, con periódicos, revistas, caramelos y tabaco, su propietario Ernie Trout también vende información sobre los bajos fondos tanto a la policía como a los propios hampones, así como revistas 'de las que les gustan a los hombres' a los clientes respetables.

136 Museo de cera de Sander. Calle Garrison, 443 N.

Contiene todas las escenas y figuras estándar, desde César y Cleopatra hasta épocas más recientes. No podía fal-

tar una pequeña cámara de los horrores con guillotina, doncella de hierro, una bruja en la hoguera y una decena de brutalidades bíblicas edificantes.

Las figuras están mal iluminadas pero impresionantemente detalladas y son muy realistas. El museo abre regularmente los sábados y festivos de 13 a 17 h y todo el mes de Agosto en el que los bostonianos acampan en el valle y buscan desesperadamente algo que hacer. La entrada cuesta 10 ¢.

Pete Sander hace ésto más por amor al arte que por negocio y se gana la vida como fotógrafo y pintor de carteles. A elección del guardián, Sander puede utilizar técnicas sorprendentes para crear sus figuras.

137 Comidas Grafton. Carretera de arriba, 106 O.

Adyacente a la estación, hace un buen negocio con su menú a 35 ¢. Sin embargo, los clientes locales prefieren la comida de Tía Lucy. Grafton abre de 5 a 19 siete días por semana excepto festivos.

Este es el único lugar en el que se sirven comidas los domingos y sirve en su mayoría a los transeúntes o a los que carecen de facilidades para cocinar. Los domingos por la mañana puede estar bastante lleno.

138 Terrenos del ferrocarril.

La zona entre las vías y junto al río está llena de vías muertas, pequeños almacenes, casetas de almacenaje, una vieja torre de agua y vagones de carga estacionados. Los vagabundos suelen pasar la noche allí de vez en cuando, desafiando a los guardias del ferrocarril, notoriamente violentos.

139 Bartolomé Appley IV.

Appley, de 36 años, vive en una lujosa mansión de la calle Saltonstall, en la que cada sábado por la noche celebra unas fiestas de lo más salvaje. Cuando está sobrio (en raras ocasiones) se suele quejar de resaca y se prepara para otra juerga.

Los que asisten a sus fiestas comen espléndidamente y saborean el mejor whisky canadiense, por lo que suelen volver al sábado siguiente. La policía y los vecinos menean la cabeza pero no intervienen puesto que hasta el momento Appley ha sabido evitar problemas.

Tiene una costumbre muy molesta, que es meterse en un coche que tenga las llaves puestas y salir a toda velocidad (sus vecinos han aprendido a no dejar las llaves puestas y a cerrar el coche). Cuando se cansa del coche se baja y vuelve a su casa a pie, ya esté a varias manzanas de casa o a varios kilómetros de Arkham. Sus amigos le llaman Mr. Sapo, por el personaje de *El viento y los sauces*.

Appley no siempre ha bebido. Su problema empezó hace cuatro años, al morir su padre. Un día que había ido a visitar la cripta familiar, oyó ruidos en el interior y entró, hallando a un grupo de Gules disputándose los restos de su padre. Bartolomé es débil y bebe para olvidar.

BARTOLOMÉ APLEY, dilettante

FUE 13 CON 9 TAM 13 INT 15 POD 9
DES 7 APA 12 EDU 18 COR 14 PV 11

Habilidades: Antropología 30%, Crédito 40%, Mitos de Cthulhu 3%, Conducir automóvil 5%, Historia 60%, Buscar libros 50%, Cantar 3%, Hablar Latín 20%.

Armas: no.

CENTRO

Barrio 2

Este barrio es más empinado que el del Norte. Aunque el terreno asciende progresivamente desde el río en dirección Norte hay toda una serie de repechones. La Plaza Mayor es la parte más llana.

Al Norte de la calle Curwen este barrio, con muchas viviendas y la mayoría de clase baja, tiene una densidad de edificación alta. Las casas que bordean la plaza al Norte y al Este son mansiones señoriales pero tras ellas se arraciman casitas rematadas por buhardillas y tejados a la holandesa, construidas hacia 1820 y habitadas por trabajadores. El Manicomio de Arkham fue originalmente una doble mansión de estilo Georgiano construida en 1822 por los hermanos Pickering, Paul y Thomas (hijo).

La mayoría de los servicios cívicos de Arkham están situados en los lados Sur y Oeste de la plaza (conocida formalmente como Plaza de la Independencia) e incluyen el Ayuntamiento, los Juzgados, la Comisaría de Policía y el Parque de Bomberos. La mayoría de estos edificios fueron construidos a mediados del siglo XVIII en estilo clásico con grandes pilares y frontales, algunos disponen de alas añadidas posteriormente. El Ayuntamiento es un edificio de planta y tres pisos de estilo entre Georgiano tardío y Federalista. En esta zona suelen tener su despacho los profesionales, especialmente los abogados y los fiadores, así como los dos bancos principales de la ciudad.

La plaza está rodeada en sus otros lados por grandes e impresionantes mansiones de estilo Federalista construidas a principios del siglo XIX. Muchas han sido divididas en pisos para viviendas o convertidas en casas de huéspedes.

Una pequeña zona a lo largo de la calle Garrison dispone de buenos restaurantes y una variedad de entretenimientos familiares. Esta zona puede estar muy concurrida los fines de semana por la tarde, cosa inusual en Arkham.

La calle Peabody, la calle del Pez y la calle Federal están llenas de pequeñas tiendas e industrias, constituyendo una de las zonas más sucias y malolientes. También hay algunos mercadillos y casas de comidas. Algunas industrias abandonadas se pudren a la orilla del río.

201 Manicomio de Arkham. Calle Derby, 225 E.

Esta institución, financiada en parte con fondos estatales, se encuentra en el extremo Norte de la ciudad. Para los pacientes de pago, que son la gran mayoría, la probabilidad de curación es del 45% por año. En cambio los indigentes, si bien reciben cuidados adecuados, no suelen recibir terapia alguna por lo que su probabilidad anual de curación es sólo del 20%. El tratamiento normal de un paciente suele costar alrededor de 110 \$ al mes. El Manicomio de Arkham, con sus 50 camas, es la institución de su especie más importante entre Boston y Portland (Maine).

El doctor Eric Hardstrom es el director; es un hombre muy trabajador, si bien poco inspirado y comparte su trabajo allí con otros dos especialistas. La plantilla consta además de 12 enfermeras y enfermeros, un guarda y un encargado de mantenimiento. El centro dispone de laboratorios clínico y patológico. Un cierto número de los médicos del condado visitan allí.

El manicomio emplea técnicas psiquiátricas modernas. Aunque la finca está rodeada por una verja y las ventanas

tienen barrotes, raramente se utilizan correas o camisas de fuerza. Entre los tratamientos que se practican están los somníferos o las drogas para suprimir el sueño, las dietas, el ejercicio físico, la hidroterapia y el electroshock.

Entre los indigentes, a quienes se aloja en el sótano, hay uno aún sin identificar. Se trata de un joven a quien se encontró vagando por las calles de Kingsport en las Navidades de 1922 (ver el relato lovecraftiano *El ceremonial*) en estado de amnesia. Se han probado con él diversos tratamientos, e incluso se trajo de la Universidad su valioso ejemplar del *Necronomicón* cuando el paciente se refirió al libro en sus delirios. Sin embargo, aunque se le permitió consultar el libro, no parece que ello causara mejora alguna en su estado.

202 Comidas Fleetwood. Calle Dyer, 715.

Un local frecuentado por trabajadores, con siete taburetes en la barra y seis mesas. Sus desayunos son notables y es posible ver gente haciendo cola a esa hora. Abre de 4 a 16 h de lunes a sábado.

203 Autobús de Innsmouth. Calle Dyer, 705.

No hay sala de espera ni oficina, sino tan solo un cartel antiguo. El autobús, de color gris oscuro, hace el trayecto entre Arkham, Innsmouth y Newburyport. El billete entre Arkham e Innsmouth cuesta 40 ¢ y hay salidas de Arkham a las 8 y a las 21 h y de Innsmouth a las 7 y a las 20 h. El trayecto dura media hora.

El billete entre Innsmouth y Newburyport cuesta 60 ¢; desde Innsmouth hay salidas a las 9 y a las 18 h y desde Newburyport a las 10 y a las 19 h. El trayecto dura 35 minutos.

Joe Sargent es el conductor del autobús. Su poco pelo, orejas pequeñas, dedos de las manos parcialmente palmeados y pies anormalmente planos indican claramente que tiene la 'marca de Innsmouth'.

204 Kenneth Heath, Investigador privado. Calle Curwen, 136 E.

Heath tiene 34 años y es un veterano detective de la policía de Nueva York. Tiene su oficina en la planta baja de esta casa y vive en el piso de arriba.

Hace tres años (cuando aún estaba en la policía) Heath perdió cuatro dedos de la mano izquierda al recibir un disparo de escopeta mientras intentaba evitar un robo en un banco y a consecuencia de ello le dieron el retiro y una pensión de invalidez. Él y su mujer Madeline se trasladaron a Arkham, ciudad natal de ella, estableciéndose Kenneth como investigador privado.

Heath es bastante delgado y lleva gafas de montura metálica. Se parece muy poco a los investigadores típicos puesto que es un criminólogo científico y un intelectual. Evita casos de vigilancia de esposas presuntamente infieles (si puede permitírselo) y prefiere concentrarse en temas más intrigantes.

En particular, lleva desde 1926 trabajando en el caso de un alumno de la Universidad cuyo cuerpo apareció flotando en el río pocos días después de Halloween (N. del T.: 31 de Octubre). Las pruebas parecen relacionar el caso con un crimen similar que investigó hace años en Brooklin. En el caso de Arkham la policía no encontró indicio alguno y concluyó que el alumno se había ahogado accidentalmente al caer al río estando borracho. Sin embargo, los padres del chico sostienen que era abstemio y no aceptan esta explicación. De

momento Heath ha conseguido relacionar al chico con un grupo local muy secreto, acerca del cual no ha podido averiguar gran cosa; sin embargo, es paciente y sabe esperar.

Heath conoce de la existencia de la operación de contrabando de licor de O'Bannion pero, como quiera que a nadie parece preocuparle, a él tampoco. De hecho, en un cajón del despacho tiene una botella de whisky que hace poco le diera Bobby Sills.

Sus servicios cuestan 10 \$ diarios más gastos. Tiene coche propio, un Chevrolet deportivo de dos plazas.

KENNETH HEATH, Investigador privado

FUE 12 CON 13 TAM 11 INT 17 POD 15
DES 14 APA 14 EDU 14 COR 68 PV 12

Habilidades: Contabilidad 20%, Balística 20%, Regatear 65%, Jugar al ajedrez 40%, Tregar 45%, Crédito 35%, Criminología 65%, Mitos de Cthulhu 5%, Discusión 45%, Esquivar 40%, Conducir automóvil 45%, Charlatanería 40%, Primeros auxilios 35%, Medicina forense 15%, Historia 30%, Saltar 40%, Derecho 25%, Buscar libros 35%, Lingüística 20%, Escuchar 45%, Fotografía 30%, Métodos policiales 55%, Psicología 50%, Descubrir 55%, Vigilar 65%.

Armas: Cachiporra 65%, daño 1D8*.

Revólver .38 (en funda sobaquera) 75%, daño 1D10.

* La cachiporra sólo puede dejar inconsciente.

205 Club Rotario. Calle Garrison, 650 N.

Esta organización está dedicada a la realización de obras de caridad para la comunidad. Es un grupo más activo que la Cámara de Comercio y sus miembros suelen ser más jóvenes y tener menos dinero. Para ser aceptado como miembro hay que ser propuesto por otro. La cuota anual son 20 \$ y eleva el Crédito en 1D6 puntos (pero sólo una vez). Se requiere de los miembros que dediquen unas 12 h al mes a reuniones y servicios comunitarios.

206 Iglesia Metodista-Episcopaliana Asbury. Calle Marsh, 640.

Fundada por el 'obispo' Asbury (junto con centenares de otras en aquel tiempo) hacia 1879; la estructura original de madera se quemó en 1815 y fue reemplazada al año siguiente por el edificio de ladrillo actual. Los archivos de su interior son, pues, posteriores a 1815.

El doctor Ezequiel Wallace, el pastor, ha prevenido a algunos miembros de su congregación acerca de algunas iglesias de Innsmouth.

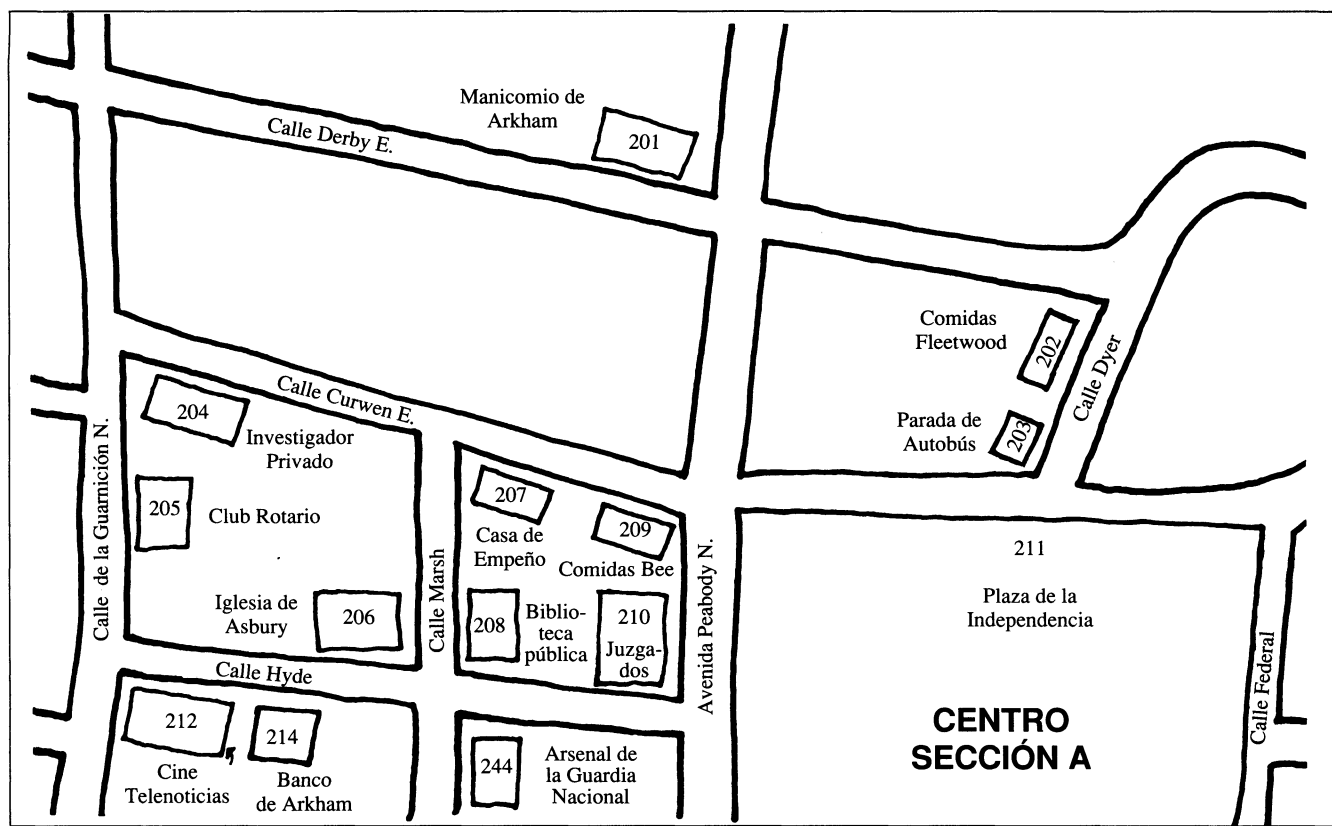
Habilidad especial: Relatos de Innsmouth 35%.

207 Agencia de créditos Diamond. Calle Marsh, 682.

Aunque lleve el pomposo nombre de agencia de créditos es en realidad una casa de empeño. Todo objeto empeñado aquí debe ser rescatado en un plazo no superior a 60 días, con un 20% del valor tasado como beneficio para la agencia o es puesto a la venta (a 3 ó 4 veces el valor de tasación). Ronnie Wade, el propietario y único empleado a veces



Kenneth Heath



actúa de perista (N. del T.: el que compra y luego vende objetos robados) para algunos ladrones a los que conoce.

208 Biblioteca pública de Arkham. Calle Marsh, 630.

Actualmente se sostiene principalmente a base de donaciones privadas y fue fundada en 1845 por ciudadanos filantrópicos a quienes importaba la mejora cultural de la ciudad. Abre de 11 a 19 h de lunes a viernes y de 10 a 14 h los sábados. Se trata de una buena biblioteca, con unos 18000 volúmenes en circulación, que sin embargo se ve empujeada por la masiva colección univeristaria.

En sus estanterías puede hallarse un ejemplar del *Cthulhu en el Necronomicón*, de Shrewsbury, así como otro de la *Investigación acerca de las pautas de los mitos de los últimos primitivos, con especial referencia al Texto de R'lyeh* (ver párrafo 623 para más detalles). Mal clasificado entre otros volúmenes hay un ejemplar de la obra del reverendo Ward Phillips *Prodigios taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra*, que se puede localizar con una tirada de Buscar libros.

Un ejemplar del controvérsico libro de Edward Derby *Azathoth y otros* se guarda tras el escritorio de la bibliotecaria; aunque es posible solicitarlo para consulta, Ellen Whitmarsh (de 57 años, solterona), la bibliotecaria, frunce el ceño ante quien lo solicite.

209 Comidas Bee. Calle Curwen 332 E.

A la hora de comer tiene muchos oficinistas. En temporada hacen un riquísimo helado de arce (N. del T.: los árboles de la familia *Acer saccharum*, que sólo se encuentran en Norteamérica, segregan una savia azucarada con la que se confeccionan jarabes, dulces, etc.) y todo el año la comida es excelente. Abre de 6 a 14 h de lunes a viernes.

210 Juzgados y Cárcel. Avenida Peabody, 666 N.

Este edificio de piedra data de 1910 y contiene dos salas de vistas (en una de ellas imparte justicia el juez Randall), archivos judiciales que se remontan a principios del siglo XIX (los anteriores se guardan en la Sociedad Histórica de Arkham), las oficinas del juzgado y la cárcel.

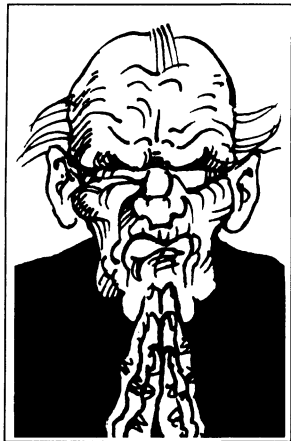
Los registros públicos pueden ser examinados por cualquier ciudadano de 8 a 12 y de 13 a 15 h, de lunes a viernes.

El juzgado municipal actúa en todos los casos de faltas, demandas civiles y delitos de menor cuantía, pero los de mayor cuantía, así como las demandas civiles en las que la cifra reclamada sea superior a 500 \$ se trasladan a los juzgados de Salem o superiores.

El juzgado de Salem también se ocupa de testamentos, cambios de nombre, adopciones y anulaciones (de matrimonios, testamentos o contratos). Los registros de adopciones están cerrados al público y no se permite su consulta ni siquiera al adoptado.

Todo investigador que desee una orden judicial para exhumar un cadáver, examinar datos personales, cuentas bancarias, archivos comerciales o fichas policiales, o bien obtener mandamientos o desagravios deben empezar por ver al juez Randall quien puede conceder o denegar lo solicitado, o trasladar la petición a una corte de mayor rango, siendo sus decisiones apelables (la gente que acostumbra a apelar sus decisiones no le cae nada bien al juez Randall).

Todo investigador que sea detenido será llevado ante el juez Randall. Tiene el pelo blanco, casi 80 años e imparte justicia del mismo modo en que comen los solteros, es decir, como le da la gana. Los asuntos de importancia se trasladan a Salem pero en asuntos menores Randall es quien juzga y toma la mayoría de sus decisiones de forma intuitiva. Le



Juez Randall

agradan las amas de casa que no han renunciado a su rol tradicional, los estudiantes respetuosos y bien vestidos y cualquiera con un apellido de los antiguos de Arkham. Por el contrario, odia a los intelectuales de cabello largo y a las jóvenes emancipadas de pelo corto, pudiendo llegar a ser particularmente insultante con los inmigrantes y las minorías. Cuando está de mal humor nadie puede aplacarle, aunque algunos abogados tienen mucha in-

fluencia con él, en particular E.E. Saltonstall (padre),

Dependiendo de los cargos, Randall puede imponer hasta 60 días de arresto y hasta 500 \$ de multa.

Un hombre de Aylesbury, Lee E. Craig, representa los intereses legales de la ciudad. Craig, natural de Tennessee, que tiene 41 años y estudió en Harvard funciona en gran medida como fiscal de distrito ofreciendo consejos, llevando la acusación pública en casos menores y defendiendo a Arkham en pleitos. Él y Randall han chocado en repetidas ocasiones y Craig, motivado por una ética inusualmente fuerte, está pensando seriamente en presentar una queja formal al Colegio de Abogados. Si lo hace y el Colegio la apoya, Randall deberá retirarse. Si los investigadores se encuentran en una situación legal apurada pueden encontrar en Craig a un aliado valioso.

Los abogados defensores para indigentes o incapacitados se extraen de un turno de oficio rotativo entre los colegiados de la zona. Como quiera que los abogados de oficio no cobran, Randall se ha entretenido últimamente en nombrar al joven e impulsivo abogado Ed Cassidy para todos los casos posibles; Cassidy es otro miembro de la creciente lista de enemigos de Randall.

En el sótano del edificio hay una cárcel con seis celdas.

211 Plaza de la Independencia (La Plaza)

Oficialmente bautizada en 1797, la plaza es una vasta extensión de césped, de más de 3 Ha, propiedad de los ciudadanos de Arkham. Reemplazó en su momento al antiguo campo de maniobras de la milicia al Sur del río, que fue cedido a la Universidad.

La plaza está rodeada por una verja de hierro de 1'20 m de altura. La entrada oficial, un arco de piedra maciza que se supone diseñado por el arquitecto local Samuel McIntyre, se encuentra en el lado de la Avenida Peabody, delante del Ayuntamiento. La Plaza (como la llama todo el mundo) sirve como lugar de reuniones multitudinarias o de meriendas campestres. Hay un kiosco para la banda de música y un campo de béisbol. Aquí tienen lugar los actos del Festival de Invierno, el cuatro de Julio, el Día de acción de gracias, el Día de los antepasados (si el tiempo lo permite) y otras celebraciones, conmemoraciones o reuniones, así como el festival anual de verano del Día de los fundadores.

212 Cine Telenoticias. Calle de la Guarnición, 552 N.

El cine más nuevo de Arkham tiene como reclamo publicitario un gran globo del mundo de color azul. El gerente sigue la máxima "Enseñar y deleitar" que está en un cartel

sobre la entrada y programa sobre todo versiones de los clásicos, documentales y otras películas edificantes. Los noticiarios se renuevan continuamente. Vale la pena seguir la programación puesto que pueden aparecer pistas cthulhoideas en un documental aparentemente inocuo sobre los aborígenes de Nueva Guinea. Los viernes y los sábados siempre hay dos pases de dibujos animados. La entrada cuesta 15 ¢ a los adultos y 6 ¢ a los niños. Abre de 18 a 23 h de lunes a viernes, de mediodía a las 23 h los sábados y de 13 a 17 h los domingos. Los sábados por la tarde hay un programa especial para niños.

213 Restaurante de Crawford. Esquina Norte de Guarnición y Armitage.

Se especializa en comidas pantagruélicas, al estilo antiguo, de ocho y diez platos. Es el restaurante más caro de la ciudad y una cena puede costar hasta 5 \$ aunque pocos pensarían en gastárselos. El restaurante lleva aquí desde la Guerra Civil y desde entonces el menú ha cambiado poco. Para los aficionados a la historia, una placa de bronce recuerda la mesa en que el general Sheridan se sentó una vez. Abre de 17 a 20'30 h de martes a sábado.

214 Banco de Arkham. Calle Hyde, 150 E.

Arraigado en la comunidad desde hace generaciones, no es inusual para el banco conceder generosas extensiones de plazo para pagar las deudas, si el deudor es de buen carácter y realiza esfuerzos honestos por pagar; nunca embargan a un amigo o vecino. Esta admirable política llevará al cierre del banco en 1933.

Se pueden abrir libretas de ahorro y cuentas corrientes. Para calcular la probabilidad de conseguir un préstamo utilícense los siguientes porcentajes: automóvil 20%, personal 10%, comercial 30%, hipoteca 30%. Abren de 10 a 15 de lunes a jueves y de 10 a 17 h los viernes.

215 Billares de Art. Calle Armitage, 139 E.

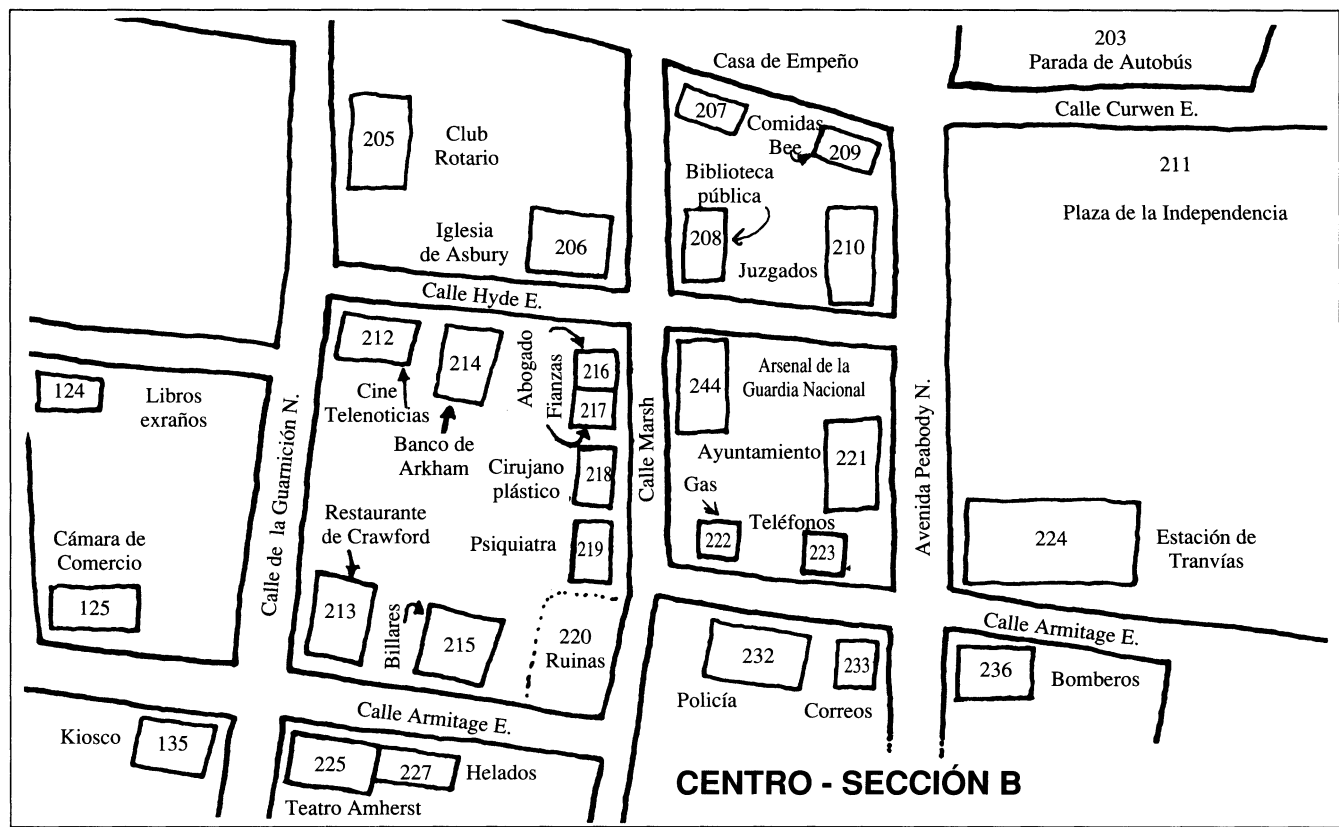
En este salón recreativo de la parte Norte de la ciudad matan el tiempo un montón de vagos, incluyendo algunos gamberros callejeros. También pueden hallarse aquí a veces algunos miembros del equipo de fútbol (americano) de la Universidad a pesar de que les está prohibido frecuentarlo. En el pasado ha sido escenario de algunas peleas entre los Rocks y los Finns. Es también un lugar favorito de los gánsters locales. Abre de mediodía a las 21 h de lunes a sábado.

216 Bertrand Chambers, abogado. Calle Marsh, 589.

Un hombre delgado con cabello graso y bigotillo fino, de 38 años y oriundo de Nueva York. Nadie sabe por qué se instaló en Arkham pero la policía sospecha que tiene conexiones con los chicos de O'Bannion. Es un elemento no demasiado escrupuloso que defiende con un vigor y un ingenio inusuales a algunos criminales de la ciudad. Tampoco tiene reparo alguno en cobrar precios abusivos a clientes no conectados con el contrabando de licor.

217 Agencia federal de fianzas. Calle Marsh, 589 1/2, piso.

Esta pequeña oficina es una filial de una empresa mayor con sede en Boston. La agencia puede suministrar una fianza para cualquier investigador que la necesite pero la persona debe depositar el 10% del importe de la fianza en dinero u



otros valores (escrituras de propiedad, papeles del coche, etc.). Después del juicio la agencia recupera el importe de la fianza más un 20% de interés.

**218 Doctor Sinderwald, cirujano plástico.
Calle Marsh, 567.**

El doctor Sinderwald es un profesional muy competente y cualificado, que goza de una excelente reputación en el campo de la cirugía reconstructiva. Eliminar pequeñas cicatrices faciales cuesta 50 \$ mientras que los trabajos de envergadura pueden irse a varios miles de dólares.

Sinderwald tiene grandes deudas de juego con gente de baja catadura quienes le piden favores a cambio: tratamiento de heridas sin que se entere la policía, o más recientemente el cambio de rostro de un amigo de la banda residente en Boston. Sinderwald tiene miedo a esta actividad criminal pero cree no tener elección.

Habilidades especiales: Juego 25%, Cirugía facial 75%.

219 Doctor Heinrich T. Muelhig. Calle Marsh, 555.

Muelhig estudió con Freud y Jung antes de emigrar a los EEUU después de la Gran Guerra. Entre los que conocen sus habilidades su reputación es excelente; sin embargo, su consulta no está identificada como tal y sólo acepta pacientes que le envíen otros médicos de medicina general puesto que el psicoanálisis no está reconocido como especialidad médica en Massachusetts.

Muelhig ha acumulado una serie de evidencias acerca de actividades de los Mitos en Arkham y sus alrededores que podrían interesar a los investigadores o resultar valiosas en una aventura en particular. Aunque el doctor rehusa comprometer la confidencialidad de sus pacientes podría proporcionar alguna información. Si los investigadores no tie-

nen escrúpulos en utilizar el escaló, sus archivos contienen todos los hechos.

Habilidad especial: Psicoanálisis 70%.

220 Edificio en ruinas. Esquina NO de Marsh y Armitage.

Es un antiguo edificio de planta y dos pisos, destrozado por el fuego el verano pasado y que está siendo lentamente derribado por una brigadilla de operarios. Los propietarios del solar no tienen planes inmediatos de reconstruir, lo que ofrece al guardián la posibilidad de crear aquí algo significativo.

221 Ayuntamiento.
Avenida Peabody, 551 N.

Este gran edificio de ladrillo, construido en 1901, alberga las oficinas administrativas de la ciudad. El horario de atención al público es de 8 a 12 y de 13 a 17 h de lunes a viernes.

Despacho del alcalde: como quiera que el cargo es a tiempo parcial, el alcalde sólo está aquí una hora al día (tirar 12 o menos en porcentaje para encontrarle). Es cuestión de llamar a la puerta y luego ver si está cerrada. No tiene secretaria pero se le pueden dejar mensajes a Janet Larkin.

Salón de sesiones: el alcalde, Joseph Peabody, de 51 años, se reúne aquí el segundo y cuarto miércoles de mes con los concejales para discutir y decidir en público la política ciudadana (el tema candente de este momento es el de la división zonal. Hasta estas fechas, los EEUU no tienen ley alguna que restrinja la posibilidad de instalar, por ejemplo una fábrica en medio de un barrio de viviendas).

Jefe de Servicios: después de que el alcalde y los concejales se explayen, el Jefe de Servicios es quien tiene que conseguir que sus a veces extrañas decisiones se concreten en la prác-



El alcalde Peabody

tica, amén de recordar todo lo que uno y otros olvidaron. Darrell Slocum, de 37 años, es el jefe efectivo del gobierno municipal y se le pagan 5000 \$ al año por dicho trabajo, que sí es a jornada completa. Desconoce que su mujer es miembro del aquelarre.

Secretaria municipal: así como el Jefe de Servicios tiene como función el crear políticas efectivas, la Secretaria tiene la función de crear métodos efectivos de llevarlas a la práctica y de

llevar el control de las mismas. Janet Larkin, de 38 años, es quien desempeña ese puesto.

Los siguientes archivos son de consulta pública: títulos de propiedad, transferencia de los mismos, censo, certificados de nacimiento, defunción y matrimonio, licencias de actividades, reclutamiento militar 1917-1919, impuestos municipales, presupuestos de la ciudad y gastos desde el inicio del siglo XIX hasta la actualidad y cualesquiera otros que el guardián estime de interés.

Las matrículas de automóviles son competencia del Estado por lo que la información pertinente se encuentra en Boston.

Oficina técnica municipal: mantiene, inspecciona, juzga o registra lo siguiente,

- 1) Permisos y diseños de construcción desde 1891,
- 2) Los sistemas de suministro de agua y de alcantarillado,
- 3) Las conducciones del gas,
- 4) Las líneas de suministro eléctrico,
- 5) Las calles, aceras, puentes y las orillas del Miskatonic,
- 6) Los parques, y
- 7) Las escuelas, los edificios de oficinas y otras propiedades municipales.

Sucede con frecuencia que los registros no se llevan metódicamente pero los funcionarios son muy serviciales y suelen ayudar bastante.

Hacienda municipal: establece las tasas del impuesto de propiedades, calcula el valor de las mismas, recauda los impuestos municipales y efectúa los pagos que requiere el presupuesto. Todas las transacciones monetarias se registran adecuadamente.

Consejo escolar: se reúne una vez al mes. Como quiera que la mayoría de los ciudadanos está de acuerdo en para qué sirven las escuelas y cuáles son sus necesidades, los temas de política escolar caen a niveles tan absurdos como discutir si los huevos de Pascua son o no anticristianos.

222 Compañía del Gas de Arkham. Calle Armitage, 235.

Vende gas natural para industria y calefacciones, así como estufas y cocinas a gas y equipos para convertir hornos de carbón en hornos de gas. La compañía no se considera un servicio público por lo que sus libros no están a disposición del público.

223 Bell Telephone. Calle Armitage, 345 E.

Aquí es donde se contrata el servicio, se pagan los recibos y puede uno hablar con las operadoras. En Arkham no

hay servicio directo sino que una telefonista tiene que cambiar manualmente las clavijas cada vez que se hace una llamada. Mediante una tirada de Charlatanería un investigador podría examinar la factura del teléfono de un sospechoso o enterarse de las conversaciones que mantiene.

224 Compañía de Tranvías de Arkham. Calle Armitage, 404 E.

El billete (único) cuesta 5 ¢, más 1 ¢ por cada transbordo de línea. Los transbordos son más fáciles de realizar aquí, en la estación del ferrocarril o en el barrio mercantil. Funcionan de 5'30 a 19 h de lunes a jueves y hasta las 21 viernes y sábado. El domingo no hay servicio. Según la hora, la frecuencia de paso puede oscilar entre 5 y 15 minutos.

Las líneas interurbanas, que antaño conectaban Arkham con Boston y el resto de la costa Este se abandonaron hace algunos años pero aún persisten las vías y las agujas, pudiendo funcionar si hubiera corriente eléctrica y suponiendo que no hubiera ningún cable caído.

225 Teatro Amherst. Calle de la Guarnición, 480 N.

Mucho más nuevo que el Manley, el Amherst se dedica a proyectar películas sonoras (una decisión provechosa) y ya no programa funciones teatrales.

Abre cada día de 13 a 21 h y está cerrado en Navidad, Nochevieja y Pascua.

Las películas de más impacto este años son: *El Circo* (Charles Chaplin), *Una chica en cada puerto* (Víctor McLaglen) y *Nuestras hijas bailarinas* (Joan Crawford). En 1929 los éxitos son *Cocos* (los Hermanos Marx), *Chantaje* (Alfred Hitchcock), *Bulldog Drummond* (Ronald Coleman), *La máscara de hierro* (Douglas Fairbanks, padre) y *El virginiano* (Gary Cooper).

226 Salón recreativo. Esquina NE de la carretera de Arriba con Guarnición.

Proyectores de cine movidos a mano, boxeadores mecánicos y máquinas tragaperras variadas, todo a 1 ¢ la partida. Unos pocos alumnos de la Universidad que se atreven a parecer infantiles suelen aparecer por aquí pero el grueso de la clientela lo forman palurdos locales. Los 'Finns' se reúnen aquí a menudo. Abre de 16 (después de que los niños pequeños se han ido a casa) a 22 h, de lunes a sábado.

227 Emporio del helado Dennison. Calle Armitage, 148 E.

El local está limpio y decorado en un (algo mustio) estilo café francés. Sin embargo, la calidad de sus cucuruchos dobles (5 ¢) o normales (3 ¢) no admite discusión. Abre de 11 a 19 h a partir del lunes de Pascua y hasta que empieza a refrescar. Cerrado los domingos, como todos los establecimientos decentes, pero abierto los festivos.

228 Colmado Norte. Calle Marsh, 467.

La carne y las verduras son de peor calidad que en Benson y más caras. Por contra, tiene abierto hasta las 21 h. El propietario, Robert Czyenck, es un miembro del aquelarre. Abre de 8 a 21 h de lunes a sábado.

229 Automóviles Ballard. Esquina NO de la carretera de Arriba con la avenida Peabody.

Harvey Ballard siempre tiene para venta o alquiler 2D6 coches usados, cuyo precio depende del tipo de coche y de

su estado. El alquiler va de 1'50 \$ diarios por un Ford T oxidado a 5 \$ diarios por un Packard resplandeciente.

Ballard tiene conexiones con varios concesionarios de marca de Boston por lo que puede realizar todos los trámites y entregar el coche nuevo a la puerta (por lo cual percibe una comisión).

O bien Ballard o su ayudante están en la tienda (N. del T.: tipo americano, es decir, un solar con coches y un despacho que es poco más que una garita) de 9 a 16 h. Un cartel en la puerta delantera del despacho informa del teléfono particular de Ballard.

En 1928 un Chevrolet o un Ford modelo A nuevos (ambos con motor de 25 CV) costaban entre 400 y 700 \$; los Dodge, Hudson o Buick de 6 cilindros se acercaban a los 2000 \$; el espacioso Chrysler Imperial 80 costaba 3500 \$; los Cadillac y Packard de 8 cilindros llegaban a costar los 6000 \$ mientras que los Lincoln estaban entre 4600 y 7400 \$. Los Packard, con un motor de 39'2 CV eran los más potentes hasta que los Studebaker nuevos, con un precio máximo de 2500 \$ empezaron a montar un motor de 43 CV que permitía alcanzar los 160 Km/h.

Para investigadores de postín el nuevo Duesenberg sale al mercado el 1 de Diciembre. Con un motor de 256 CV este enorme coche puede alcanzar los 178 Km/h y además dispone de una aceleración inigualable. El precio sólo del chasis es de 8500 \$ y los interiores cuestan por encima de los 2500 \$.

Ballard también da clases de conducir. Un investigador cuya habilidad en Conducir automóvil sea menor de 50 puede ganar 1D6 puntos (pero nunca rebasar el 50) al final del curso de dos semanas. El alumno debe realizar una tirada de porcentaje sacando más de lo que tenga hasta entonces para acceder a la ganancia. El curso no es repetible y cuesta 10 \$.

230 Electricidad Edison. Calle Marsh, 470.

Aquí se puede dar uno de alta de suministro y pagar los recibos de la luz. Los archivos no están abiertos al público.

231 Caja de ahorros del valle del Miskatonic. Calle Marsh, 420.

Se trata de una filial de una entidad financiera de Massachusetts, abierta en 1924. Para la gente ahorrativa, ofrecen un 0'25 más de interés por los ahorros que el banco pero tienden a ser más rápidos que éste en reclamar préstamos impagados y ejecutar hipotecas. La probabilidad básica para que un investigador consiga un préstamo es del 25% para coches, 5% personales, 40% comerciales y 40% hipotecarios. Abren de 10 a 15 h de lunes a jueves y hasta las 17'30 h el viernes.

232 Comisaría de policía de Arkham. Calle Armitage, 302 E.

Siempre abierta. Arkham tiene una fuerza policial compuesta de un jefe, un capitán, tres detectives con el rango de teniente, tres sargentos y entre 15 y 20 agentes. Las finanzas raramente permiten disponer de la dotación completa. También hay una poco conocida fuerza de reserva, que consiste en su mayoría en policías retirados y militares que pueden incorporarse durante las emergencias.

Dependiendo de la parte de la ciudad, los agentes hacen la ronda solos o en pareja. Se mantienen en contacto con la central a intervalos regulares mediante una serie de teléfonos policiales en postes cerrados con llave, dispuestos sistemáticamente por toda la ciudad. Existen varios coches con los

que no se patrulla, pero que están disponibles para moverse rápidamente en caso de necesidad.

Como regla general, sólo hay un agente de guardia en la comisaría entre medianoche y las 6 de la mañana, excepto los viernes y sábados por la noche; esos días permanecen varios hombres para asegurarse de que las actividades ruidosas acaban a una hora decente.

Los sargentos son los que controlan el día a día y raramente salen a la calle excepto a la escena de un crimen.

El Departamento posee tres coches (uno de los cuales lo utiliza el Jefe para ir y venir de su casa) y dos motos. Ni unos ni otras llevan radio.

Los agentes armados llevan todos revólveres del .45 suministrados por el Departamento a instancias del jefe Nichols quien afirma que ése es el calibre mínimo necesario para parar en seco a un hombre irritado. En armeros cerrados con llave se guardan escopetas, fusiles y dos ametralladoras (N. del T.: presumiblemente calibre 30) compradas durante los años del Gran Peligro Rojo (1919-1920).

En la parte posterior del edificio hay una celda provisional para hombres y otra para mujeres, pero la cárcel se encuentra en el sótano de los juzgados. En 1935 tendrá lugar un pleito contra la ciudad por la muerte de un preso en una de las celdas de la cárcel, lo que obligará a construir un nuevo edificio que combine comisaría y cárcel.

Arkham no tiene política contraria a las armas de fuego puesto que todo adulto tiene derecho a poseerlas y a llevarlas encima. Sin embargo, a lo largo de los años Nichols ha acumulado un montón de armas confiscadas que guarda en su oficina, en un arcón lleno hasta arriba. De vez en cuando lo abre y sonríe, considerando cuántos criminales no disponen de esas armas.

Jefe Asa Nichols: de 61 años de edad, casado, vive en la calle Mayor con Orrette, su mujer. Un hombre de buen talante, pero de otra época, que no está al tanto de los cambios sucedidos en Arkham desde la guerra. Quedaría atónito si supiera el auge que tiene en la ciudad el crimen organizado y que la corrupción llega hasta su propio departamento. Pertenecer al club de tiro, a los Rotarios y a los Masones.

Capitán William Keats: es el máximo candidato a ser jefe cuando se retire Nichols. Tiene 49 años y es el administrador y jefe ejecutivo del Departamento. Tiene alguna idea de la extensión del crimen organizado en Arkham pero desconoce que haya policía corruptos. Sin embargo, Keats no es fundamentalmente honrado sino que puede decidir meterse en la acción después de asegurarse de su propia seguridad.

Jefe de detectives Harden: tiene 44 años, es soltero, duro, irascible y ha estado presente en la escena de casi todos los crímenes notables de Arkham durante los últimos 23 años.

LUTHER HARDEN, duro y honrado

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

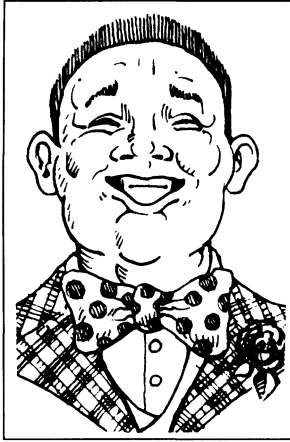
Habilidades: Discusión 60%, Esquivar 65%, Conducir automóvil 50%, Charlatanería 65%, Primeros auxilios 55%, Ocultarse 70%, Derecho 35%, Buscar libros 25%, Escuchar 65%, Elocuencia 45%, Psicología 65%, Discreción 45%, Descubrir 55%.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4.

Revólver .45 65%, daño 1D10+2.

Patada 35%, daño 1D6+1D4.

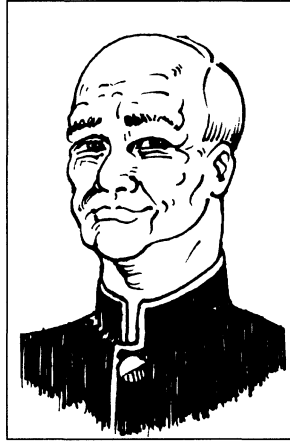
Presa 55%, daño especial.



Harvey Ballard



Ray Stuckey



Jefe Asa Nichols

latanería 55%, Primeros auxilios 30%, Poner las esposas 45%, Ocultarse 29%, Saltar 35%, Derecho 25%, Buscar libros 35%, Escuchar 50%, Elocuencia 25%, Fotografía 12%, Jugar a póquer 49%, Psicología 60%, Aprovechar ventaja personal 40%, Discreción 20%, Descubrir 50%, Seguir rastros 15%.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.

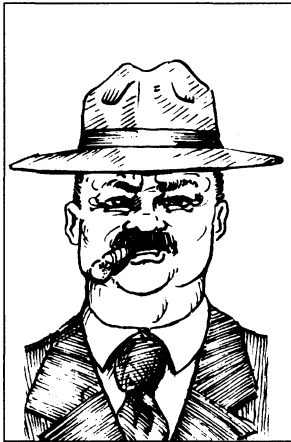
Revólver .45 55%, daño 1D10+2.

Presa 55%, daño especial.

Porra 50%, daño 1D6+1D4.



Detective Harrigan



Luther Harden

Detective Harrigan: un joven afable y simpático, estrella del equipo de rugby aficionado de la ciudad y completamente honrado.

MICKEY HARRIGAN, buen policía

FUE 16 CON 17 TAM 17 INT 14 POD 14
DES 14 APA 13 EDU 11 COR 65 PV 17

Habilidades: Regatear 55%, Tregar 50%, Crédito 40%, Discusión 25%, Esquivar 55%, Conducir automóvil 55%, Charlatanería 45%, Primeros auxilios 35%, Poner las esposas 55%, Ocultarse 15%, Saltar 55%, Derecho 30%, Buscar libros 25%, Escuchar 50%, Rugby 78%, Elocuencia 15%, Fotografía 22%, Psicología 45%, Discreción 15%, Descubrir 55%, Seguir rastros 20%.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D6.

Revólver .45 65%, daño 1D10+2.

Patada 45%, daño 1D6+1D6.

Presa 60%, daño especial.

Porra 65%, daño 1D6+1D6.

Detective Stuckey: unos años mayor que Harrigan, está a sueldo de O'Bannion pero en asuntos no relacionados con la banda es completamente competente.

RAY STUCKEY, policía corrupto

FUE 15 CON 15 TAM 15 INT 15 POD 11
DES 15 APA 12 EDU 9 COR 45 PV 15

Habilidades: Regatear 45%, Tregar 60%, Crédito 35%, Discusión 15%, Esquivar 54%, Conducir automóvil 45%, Char-

SARGENTO TIPICO

FUE 16 CON 15 TAM 17 INT 12 POD 15
DES 13 APA 12 EDU 8 COR 65 PV 16

Habilidades: Esquivar 33%, Conducir automóvil 45%, Primeros auxilios 50%, Ocultarse 25%, Derecho 30%, Escuchar 45%, Conducir motocicleta 65%, Elocuencia 15%, Psicología 55%, Discreción 15%, Descubrir 55%.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D6.

Revólver .45 65%, daño 1D10+2.

Cabezazo 70%, daño 1D4+1D6.

Presa 75%, daño especial.

Porra 85%, daño 1D6+1D6.

AGENTE TIPICO

FUE 15 CON 15 TAM 15 INT 11 POD 13
DES 10 APA 12 EDU 10 COR 60 PV 15

Habilidades: Esquivar 29%, Conducir automóvil 60%, Primeros auxilios 40%, Ocultarse 15%, Derecho 15%, Escuchar 35%, Conducir motocicleta 35%, Elocuencia 5%, Psicología 35%, Discreción 5%, Descubrir 30%.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.

Revólver .45 45%, daño 1D10+2.

Cabezazo 40%, daño 1D4+1D4.

Presa 45%, daño especial.

Porra 55%, daño 1D6+1D4.

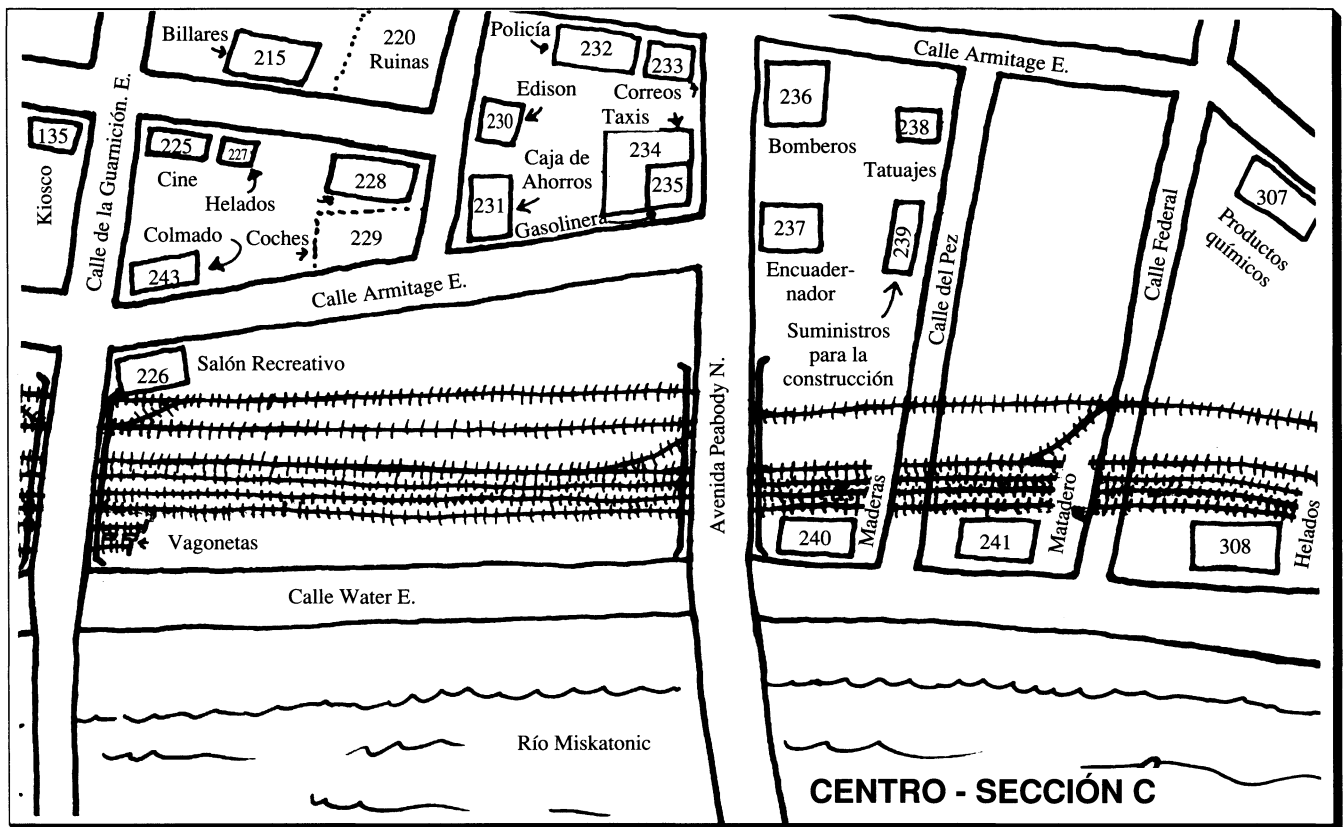
233 Oficina de Correos. Avenida Peabody, 487 N.

El único bastión del poder federal en Arkham. El Jefe de Correos se llama Eli Whittaker y tiene 61 años. Los carteos empiezan a clasificar el correo a las 4 de la madrugada y a las 6 salen a repartir. Los sábados no hay reparto pero la correspondencia de los apartados se introduce en ellos. El horario de ventanilla es de 9 a 16 h de lunes a viernes, excepto en Pascua, Cuatro de Julio, Navidad y Año Nuevo. El acceso a los apartados siempre está abierto.

234 Compañía de taxis de Arkham. Avenida Peabody, 433 N.

Dependiendo de la demanda tiene en circulación hasta cuatro taxis de 6 a 22 h, siete días a la semana. La compañía ha solicitado poder funcionar las 24 horas del día pero los concejales dudan en aprobarlo, creyendo que ello promovería el crimen y el comportamiento licencioso.

Hay dos paradas de taxi, una delante de la propia compañía y otra junto al kiosco de Guarnición y Mayor. En ésta hay un teléfono directo que enlaza con las oficinas. Si el



guardián lo desea puede haber otras líneas directas que conecten con el hospital de Santa María, el Hotel Miskatonic, etc.

Se pueden pedir taxis por teléfono a la oficina, quien los envía de la parada más cercana. Los taxis no llevan radio porque los emisores-receptores de la época son demasiado grandes, caros y delicados.

Las carreras en la ciudad se cobran mediante tarifa única: 25 ¢ para recorridos urbanos si no se cruza puente alguno, 25 ¢ por cada puente cruzado, 15 ¢ por kilómetro fuera de los límites de la ciudad y 50 ¢ por hora de espera. Se puede alquilar uno de los taxis, con todo y chófer, para todo el día (8 h) por 4 \$ y la promesa de una propina de más de 1 \$.

Gregory Dahlberg: el encargado hace el turno de día seis días por semana y es el único (aparte del dueño) con autoridad para dejar que los investigadores examinen las hojas de ruta o las fichas de los empleados. Dahlberg es bastante hosco e inmune a cualquier persuasión excepto el dinero o la presencia policial. La primera vez que los investigadores quieren examinar una hoja de ruta les pedirá 1 \$ y la segunda doblará la petición.

Los chóferes son más abiertos y están dispuestos, por una propina, a comentar cualquier cosa, ya sea en el taxi o en la parada.

235 Estación de servicio Phillips 66. Esquina NO de la carretera de Arriba y Peabody.

El precio de la gasolina es el mismo que en la competencia (Esso) pero el dueño es más amable. Tiene una forma de hablar lenta y cautelosa. Su ayudante es limpio, educado y eficaz. Abre de 7 a 18 de lunes a sábado.

Habilidades especiales: Conseguir piezas de recambio 70%, Mecánica 80%.

236 Parque de Bomberos. Calle Armitage, 418 E.

La planta baja contiene cinco coches de bomberos (uno con escalera, una motobomba, dos con mangueras de agua y el último con espuma). En el piso superior están los alojamientos de los bomberos, de los que siempre hay 9 de guardia. Arkham tiene acuerdos recíprocos de lucha contra incendios con Salem y otras poblaciones de la zona. El Jefe de Bomberos se llama Benijah Adams y tiene 62 años.

237 Encuadernaciones Bunden. Avenida Peabody, 420 N.

El principal cliente de esta pequeña tienda es la Universidad, que publica numerosas monografías escolares. Malcolm Bunden también dispone de una pequeña imprenta con la que publica tres o cuatro libros de arte, compuestos y encuadernados a mano, cada año, sólo para suscriptores.

238 Tatuajes. Calle del Pez, 443.

Este establecimiento ocupa un reducidísimo local, de condiciones sanitarias más que dudosas. Todo investigador que consiga una tirada de Farmacología o de Química estando en el interior percibirá, entre otros muchos olores, un suave aroma a opio. El propietario, un oriental de mediana edad llamado Pin Liou, vive sólo en un cuarto trasero de la tienda.

Las paredes de la tienda están decoradas con multitud de motivos para tatuaje, la mayoría en estilos chino y japonés. Un investigador que tenga buena vista podrá distinguir algún Símbolo arcano en alguno de los motivos. Si el guardián lo desea, Pin Liou puede disponer de conocimientos y habilidades que les sean directamente de utilidad a los investigadores.

La puerta nunca está cerrada con llave y el Sr. Pin parece estar presente día y noche. Si los signos son poco auspiciosos puede permanecer semanas enteras sin salir de la tienda. De vez en cuando una mujer (al menos eso parece ser), posiblemente su mujer (y posiblemente no) llega de Boston trayendo libros y artefactos extraños.

PIN LIOU, forastero en tierra extraña*

FUE 10 CON 11 TAM 10 INT 18 POD 20
DES 18 APA 12 EDU 22 COR 55 PV 11

Habilidades: Leer/Escribir/Hablar Cantonés 35%, Mitos de Cthulhu 17%, Esquivar 75%, Jugar 90%, Leer/Escribir/Hablar Hakkan 40%, Ocultarse 80%, Leer/Escribir/Hablar Japonés 45%, Saltar 85%, Leer/Escribir/Hablar Coreano 40%, Escuchar 70%, Leer/Escribir/Hablar Chino mandarín 75%, Artes marciales 75%, Ciencias ocultas 65%, Farmacología 65%, Psicología 65%, Descubrir 75%, Tatuar con cuatro agujas 65%, Tatuar a siete colores 85%, Tratar envenenamiento 45%.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3.

Cabezazo 75%, daño 1D4.

Patada 75%, daño 1D6.

Presa 75%, daño especial.

Hechizos: Contactar con los Profundos, Maldición de Azathoth.

(N. del T.: nótese el juego de palabras con el título de una de las novelas más conocidas de Robert Heinlein)

239 Suministros para la construcción Sheehan. Calle del Pez, 411.

Dispone de un amplio surtido de ferretería, material eléctrico y tejas. Para encontrar mayor variedad habría que ir a Boston. Se hace descuento a constructores conocidos. Algunos equipos, como martillos hidráulicos y compresores, pueden alquilarse o bien Sheehan puede indicar dónde encontrarlos (caso de palas excavadoras, grúas, andamiaje, etc.). Abre de 7'15 a 15 h de lunes a sábado.

240 Aserradero Adams. Calle Water, 315 E.

Madera al mayor y al detall. Tiene tanto bloques de madera para carpintería como puntales para la construcción. Si se realizan pedidos grandes puede tardar hasta una semana en prepararlos. Abre de 8 a 16 h de martes a sábado.

241 Matadero. Calle Water, 400 E.

Aunque en la ciudad hay algunas carnicerías que realizan su propia matanza, este matadero que es a la vez almacén de carne, es el que provee la mayor parte de la que se consume en la ciudad.

242 Terrenos del ferrocarril.

Esta zona está ocupada por vías muertas, vagones de carga vacíos y casetas de material, todo ello perteneciente al ferrocarril B/M.

243 Nacional de ultramarinos. Calle de la Guarnición, 422 N.

Este gran colmado forma parte de una cadena nacional. El encargado se llama Arthur Anderson, tiene 37 años y es natural de Filadelfia. La Empresa le trasladó aquí hace un año y tanto a él como a su familia les gusta vivir en Arkham. Anderson es responsable de distrito por lo que además del colmado de Arkham, supervisa los de Kingsport e Innsmouth, donde va al menos una vez al mes. Está por tanto

al corriente de las rarezas de Innsmouth.

244 Arsenal de la Guardia Nacional de Massachusetts. Calle Marsh, 560.

La Guardia Nacional está equipada y entrenada de igual manera que el ejército regular de los EEUU, pero está bajo el control del gobernador de cada estado. La mayoría de los miembros de la Compañía B de Infantería de Arkham residen en el condado de Essex. La compañía B pertenece al 1er. Batallón del antiguo 23er. Regimiento de Voluntarios de Massachusetts, reconstituido después de la Gran Guerra.

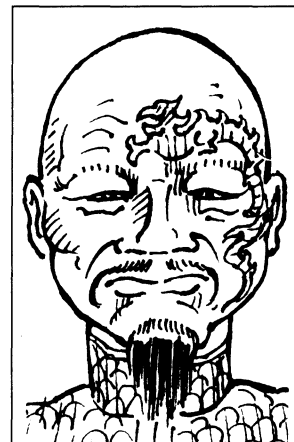
Una vez al mes los miembros de la Guardia Nacional se visten de uniforme y se presentan en el arsenal para unas prácticas obligatorias. La mayoría acuden en verano a un campo de entrenamiento que tiene al efecto la Guardia Nacional.

La compañía no está al completo ni mucho menos sino que en la actualidad sólo dispone de 56 miembros. Al mando se encuentra el Coronel William Hathorne, de 56 años. Su oficial ejecutivo es el Teniente Coronel Aubrey Bridgeton, de 48. El Mayor Charles Hart es el responsable del armamento que se guarda en el arsenal, así como de los vehículos. Además suele haber siempre presentes dos o tres tenientes.

El Sargento Groat es directamente responsable de los vehículos y guarda las llaves de los dos camiones pesados de la unidad, que no será totalmente motorizada hasta después de la Segunda Guerra Mundial.

Seguros dentro de una bóveda de hormigón armado de FUE 80 hay 120 fusiles del .30-06 engrasados y empaquetados acompañados de 12.000 balas, 150 bayonetas, diez pistolas automáticas calibre .45 (también engrasadas y empaquetadas) acompañadas de 500 balas, 24 granadas de fragmentación M11A1 con fulminantes Bouchon, una ametralladora Browning calibre .50 refrigerada por agua y con trípode (también engrasada y empaquetada), provista de 5.000 balas perforantes, dos morteros de 70 mm (engrasados y empaquetados) provistos de 24 obuses de entrenamiento cada uno, cuatro teléfonos de campaña con 6000 m de cable y 20 cascos de trinchera sólo de las tallas 7 y 7 1/8.

En el arsenal también se guardan tiendas, una cocina de campaña en un pequeño carromato, material médico, etc., pero no en la bóveda de las armas.



Pin Liou

ESTE

Barrio 3

La parte de este barrio por encima de la calle Whately contiene muchas mansiones de estilo Georgiano puro, construidas por las familias Derby, Orne, Pickering y Pickman, los marinos mercantes que formaron la primera aristocracia de Arkham. Por desgracia la mayoría están muy mal conservadas; en conjunto esta parte de la ciudad es sórdida y está bastante abandonada, en algunas zonas sin posibilidad

ya de repararla. De las pocas familias antiguas que residen aquí, la mayoría están al borde de la ruina.

Las calles están adoquinadas, tienen doce metros de ancho y necesitan arreglos en su mayoría. Las raíces de los árboles han deformado las aceras en algunos puntos hasta hacer que sea más cómodo caminar por la calzada.

De la calle Whately hacia abajo el perfil del terreno descendiendo marcadamente hacia el río. Las casas son modestas y poco espaciadas entre sí, y las calles son estrechas. Los pocos negros (en esta época no se solía decir 'de color') que en esta época viven en Arkham se concentran aquí, arracimados como todos los grupos étnicos a excepción claro está de la mayoría WASP (N. de T.: blancos, anglosajones y protestantes). Algunos se ganan bien la vida y algunos pueden trazar su origen en Arkham hasta antes de 1788, cuando el Estado de Massachusetts abolió el comercio de esclavos. Sin embargo, como grupo son pobres y se sienten inferiores.

A lo largo de las calles Armitage y del Río hay una serie de pequeñas industrias. Por esa zona pasan trenes de carga día y noche y se puede encontrar también la última fábrica textil, movida por vapor.

301 Casa Pickering. Calle Federal 698.

Esta mansión fue construida en 1828 por el capitán Thomas Pickering, un armador que por aquel entonces fletaba buques que operaban desde el puerto de Kingsport. Aunque se rumoreaba que simultaneaba el comercio con la piratería, sí es cierto que comerciaba mucho por las costas del Sudeste asiático y pasaba mucho tiempo en el continente en desarrollo que era en aquel momento Australia. De hecho, una de las habitaciones de la casa está dedicada en exclusiva a la exposición de artefactos de los aborígenes australianos, incluyendo un hacha de piedra con trazas de un Símbolo arcano cinceladas en la parte superior.

La casa fue amueblada por la mujer del capitán, Ethel, y representa en la actualidad la mejor colección de muebles de estilo americano original que existe en Arkham. También hay una amplia colección de cristal de Nueva Inglaterra soplado a mano.

La casa Pickering funciona como museo y depende de la Sociedad Histórica de Arkham; está abierta al público de 13 a 15 h. los jueves y los sábados. No se cobra entrada pero una donación de 1 \$ o más es una buena manera de trabar conversación con el cuidador.

302 Primera iglesia Unitaria de Arkham. Calle Federal, 656.

La Iglesia y sus archivos datan de 1778 pero el actual edificio de ladrillo fue construido en 1875. El doctor Willet Spencer es el ministro, responsable a la vez de la considerable biblioteca de la Iglesia. Entre diversos volúmenes extraños que se guardan bajo llave se encuentra un ejemplar del *Libro de Dyzan*.

303 La prisionera del ático. Calle Noyes, 753.

Esta casa grande y mal conservada pertenece a la señora Ellen Crawford, que ha vivido aquí desde la muerte de su marido hace 23 años. La señora Crawford tiene encerrada a su hermana loca Beatriz Allen en el ático desde hace décadas sin haber querido nunca internarla en una institución ya que se haría público lo que ella considera una enfermedad vergonzosa. La señora Crawford declaró que Beatriz murió de fiebres en Europa; su ataúd en el mausoleo Allen del cementerio de Christchurch está vacío.

Beatriz escapó una vez en 1919 y la señora Crawford cree que fue la responsable de un horrible asesinato con mutilación acaecido durante los seis días que permaneció fuera de la casa. La víctima fue un estudiante de la universidad Miskatonic y el crimen nunca fue resuelto. Dos días después del crimen, Beatriz apareció en la puerta trasera en mitad de la noche; desde entonces la señora Crawford la ha mantenido encerrada bajo llave.



Beatriz Allen

Beatriz Allen: tiene 55 años y una cara horrible. Su cabello es una masa de sucios mechones grises; los ojos le brillan de forma insana; su cara es una horrorosa máscara de cicatrices y heridas recientes (en sus momentos peores se araña la cara ella misma y tiene que ser tratada con antisépticos de forma regular). La habitación del ático es muy pequeña y Beatriz raramente se cambia de ropa. En lo posible la señora Crawford mantiene a su hermana encadenada a la pared por las muñecas.

BEATRIZ ALLEN, loca

FUE 16	CON 13	TAM 11	INT 14	POD 3
DES 12	APA 6	EDU 14	COR 0	PV 12

Habilidades: no

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4.

Patada 55%, daño 1D6+1D4.

Presa 45%, daño especial.

COR: la apariencia de Beatriz obliga a tirar COR, 1/1D4.

304 Transformador del Norte. Calle Whately, 606.

Este transformador controla el fluido eléctrico de la parte Norte de la ciudad. Como quiera que no está atendido por empleado alguno es peligroso y por tanto está rodeado de una verja alta. Una vez se consigue entrar, una tirada de Electricidad permite saber qué hacer para dejar sin luz a media ciudad. Un fallo crítico (100 en la tirada de porcentaje) representa 8D6 puntos de daño para el investigador.

305 Escuela pública Martin. Calle Noyes, 511.

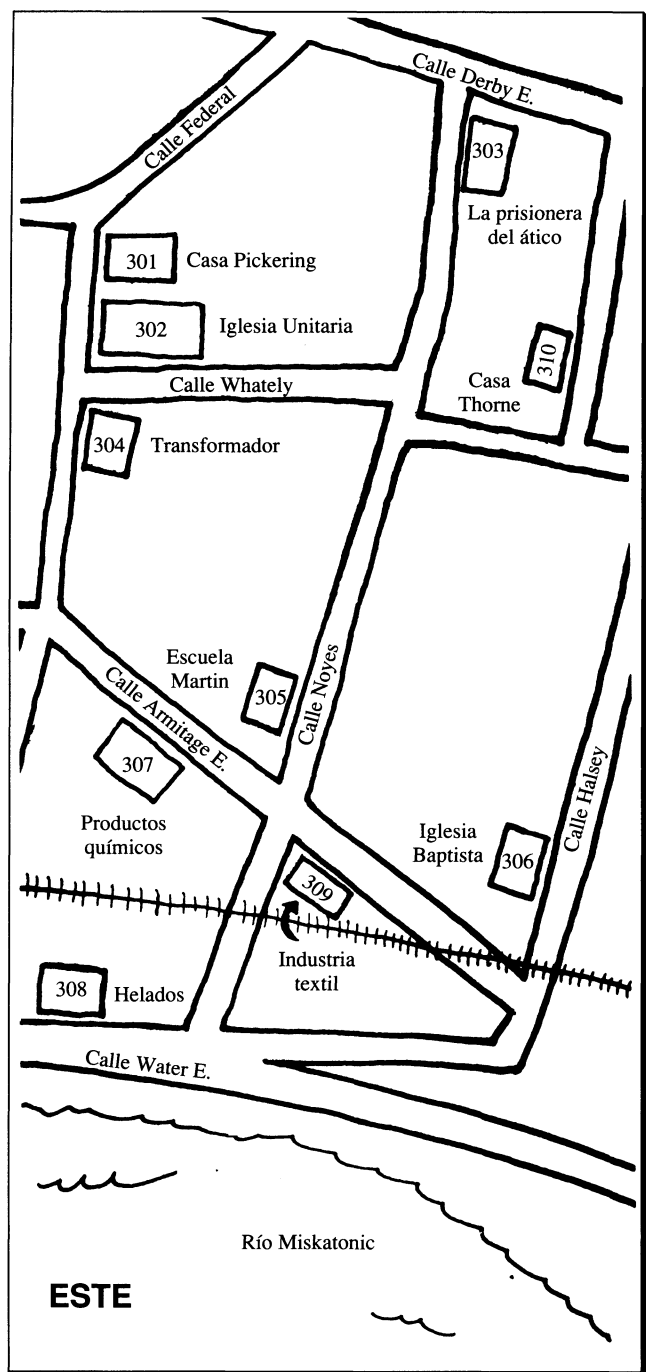
Los alumnos (de 6 a 14 años) inician las clases el primer lunes de Septiembre y las acaban el último viernes de Mayo.

306 Templo Baptista. Calle Halsey, 571.

La iglesia de los negros de Arkham. Los servicios más destacables (N. del T.: en la más pura línea 'gospel') tienen lugar el domingo a las 9'30 h con acompañamiento musical a cargo del grupo 'Los cinco del lado Este'.

307 Productos químicos Anderson. Calle Armitage, 650.

Esta empresa dispone de una gran variedad de productos químicos líquidos y en polvo, incluyendo ácidos. Un incendio aquí generaría explosiones y humos corrosivos y nauseabundos. Abre de 8 a 17 h de lunes a viernes.



308 Fabrica de hielo. Calle Water, 600 E.

Conforme aumentan las ventas de neveras eléctricas este negocio va cada vez a menos. Actualmente el reparto lo realizan dos carros tirados por caballos.

309 Textil Arkham. Calle Armitage, 750 E.

Victima a la vez de una mala gestión y de una maquinaria muy anticuada, esta industria moribunda da empleo a unas cuantas docenas de inmigrantes que viven en el barrio Sur.

310 Melissa Thorne. Calle Halsey, s/n.

Como quiera que realiza su trabajo en su casa y tiene una clientela selecta y amable, la señorita Thorne se considera más una compañera a la que los hombres agradecidos dejan

regalos que una prostituta. Sus vecinos, algunos de los cuales conocen la verdad, la encuentran tranquila, de fiar y considerada, no teniendo reparos que oponer a sus actividades. Entre sus amigos se encuentra un concejal y un oficial de la policía.

Su marido dilapidó todos los ahorros en el juego y murió poco después dejándola con una casa y poco más. Como mujer acostumbrada a la buena vida empezó primero a pedir dinero prestado y poco a poco los préstamos se convirtieron en regalos. En 1935 uno de sus clientes favoritos le dará su nombre a una de las nuevas calles de Arkham, lo que será un orgullo para ella en la vejez.

MELISSA THORNE, cortesana

FUE 12 CON 13 TAM 9 INT 16 POD 15
DES 14 APA 16 EDU 9 COR 64 PV 11

Habilidades: Calcular valor 30%, Baile con abanico 45%, Charlatanería 55%, Adular 50%, Flirtear 65%, Psicología 40%, Seducir 70%, Bailar el 'Shimmy' 55%, Cantar 50%

Armas: Bofetón 60%, daño 1D2-1.

Aguja de sombrero 40%, daño 1D4.

DISTRITO MERCANTIL

Barrio 4

Esta zona larga y estrecha se encuentra en terrenos bajos y llanos cerca del río y aquí están situados casi el 75% de los comercios de Arkham. La arteria principal es la calle de la Iglesia, con la calle Mayor como la segunda más importante. La gente normalmente suele llamar a estas zonas 'centro' en otras ciudades pero aquí suelen decir 'vamos de tiendas' puesto que el centro es una parte de la ciudad que está al Norte del río (N. del T.: en inglés, centro es 'downtown'. Aquí no se puede aplicar por la situación orográfica de Arkham).

En esta zona se encuentran las iglesias del Este y del Oeste, así como varias hileras de almacenes de estilo Georgiano de principios del siglo XVIII, junto al río. La mayoría de ellos se encuentran en desuso aunque la banda de O'Bannion utiliza subrepticamente uno como depósito clandestino para el licor ilegal.

El corazón del distrito es la manzana bordeada por las calles Mayor, Guarnición, Iglesia y Oeste, compuesta de edificios de ladrillo de entre dos y cuatro plantas, de inicios del siglo XIX.

La calle de la Iglesia, desde la calle Mayor a la calle del Oeste, está empedrada desde 1773 y dispone de callejones cuya anchura apenas es suficiente para que entren y salgan por ellos los camiones de reparto, que dan acceso a los patios de servicio en la parte posterior de las tiendas. Dichos patios están en su mayoría atestados de cajas y otros embalajes, así como maquinaria que no funciona pero que es demasiado valiosa como para tirar.

La calle del Río fue en otros tiempos muy frecuentada por los estibadores que llevaban mercancías entre los muelles y los almacenes, pero el trozo entre Guarnición y Oeste está ahora abandonado a los desperdicios, requiriendo mucha pericia de los conductores para atravesarlo.

Las dos manzanas de almacenes al Este de Guarnición, en su mayoría de madera, se convirtieron hace tiempo en casas particulares. Aquí la calle está en mejor estado, fruto en su mayoría del esfuerzo de una brigada de voluntarios en 1926.

Las dos manzanas de tiendas al este de Guarnición y al sur de la calle Mayor se componen de tiendas situadas en edificios más antiguos y menos señoriales que los de la calle de la Iglesia. Muchos son antiguas casas particulares convertidas en tiendas de espacio muy reducido. La alta aguja de estilo Georgiano de la iglesia de Christchurch domina el horizonte.

El extremo Oeste del vecindario está compuesto por casas antiguas, que se vuelven muy antiguas cerca de la calle de los Límites. Esta calle, al Norte de la calle de la Iglesia está sin iluminar y muy poco poblada.

401 Antiguo cementerio del bosque.

No ha sido utilizado desde hace varias generaciones. El enterramiento más reciente en él data de 1818 y toda una serie de tumbas llevan inscripciones del siglo XVII; en una de ellas Randolph Carter colocó los huesos que sacó del ático de la casa innominable. La inscripción más antigua data de 1694 y pertenece a la tumba de Abigail Armitage.

El cementerio está rodeado de una verja de hierro de algo más de 1 m de altura, en muy mal estado de conservación.

Domina el cementerio un viejo sauce cuyo tronco enorme y retorcido casi ha absorbido una lápida que hay a sus pies. Esta parte de las calles Aylesbury y de los Límites no dispone de alumbrado y por la noche el cementerio está en la más completa oscuridad. Ni que decir tiene que está infestado de Gules.

402 La colina del ahorcado.

Este es el punto más alto del antiguo cementerio, y aquí fue donde los ciudadanos de Arkham colgaron a la presunta bruja Goody Fowler en 1704. La leyenda afirma que si se pasan aquí la noche de Walpurgis o la de Halloween (N. del T.: 1 de Mayo y 31 de Octubre respectivamente) está garantizada la aparición del fantasma de Goody.

Algunos afirman haber intentado dicha vigilia sin haber visto nada. Otros juran haber visto el fantasma y algunos hasta haber hablado con ella. Otros huyeron despavoridos y rehusan contar lo que vieron. Otros pocos desaparecieron sin dejar más rastro que unas huellas extrañas de pezuñas a la mañana siguiente. El único testigo viviente de estos sucesos es el viejo Elijah Potts, el marmolista (ver 405).

Todo investigador que intente realizar esta vigilia tiene garantizada la aparición de Goody Fowler, que obliga a tirar COR, 1/1D6. Si el investigador es afectado por una locura temporal queda a la vez paralizado y sin poder reaccionar mientras la fantasmagórica bruja lo despacha (R.I.P.).

El fantasma de Goody Fowler

Descripción: siempre se condensa a partir de una niebla blanca que aparece en la cima de la colina del ahorcado, el punto más alto del antiguo cementerio del bosque. Goody tiene una cara maléfica y surcada de arrugas y el cuerpo velado por un sudario. Para atacar extiende una mano alrededor del cuello de la víctima para mantenerla quieta y luego atraviesa su corazón con extensiones ectoplásmicas de los dedos de su otra mano, colocándose de manera que el chorro de sangre resultante pase a través de la parte superior de su forma.

Notas: Goody se aparece sólo a personas que estén en solitario. Los relatos de que puede hablar o revelar secretos son mentira, sólo ataca.

De vez en cuando realiza un ataque físico en lugar de ectoplásmico, dedicándose a beber la sangre de la víctima, que pierde 1D3 puntos de constitución por asalto. Una vez la

víctima seca, el fantasma arroja el cuerpo a los Gules (que siempre están al acecho) y se desmaterializa.

Este fantasma es totalmente inmaterial y no le afectan las armas basadas en energía cinética. La armas encantadas le causan su daño normal así como los hechizos que afecten al POD o a la INT (y concebiblemente ciertos hechizos defensivos) pueden, a juicio del guardián, ser efectivos contra ella. Sin tales intervenciones mágicas la presa

y el ataque de Goody no pueden ser contrarrestados a menos que la víctima consiga llegar hasta el borde del cementerio.

Por cada asalto en el que reciba daño, el fantasma tiene un 50% de probabilidad de desmaterializarse, reapareciendo en la más cercana de las fechas antes comentadas para continuar sus depredaciones. Si recibe daño pero no se desmaterializa, retrocede durante un asalto y luego vuelve a atacar.

Goody puede perseguir a una víctima cuyo contraataque la haya hecho retroceder pero al llegar a la verja de hierro del cementerio se desmaterializa.

Si un investigador consigue desmaterializarla o destruirla, aún deberá enfrentarse a los 2D6+2 Gules que no renuncian a su comida habitual.

El fantasma de GOODY FOWLER

INT 14 POD 17 PV 13 MV 10

Ataque: Chupar sangre 100%, daño 1D3 puntos de CON.

Armadura: ninguna, pero es inmune a todo ataque no mágico.

Hechizos: ninguno (en la actualidad).

COR: 1/1D6 puntos de COR.

403 La casa innominable. Calle de los Límites, 188 N.

Es un lugar con extrañas emanaciones psíquicas. Algo horrible vivió y murió en el ático de esta casa, fruto de los experimentos de un brujo del siglo XVII que era miembro del aquelarre. El ser parece que vuelva a la vida cuando alguien habla de él o piensa en él. La calavera del monstruo, enterrada por Randolph Carter junto con el resto de su esqueleto en una tumba sin marcar cubierta por una losa de pizarra en el antiguo cementerio del bosque y era semihumana pero tenía unos cuernos de unos 10 cm.

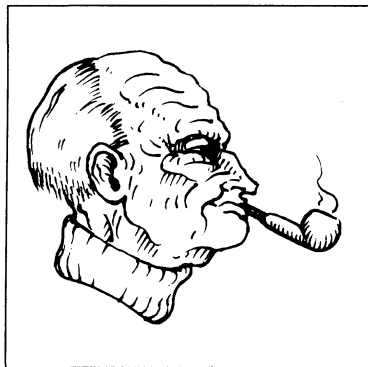
Esta criatura fue devuelta a la existencia por última vez por Carter y su amigo Joel Manton (ver 406) mientras estaban sentados en el cementerio comentando la historia del monstruo, el cual les persiguió por todo Arkham. Ambos consiguieron escapar y a la mañana siguiente vagaban sin rumbo por la Colina de la Pradera.

Aunque ninguno de los dos recuerda gran cosa acerca de su asaltante, Manton una vez lo describió así: "era como una gelatina o un lodo, pero tenía formas, miles de formas de un horror más allá de toda memoria. Había ojos y una mancha. Era el pozo, el torbellino, la abominación definitiva. Carter, ¡era el innominable!"

El dueño de la casa fue enterrado en 1710 cerca de la lápida sin marcar en el antiguo cementerio del bosque y la



Fantasma Goody Fowler



Elijah Potts

casa quedó desierta con el ático aún cerrado. A pesar de que se oían extraños ruidos procedentes del lugar, nadie osaba acercarse. Poco tiempo después, todos los ocupantes de una parroquia cercana fueron asesinados salvajemente.

En 1793 un chico que buscaba pistas acerca del ser se volvió loco de forma inexplicable después de entrar en la casa solo. En 1922 Randolph Carter y Joel Manton volvieron inadvertidamente a convocar a dicho ser.

Este ser innominable es mencionado en el sexto libro demoníaco de Cotton Mather como “el ser con el ojo manchado, más que una bestia pero menos que un hombre”. Se rumorea que este ser, antes de la muerte de su guardián, acechaba por la noche asomándose a las ventanas de las casas, y en una ocasión uno de los jinetes del correo le vio siendo perseguido a través de la Colina de la Pradera por un hombre desconocido.

La casa ha permanecido vacía desde 1710 y está en admirable buen estado pese a los más de 200 años de abandono.

Si de alguna manera se le convoca, la llegada del ser obliga a tirar COR, 2/2D6+2 y automáticamente causa locura temporal, durante la cual persigue a sus aterrorizadas víctimas, corneándolas por valor de 1D4 puntos de daño y golpeando con sus pezuñas por valor de 1D2 puntos de daño. Raramente mata a sus víctimas pero puede infligir cicatrices permanentes.

404 Vaquería de Arkham. Calle del Río, 559 O.

Hace más de 50 años que proporciona productos lácteos sanos y de calidad. Una docena de repartidores salen a la calle a las 4'30 h por lo que pueden ser testigos de cosas interesantes.

405 Elijah el marmolista. Calle de los Límites, 113 S.

Tiene más de ochenta años y lleva más de 60 tallando lápidas para los muertos de Arkham. Vive y trabaja en un edificio decrepito de la calle de la Colina, al otro lado del cementerio. Cuando era más joven esculpió los capiteles de las columnas de alguno de los edificios de la Universidad.

Elijah está al corriente de la existencia de los Gules en el cementerio pero él no les molesta y ellos no le molestan a él. A veces también ha visto aparecer al fantasma de Goody Fowler la noche de Walpurgis o la de Halloween. Una vez, en 1901, presenció la muerte de un forastero que intentaba pasar la noche solo en la cima de la colina.

Sentado en la cima, el hombre de Boston esperó al fantasma pero no se dio cuenta de las formas oscuras que se deslizaban entre las sepulturas, rodeando la colina en silencio. Cuando apareció el fantasma de Goody Fowler, el hombre quedó aterrorizado e intentó huir pero la bruja le atrapó, atravesándole después el corazón. Tras beber su sangre, arrojó el cuerpo a los Gules quienes lo desmembraron horriblemente y se lo llevaron a sus madrigueras para darse un festín.

Elijah pudo verlo todo desde su ventaja, temeroso de moverse, y nunca se lo ha explicado a nadie. La policía, buscando al forastero, encontró rastros de sangre en la cima de la colina y le interrogó, al igual que a otros, pero Elijah afirmó no haber visto nada.

El anciano es amable a la par que razonablemente hablador acerca de la mayoría de temas, pero sólo la necesidad más imperiosa puede llevarle a mencionar a los Gules o al fantasma de Goody Fowler. Su COR es actualmente de sólo 32 pero es inmune a pérdidas de COR por ver Gules.

Habilidades especiales: Mitos de Cthulhu 7%, Ciencias ocultas 10%, Historia de las antiguas familias de Arkham 75%.

406 Supervisión de las escuelas públicas. Calle Mayor, 601 O.

Un edificio pequeño, dedicado en su mayor parte a equipo de mantenimiento y talleres. Joel Manton, de 42 años, es el actual superintendente de las escuelas de Arkham, responsable de preparar el presupuesto anual y de mediar entre los directores de los centros, la Junta Escolar y las oficina del asesor. Fue amigo del desaparecido Randolph Carter y estaban juntos en 1922 en el antiguo cementerio del bosque cuando fueron atacados por el ser innominable de la casa de la calle de los Límites nº 188 N (ver 403). Manton puede explicar poco acerca de su experiencia a menos que se le hipnotice. Vive en el 180 O de la calle Lich.

407 Escuela primaria Hubbard. Calle de la Iglesia, 622 O.

Los alumnos (de 6 a 14 años) inician las clases el primer lunes de Septiembre y las acaban el ultimo viernes de Mayo.

408 La iglesia del Oeste. Calle Mayor, 561 O.

Esta iglesia de madera fue construida en 1801 y se abandonó en 1878 cuando se empezaron a oír gemidos procedentes del ataúd de Trisham Goddard. Goddard, uno de los primeros fundadores de la iglesia murió en 1810 y su cuerpo fue enterrado en el sótano del edificio. A pesar su militancia activa en la iglesia, insistentes rumores le atribuían poderes de magia negra y cuando empezaron a oírse sonidos como de movimiento procedentes de su ataúd de piedra cuatro generaciones más tarde, la por entonces mermada congregación votó masivamente por unificarse con una iglesia próxima. La iglesia ha permanecido cerrada desde entonces.

409 La isla deshabitada

Visible desde el puente de la calle de la Guarnición, este pequeño islote, no habitado por nadie, raramente recibe visitas. Es de perbil bajo y pantanoso y está cubierto de densa maleza. En su punta Este, visibles desde el puente, hay una serie de piedras verticales de color gris, cubiertas de musgo. En el centro del círculo de piedra que forman se encuentra un altar, de similar sustancia. Se dice que las piedras son anteriores incluso a los indios que ocupaban la región hasta la llegada del hombre blanco.

La gente supersticiosa a veces afirma ver a la bruja Keziah Mason y a su familiar Brown Jenkin rondando por la isla. El aquelarre que se reúne en el valle oscuro tras la Colina de la Pradera podría tener también relación con este lugar.

Existen cargos pendientes contra una serie de alumnos de Miskatonic acusados de realizar rituales anticristianos, consistentes en la muerte de animales domésticos, en la isla. Los animales eran perros y gatos comprados en la tienda de animales local y al parecer fueron muertos en el transcurso

de una fiesta salvaje organizada por una de las fraternidades universitarias. Los nombres de los acusados no han sido revelados por la policía.

410 Los muelles

La fachada fluvial está llena de almacenes largos, oscuros y en plena decadencia, puesto que los únicos que utilizan alguno de ellos son los contrabandistas de licor. El espacio entre los almacenes y los muelles es estrecho y de noche está sin iluminar, además de estar atestado de basura, por lo que más parece un callejón que una calle. Los vagabundos acostumbra a alojarse por aquí de vez en cuando.

411 Los almacenes antiguos

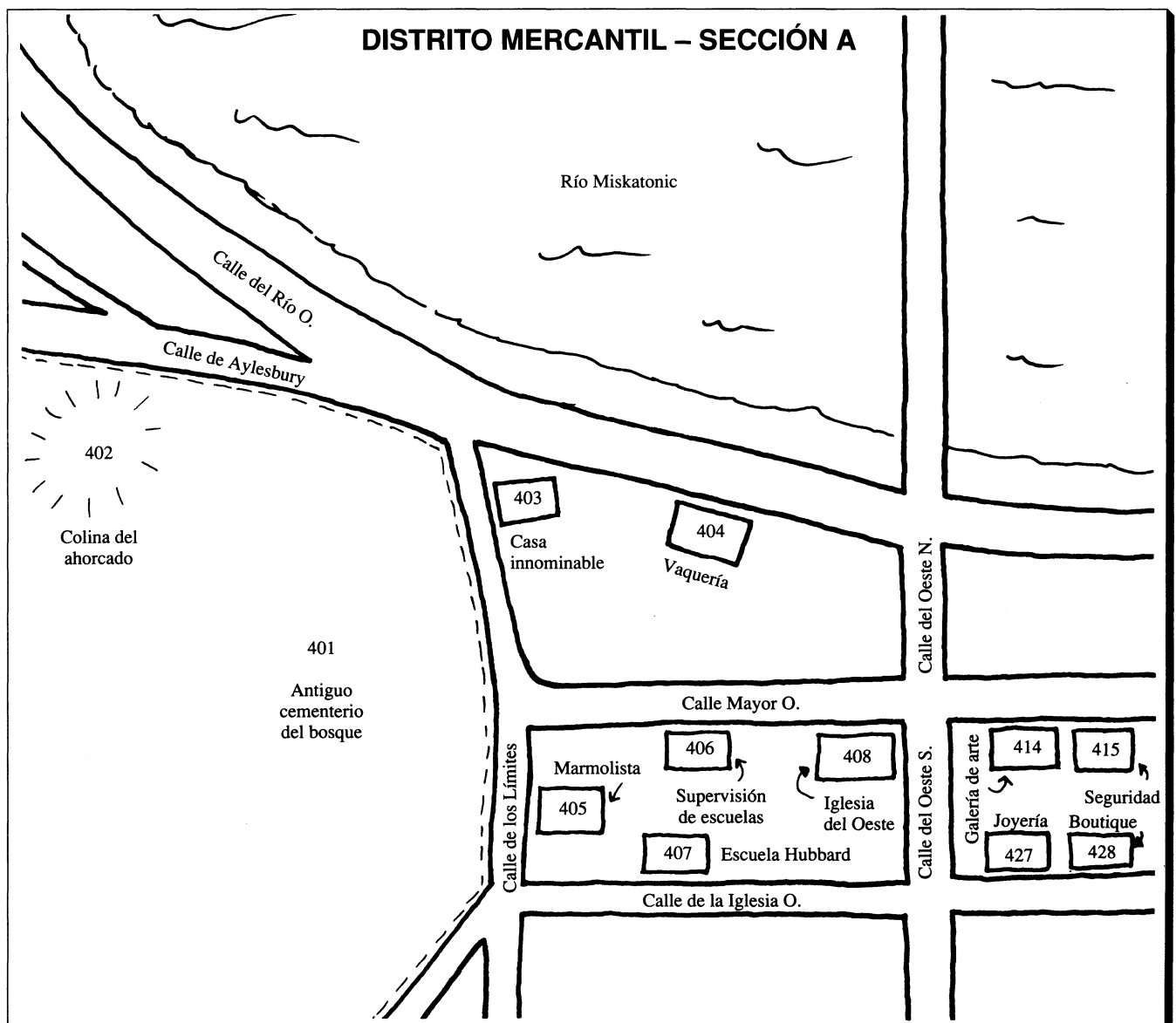
Al Norte de la Calle Mayor, desde Oeste hasta Guarnición. Construidos a principios del siglo XIX, estos grandes almacenes de ladrillo de estilo Georgiano llevan un siglo junto al río (N. del T.: también se denominan 'tinglados'). La mayoría están desocupados aunque alguna empresa local los utiliza de vez en cuando para almacenaje temporal. La empresa de transportes 'El trébol de cuatro hojas' ha alquilado hace poco uno de los grandes.

Pueden verse marcas de agua de 1'50 m de altura en los lados de esos edificios, procedentes de la gran inundación de 1888.

412 Transportes 'El trébol de cuatro hojas'. Calle Mayor, 200 O.

La empresa puede transportar una carga a donde se desee o alquilar un camión por 5 \$ al día para hacerlo uno mismo. También es una tapadera para la operación de contrabando de licor que O'Bannion arrebató a Joe Potrello. La parte delantera del edificio son despachos y en la de atrás hay un almacén, aparcamiento para los camiones y un pequeño taller de mantenimiento de los mismos. El licor sube en barcas por el río y se almacena aquí.

Potrello traía la bebida en camiones desde Boston pero el incremento de las ventas bajo la dirección de O'Bannion ha hecho necesario un incremento del suministro. Ahora, el licor lo traen en un barco que echa el ancla frente a Kingsport, a más de las 12 millas de aguas territoriales y se descarga por la noche en lanchas rápidas que remontan el estuario del Miskatonic con las luces apagadas hasta Arkham.





Danny O'Bannion

Al llegar a las afueras de la ciudad, las lanchas apagan el motor y echan el ancla hasta que pase un tren de carga (cuyos horarios son fijos) y entonces, aprovechando el ruido, cruzan hasta el otro lado. Si se calcula el tiempo correctamente, las lanchas llegan a los muelles antes de que acabe de pasar. Las lanchas amarran y son descargadas, y la mercancía pasa al almacén de la empresa de transporte.

Desde allí el licor se distribuye a grandes compradores como El Bar o el Almacén de Arkham quienes a su vez pueden repartirlo a compradores de menor volumen o venderlo directamente.

Ayudada por sobornos regulares a algunos agentes de policía, la rutina funciona admirablemente bien; Arkham se ha convertido en el centro de distribución de las comunidades próximas como Aylesbury, Rowley, Ipswich, Newburyport y (en cantidades desmesuradas) Innsmouth.

O'Bannion utiliza a miembros de cada distinto grupo étnico para que introduzcan la mercancía en ellos y ocasionalmente recluta a un 'gorila' nuevo de entre los matones locales de origen irlandés. También hace préstamos usurarios.

A O'Bannion le encantaría deshacerse de Joe Potrello de forma permanente pero Arkham es un lugar demasiado pequeño como para una acción directa, por lo que se lo ha tomado con calma y está esperando una oportunidad propicia para que pueda pasar por un accidente.

Danny O'Bannion: tiene 33 años, mide 1'80 m y es musculoso; se acuerda de los chistes y los cuenta con gracia, pudiendo hablar de cualquier tema durante horas. Comparado con Potrello, O'Bannion tiene mucha educación y puede introducirse en ambientes que al otro le estaban vedados.

Nacido y criado en Boston, es un irlandés de tercera generación. Lleva trajes a medida, tiene coche (el clásico Packard negro de los gángsters) y vive en una lujosa habitación del Timbleton Arms. Su amable trato oculta una personalidad fría y brutal a la que le encanta humillar o destruir a aquellos que le estorban.

A menudo suele estar fuera de la ciudad, normalmente de viaje a Boston para recibir instrucciones de sus jefes y para liquidar con ellos las ganancias del negocio. Sus jefes se fían de él hasta el punto de utilizar sus lanchas para arrojar cadáveres al mar.

O'Bannion mantiene sus manos limpias y sólo dirige de manera directa la empresa de transportes. Se implica únicamente cuando alguna gestión delicada (sobornar a alguien importante) requiere sus habilidades. Todos los asuntos sucios los realizan matones a sueldo.

DANNY O'BANNION, 'capo' local

FUE 15 CON 15 TAM 16 INT 15 POD 14
DES 13 APA 15 EDU 12 COR 21 PV 16

Habilidades: Contabilidad 15%, Regatear 45%, Crédito 50%, Esquivar 65%, Conducir automóvil 35%, Charlatane-

ría 75%, Escuchar 35%, Elocuencia 25%, Psicología 50%, Discreción 30%, Descubrir 45%.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 40%, daño 1D4+1D4.

Pistola automática .38 40%, daño 1D10.

Patada 65%, daño 1D6+1D4.

Presa 35%, daño especial.

Cachiporra 55%, daño 1D8+1D4 (sólo a efectos de dejar inconsciente).

Bobby Sills: es el segundo de a bordo de O'Bannion y quien se ocupa de todos los envíos de alcohol ilegal. De buena apariencia y muy astuto, Sills es algo más llamativo que su jefe en el vestir y en sus hábitos. Tiene un Lincoln V-8 de cuatro puertas.

También se ocupa del día a día de los negocios tanto del licor, como de los números como de las extorsiones. Él mismo, con uno o dos 'ayudantes' va a visitar a los deudores para hacerles entrar en razón.

Por último, es el encargado de las operaciones que requieren un toque de sutileza y fue él quien quitó de enmedio al secuaz de Potrello hace unos años.

BOBBY SILLS, lugarteniente

FUE 14 CON 14 TAM 13 INT 14 POD 14
DES 15 APA 15 EDU 9 COR 22 PV 14

Habilidades: Crédito 40%, Regatear 45%, Esquivar 55%, Conducir automóvil 50%, Charlatanería 55%, Ocultarse 70%, Escuchar 65%, Vaciar bolsillos 35%, Psicología 55%, Discreción 60%, Descubrir 45%.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 20%, daño 1D4+1D4.

Revólver .38 50%, daño 1D10.

Patada 55%, daño 1D6+1D4.

Presa 35%, daño especial.

Cachiporra 45%, daño 1D8+1D4 (sólo a efectos de dejar inconsciente).

Cuchillo de combate 55%, daño 1D4+2+1D4.

Eddie Leery: uno de los encargados de la agencia de transportes, este hombre fornido y violento es quien mantiene el orden entre los chóferes y los matones, rompiendo dedos, brazos y piernas según le ordene el jefe. También supervisa las entregas nocturnas más allá del límite de las 12 millas.

EDDIE LEERY, matón

FUE 18 CON 17 TAM 17 INT 11 POD 10
DES 12 APA 11 EDU 6 COR 33 PV 17

Habilidades: Crédito 20%, Esquivar 55%, Conducir automóvil 40%, Ocultarse 30%, Escuchar 40%, Psicología 10%, Discreción 30%, Descubrir 35%.

Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3+1D6.

Cabezazo 80%, daño 1D4+1D6.

Revólver .45 40%, daño 1D10+2.

Patada 55%, daño 1D6+1D6.

Presa 75%, daño especial.

Cachiporra 90%, daño 1D8+1D6 (sólo a efectos de dejar inconsciente).

Cuchillo 80%, daño 1D4+2+1D6.

Meyer Golditz: un contable. Lleva los libros del licor, los préstamos y otros 'negocios' de O'Bannion, además de la empresa de transportes. Es un hombre nervioso, muy detallista. Tiene un despacho en la empresa de transportes y se aloja en la casa de huéspedes de la señora Clark.

Por razón de su puesto, sabe cuánto se roban entre sí todos estos gángsters, además de robar a sus víctimas y el

tipo de tratos que mantienen le hace ver que si puede engañarles debería hacerlo ya que no tiene sentido tener lealtad a semejantes individuos. Sueña con robarle a O'Bannion 100.000 \$ y empezar una nueva vida en California, como contable de los estudios Goldwin o Universal, a ser posible en algún sitio en el que haya muchas chicas.

MEYER GOLDITZ, uno que sabe demasiado

FUE 10 CON 11 TAM 10 INT 16 POD 11
DES 11 APA 11 EDU 14 COR 14 PV 11

Habilidades: Contabilidad 81%, Regatear 25%, Crédito 30%, Conducir automóvil 30%, Derecho 15%, Psicología 35%, Discreción 45%, Nadar 30%.

Armas: Revólver .32 20%, daño 1D8.

Cinco 'gorilas': en la Empresa hay los suficientes empleados de Boston como para pensar que una fuerza exterior se está introduciendo en el valle. Todos los empleados son criminales o de talante criminal y en una hora se puede traer un contingente adicional de Boston.

Cinco 'gorilas'

	FUE	CON	TAM	DES	POD	COR	PV
1	14	14	12	12	11	35	13
2	13	11	13	11	12	28	12
3	16	12	14	10	10	33	13
4	13	13	13	15	11	34	13
5	12	16	12	12	9	27	14

Habilidades: Tregar 55%, Esquivar 55%, Conducir automóvil 55%, Charlatanería 45%, Ocultarse 55%, Vaciar bolsillos 25%, Discreción 55%, Descubrir 55%.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1d3+1D4.

Cabezazo 55%, daño 1D4+1D4.

Patada 45%, daño 1D6+1D4.

Presa 70%, daño especial.

Cachiporra 75%, daño 1D8+1D4 (sólo a efectos de dejar inconsciente).

Cuchillo de combate 65%, daño 1D4+2+1D4.

Revólver .38 75%, daño 1D10.

413 Estación de servicio ESSO. Esquina NO de Mayor y Guarnición.

La gasolina cuesta lo mismo que en la Phillips del otro lado del río pero el personal no es tan amable y el lugar no está tan limpio. Sin embargo, el mecánico es algo mejor. Abre de 7 a 18 h de lunes a sábado.

Habilidades especiales: Mecánica 82%, Electricidad 80%.

414 Galería de arte. Calle Mayor, 451 O.

Andreas ver Hoeven, el propietario, procede de Nueva York y fue educado en Francia. Expone todo aquello que cree con mérito. Es un estudioso del arte americano contemporáneo y posee uno de los últimos cuadros de Pickman de tema macabro. Como quiera que persistentemente lleva colecciones a Boston, tiene un buen nivel de negocios.

Como conocedor e historiador artístico, escribe de vez en cuando para la *Gaceta*.

De vez en cuando se dedica a hacer restauraciones y, aunque no es un gran experto y a veces se arriesga demasiado, más de una vez ha conseguido descubrir una pequeña obra de arte debajo de una pintura intrascendente.

Habilidad especial: Historia del arte 55%, Restauración de óleos 65%.

415 Alarmas y arcas de seguridad Ace. Calle Mayor, 433 O.

La empresa instala sistemas eléctricos de alarma antirrobo en empresas y domicilios particulares a partir de 50 \$.

Richard Henry Ace, el dueño, puede conseguir un guardia de confianza para patrullar un negocio o una finca, a razón de 1 \$ la hora, pero la calidad de dichos guardias no es excesiva. Si se le da tiempo, puede buscar a un policía fuera de servicio (más cualificado que el otro) que hará lo mismo por 2 \$ la hora.

Ace dispone de un amplio surtido de archivadores y arcas a prueba de fuego y puede instalar cajas de caudales de hasta 5 m³ de capacidad, con puertas de hasta FUE 130 y que resisten hasta 1000 °C.

Ace es el único cerrajero de la ciudad que hace servicios a domicilio en el acto o en mitad de la noche.,

416 Armería E. Parrington. Calle Mayor, 417 O.

Edward Parrington es un armero muy cualificado que puede reparar o modificar muchos tipos de armas de fuego. Recarga cartuchos por encargo y puede bromear sobre aquella vez en que 'vino un chiflado y me encargó 20 balas de plata, que luego jamás pasó a buscar' (el guardián puede decidir de qué calibre). Tiene un buen surtido de armas cortas, escopetas y fusiles aunque no armas exóticas como escopetas de cazar elefantes. Toda petición de un arma inusual la pasa a Abercrombie y Fitch en Boston.

Parrington sabe cómo conseguir armas automáticas o pesadas (que son ilegales) pero sólo se arriesgaría en favor de otro miembro del Club de Tiro que tuviera un problema, como por ejemplo agitadores comunistas en su fábrica, lo cual requiere medios pesados.

Habilidad especial: Máquinas-herramienta 45%.

Club de Tiro de Arkham: Parrington es el presidente del muy elitista (la cuota anual son 50 \$ y sólo se puede ingresar por invitación) Club de Tiro, el cual se reúne a menudo en su tienda. Asa Nichols, el Jefe de Policía, es el Tesorero este año.

Los miembros del club disponen de acceso ilimitado a un campo de tiro que hay al NE de la Colina de la Pradera; además se organizan una merienda campestre en verano y una cena (en la que el menú suele ser caza) en otoño. Por cada mes de prácticas en el campo de tiro con un tipo y calibre de arma se gana 1D6 en la habilidad correspondiente, con un máximo del 50%.

417 Muebles y alfombras Anderson. Calle Mayor, 353 O.

Muebles de calidad, alfombras y tapices. Casa fundada en 1869. Ben Anderson tiene una colección particular de muebles (como por ejemplo, escritorios) con compartimentos secretos.

Habilidad especial: Encontrar compartimento secreto 73%.

418 Estudio de baile de Arthur Murray. Calle Mayor, 333 O.

Aquí pueden aprenderse los últimos bailes de moda. Un curso de 8 semanas cuesta 20 \$ y al final de éste se adquiere la habilidad de Baile de salón al 15%. Toda mejora adicional sólo puede venir de la mano de la experiencia.

419 Animales de compañía. Calle Mayor, 321 O.

Se venden cachorros de raza, loros, canarios y peces tropicales, además de todo tipo de comida y accesorios. Este negocio, de reciente instalación lo dirige Albert Cunningham, que no es de Arkham.

Recientemente, Cunningham vendió varios animales domésticos antes de descubrir que estaban siendo sacrificados en los ritos iniciáticos de una de las fraternidades universitarias (N. del T.: una especie de clubs sociales, normalmente designados mediante letras griegas, que se suelen caracterizar por las tremendas juergas que organizan, y en los que existen complejos y a veces bufonescos rituales de entrada). Los ritos se celebraban en la isla deshabitada del centro del río.

Cuando el asunto trascendió la policía intervino, los alumnos en cuestión fueron suspendidos y Cunningham se ha querrellado por la vía civil contra tres de los responsables, al amparo de la antigua ley de porte y acarreo de Massachusetts, que se dictó para proteger a los caballos de los malos tratos de los carreteros. La policía no ha facilitado los nombres de los querellados, dos de los cuales pertenecen a familias influyentes de la localidad. Hasta el momento, el incidente ha sido tapado y Cunningham advertido amablemente de que se abstenga de citar en público los apellidos de los inculcados, por lo menos hasta después del juicio. La forma en que sepa llevar este tema será determinante para el futuro de su negocio en Arkham.

Habilidad especial: Zoología 40%.

420 Instrumentos musicales Manelli. Calle Mayor, 307 O.

Como quiera que no paga un alquiler excesivo, Alberto Manelli puede llevar a cabo una política de precios bajos, por lo cual hace un excelente negocio vendiendo partituras, grabaciones fonográficas, pianos, violines y clarinetes. Los ukeleles están pasando de moda, incluso aquí. También da clases de canto, populares entre los que tienen fantasías ariscotráficas.

Las canciones más populares en 1928 son "Sólo puedo darte amor" y "Alegría"; en 1929 serán "Polvo de estrellas", "Los días felices han vuelto" y "Pasa de puntillas entre los tulipanes".

Manelli era barítono en Italia pero su futuro se desvaneció después de un trágico asunto amoroso que le hizo huir al Nuevo Mundo. Vive en Arkham en casa de unos parientes.

De ademanes floridos y muy exigente con sus alumnos, Manelli grita y aúlla, rompe muebles, se tira de los pelos o llora de alegría cuando da clase. Las clases cuestan 1 \$ la hora, dos veces por semana; por cada seis meses, se ganan 1D6 puntos en Cantar con un máximo del 50%.

421 Antigüedades. Calle Mayor, 261 O.

El propietario es George Tillinghast, hermano menor de Edwin, el librero. Aunque son hermanos y pertenecen ambos a la Sociedad Histórica de Arkham, hace años que no se hablan desde que discutieran por una división de propiedades en el testamento de su padre.

En la colección de Tillinghast hay algunas antigüedades de mucho valor.

Habilidad especial: Tasar muebles antiguos 75%.

422 Óptica. Calle Mayor, 237 O.

Bernard Evans realiza mediciones de agudeza visual y prescribe gafas. Normalmente encarga las lentes a un servi-

cio óptico de Boston pero en caso de necesidad puede tallarlas y pulirlas él mismo si se le suministran los cristales base. *Habilidades especiales:* Óptica 35%, Óptica aplicada 65%, Tranquilizar a los pacientes 55%.

423 Relojería Malloy. Calle Mayor, 205 O.

Vende y repara todo tipo de relojes, de pared y de pulsera. John Malloy, de 55 años, tiene esta tienda desde 1911 y es un gran coleccionista de relojes antiguos. En casa tiene un enorme reloj de pared en forma de ataúd marcado con extraños jeroglíficos y con cuatro manecillas, que obtuvo en la subasta de una colección privada. En los últimos 12 años ha intentado aprender algo acerca de dicho reloj sin demasiado éxito.

424 El centro de la Radio. Calle Mayor, 197 O.

El dueño es Robert Valencia, de 29 años. Vende aparatos de radio, fonógrafos y discos. En la trastienda tiene un pequeño taller de reparaciones, además de un emisor-receptor de onda corta. Es un apasionado de su profesión y nunca deja de aprender.

Habilidad especial: Electricidad 35%, Radio 18%.

425 Fenner Avery, Tabacos. Calle Mayor, 185 O.

Posee tabacos de importación de calidad como el Balkan Sobranje, además de marcas nacionales, tanto para pipa como en cigarros. Si bien dispone del tradicional reclamo de madera en forma de indio, para protegerlo de los gasteros lo tiene en el interior de la tienda.

426 Telescopios y juguetes Walters. Calle Mayor, 131 O.

Timothy Walters, de 42 años, vende cámaras de calidad, microscopios, binoculares y telescopios, así como trenes y barcos a escala y soldaditos de plomo soberbiamente pintados.

Walters es un astrónomo aficionado muy activo, buen amigo del profesor Billings, de la Universidad. Su hermano mayor, Harvey Walters, el celebrado místico y estudioso de Nueva York, de vez en cuando visita Arkham, alojándose en casa de Timothy.

Uno de los telescopios de Walters es de un diseño extraño (tiradas de Física o Astronomía para descubrirlo); Walters lo compró en un subasta. El manuscrito que lo acompaña, escrito en Alemán, afirma que las lentes son anormales, pero al probarlo Walters no vio nada raro (no miró en los lugares adecuados). Sin embargo, lo considera un ejemplar de coleccionista y no se separaría de él por menos de 50 \$.

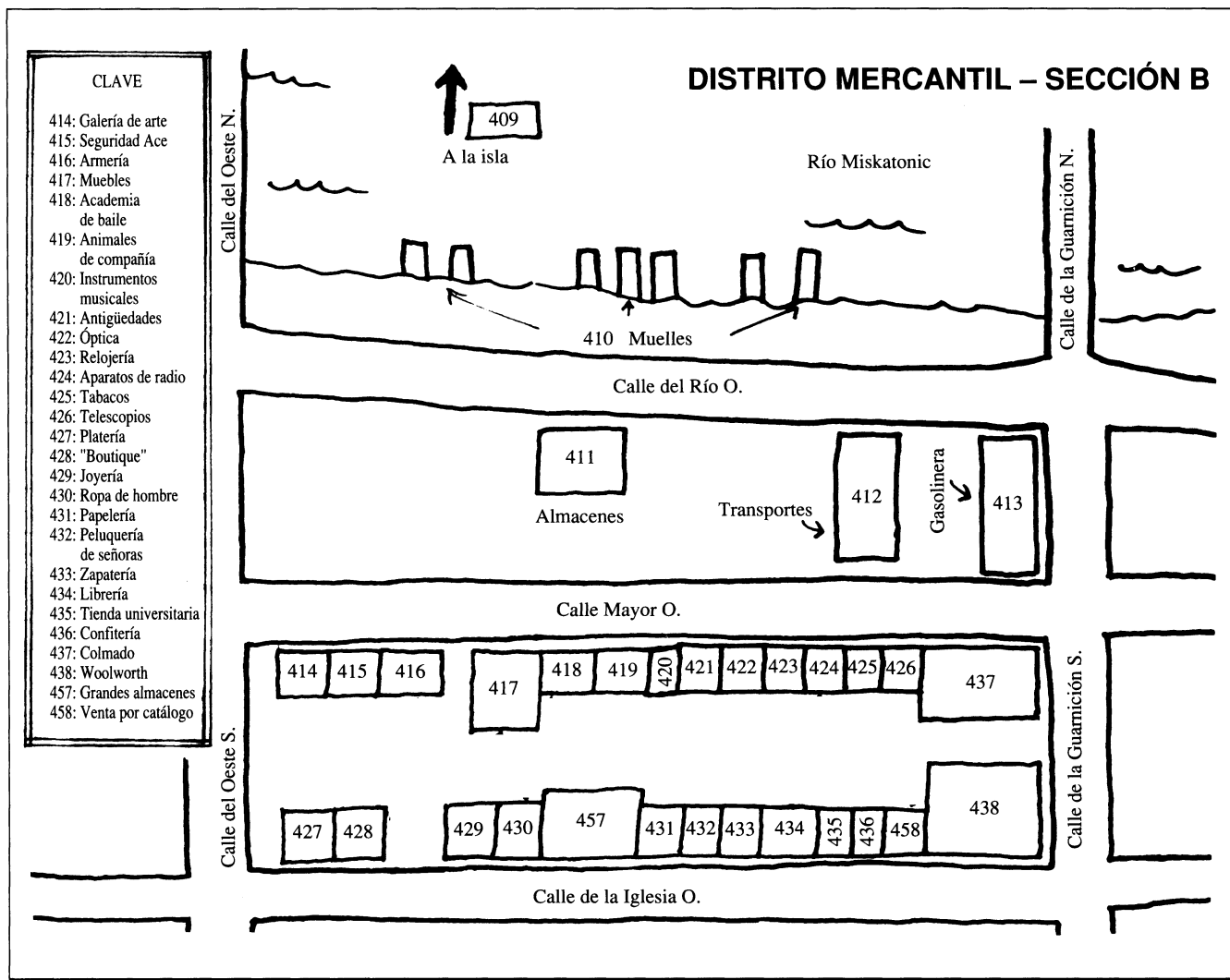
También es un excelente fotógrafo comercial, habiendo desarrollado algunas técnicas de hielo seco de gran valor para los astrónomos, por lo que podría ayudar a los investigadores a fotografiar lo que por lo general no es fotografiable.

Habilidades especiales: Astronomía observacional 45%, Óptica 55%, Fotografía 75%.

427 E. Waite, platero. Calle de la Iglesia, 478 O.

Se especializa en joyas de oro y plata, a menudo engastadas con piedras preciosas. Puede realizar cualquier montura si se le dibuja. Él y el joyero, Lazlo Caselius tienen una relación comercial estrecha en la que Waite compra gemas a Caselius y éste encarga monturas a Waite.

Waite se trasladó aquí desde Innsmouth en 1918 con dinero prestado por Caselius (que aún está pagando),



poniendo como garantía algunas piezas de joyería que Waite se trajo de Innsmouth y que éste espera poder recuperar un día u otro. Está temeroso de que alguien de Innsmouth descubra que ha roto la confianza que en él se depositó, enseñando las joyas a extraños. Él mismo puede que tenga o no la marca de Innsmouth; tiene 34 años y muy poco pelo.

428 'Boutique' de Hattie. Calle de la Iglesia, 428 O.

Esta tienda la abrió en 1926 la refinada (pero de familia humilde) Hattie O'Brian, que ahora tiene 42 años.

En su tienda se puede encontrar el último grito en moda y ello combinado con sus grandes dotes para la diplomacia hacen que sea muy popular en Arkham. Además, cose muy bien.

429 Joyería Caselius. Calle de la Iglesia, 388 O.

Joyas de calidad media a alta, con monturas clásicas o de encargo. Lazlo Caselius es un experto tallador de gemas, aunque últimamente no ha tenido mucho trabajo de esta índole. Conoce a fondo los estilos antiguos de joyería Europea y Americana.

En sus vitrinas hay algunas piezas de oro de Innsmouth que tiene en prenda de un préstamo que hizo a Waite, el platero.

Habilidad especial: Tasar piedras preciosas 75%.

430 Sastrería Pike. Calle de la Iglesia, 338 O.

Todo tipo de ropa para hombre hecha a medida. También tiene ropa de caza y de equitación.

431 Suministros para oficina Gilman. Calle de la Iglesia, 298 O.

Papel, plumas, lápices, muebles de oficina, libros rayados, máquinas de sumar, de escribir y otros accesorios.

432 Salón de belleza de la Srta. Jenny. Calle de la Iglesia, 288 O.

Dirigido por Jenny Aberstrom y muy popular entre las jóvenes. Peina y corta el pelo, lo cual le costó un pleito (que ganó) con los peluqueros de la ciudad (todos ellos con licencia), quienes intentaron que sólo pudiera peinar pero no cortar.

433 Zapatería de la Universidad. Calle de la Iglesia, 268 O.

Zapatos de hombre y de mujer. En la trastienda se hacen reparaciones.

434 Librería Jaywil. Calle de la Iglesia, 246 O.

Una librería grande dedicada a nuevas ediciones y libros de texto, que además también dispone de una sección de encargos. Disponen de más de 7000 títulos sobre un amplio

abanico de temas. Reciben cargamentos regulares desde Gran Bretaña y el Continente. La mayoría de su negocio está enfocado hacia la Universidad, tanto profesores como alumnos. Malvina Jaywil, de 56 años, inteligente y algo desahogada, es la propietaria. Abren de 8'30 a 17'30 h sin interrupción de lunes a viernes.

El año 1928 se publica "Punto contrapunto" de Aldous Huxley y "El amante de Lady Chatterley" de D.H. Lawrence (la prohibición generalizada de este título incluía su importación a los EEUU). En 1929 Jaywil ofrecerá "Adiós a las armas" de Hemingway, "El sonido y la furia" de Faulkner y "Mira hacia casa, angel" de Wolfe.

435 La tienda de la Universidad. Calle de la Iglesia, 224 O.

Todo lo necesario para el alumno (masculino) de la Universidad: banderines, jerseys, chaquetas, anoraks, pancartas, agujas de corbata, jarras de cerveza, papel de cartas con membrete, etc.

436 Confitería Marsh. Calle de la Iglesia, 172 O.

Aquí se pueden obtener caramelos recién hechos a peso o por piezas y además se sirven diversas bebidas carbónicas.

437 Kroger. Esquina SO de Mayor y Guarnición.

Ultramarinos y comida enlatada de primeras marcas a

precios razonables. Una de las primeras cadenas de supermercados.

438 Woolworth (Todo a 10 ¢). Calle de la Iglesia, 110 O.

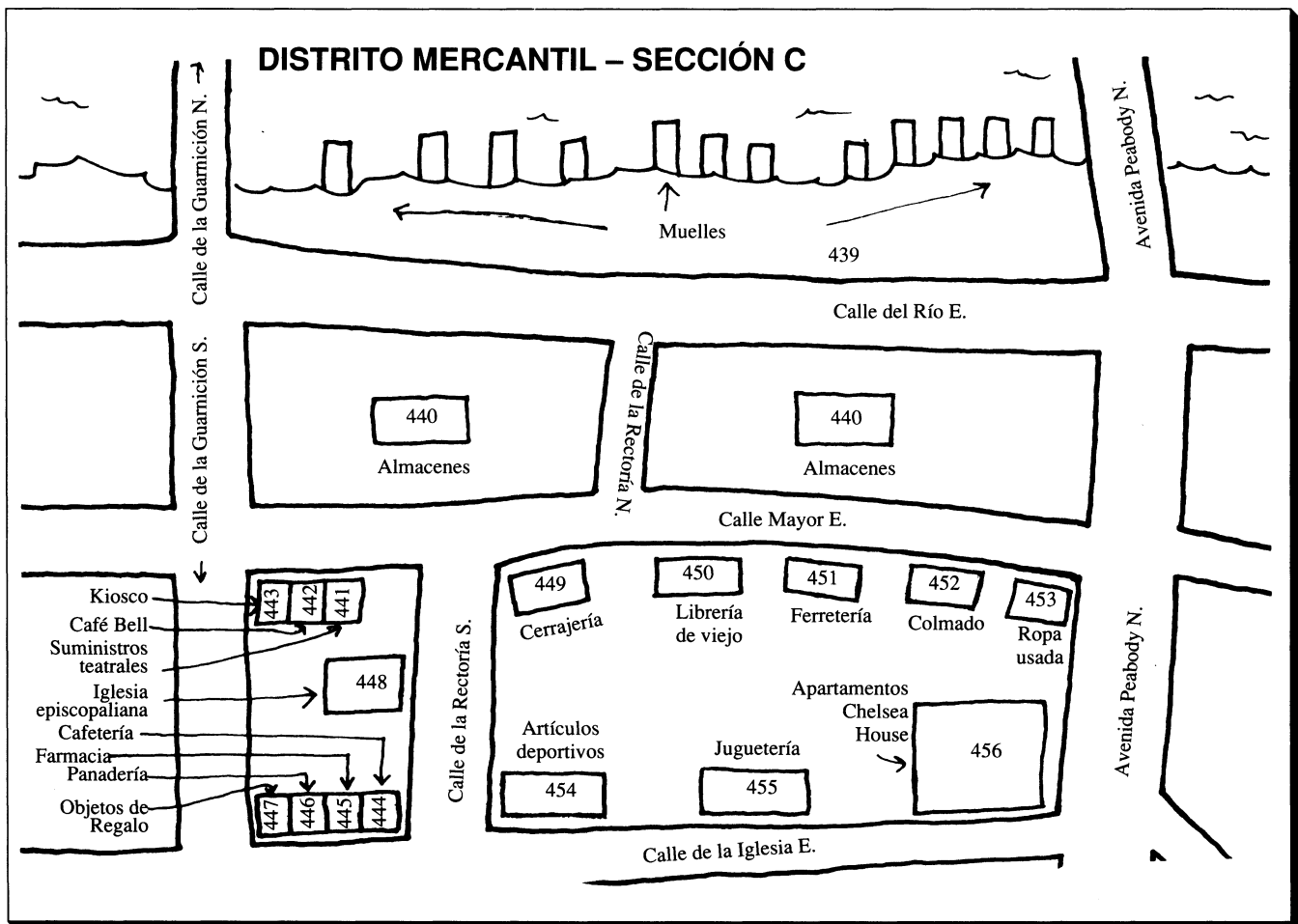
En esta tienda no hay nada que cueste más de 10 ¢ incluyendo accesorios domésticos, novelas, caramelos, bebidas carbónicas, agujas, hilo, abrelatas, etc.

439 Almacenes del Este. Al N de Mayor, de Guarnición a Peabody.

Estos antiguos almacenes de madera son parecidos a los del Oeste. Años atrás fueron convertidos en viviendas y así los para ancianos, misiones que siguen desempeñando. Entre las estructuras serpentean caminos y callejones. Hay algunos construidos sobre un viejo muelle que se había usado antiguamente para descargar lana y algodón para las fábricas textiles.

440 Kiosco. Esquina SE de Guarnición y Mayor.

Aunque los dos kioscos de la ciudad tienen prácticamente el mismo tipo de publicaciones, el que está más cerca del campus es más grande y dispone de más periódicos de fuera del estado. También tiene un surtido más amplio de revistas del corazón, de aventuras y de crucigramas, todas ellas muy populares. Abre de 6'30 a 17'30 h de lunes a sábado.



442 Café de Bell. Calle Mayor, 132 E.

Una casa de comidas limpia y agradable con una calidad bastante superior a la media. El desayuno cuesta entre 25 y 45 ¢ y la comida entre 50 y 60. Tras el escaparate y en la pared lateral hay mesas cómodas y también dispone de barra. Abre de 6 a 15 h, de lunes a viernes.

443 Suministros teatrales Markwil. Calle Mayor, 148 E.

Se alquilan y venden disfraces y se pueden encontrar maquillaje, barbas y bigotes postizos, pelucas, etc. Ben Woodward, que es el dueño y encargado de la tienda tiene como clientes habituales las diversas compañías de teatro aficionado. Además, dispone de material para efectos especiales como magnesio, niebla química y telarañas de goma.

444 Cafetería de la calle de la Iglesia. Esquina NE de Guarnición e Iglesia.

El sitio más barato para comer al S del río. Se puede tomar una especie de comida por 15 ¢. Abre de 5 a 14 h de lunes a sábado.

445 Farmacia de Bryant. Calle de la Iglesia, 135 E.

Mather Bryant, de 61 años, hace casi cuarenta que dirige esta farmacia. La competencia con la nueva farmacia de Walgreen podría hacer menguar el negocio pero la clientela de Bryant es leal.

Habilidades especiales: Diagnosticar envenenamiento 55%, Farmacología 80%, Tratar envenenamiento 75%.

446 Panadería de Taranowski. Calle de la Iglesia, 157 E.

Esta es la segunda tienda y tan buena como la primera. Todo tipo de pan y pastas y además café. Abre de 5 a 14 h de lunes a sábado pero cierra los miércoles.

Sheila Torsen, una fornida chica de 22 años, es la encargada. Sin que lo sepan ni sus familiares ni sus compañeros, pertenece al aquelarre (ver 1007).

447 Objetos de regalo Arkham. Calle de la Iglesia, 195 E.

Chucherías, cerámica, objetos de escritorio, juegos de Mah-johng, etc. La propietaria y dependienta es la amable anciana Edith Winkler, que vive en la parte de arriba de la tienda. Tenida por todos como una mujer encantadora, la Sra. Winkler es admirada por sus amigos por su entereza de carácter al haber seguido adelante con el negocio después de que su marido se fugara con una pelandusca hace 20 años.

A menos que lo descubran los investigadores, a la muerte de la Sra. Winkler el nuevo propietario de la tienda descubrirá los cuerpos de un hombre y una mujer, envenenados con cianuro, enterrados en el sótano.

448 Iglesia episcopaliana de Christchurch. Calle de la Rectoría, 150 S.

Esta iglesia fue fundada en 1792 y la presente estructura de piedra ha alojado a los fieles desde 1824. El padre Archibald Bishop es quien dirige esta próspera y satisfecha congregación (a veces incluso algo pagada de sí misma).

449 Cerrajería de Caleb Markham. Calle Mayor, 206 E.

Nativo de Arkham, de 48 años, Markham hace llaves, repara cerraduras y otros elementos de cierre además de ven-

derlos e instalarlos (incluyendo pequeñas cajas fuertes de pared). Hace servicios a domicilio pero no antes de tres o cuatro días. Es un hombre honrado y nunca hará nada impropio o ilegal. Es un experto en abrir viejos arcones y vitrinas sin dañarlos. Tiene muy mal genio. La tienda abre de 8 a 12 y de 13 a 17 h de lunes a viernes.

Habilidad especial: Abrir cerraduras 82%.

Oportunidad de empleo: Markham busca un aprendiz. Todo investigador que le ayude durante seis meses aprenderá las siguientes habilidades en la cantidad porcentual que se indica: Contabilidad 1D6%, Abrir cerraduras 2D6% y Mecánica 1D6%. Estancias adicionales de seis meses permiten incrementar dichas habilidades en la misma proporción, con un máximo del 50%. Markham espera de un aprendiz 50 horas semanales de trabajo y paga 25 \$ por semana. Si un aprendiz falta al trabajo unos cuantos días es despedido sin más.

450 Librería de viejo Harden. Calle Mayor, 226 E.

Una tienda algo descuidada con una selección bastante pedestre de libros de texto usados, novelas baratas y casi un siglo de textos religiosos. A Herbert Harden le encanta leer pero no tiene gusto. Hay un 5% de probabilidad (no acumulativa) por cada día de búsqueda de que un investigador encuentre un volumen de interés. En el 90% de los casos se tratará de un libro económicamente valioso (por ejemplo, la semana pasada un estudiante afortunado se llevó una primera edición de Dickens firmada por 25 ¢); en el resto, será un tomo menor de los Mitos que el investigador desee o al menos no posea. Harden no tendrá ni idea del valor del libro y lo venderá por 1D100+10 ¢.

451 Ferretería B.F. Jones. Calle Mayor, 244 E.

Tornillos, tuercas, herramientas, cuerda, linternas, imanes, cable, ganchos, alicates, etc. todo en una sola tienda. También vende dinamita y fulminantes a clientes regulares pero no a 'extraños que seguro que no traman nada bueno'.

452 Colmado de Benson. Calle Mayor, 276 E.

Este antiguo establecimiento aún es muy rentable pero su propietario de 61 años, Jasper Benson, tiene problemas para competir con Kroger en los precios de la comida enlatada.

453 Ofertas de ropa. Calle Mayor, 390 E.

Una tienda de ropa de segunda mano. Para el investigador sin recursos o el residente avisado que conoce el valor del dinero.

454 La caravana de Stewart. Calle de la Iglesia, 211 E.

El dueño y dependiente de esta tienda Gerald Stewart, de 32 años, la ha enfocado a las necesidades de los excursionistas y campistas, actividades muy en boga ahora que aumenta el volumen de propietarios de automóviles. Dispone de tiendas empaquetadas en pequeños remolques.

455 F&M Juguetes y trenes eléctricos. Calle de la Iglesia, 233 E.

Una novedad en el panorama comercial de Arkham: F&M abrió en Otoño pasado con una amplia gama de trenes eléctricos, maquetas de barcos, biplanos de papel, juegos de ajedrez, muñecas, juguetes metálicos y de madera,

etc. Sus dueños y dependientes son Dean Martelle de Quebec y Cell Flint, de Escocia.

456 Apartamentos Chelsea House. Calle de la Iglesia, 267 E.

Este edificio de apartamentos consta de planta y dos pisos y ofrece apartamentos de alquiler de cuatro habitaciones, muy limpios, con cuarto de baño privado, por 65 \$ al mes. Bobby Sills, esbirro de Danny O'Bannion, vive en el primer piso.

457 Grandes almacenes Gleason. Calle de la Iglesia, 310 O.

Cuatro pisos de ropa de vestir, accesorios, libros, muebles, juguetes, herramientas, ropa de cama, etc. Gleason ofrece precios algo más bajos que otras tiendas de Arkham a cambio quizá de un trato algo menos personal. La empresa posee un camión de reparto grande y una furgoneta.

458 Venta por catálogo Sears & Roebuck.

La encargada de la tienda, la Srta. Henrietta Harrison, de 41 años, es quien se ocupa de atender al público en este pequeño local. Lo que no tienen en existencia se puede pedir a la central y llegará en 1D6 días si se trata de pequeños objetos o en 1D2 semanas si son grandes.

EL RÍO

Barrio 5

Esta parte de la ciudad se encuentra parcialmente en la cara N de la Colina de los Franceses, que desciende acusadamente hacia el Miskatonic antes de aplanarse en la calle del Río.

Los habitantes de la zona al S de la calle del Río tienden a ser inmigrantes canadienses francófonos o de la Europa Oriental, si bien conforme se va ascendiendo por la colina aumenta la población de origen irlandés.

Este es el antiguo distrito mercantil de Arkham y en él pueden encontrarse aún tiendas antiguas como el Almacén de Arkham. Muchos de los comerciantes de la ciudad, tanto los nativos como los inmigrados, combinan aquí hogar y negocio. Las casas son modestas, viejas y arracimadas a lo largo de las calles. En la mayoría la puerta trasera da a la calle y la delantera a pequeños patios o callejones que van a parar a la calle.

501 La orilla

Entre la calle del Río y el Miskatonic hay toda una colección de fábricas textiles antiguas y abandonadas. Algunos pobres viven aquí entre las ajadas estructuras, compartiendo el espacio con vagabundos y a veces algún pequeño delincuente. Con sus serpenteantes callejones y oscuros portales, hasta la policía se aventura por aquí con cautela.

Greg el monstruo: nadie conoce el nombre auténtico de Greg, o de dónde vino. Frecuenta la orilla del río y cualquier otro sitio donde pueda encontrar basura comestible. Inmensamente gordo, la gente que le conoce se pregunta cómo puede estarlo. Si se invirtiera algún tiempo en investigar la desaparición de animales de compañía, de pequeños animales de granja e incluso la de algún chiquillo se tendría alguna pista.

Se trata de una persona muy callada, que nunca habla a menos que se le pregunte. Todas las conversaciones con él son cortas y a regañadientes. Vive en una alcantarilla que antes descargaba en el río pero que fue tapada por construcciones posteriores. En el fondo del río pueden hallarse restos óseos de sus comidas.

Si ataca a alguien, intenta dejar inconsciente o matar a su víctima, para seguidamente arrastrar el cuerpo a su guarida donde celebra de inmediato un festín con ella.

GREG EL MONSTRUO, edad 29 años

FUE 14 CON 12 TAM 9 INT 9 POD 13
DES 12 APA 6 EDU 5 COR 13 PV 15

Habilidades: Esquivar 45%, Escuchar 65%, Discreción 50%, Descubrir 40%, Seguir rastros 20%.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D6.

Presa 80%, daño especial.

Aplastamiento* 40%, daño 1D6+1D6.

** Para poder realizar este ataque, la víctima debe haber sido derribada al suelo. Tras el primero, el daño es automático cada asalto, a menos que la víctima consiga una tirada de resistencia de su FUE contra el TAM de Greg.*

502 Almacén de Arkham. Calle Mayor, 421 E.

Aparte de la mercancía normal, este es uno de los principales distribuidores al por menor del licor ilegal de O'Bannion. Además, diversos pequeños productores locales le proporcionan ciertas cantidades de cerveza casera (que da menos margen que el whisky y es más voluminosa de manipular) que se vende en gran cantidad a las fraternidades universitarias.

El propietario, Rider Adams, también vende armas de fuego, munición y dinamita. No existe regulación alguna en cuanto a la venta de explosivos si bien en 1866 se dictó una ordenanza sobre su almacenamiento dentro de los límites de la ciudad, cuando una bala de cañón, recuerdo del asedio de Petersburg, explotó llevándose por delante la chimenea, el paramento y la pared del dormitorio de la casa de Eliot Olney. La tienda abre de 6 a 18 h, de lunes a sábado.

503 La iglesia del Este. Calle Mayor, 444 E.

Esta estructura de ladrillo, que data de 1842, pertenece a la Universidad Miskatonic y hace funciones de capilla. Los domingos tienen lugar oficios religiosos protestantes no específicos, a beneficio de la salud espiritual de los estudiantes.

504 Casa de caridad de Eleanor Peabody. Calle del Polvorín, 174 S

Un asilo para ancianos sin recursos fundado por los herederos de la difunta Eleanor Peabody.

505 Barcas y cebos Arley. Al pie de la calle de la Colina de los Franceses.

Bert Arley puede alquilar un bote de remos o una canoa por 1 \$ al día y añadir un bote de gusanos de propina. La corriente del Miskatonic es normalmente lenta, en especial en marea alta, y un paseo en bote puede ser ideal. No hay que acercarse demasiado a la isla deshabitada ni entretenerse demasiado por las cercanías del almacén alquilado por 'El trébol de cuatro hojas'.



Bert Arley

Arley suele alquilar también botes a los contrabandistas y como quiera que vive en una caseta en el muelle está al tanto de sus actividades.

Hace poco tiempo le alquiló un bote a los alumnos de la Universidad que frecuentaban la isla deshabitada. No sabía nada acerca de los sacrificios de animales pero se ha visto envuelto en la investigación policial.

Está casado y vive en la parte trasera del edificio que le sirve de tienda.

Habilidad especial: Soplar vidrio 85%.

507 Imprenta de Arkham. Calle del Polvorín, 106 N.

Se especializa en prospectos, papel de cartas, tarjetas de visita, etc. Servicio rápido.

508 Instituto del Este. Calle Mayor, 550 E.

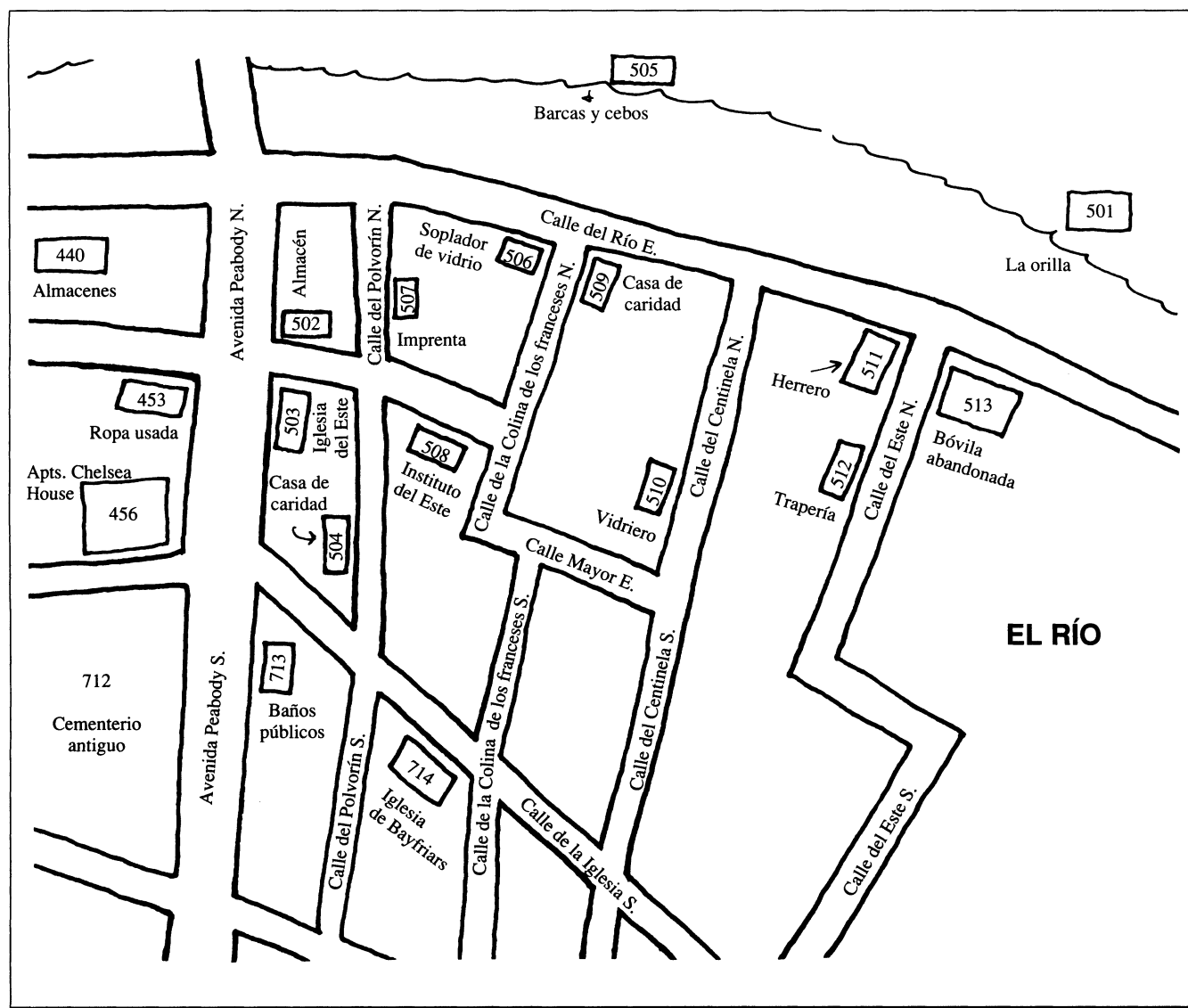
El director, Eldon Jenkin, de 55 años, mantiene una disciplina estricta sobre los alumnos, que son étnicamente muy diversos. El equipo del instituto se denomina 'Mosqueteros'. Éste es el segundo instituto de Arkham, fundado en 1902 y su primer director, Joel Manton, fue nombrado Superintendente de escuelas en 1926.

506 Gregor Weilder, soplador de vidrio. Calle de la Colina de los franceses, 191 N.

Se trajo consigo su arte desde Europa. Tiene casi 60 años pero está en muy buena forma y es muy fornido. Habla con un fuerte acento centroeuropeo.

509 Casa de caridad 'El rayo de esperanza'. Calle del Río, 608 E.

Un asilo fundado por los baptistas para la gente sin recursos, que puede alojarse aquí hasta encontrar trabajo. Hay un dormitorio para hombres y otro para mujeres. Se proporcionan oraciones, cena, una manta y un camastro. Este es un



buen escondite (aunque poco atractivo), si bien la policía se deja caer por aquí de vez en cuando para ver qué caras nuevas hay.

510 G. Schmidt, vidriero. Calle del Centinela, 137 N.

Gunther Schmidt emigró a Arkham poco después de finalizar la Gran Guerra y tiene la tienda-taller en la planta baja del edificio, mientras que él y su familia viven en el piso de arriba.

Schmidt es un artesano muy cualificado en el campo de los vitrales y ha realizado extensas tareas de restauración en tres diferentes iglesias de Arkham.

Hace dos años y a sugerencia del ministro de la iglesia baptista de Arkham inspeccionó la dilapidada mansión de Alijah Billington y tuvo oportunidad de mirar a través de la extraña ventana prismática del estudio de la segunda planta. La experiencia le dejó impresionado (vio algo moverse) y aunque no cree tener ánimos para volver a mirar por ella, está fascinado por la existencia de la ventana. Si los investigadores comentan el tema es probable que acceda a comentarlo.

Habilidad especial: Creación y restauración de vitrales 80%.

511 Herrería. Esquina SO de Este y del Río.

Aunque ya no calza a tantos caballos como solía, el semi-rettirado Jacob Asker sigue realizando labores de herrería con remolques y trabajos de forja por encargo. La gente sabe que es rápido trabajando y que sus pestillos, puertas y lengüetas duran mucho tiempo o te los arregla gratis.

En un establo guarda cuatro caballos de monta que alquila de vez en cuando.

512 Hiram, el trapero. Calle del Este, 211 N.

Hiram, que tiene unos 60 años, da varias veces la vuelta a Arkham cada día con su carro. Su caballo, Nessie, lleva un sombrero con agujeros para sacar las orejas. Mientras recorren los caminos y callejones tiene el ojo avizor para encontrar cosas que se puedan revender; también se encarga de llevar trastos al basurero por una pequeña cantidad.

En los 40 años que lleva recorriendo las calles ha visto muchas cosas raras y encontrado cosas aún más raras en la basura de ciertas personas, que podría recordar por una propina. También conoce algunos detalles de la operación de contrabando de licor y sus inspecciones regulares de los desperdicios de la gente le indican quiénes son los mejores clientes.

El trapero, aunque siempre adopta una postura amable, se hace pasar por tonto. El que los investigadores consigan sacar algo de él o no dependerá de sus habilidades persuasivas. Le encanta en especial el licor de melocotón y el tener compañía; quizás pasar una tarde con él, charlando de todo un poco, podría resultar una inversión provechosa.

513 La bóvula de Dunham. Calle del Río, 500 E.

(*N. del T.:* quiero suponer que todos sabéis que una bóvula es donde se hacen los ladrillos) Cerrada desde 1912, era en su época la segunda empresa de Arkham en número de empleados, después de la Universidad. Los edificios están cerrados con tablonos y en franca decadencia. Uno de los cobertizos tiene el techo intacto.

Los Finns: el nombre deriva de *Sinn Fein* (el partido independentista irlandés) pero dicha referencia se le escapa a la

mayoría de los actuales miembros del grupo (quienes lo deletrean 'fins'). Siguen las operaciones de O'Bannion con el máximo interés puesto que los que demuestren talento y dotes de obediencia pueden aspirar a engrosar sus filas cuando sean mayores.

Los miembros de la banda hacen pequeños robos al descuido y algún que otro 'trabajo' en casas, pero no hay mucho que comprar en Arkham y ningún perista confía en unos críos como ellos. La mayor parte del tiempo la pasan reuniéndose en rincones o lugares abandonados para hacer planes descabellados o fanfarronear.

La banda irlandesa se siente más segura en la mayoría del distrito de la Colina de los Franceses mientras que los italianos prefieren la parte baja del barrio Sur, al E de Guarnición y al S de Pickman.

Los Finn han establecido recientemente su cuartel general en el cobertizo de la bóvula de Dunham. Los Rocks se congregan a menudo en las cercanías del Gimnasio del Sur que unos y otros contemplan por el momento como terreno neutral. La banda italiana se describe en el párrafo 720.

GAMBERRO CALLEJERO, un Finn típico

FUE 11 CON 14 TAM 10 INT 12 POD 11
DES 14 APA 11 EDU 7 COR 65 PV 12

Habilidades: Tregar 50%, Esquivar 40%, Charlatanería 20%, Ocultarse 30%, Mentir creativamente 20%, Discreción 25%, Descubrir 35%, Contonearse 40%, Lanzar 45%.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3.

Patada 30%, daño 1D6.

Presa 35%, daño especial.

Estaca 35%, daño 1D6.

Navaja 30%, daño 1D4.

CAMPUS

Barrio 6

El campus es la zona más presentable de Arkham. Los terrenos de la Universidad, impecablemente ajardinados e inmaculadamente limpios son un lugar fresco y umbrío para pasear en verano. Casi todos los edificios de la Universidad se hallan aquí, incluyendo el hospital y las instalaciones deportivas.

Como en el distrito mercantil, el campus está en un terreno bajo que asciende apreciablemente al S de la calle del Colegio.

Al N de la calle Crane y al E de la calle del Oeste hay una manzana compuesta por viviendas residenciales de estilo Georgiano/Federalista. La mayoría ya no sirven como viviendas sino que las utilizan la Universidad y otras organizaciones para despachos. Esta manzana está tan bien cuidada como el resto del campus.

La calle del Colegio contiene, aparte los edificios universitarios, muchas antiguas viviendas que han sido convertidas en apartamentos y casas de huéspedes, donde viven la mayoría de los alumnos que pertenecen a las fraternidades.

El O de la calle de los Límites hay manzanas de viviendas más antiguas y modestas. La calle de la Colina es un camino de carro sin iluminar, cuya base está compuesta de vigas de madera antigua en su mayoría carcomidas, que sobresalen del suelo en algunos lugares. En la zona no hay cloacas ni agua corriente, la cual se obtiene de los tres pozos

ÍNDICE DE LA UNIVERSIDAD MISKATONIC

Este índice recoge tan sólo las localizaciones que aparecen en la Guía de Arkham. El índice completo de la Universidad sería mucho más largo.

Edificios de la Universidad, monumentos, etc.

Campo de deportes.....	1004
Polideportivo Axton.....	608
Anexo Charles Tyner.....	613
Campanario memorial Copley	614
Estatua del decano Halsey	616
Dormitorio, Este.....	619
Dormitorio, Oeste	618
Museo Universitario	624
Residencia de profesores	621
Garaje.....	707
Rectorado (Edificio Hoyt)	625
Lavandería	610
Nueva Facultad de Letras (Edificio Edwards).....	607
Facultad de Letras	615
Biblioteca	623
Edificio Locksley	617
Casa del rector	622
Facultad de Medicina.....	609
Facultad de Ciencias	612
Hospital clínico universitario Santa María.....	611
Dormitorio de mujeres (Edificio Upham)	620

Administración

Dr. Harvey Wainscott, rector.....	625
Dr. David Edmund,	
Vicerrector	625
Srta. Ruth Ellen Whithby, secretaria general	
Dr. Chester Armwright, decano, Facultad de Medicina.....	609
Dr. W. E. Cameron, decano, Ciencias Físicas y Químicas	612
Dr. Conrad Miller, decano, Biología.....	612
Dr. Lawrence Abbott, decano, Ciencias Aplicadas.....	612
Dr. William Dyer, decano, Ciencias Naturales	612
Dr. Peter Crownin, jefe de Departamento, Lengua, Literatura y Arte.....	615
Dr. Harvey Wilcox, jefe de Departamento, Historia y Ciencias Sociales	615
Dr. Henry Armitage, director de la Biblioteca	623
Dr. William Llanfer, director adjunto de la Biblioteca	623
Dr. Hiram Upham, jefe de Departamento, Matemáticas	623
Dr. Cecil Waldron, médico del Campus	611

Sr. Donald Kanum, jefe de Departamento, Educación física .	608
Sr. Robert Bradbury, jefe de Departamento, Instalacions y Mantenimiento	608

Facultades y Departamentos

Facultad de Biología	612
Dr. Conrad Miller (Decano), Dr. Robert Angley, Dr. Percy Lake, Dr. Alex Warden, Dr. Wingate Peaslee. .	
Departamento de Ciencias Aplicadas	612
Dr. Lawrence Abbott (Jefe de Departamento) Dr. Dewart Ellery, Dr. Hamlin Hayes, Dr. Frank H. Pabodie, Dr. Gammell Woodbridge	
Departamento de Lengua, Literatura y Bellas Artes	615
Dr. Peter Crownin (Jefe de Departamento), Dr. Swanson Ames, Dr. P. G. Eastman, Dr. Arthur Goddard, Dr. George Kilbraith, Dr. Allen Peabody, Dr. Warren Rice, Dr. David Rosen, Dr. Moamar Shalad, Sra. Alice Turner, Dr. Stanley Whitman, Dr. Albert N. Wilmarth.	
Departamento de Ciencias Físicas	612
Dr. W. E. Cameron (Jefe de Departamento), Dr. Donald Atwood, Dr. Archibald Greeley, Dr. Harold Shear.	
Facultad de Ciencias Naturales...	612
Dr. William Dyer (Decano), Dr. Morris Billings.	
Departamento de Historia y Ciencias Sociales	615
Dr. Harvey Wilcox (Jefe de Departamento), Dr. Ferdinand C. Ashley, Dr. Abram Bethnell, Dr. Martin Fen, Dr. Tyler M. Freeborn, Dr. Francis Morgan, Dr. Nathaniel Peaslee, Dr. Anthony Westgate.	
Las siguientes Secciones se encuentran en distintas Facultades y Departamentos de la Universidad	
Historia Antigua.....	615
Dr. Ferdinand C. Ashley	
Antropología	615
Dr. Abram Bethnell (Jefe de Sección)	
Dr. Tyler M. Freeborn	
Arqueología	615
Dr. Francis Morgan (Jefe de Sección)	
Astronomía.....	612
Dr. Morris Billings	

Botánica	612
Dr. Robert Angley	
Química.....	612
Dr. Harold Shear (Jefe de Sección)	
Lenguas Clásicas.....	615
Dr. Warren Rice (Jefe de Sección en funciones)	
Dr. Aarón Chase (Jefe de Sección)	
Economía y sociometría.....	615
Dr. A. Westgate (Jefe de Sección)	
Dr. Wingate Peaslee	
Ingeniería eléctrica.....	612
Dr. Hamlin Hayes	
Ingeniería	612
Dr. Lawrence Abbott (Jefe de Departamento)	
Dr. Frank H. Pabodie Dr. Gammell Woodbridge	
Lengua inglesa	615
Dr. Peter Crownin Dr. P. G. Eastman (Jefe de Sección)	
Dr. Albert N. Wilmarth Dr. Swanson Ames Dr. Stanley Whitman	
Bellas Artes.....	615
Dr. Arthur Goddard (Jefe de Sección)	
Sr. David Rosen (Artista residente)	
Sra. Alice Turner (Directora de teatro residente)	
Geología.....	612
Dr. William Dyer (Jefe de Departamento)	
Historia.....	615
Dr. Martin Fen (Jefe de Sección)	
Matemáticas	612
Dr. Hiram Upham (Jefe de Departamento)	
Metalurgia	612
Dr. Dewart Ellery	
Lenguas Modernas	615
Dr. Allen Peabody (Jefe de Sección)	
Estudios orientales	615
Dr. Moamar Shalad (Jefe de Sección)	
Filosofía	615
Dr. George Kilbraith	
Educación física	608
Sr. Donald Kanum (Director)	
Sr. Douglas Arthur Sr. Henry Cartwright Sr. Adam Hopkins 'Flip' Parkinson	
Física.....	612
Sr. Donald Atwood	
Psicología.....	612
Dr. Alex Warden Dr. Wingate Peaslee	

públicos que hay a lo largo de la calle. Esta sección francamente rústica de la ciudad contiene muchas casas del siglo XVII y las familias de sus moradores llevan viviendo aquí desde hace generaciones, remontándose a la fundación de la ciudad.

601 Hospital de veteranos del valle del Miskatonic. Calle de los límites, 224 S.

Soportado económicamente por fondos comunitarios y de las iglesias locales, en esta residencia se aloja lo peor de las víctimas de guerra de Arkham. Abundan los triples y cuádruples amputados; caras destrozadas por la metralla miran de forma lastimera; cuerpos envenenados por los gases parecen flotar fantasmagóricamente a través de las ventanas para luego desaparecer.

602 Estación transformadora del SO. Calle de los Límites, 322 S.

Este transformador controla la energía eléctrica de las zonas de Arkham situadas al S del río y al O de Guarnición. Carece de personal y es peligroso entrar en su interior, por lo que se halla protegida por una verja alta. Una vez dentro, con una tirada de Electricidad se puede desconectar de la red, dejando a oscuras la parte de la ciudad antes citada. Un fallo crítico (00) proporciona una descarga de 8D6 puntos de daño.

603 Instituto de Arkham. Calle de la Iglesia, 665 O.

El curso académico para los alumnos de 15 a 18 años va desde el primer lunes de Septiembre hasta el segundo viernes de Junio.

El cuerpo estudiantil contiene más apellidos clásicos de Arkham que el del otro instituto, el del Este. El equipo de este instituto se llama 'Comandantes'.

Anita Pierce: nombrada para el puesto de rectora por el propio Joel Manton, tras aceptar éste la superintendencia de las escuelas pública, Anita es muy respetada por los estudiantes y por la parte más liberal de los padres de éstos. Sólo un puñado de mujeres en Nueva Inglaterra detentan un puesto de esta categoría. Sin embargo, aún encuentra resistencias a su nombramiento y a menudo tiene que defender duramente sus posturas en las reuniones de la Junta Escolar.

604 Funeraria Whitechapel. Calle de la Iglesia, 581 O.

Ofrece la mayoría de los servicios posibles, si bien no dispone de crematorio. Después de muchas controversias y muy a pesar de los grupos religiosos que apoyan diversas teorías de la resurrección física, el embalsamamiento se ha convertido en Arkham en un requisito casi obligado.

605 Asociación atlética Miskatonic. Calle Crane, 602.

Este club para caballeros fue fundado en 1920 como remedio a la Prohibición y sólo acepta socios si son recomendados por otros. De los 80 miembros, la mayoría son hombres de negocios, profesionales o profesores de la Universidad. La pequeña mansión abre de 15 a 22 h de lunes a sábado.

Las principales actividades son la bebida (moderada), jugar a cartas y al billar y la conversación; emborracharse es causa inmediata de expulsión. El pertenecer a este club proporciona 1D6 puntos al Crédito.

La cuota de entrada son 200 \$ y la mensual 10 \$. Las bebidas cuestan 25 ¢.

606 Nathaniel y Wingate Peaslee. Calle Crane, 588 (antes 27).

Una bella mansión, con un jardín grande y bien cuidado, en donde residen el profesor Nathaniel W. Peaslee y su hijo, el también profesor Wingate Peaslee.

607 Edificio Jonathan Edwards. Calle del Oeste, 270 S.

En este imponente edificio de ladrillo, aún en construcción, se alojará la Facultad de Letras (que albergará a los departamentos de Lengua, Literatura y Bellas Artes). Cimientos, estructura y tejado están ya colocados y ahora los trabajos se concentran en el interior. Después de la Primavera se empezará a acondicionarlo por dentro y se calcula que se inaugurará a tiempo para el semestre de Otoño de 1929.

608 Polideportivo Axton. Calle del Oeste, 378 S.

Construido en 1920, recibe este nombre en memoria del gran entrenador local de fútbol (americano) Peter 'Dump' Axton quien falleció en 1918 en un accidente de coche. Entrenador desde 1908 hasta 1918, Axton ganó tres títulos nacionales para la Universidad y además realizaba una amplia actividad en todos los proyectos cívicos de la ciudad. Una cuestión entre los alumnos reunió rápidamente los fondos necesarios para adquirir los terrenos y construir las instalaciones, que fueron bautizadas con su nombre.

El edificio principal abre normalmente de 7 a 18 h, de lunes a viernes excepto si hay competiciones que requieran otros horarios. Todos los entrenadores y administrativos tienen llaves. Técnicamente, el lugar no está abierto al público pero nadie se preocupa demasiado de quien lo utiliza mientras no arme barullo o interrumpa las clases.

En el edificio principal hay clases, despachos, una piscina, pistas de squash y de balonmano, una pista de baloncesto, colchonetas y material de gimnasia. Adyacentes a él se encuentran una pista de atletismo de 400 m de cuerda con un campo de entrenamiento en su interior y dos pistas de tenis de tierra batida muy utilizadas. El equipo de béisbol entrena en el campo del Instituto de Arkham o en la Plaza de la Independencia. El campo de atletismo principal, que incluye el campo de fútbol con sus graderías se encuentra a unos 2 Km al O de la ciudad.

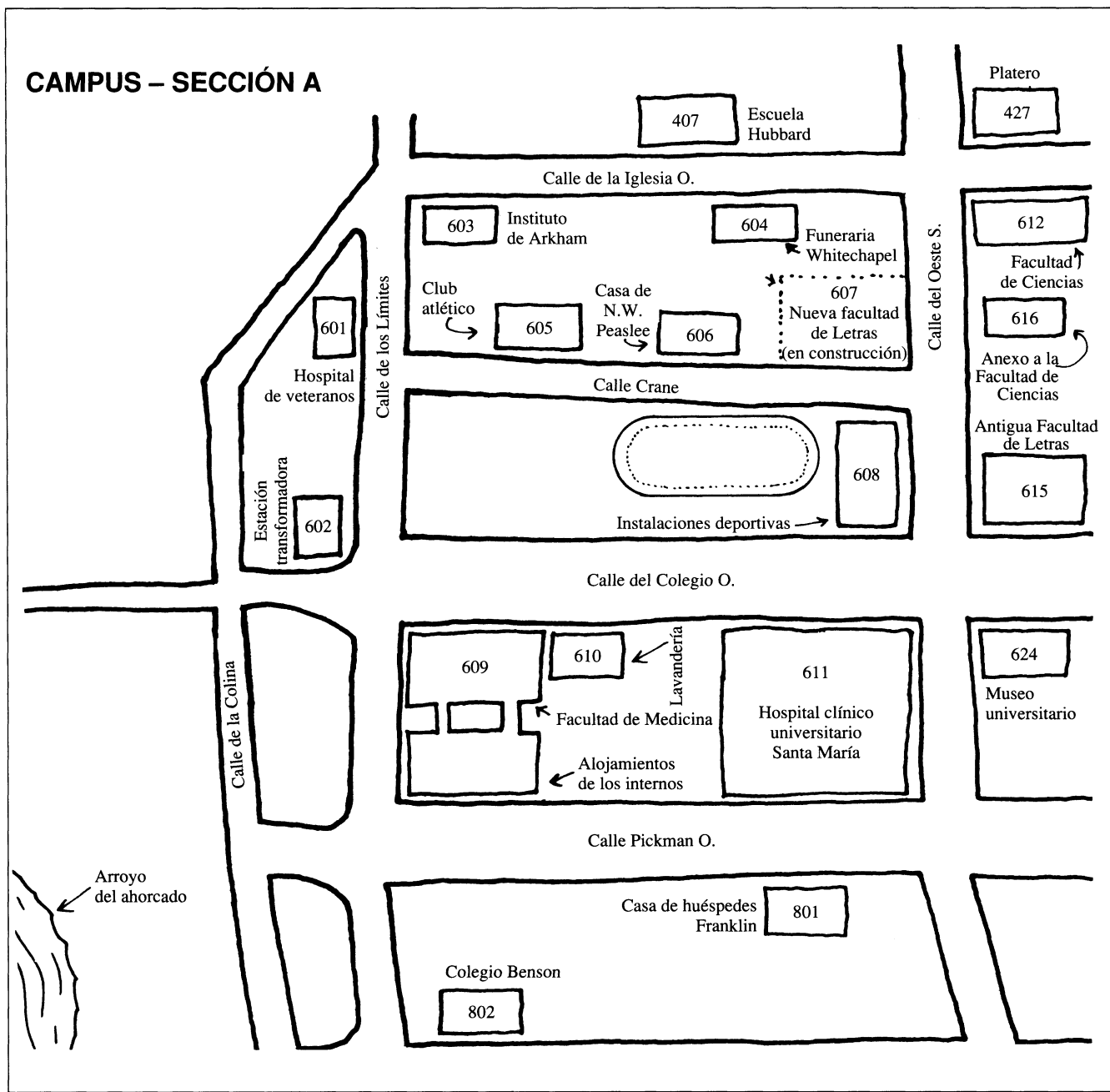
Todo aquél que entrene regularmente durante un semestre recibirá 1D6 puntos en una cualquiera (a elegir) de las siguientes habilidades: Trepas, Esquivar, Saltar o Lanzar, con un máximo del 50%.

Todo aquél que reciba cursos de natación puede aumentar su habilidad de Nadar en 1D6, también con un máximo del 50%.

Hay programas similares de boxeo (+1D6 a Puñetazo), esgrima (+1D6 a Sable, Espada o Florete), lucha (+1D6 a Presa), tiro (+1D6 a Fusil) y otros deportes, que permiten llegar hasta el 50%.

La instrucción puede ser individual o el alumno integrarse en uno de los grupos que se organizan regularmente. Las tarifas deberían ser diferentes en uno y otro caso, y algo arbitrarias.

Departamento de Educación Física: este Departamento, que dispone de un importante presupuesto, está dirigido por el Sr. Donald Kanum, quien tiene a sus órdenes al entrenador de fútbol Flip Parkinson, al de baloncesto Adam Hopkins, al de gimnasia y esgrima Henry Cartwright y al de atletismo



Douglas Arthur. Conforme avanza la temporada y un deporte eclipsa a otro, los entrenadores principales de un deporte se convierten en ayudantes en otro.

Departamento de instalaciones y mantenimiento: en un rincón del edificio se encuentra la división de mantenimiento de la Universidad, dirigida por Robert (Bob) Bradbury, de 56 años, un antiguo ingeniero de caminos. Bradbury es un hombre amable y calvo que coordina a casi 20 personas que se ocupan de limpiar, ajardinar, reparar y pintar los recursos físicos de la Universidad. También es quien se ocupa del garaje y del campo de atletismo (ver 1004).

609 Facultad de Medicina. Calle del Colegio, 676 O.

Este edificio de planta y dos pisos, construido en 1910, se encuentra adyacente y conecta con el Hospital clínico Santa

María. Con el tiempo se le han ido añadiendo alas y en la actualidad ocupa la mayor parte de la manzana. La residencia de los internos se encuentra en la calle Pickman, que está al lado.

Con el tiempo, el Hospital y la Facultad se han ido entretrejiendo hasta el punto de que el administrador en jefe del primero y el decano de la segunda son la misma persona.

Entre las instalaciones se encuentran laboratorios de farmacología y patología clínicas, una extensa biblioteca médica y salas de autopsia y disección muy modernas. El forense del condado y el de Arkham utilizan a menudo la sala de autopsias y el depósito de cadáveres, que son los mejores de la zona, salvando Boston.

En la biblioteca se encuentran, archivados erróneamente, algunos de los primeros cuadernos de trabajo del estudiante Herbert West. Si bien no proporcionan conocimiento alguno de los Mitos de Cthulhu pueden ser muy gravosos para el

lector que descubra los primeros experimentos de West con trozos de animales. Ver el escenario 'Un poco de conocimiento' para más detalles.

Como en la mayoría de las universidades de la época, las directrices de la Facultad sobre las enfermedades mentales son rígidamente psiquiátricas y solamente interesadas en las grandes enfermedades. Los alumnos hacen prácticas en el Manicomio de Arkham.

Doctor Chester Armwright, decano: se trata de un graduado de la propia Universidad, de 53 años de edad, que conoció a Herbert West cuando éste estudiaba, aproximadamente a finales del siglo pasado. Armwright es un cazador experto, miembro del Club de Tiro.

DOCTOR CHESTER ARMWRIGHT

FUE 12 CON 14 TAM 15 INT 17 POD 16
DES 13 APA 15 EDU 24 COR 88 PV 15

Habilidades: Química 35%, Crédito 75%, Diagnosticar enfermedades 70%, Primeros auxilios 80%, Latín 15%, Buscar libros 55%, Farmacología 40%, Tratar enfermedades 65%, Tratar envenenamientos 45%.

Armas: Revólver .45 55%, daño 1D10+2.

Fusil .30-06 70%, daño 2D6+3.

Escopeta de repetición calibre 20 75%, daño 2D6/1D6/1D3.

610 Lavandería y generador de vapor. Calle del Colegio, 611 O.

Se trata de una lavandería de capacidad industrial que se ocupa de la ropa blanca tanto de los alojamientos de la Universidad como del Hospital y la Facultad. Aquí podrían aparecer algunas cosas raras, envueltas en sábanas.

El generador suministra calor y electricidad en casos de emergencia a gran parte de la Universidad y especialmente al Hospital.

611 Hospital clínico universitario Santa María. Calle del Oeste, 450 S.

Este es el único hospital de Arkham. Cuenta con 165 camas y dispone de servicio de recepción y de urgencias las 24 horas del día. La Facultad de Medicina provee todos los internos y residentes; los médicos con consulta privada en la zona pertenecen también al hospital en calidad de asociados. Si algún médico es expulsado de aquí, su carrera profesional en Arkham acaba definitivamente.

Si bien la historia del hospital está firmemente arraigada en el Protestantismo, cambió de nombre al actual en 1892 a consecuencia del testamento de la Sra. Mary Elliot Wharton, de confesión episcopaliana, que donó 150.000 \$ para la construcción de una nueva ala a condición de que el hospital cambiara de nombre.

El médico del campus es el doctor Waldron; su consulta y la enfermería se encuentran en el sótano de la Facultad de Ciencias. Ver párrafo 612, epígrafe 'Enfermería'.

612 Facultad de Ciencias. Campus de la Universidad.

Construida en 1859 y reconstruida en 1899, se trata de un edificio de planta y dos pisos, con los despachos (tórridos y estrechos) en una buhardilla por encima del segundo piso. La planta baja y el sótano los ocupan las clases y el departamento de Biología. Los departamentos de Ciencias Físicas y Naturales y el de Matemáticas ocupan el primer y el segundo piso, y todos ellos comparten algunas dependen-

cias del anexo Tyner, en el cual tiene su sede el departamento de Ciencias Aplicadas.

Departamento de Matemáticas Astor: llamado así tras recibir una larga serie de donaciones de Benjamín y Athena Astor.

El doctor Hiram Upham es el jefe del departamento, el cual dispone además de tres profesores asociados, cuatro ayudantes y una secretaria, todo lo cual marca un estilo suntuoso que es envidiado por los demás docentes. El departamento no es lo bastante grande como para constituirse en Facultad, pero como quiera que su financiamiento es independiente, tiene la misma libertad y prestigio que si lo fuera.

El departamento proporciona enlaces matemáticos a los demás departamentos, si bien sus impulsos creativos se dirigen hacia la Topología y a las exploraciones extradimensionales.

Upham da clases de Matemática avanzada y entre sus alumnos se encuentra el brillante Walter Gilman. Upham se ha dado cuenta de los recientes problemas nerviosos del joven genio (principalmente adquiridos desde que se instaló a vivir en la casa de la bruja) y le ha sugerido que se tome un descanso para relajarse y recuperarse.

Departamento de Ciencias Físicas y Químicas: esencialmente apunta a proporcionar a los alumnos de cursos inferiores una educación sólida en ambos aspectos; los alumnos de cursos superiores y los doctorandos exploran desde las implicaciones de la teoría cuántica hasta la síntesis de nuevos hidrocarburos de efectos excitantes.

El decano es el doctor W.E. Cameron, de 48 años. Otros docentes son el doctor Archibald Greely, de 62, que da clases de análisis cualitativo y cuantitativo dirigidos sobre todo a futuros alumnos de Medicina y el doctor Harold Shear, jefe de la sección de Química.

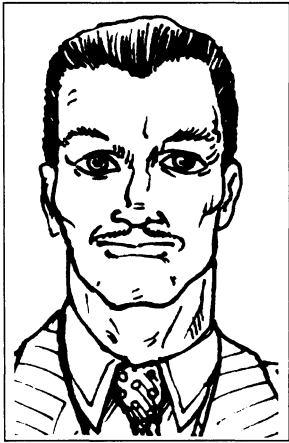
También forma parte del departamento el profesor Donald Atwood, un físico convertido en meteorólogo quien, en realidad, debería formar parte de la Facultad de Ciencias Naturales y que recientemente ha sido seleccionado para participar en la próxima expedición al Antártico de la Universidad. Wilmarth y Armitage conseguirán persuadirle para leer algunos fragmentos del *Necronomicón* antes de partir.

Facultad de Biología: en 1954 este departamento se transformará en la Facultad de Ciencias de la Vida. Las áreas en que se pone énfasis incluyen la Anatomía, la Biología general, algo de Bioquímica, Botánica, Zoología, Comportamiento animal y Psicología humana. El decano es el doctor Conrad Miller, de 58 años.

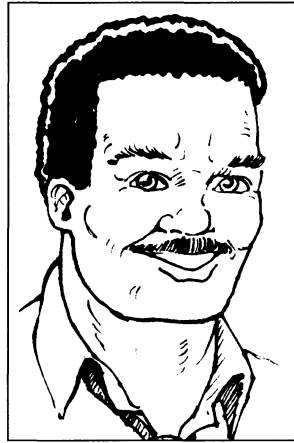
En el claustro se encuentra el profesor Percy Lake, de 31 años, quien también ha sido seleccionado para la expedición a la Antártida. Wilmarth y Armitage, que confían en él, le han confiado sus temores y por ello está leyendo el *Necronomicón*.

Los botánicos disponen de un pequeño invernadero adjunto a la fachada S del edificio. Uno de ellos, el profesor Robert Angley, de 29 años, ha levantado algunas sospechas por su oposición al proyecto de embalse. Angley argumenta que existe el peligro de alterar la ecología de la zona y que existen especies amenazadas, pero no son argumentos de mucho peso en esa época dada la poca evidencia científica existente que los apoye. Puede que lleve de excursión a algunos de sus alumnos a la zona del Yermo.

El profesor ayudante Alex Warden apoya propuestas radicales como la vigilancia parapsicológica masiva, lo cual no le han grajeado más que risas y alguna que otra mala cara



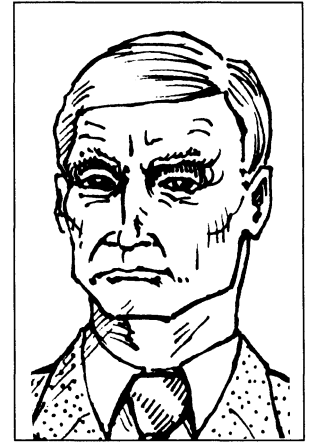
Donald Atwood



Frank H. Pabodie



Wingate Peaslee



William Dyer

entre el claustro. Warden pertenece, sin que nadie lo sepa, a la sociedad secreta Ojo de Amara.

Wingate Peaslee, hijo del economista Nathaniel Wingate Peaslee, fue el único miembro de la familia de éste en no abandonarle tras sus extraños ataques psicológicos. Los problemas de su padre llevaron al joven Peaslee, que entonces contaba unos treinta años, a estudiar Psicología. Está seleccionado para la expedición a Australia y entre otras habilidades es un hábil piloto de aeroplanos. Tiene su propio aparato y lo guarda en un hangar del aeródromo de Arkham.

WINGATE PEASLEE

FUE 15 CON 16 TAM 15 INT 17 POD 16
DES 15 APA 15 EDU 19 COR 791 PV 16

Habilidades: Mitos de Cthulhu 2%, Conducir automóvil 60%, Primeros auxilios 55%, Buscar libros 75%, Ciencias ocultas 15%, Fotografía 65%, Pilotar avión 80%, Psicología 80%, Descubrir 55%.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.

Presa 55%, daño especial.

Departamento de Ciencias Aplicadas: con sede en el nuevo anexo de laboratorios Charles Tyner, el jefe del departamento es el doctor Lawrence Abbot, un ingeniero. El departamento es su ambicioso sueño de poner la ciencia al servicio de la sociedad moderna.

Entre las disciplinas principales están la Ingeniería clásica, la Ingeniería eléctrica, la Ingeniería civil y la Metalurgia.

El metalúrgico es el doctor Dewart Ellery, quien recientemente ha ensayado sin poder identificar una estatuilla de un Antiguo que le trajera el estudiante de matemáticas Walter Gidman. La misteriosa pieza eventualmente llegará hasta el museo universitario.

En Ingeniería el más brillante es el profesor Frank H. Pabodie, quien en la actualidad realiza las últimas pruebas de un potente taladro de su invención, de diseño radicalmente diferente a los de la actualidad, destinado a extraer muestras de corteza terrestre en la próxima expedición a la Antártida. También ha diseñado equipos de atemperamiento de combustible y de arranque rápido para los aeroplanos de que dispone la expedición. Pabodie, de 32 años, es uno de los miembros de ésta a los que Wilmarth y Pabodie se han dirigido para informarles de lo que pueden encontrar. Pabodie lee fragmentos del *Necronomicón* a instancias de ambos.

El profesor Woodbridge, de 36 años y miembro del

departamento, trabajó algún tiempo con Robert Goddard, el inventor del propelente líquido para cohetes. Woodbridge lanza cohetes experimentales de vez en cuando desde un campo al S de la ciudad.

El doctor Hamlin Hayes es un ingeniero electrónico joven, a pesar de su escaso cabello blanco, que en la actualidad se halla diseñando baterías especiales para resistir el intenso frío del Antártico.

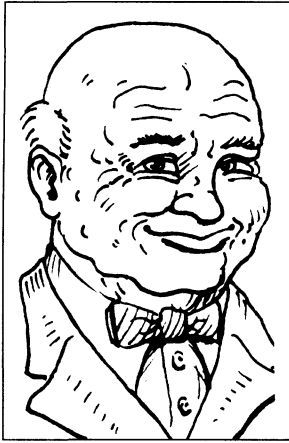
Facultad de Ciencias Naturales: un grupo de disciplinas experimentales como Geología, Paleogeología, Paleontología, Astronomía, Etnografía, Oceanografía y Meteorología. Algunas, como la Geología, son disciplinas bien estructuradas pero otras, como la Oceanografía, son tan solo un apunte de lo que llegarán a ser en su día.

El jefe del departamento es el doctor William Dyer, de 50 años, que ha sido designado también jefe de la expedición al Antártico y más adelante estará ala cabeza de la expedición al Oeste de Australia. Dyer, que ha mantenido conversaciones con Wilmarth y Armitage, ha leído el *Necronomicón*.

El doctor Morris Billings, de 28 años, es el astrónomo por excelencia de la Universidad; da dos cursos de Astronomía observacional y otros dos de Astronomía teórica cada semestre y echa una mano a los de Física con un curso de Balística. El departamento dispone de un reflector de 20 cm bien montado, que se guarda en el edificio principal de las instalaciones deportivas y está intentando adquirir un refractor de 13 cm para observación planetaria y lunar. Es el fundador y animador de la Sociedad Astronómica de Arkham, la cual organiza salidas campestres (si el tiempo lo permite) y clases ocasionales. Por cada seis meses de participación activa se pueden conseguir 1D6 puntos de Astronomía hasta un máximo del 50%.

Médico del campus: el doctor Cecil Waldron tiene 69 años, es natural de Boston y dirige la enfermería del campus (un trabajo adecuado para un hombre semirretirado), que se encuentra, a la vez que su despacho, en el sótano de la Facultad de Ciencias.

El doctor Waldron receta aspirinas y atiende torceduras, cortes, heridas leves y otras materias de poca monta, a fin de no enviarlas a Urgencias del Hospital. Ha tratado dos veces a Walter Gilman, tomando nota del comportamiento nervioso del joven alumno y le ha recomendado que se tome



Doctor Waldron

un descanso en los estudios.

Habilidades especiales: Diagnosticar enfermedades 75%, Farmacología 655, Explicar relatos intrascendentes 45%, Tratar enfermedades 65%.

613 Anexo Charles Tyner. Campus de la Universidad.

Este edificio es la sede oficial del Departamento de Ciencias Aplicadas, así como de los laboratorios experimentales avanzados

de Física y Química. Se construyó hace ocho años y lleva el nombre del doctor Charles Tyner, un ex alumno ilustre, el cual realizó una serie de importantes descubrimientos mientras trabajaba para diversas empresas importantes.

En el edificio hay un transformador auxiliar que proporciona las fuertes potencias que exigen algunos experimentos.

614 Campanario memorial Copley.

Con una altura equivalente a ocho pisos, esta torre de piedra de estilo neogótico se construyó en memoria de tres

hijos de Arkham que murieron en la Guerra Civil. Es la estructura más alta al Sur del río.

615 Facultad de Letras. Campus de la Universidad.

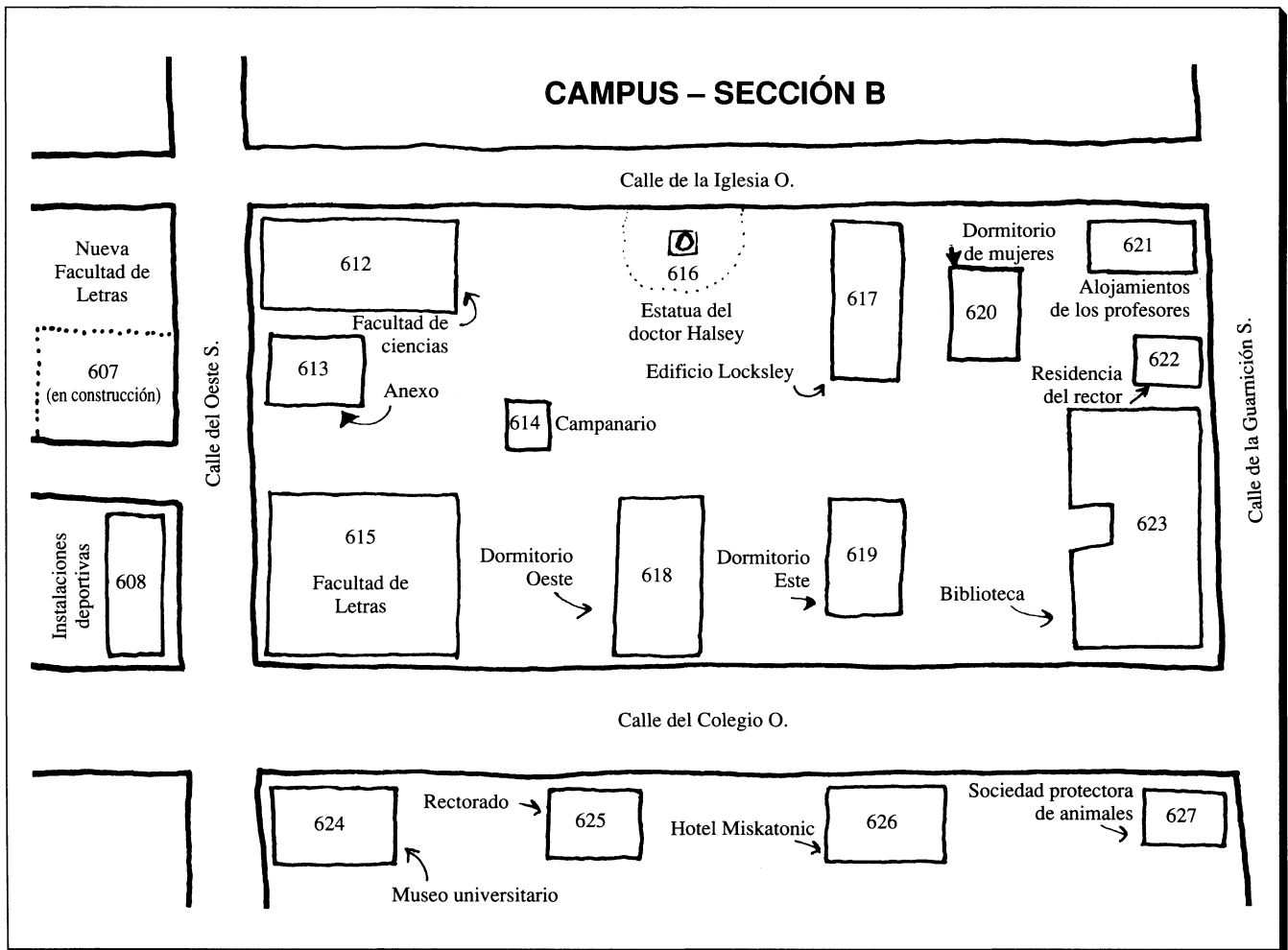
Construida en 1861, consta de planta y tres pisos y éste es el último año en que el viejo edificio alberga la Facultad. En 1929-1930 se construirá un nuevo edificio y éste se reconvertirá en alojamientos para los estudiantes con el nombre de Edificio Herber. Con la Depresión permanecerá semi-vacío durante bastantes años.

Departamento de Lengua, Literatura y Bellas Artes: la planta baja la ocupan despachos y clases dedicadas a la enorme sección de Inglés. Las demás secciones se alojan donde buenamente pueden. El doctor Peter Crownin, antiguo profesor de Lengua inglesa es el actual Jefe de Departamento.

- Sección de Lenguas modernas: al frente está el doctor Allen Peabody, un experto en lenguas románicas. Se ofrecen cursos extensivos de Francés y Alemán, con algunos de Español, Italiano y Ruso. También hay cursos introductorios de un año a idiomas como el Japonés o el Chino mandarín de vez en cuando.

- Sección de Lenguas clásicas: ofrece cursos de Griego clásico, Latín clásico y medieval y una introducción al Hebreo y al Arameo en semestres alternos.

El profesor Warren Rice, testigo de la muerte de Wilbur Whately, así como del Horror de Dunwich es el jefe en fun-



ciones mientras el doctor Aarón Chase se recupera de un ataque cardíaco. Rice tiene 48 años, tiene el pelo y la barba de color gris y es muy fornido.

Habilidad especial: Mitos de Cthulhu 15%.

- Sección de Estudios orientales: una nueva sección, creada por el joven rector, el doctor Wainscott. Se ocupa de lo que hoy llamaríamos Oriente Medio. El jefe de la sección, el doctor Shalad es un experto en Árabe, Persa, Urdu y Sánscrito y a veces ofrece cursos de historia, filosofía, arte y cultura del Oriente Medio.

Shalad es un hombre taciturno e introvertido, de unos 50 años. Ha adquirido algún conocimiento de los Mitos y está familiarizado con el *Necronomicón* y su historia, habiendo ayudado a otros miembros del claustro en sus estudios de tan terrorífico volumen. Ha consultado más de una vez el ejemplar de *Miskatonic* y el doctor Armitage sospecha para qué.

El doctor Shalad está dando en la actualidad un curso especial sobre metafísica medieval, con énfasis en las dificultades de traducir de originales en Árabe, que tiene a Ase-nath Waite entre sus alumnos más interesados.

MOAMAR SHALAD, erudito

FUE 12 CON 14 TAM 13 INT 15 POD 15
DES 14 APA 14 EDU 21 COR 52 PV 14

Habilidades: Antropología 25%, Árabe 85%, Arqueología 20%, Astronomía 10%, Mitos de Cthulhu 12%, Historia 35%, Buscar libros 75%, Ciencias ocultas 15%, Leer/Escribir/Hablar Parsi 70%, Leer/Escribir/Hablar Sánscrito 60%, Leer/Escribir/Hablar Urdu 45%.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4.

Sable 45%, daño 1D8+1D4.

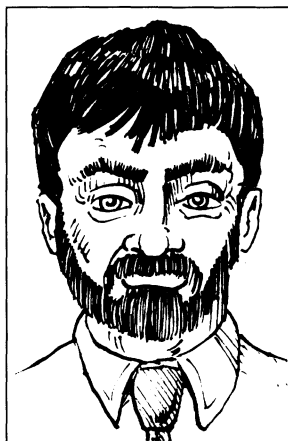
- Sección de Lengua inglesa: el anciano doctor Eastman es el jefe interino de la sección; ya se especula con su retiro y se habla del doctor Albert N. Wilmarth, el profesor más antiguo, como sustituto.

Aunque existe un puñado de clases de literatura históricamente orientadas, la mayoría de las clases se realizan en conjunción con extensas clases de composición que persiguen dinamizar y perfeccionar la expresión y el estilo de los alumnos. También hay algunos cursos de lingüística descriptiva que analizan (o codifican, dependiendo de las tendencias del profesor) la gramática, estructura y transformaciones del Inglés; existe un solitario curso que busca descubrir los principios subyacentes de todos los lenguajes, a cargo del doctor Stanley Whitman, de 49 años.

La sección está también a cargo de la Editorial *Miskatonic* y la publicación e impresión de libros forma parte importante de la actividad universitaria. El doctor Swanson Ames, de 51 años, supervisa los trabajos. Ames es también responsable de la publicación del periódico universitario, el *Pregonero de la Universidad Miskatonic*, del que lee (y si lo cree oportuno censura) todas y cada una de las secciones. Odia al editor estudiantil, Harold Penobscott.

Los recientes descubrimientos de Albert N. Wilmarth en Vermont le han dejado muy impresionado. Ha desarrollado una profunda amistad con el doctor Armitage y ambos invierten gran cantidad de tiempo en investigar sus experiencias separadas en Dunwich y Vermont. Este gasto de energía puede costarle a Wilmarth el no conseguir la jefatura de la sección.

Aparte su conocimiento de la lengua y literatura inglesas, Wilmarth es un profundo conocedor de la historia de Nueva



Moamar Shalad



Albert N. Wilmarth

Inglaterra y miembro de la Sociedad Histórica de Arkham. Educado en Harvard, nació y se crió en Arkham siendo ahora el dueño de la mansión familiar, en el 118 de la calle Saltonstall.

ALBERT N. WILMARTH, erudito

FUE 11 CON 11 TAM 11 INT 17 POD 13
DES 10 APA 13 EDU 19 COR 51 PV 11

Habilidades: Crédito 65%, Mitos de Cthulhu 12%, Historia local 50%, Buscar libros 75%, Psicología 35%, Leer/Escribir/Hablar Francés 65%, Leer/Escribir/Hablar Alemán 60%, Leer/Escribir/Hablar Latín 40%, Leer/Escribir/Hablar Griego clásico 45%.

Armas: no.

- Sección de Bellas Artes: dirigida por el doctor Arthur Goddard, realiza algunos cursos teóricos y prácticos, así como clases sobre los estilos históricos del arte y la arquitectura europeos así como de la arquitectura modelada por Ruskin. Gran parte de los esfuerzos de la sección están destinados a la creación de actividades culturales para la Universidad.

Por lo que a la música se refiere, dispone de un entusiasta cuarteto de cuerda, una pequeña orquesta y diversos coros. La mayoría de estas actividades se realizan de forma extraescolar.

El artista residente es David Rosen, un pintor de óleos y escultor académico pero técnicamente excelente quien ejecuta las tareas de la Universidad cuando se requiere. Lleva trabajando aquí la mayor parte de la década. En Marzo y Abril de 1925 sufrió una serie de pesadillas relativas a estructuras ciclópeas, ciudades sumergidas y muertos que soñaban. Sus intentos de despejar estos sueños a base de la pintura y la escultura no tuvieron mucho éxito; aunque en este período produjo sus obras más intensas, la tensión le obligó a tomarse un descanso por indicación médica. Desde su vuelta no ha tenido más problemas.

Banda de música universitaria: un grupo no oficial de voluntarios que no están relacionados con la gente de Bellas Artes, los cuales les tienen cierta ojeriza debido a su propensión a emborracharse en público y a provocar escándalos.

Actores universitarios: aunque la Universidad no imparte clases de Arte dramático o similares, hay un director de teatro residente, la Sra. Alice Turner, cuya labor es presentar

anualmente seis obras destinadas al enaltecimiento cultural de la comunidad, empezando en Noviembre de cada año. Tanto el reparto como los tramoyistas son voluntarios y no reciben valoración académica por su labor. Todos deben ser, empero, alumnos, docentes, personal de la universidad o familiares de éstos.

Las presentaciones deben incluir “una obra de teatro clásico griego, dos del reinado isabelino, una escrita por un autor americano vivo o muerto, otra escrita por un autor europeo vivo o muerto y una obra nueva escrita por un miembro de la comunidad universitaria, que puede ser una comedia.”

- **Sección de Filosofía:** una sección prácticamente individual y sin demasiado contacto con el resto del universo. El doctor George Kilbraith, de 61 años, parece convencido de que el único filósofo de interés después de Santo Tomás de Aquino fue Henri Bergson. También imparte una clase (bastante enmarañada, por cierto) sobre lógica formal.

Departamento de Historia y Ciencias Sociales: ocupa partes del edificio de Letras. El jefe del departamento es el doctor Harvey Wilcox, un historiador.

- **Sección de Historia:** el doctor Martin Fen, de 53 años, está al frente. Es un experto en la historia europea postnapoleónica. Aunque es una sección grande, la mayoría de sus actividades se limitan a dar clases sobre la historia del Estado de Massachusetts y de los Estados Unidos de América.

- **Sección de Historia antigua:** aunque en la actualidad carece de jefe, se espera que el especialista Ferdinand Ashley, de 36 años, acompañe a la próxima expedición a Australia.

- **Sección de Antropología:** a pesar de la extensa educación y familiaridad con los 12 volúmenes de *La rama dorada*, así como con las ingeniosas obras de Margaret Murray que tiene el doctor Abram Bethnell, no tiene ni la más remota idea de la existencia de los Mitos de Cthulhu.

El miembro más joven de la sección es el profesor Tyler M. Freeborn, que ha sido escogido para participar en la expedición a Australia.

- **Sección de Arqueología:** la Arqueología es una ciencia joven y todavía concita demasiado titulares de prensa como para gozar de una buena reputación académica. El joven doctor Francis Morgan es el jefe de sección y el único miembro permanente de ésta. Aspira a establecer métodos de control y procedimiento rigurosos para toda excavación a fin de que el pasado no se pierda para siempre.

Morgan fue una de las tres personas que vio el cadáver de Wilbur Whately. Poco después, acompañó a los profesores Rice y Armitage a Dunwich, donde pudo experimentar el Horror. Es un hombre atlético, hábil con las armas de fuego y un veterano de expediciones a lugares primitivos. Actualmente toma clases de pilotaje en el aeródromo de Arkham y es socio del Club de Tiro.

FRANCIS MORGAN, científico y aventurero

FUE 16 CON 16 TAM 16 INT 17 POD 16
DES 15 APA 14 EDU 20 COR 69 PV 16

Habilidades: Artefactos Abenaki 45%, Antropología 15%, Leer/Escribir/Hablar Árabe 40%, Arqueología 75%, Leer

Asirio cuneiforme 35%, Tregar 60%, Mitos de Cthulhu 14%, Esquivar 45%, Conducir automóvil 55%, Leer Jeroglíficos egipcios 70%, Egiptología 60%, Primeros auxilios 45%, Leer/Escribir/Hablar Hebreo 35%, Ocultarse 20%, Saltar 40%, Escuchar 35%, Dibujar mapas 20%; Conducir maquinaria 25%, Pilotar avión 45%, Equitación 45%, Discreción 15%, Hablar Swahili 65%, Leer/Escribir/Hablar Español 45%, Descubrir 65%, Nadar 45%, Lanzar 45%, Seguir rastros 10%, Tratar envenenamiento 15%.
Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4.
Cabezazo 35%, daño 1D4+1D4.
Patada 25%, daño 1D6+1D4.
Presa 65%, daño especial.
Revólver .45 55%, daño 1D10+2.
Fusil semiautomático .30 80%, daño 2D6.
Escopeta de repetición calibre 20 75%, daño 2D6/1D6/1D3.



Francis Morgan

- **Sección de Economía y Sociometría:** esta sección enseña Economía como ciencia teórica más que para hacer negocios, pero hace énfasis en el necesario contacto entre teoría y práctica. Se confía mucho en las estadísticas del Gobierno pero también se da importancia a las informaciones y métodos desarrollados independientemente. Harvey Cox ha recopilado gran cantidad de estadísticas globales que pueden ser muy útiles a los investigadores para seguir el rastro de las actividades de los Mitos a escala global.

El doctor Anthony Westgate es el jefe actual de la sección, pero en caso de duda siempre consulta con el doctor Nathaniel Wingate Peaslee, que fue jefe de la misma hasta 1908.

Peaslee, que aún reside en el 590 (antes 27) de la calle Crane tiene concedido un permiso indefinido por razones médicas por parte de la Universidad, pero aún actúa como asesor y mantiene un despacho en el edificio. Se dedica ahora a investigar una amplia gama de temas.

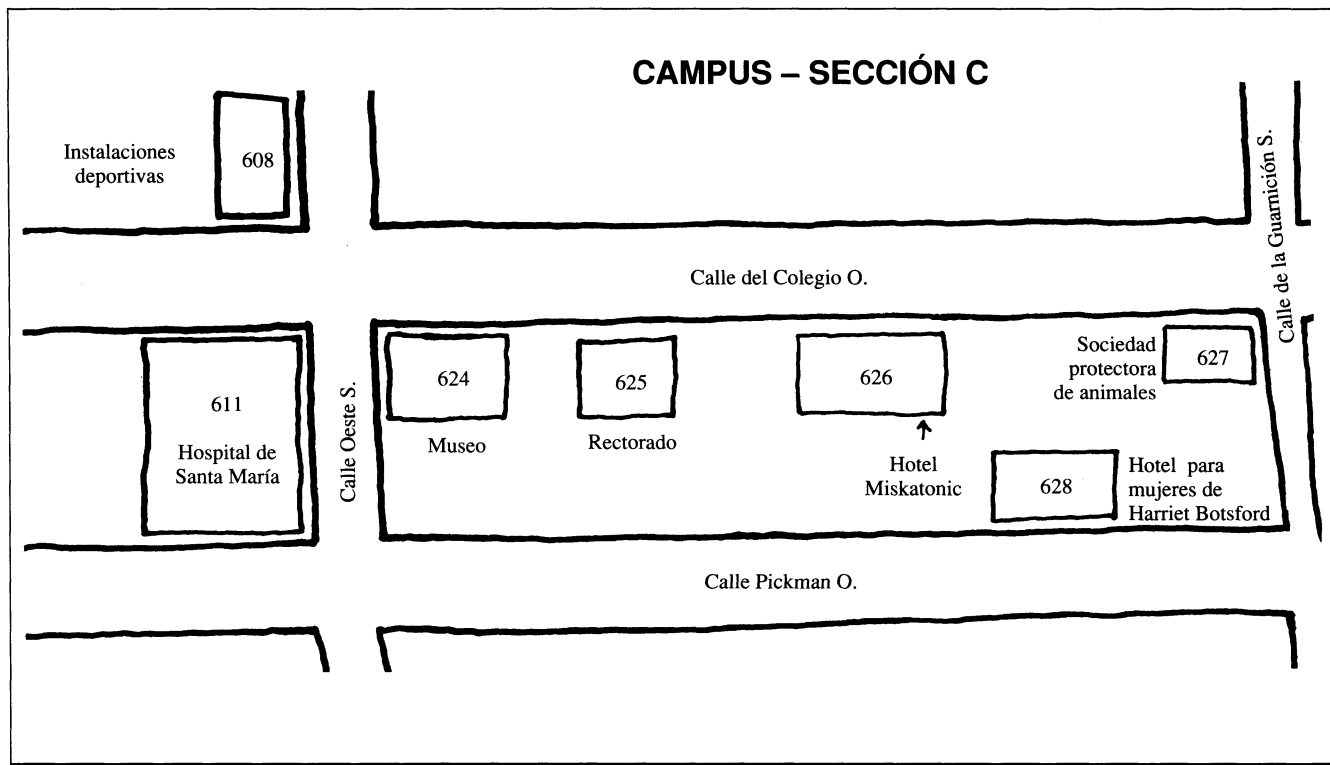
En Agosto de 1908, mientras se encontraba dando clase de economía política, fue víctima de una extraña amnesia que le duró hasta 1913. Volvió al trabajo por breve tiempo en 1914 pero volvió a retirarse poco después alegando incapacidad para concentrarse. Durante ese tiempo, por supuesto, su cuerpo estaba poseído por un miembro de la Gran raza de Yith quien lo utilizaba para realizar investigaciones y viajar por todo el mundo.

Peaslee, a través de los sueños, ha conseguido recordar parte de sus experiencias y debido a ello, y a pesar de su avanzada edad y de su historial médico, ha solicitado formar parte de la expedición a Australia.

Habilidad especial: Mitos de Cthulhu 6%.

616 Estatua del decano Halsey. Campus.

Encargada en 1906 y erigida dos años más tarde, por suscripción popular de los agradecidos ciudadanos de Arkham al médico que tanto hiciera por ellos durante su momento de mayor necesidad, contribuyendo con su propia vida a la lucha contra la gran plaga de 1905. La estatua mide 2'70 m



de altura y se alza sobre un pedestal de mármol de Carrara tallado, que a su vez mide 2'10 m de altura. La estatua mira benevolentemente hacia la calle de la Iglesia, rodeada de un pequeño jardín con bancos y palomas.

617 Edificio Locksley. Campus.

Un bello edificio de ladrillo, de estilo Georgiano, construido en 1779, es el más antiguo del campus. Junto con el auditorio, de 250 asientos, contiene oficinas y salas de conferencias.

618 Dormitorio del Oeste. Campus.

Construido en 1888 y, aunque nada lujoso, gloria comparado con el del Este, al que los alumnos llaman *sotto voce* el Infierno del Este (N. del T.: en Inglés, 'East Hell' por 'East Hall'). Lo ocupan principalmente los alumnos de cursos superiores y algunos de los de segundo año.

619 Dormitorio del Este. Campus.

Construido en 1863, también se le conoce como el Infierno del Este debido al ruido, el hacinamiento, una calefacción insuficiente y puertas y ventanas que ajustan mal (sobre todo en invierno), por no mencionar una deficiente instalación sanitaria. Aquí no tienen más remedio que vivir los alumnos de primer curso, a menos que sean de Arkham y puedan ir a dormir a casa.

620 Edificio Dorothy Upman. Campus.

Construido en 1879, es el dormitorio de mujeres. Dorothy Grace Upman, cerca ya del final de su vida en 1875 ofreció al patronato de la Universidad una notable contribución a sus arcas si, por vez primera, permitían el acceso a la Universidad a las mujeres. Con parte de la aportación se construyó el edificio que lleva su nombre.

Salvo las casadas o las que vivan en casa de sus padres,

las alumnas menores de 30 deben alojarse aquí. El edificio es limpio, cómodo y barato.

621 Residencia de profesores. Campus.

En 1910 el edificio fue convertido en un alojamiento para profesores solteros, estudiantes de doctorado y visitantes. Un portero controla el acceso al edificio las 24 horas del día.

622 Casa del rector. Campus.

Un horroroso edificio de estilo neoclásico construido en 1892. Wainscott ha empezado a hablar de construir algo mejor pero carece de fondos para ello. Para más información acerca del rector, ver párrafo 625.

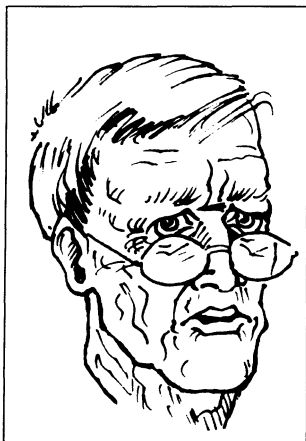
623 Biblioteca Universitaria. Campus.

La joya de la Universidad, con una colección de más de 400.000 obras cuidadosamente escogidas entre libros y otras publicaciones. El edificio de granito local y estructura Gótica, de planta y dos pisos, se construyó en 1878 reemplazando a otro más pequeño de madera.

Aunque las salas de mármol son frías y propensas a las corrientes de aire, la biblioteca está iluminada por altas ventanas en forma de arco que permiten penetrar la máxima cantidad de luz en lo que de otra forma sería un edificio lúgubre. Está abierta de 8 a 21 horas de lunes a viernes y de 10 a 18 horas los sábados; los domingos, la sala de referencia está abierta de 13 a 18 horas.

El mastín encadenado junto a la escalinata de la entrada monta guardia día y noche y además Armitage ha convencido al Patronato de que hace falta más seguridad por lo que se ha pedido a Dick Ace que instale un sofisticado sistema de alarma eléctrico.

El director de la biblioteca es por supuesto Henry Armitage, doctor en Bellas Artes por Miskatonic, en Filosofía por Princeton y en Literatura por Cambridge. Tiene 73 años, la



Nathaniel Wingate Peaslee

barba blanca y vive con su mujer, Eleanor, en el 348 O de la calle Mayor. Lleva dirigiendo la biblioteca desde 1906 y conoce sus secretos mejor que nadie.

Aunque llevaba tiempo a su cargo, no se dio cuenta del significado del *Necronomicón* hasta después de encontrarse con Wilbur Whately, el extraño joven de Dunwich. Después de que Whately fuera muerto por el mastín de guarda cuando intentaba robar el libro, Armitage lo leyó, descubriendo sus secretos.

Acompañado por el profesor Rice y el doctor Morgan, también de la Universidad, viajó a Dunwich donde se encontró con el terrible hermano mellizo de Wilbur, derrotándole con la ayuda de extraños conjuros.

Su salud, ya menguada por la edad, se ha deteriorado considerablemente después de su experiencia y se halla en tratamiento de una dolencia cardíaca.

DOCTOR HENRY ARMITAGE, hombre de letras

FUE 11 CON 8 TAM 12 INT 18 POD 16

DES 10 APA 13 EDU 24 COR 55 PV 10

Habilidades: Criptografía 75%, Mitos de Cthulhu 18%, Discusión 75%, Francés 80%, Alemán 70%, Griego 68%, Historia 65%, latín 75%, Buscar libros 95%, Literatura 75%, Ciencias ocultas 25%, Elocuencia 55%, Psicología 48%.

Armas: no.

William Llanfer: adjunto de Armitage. Es profesional y competente pero no sabe nada acerca de los Mitos de Cthulhu. Es posible que Armitage le confíe alguna de sus inquietudes.

Archivos generales: en el sótano se guardan colecciones de periódicos y los archivos de la Universidad (expedientes académicos, etc.).

La biblioteca posee colecciones casi completas de la *Gaceta* y el *Advertiser* (y sus predecesores) aunque las desastrosas inundaciones de 1888 destruyeron parte de esta colección, incluyendo la *Gaceta* de entre 1845-58 y 1864-68, el *Advertiser* entre 1851-63, el *Bulletin* de entre 1823-26 y el *Miskatonic Valley Gleaner* entre 1830-31. También se guardan volúmenes encuadernados de los siguientes periódicos de la región, en las fechas que se indican: el *Transcript* de Aylesbury desde 1844, el *Correo* de Innsmouth entre 1833-46, la *Crónica* de Kingsport desde 1829 y el *Corresponsal* de Newburyport desde 1839.

Las colecciones principales se guardan en las plantas superiores del edificio.

Libros de los Mitos en la biblioteca: Armitage sólo ha compartido sus secretos con unos pocos, pero en la actualidad se encuentra persiguiendo activamente todo tipo de conocimientos sobre los Mitos. Ha restringido el acceso al *Necronomicón* (así como a otros libros) y le preocupa el curso especial de metafísica medieval a cargo del doctor Shalad. Habiendo comparado sus experiencias con las de Albert Wilmarth teme justificadamente a los posibles extraños que quieran ver el libro.

En la sección de Antropología se encuentra la edición original completa de 12 volúmenes de las obras de Frazer *La rama dorada* y *Cultos de las brujas en la Europa Occidental*. En la sección de poetas americanos se pueden hallar las obras *El pueblo del monolito* de Justin Geoffrey y *Azathoth y otros* de Edward Derby.

El catálogo indica la existencia del *Prodigios tau-matúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra* pero el ejemplar está mal catalogado y no se puede localizar. Wilmarth se encuentra actualmente siguiéndole la pista y si lo encuentra hará que Armitage lo guarde en la bóveda superior, añadiéndolo a la lista de libros de consulta restringida.

Otros títulos de los Mitos descubiertos por Armitage han sido también retirados de las estanterías y guardados en la bóveda. Armitage ha rastreado sistemáticamente la biblioteca en busca de este tipo de libros y la mayoría se encuentran ahora en la lista de consulta restringida, lo cual quiere decir que él en persona debe autorizar a la persona que desee estudiarlo y además que ello debe realizarse bajo la supervisión de uno de los miembros del personal de la biblioteca.

Antes del Horror de Dunwich, la biblioteca poseía uno de los cinco ejemplares conocidos del *Necronomicón* en su traducción latina, así como un original fabulosamente raro del *Unausprechlichen Kulten* y uno, algo gastado, del *Libro de Eibon*. Con el permiso de los herederos de la familia Whately, Armitage tomó posesión de la biblioteca de éstos que incluía un bastante estropeado ejemplar de la traducción inglesa de John Dee del *Necronomicón*, otro de los *Manuscritos Pnakóticos* y el *Liber Ivonis* en Latín, así como otros volúmenes. El diario de Wilbur Whately, que Armitage jurara quemar, sigue aún en su poder, guardado en un cajón cerrado con llave así como sus notas decodificadoras y algunas traducciones. Aunque continúa trabajando en la traducción del diario no deja que nadie lea sus notas.

A un alto precio, ha conseguido un *Cultes des Goules* y actualmente se halla negociando con un extraño corresponsal en Francia a fin de adquirir un *De Vermis Mysteriis* (podría necesitar a alguien que se lo fuera a buscar).

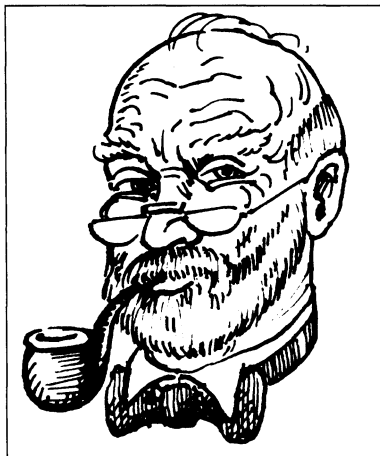
También fuera del acceso del público se encuentran los libros del doctor Laban Shrewsbury *Cthulhu en el Necronomicón* y *Investigación acerca de las pautas de los Mitos de los últimos primitivos, con especial referencia al Texto de R'lyeh* (+4% a Mitos, -1D6 COR, x1 a hechizos). Las *Arcillas de Eltdown*, una cuestionable traducción de unas extrañas marcas halladas en fragmentos de arcilla descubiertos al Sur de Inglaterra, publicada en 1913, también ha sido retirada.

Material aún sin restringir: Armitage no ha conseguido aún identificar algunos folletos e informes referentes a los Mitos.

Existe un ejemplar de una monografía de Eli Davenport, de 1839, muy poco conocida, que relata toda una serie de leyendas populares e indias respecto a las actividades de los hongos de Yuggoth en Nueva Inglaterra.

Hay también una transcripción de un sermón pronunciado en Dunwich en 1747 por el reverendo Abijah Hoadley. El pastor clamaba contra unos extraños ruidos, como crujidos de la tierra, afirmando que eran obra del diablo (El reverendo Hoadley desapareció poco después de pronunciarlo).

Un informe de 1882 hecho por profesores de Miskatonic acerca del meteorito que cayó cerca de la granja de Nahum Gardner aquel año, que si bien no extraía conclusión alguna, destacaba una serie de evidencias alarmantes.



Henry Armitage

En 1902 la Universidad realizó un alzamiento topográfico en la zona de Dunwich, intentando explicar los extraños crujidos de la tierra que hace siglos que se oyen en esa zona.

Ejemplares recientes del *Diario de la Sociedad Americana de Psicología* que contienen artículos del profesor Wingate Peaslee, de la sección de Economía, escritos en relación a su extraña amnesia y a los extraños sueños que sufrió subsiguientemente.

Por último, el doctor Armitage ha olvidado los *Fragmentos de Celaeno*, un manuscrito depositado por el doctor Laban Shrewsbury poco antes de su misteriosa desaparición en Septiembre de 1915.

624 Museo Universitario. Calle del Colegio, 687 O.

Construido en 1902, este edificio está abierto al público de 10 a 18 horas de martes a sábado. Entre los objetos expuestos hay una amplia sección de Historia natural que incluye el esqueleto montado de un brontosauro y muchos otros fósiles más pequeños. Una serie de salas contienen muestras geológicas, animales disecados y escenificaciones dramáticas sobre los hombres primitivos (Una de las leyendas de las fraternidades afirma que si una chica se interesa mucho en estas escenas, en las que los maniqués llevan más bien poca ropa, indica que le gustaría protagonizar otro tipo de escenas, también caracterizadas por el mismo atuendo, o falta del mismo).

En la sección de arte popular se pueden encontrar muestras de joyería de Innsmouth. Según el relato *Sueños en casa de la bruja* en el año en curso el museo adquirirá una pequeña miniatura en metal de un Antiguo, arrancada por Walter Gidman de una baranda de una ciudad prehumana.

Tras la caída de la casa de la bruja en 1931 y aparte de libros y papeles entregados a la biblioteca el museo adquirirá un cuchillo y un bol sacrificiales de extraña manufactura, una estatua de un Antiguo tallada en una extraña piedra azul y el esqueleto deforme de Brown Jenkin.

625 Rectorado (Edificio Hoyt). Calle del Colegio, 333 O.

Esta estructura de planta y dos pisos, construida en 1912, domina la mayor parte del campus. La planta baja se utiliza sobre todo para información, secretaría y ayudas a los alumnos (así como las oficinas del periódico estudiantil) mientras que el primer piso contiene el grueso de los servicios administrativos. El segundo piso contiene los despachos del rector, el vicerrector, los decanatos y algunas clases o salas de conferencias. El edificio permanece abierto de 8 a 12 y de 13 a 17 horas de lunes a viernes.

Un semestre en Miskatonic cuesta 455 \$ por las clases, 25 \$ por un dormitorio y 87.25 \$ por tres comidas al día en un comedor universitario.

Desde 1879 la universidad ha acogido cierto número de mujeres y pequeñas cantidades de alumnos de China, Africa y Polinesia (merced a becas patrocinadas por iglesias locales), pero el 95% del cuerpo estudiantil son varones WASP (blancos, anglosajones y protestantes), usualmente relacionados con familias pudientes y a menudo locales.

La Universidad se toma muy en serio sus tareas de supervisión de los alumnos *in loco parentis* (N. del T.: latinajo que quiere decir, ni más ni menos, 'en lugar de sus padres') prescribiendo horas de estudio y marcando pautas de comportamiento. El toque de queda (a las 22 h), la estricta segregación de sexos y el cumplimiento a rajatabla de las tradiciones académicas eran normales de la época pero quizá exagerados para quienes están acostumbrados a eras mucho más permisivas. Los estudiantes que no se ponen de pie cuando entra el profesor pueden ser expulsados de clase, por ejemplo. Cuando no se halla en clase o en una biblioteca, un alumno que se comporte de forma desordenada puede verse confinado en su cuarto y existe todo un sistema de vigilantes de piso y de prefectos de disciplina para que ello se cumpla.

Lo profesores y los empleados de la Universidad deben ser no solamente competentes sino también de moral y reputación acrisoladas. Los que se ven envueltos en situaciones extrañas o dan de que hablar pueden durar muy poco en Miskatonic. Aunque la Universidad ofrece 20 becas con todos los gastos pagados cada semestre, hay varias fundaciones benéficas privadas que también ofrecen becas totales o parciales. Los que reciben estas últimas deben trabajar para pagarse el alojamiento, la comida y los demás gastos. La época no es buena para ser pobre.

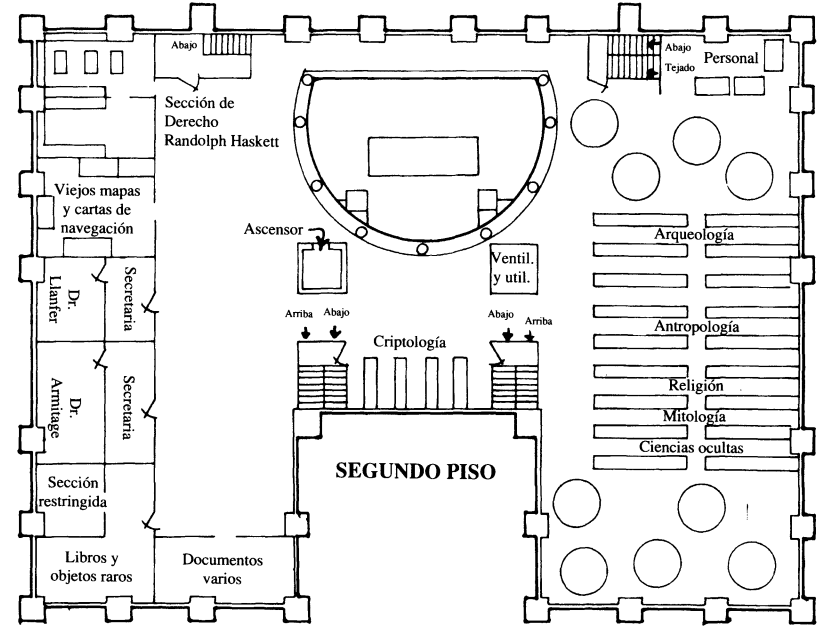
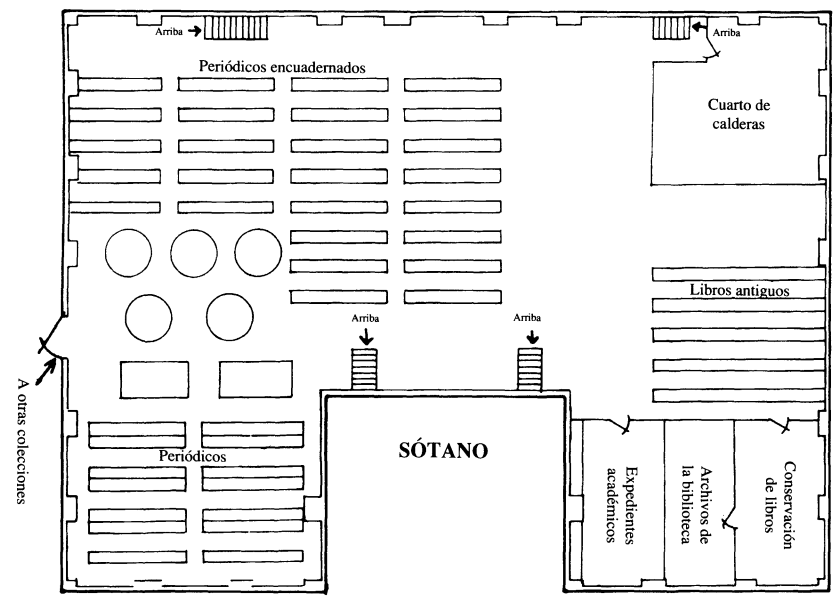
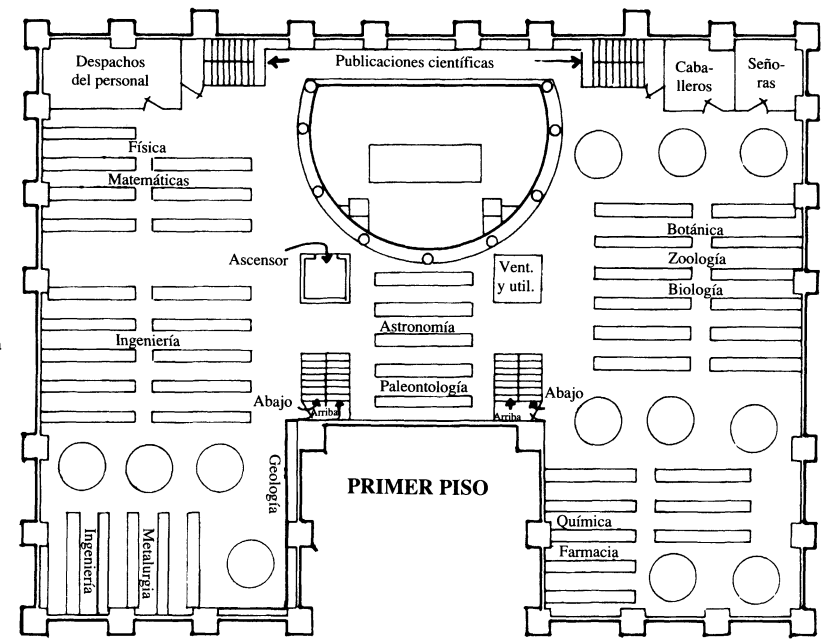
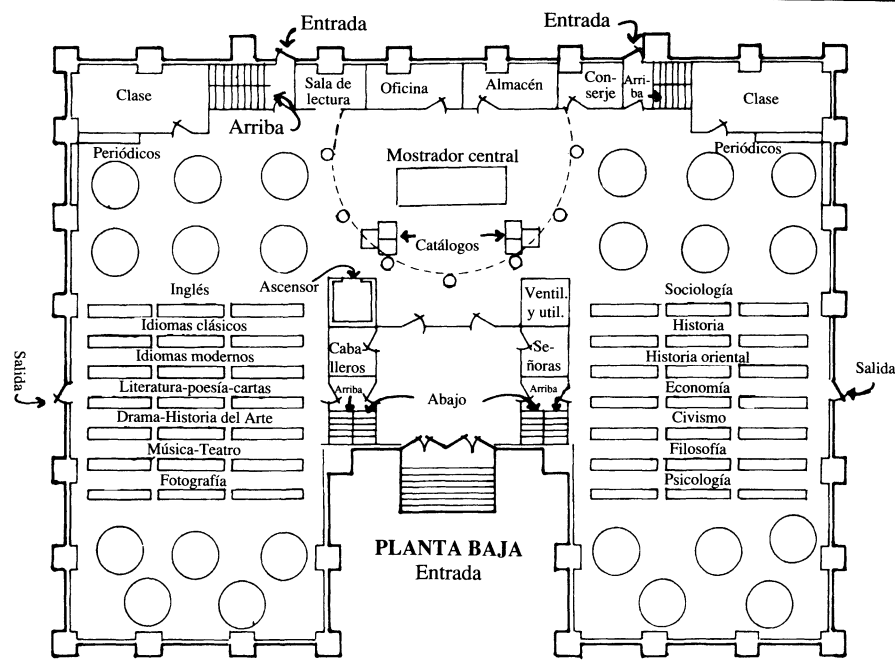
El semestre de Otoño comienza en Septiembre y acaba a mediados de Enero y el de primavera empieza o bien el quinto lunes de Enero o bien el primer lunes de Febrero, acabando el segundo viernes de Junio. En las vacaciones de verano suele haber cursos de doctorado, pero nunca cursos académicos normales.

Doctor Harvey Wainscott: ahora tiene 48 años de edad y ha sido decano de Dartmouth. Fue contratado hace tres años y bajo su impulso la Universidad se ha reorganizado hasta su esquema actual, lo que le ha granjeado no pocos enemigos dentro del campus, pero el Patronato aplaude sus iniciativas para situar a la Universidad más en conjunción con el mundo moderno. Existe una profunda satisfacción con la amplitud y profundidad del curriculum científico actual pero no habrá un departamento de administración de empresas hasta 1948 cuando el gobierno comience a aportar fondos, primero de forma simbólica y más tarde en cantidad sustancial.

Wainscott también ha conseguido agitar la ciudad haciendo campaña activa para ser nombrado alcalde (un empleo a tiempo parcial) contra el perenne Peabody. La elección, que se presenta muy reñida, tendrá lugar el 6 de Noviembre.

David Edmund (vicerrector): de 55 años, también era vicerrector con el doctor Addleson (el antiguo rector) y quedó bastante decepcionado al serle negada la promoción. Es un excelente administrador pero un líder poco carismático que, sin embargo, funciona admirablemente como segundo de a bordo. Es poco entusiasta acerca de algunas de las reformas académicas de Wainscott.

Srta. Ruth Ellen Whitby, Secretaria general: actualmente cuenta con 37 años y se encuentra en la flor de su vida intelectual y emocional. La Srta. Whitby es tan competente,





Harvey Wainscott

entusiasta y clarividente con los archivos de la Universidad como el doctor Armitage con el contenido de la biblioteca.

El Pregonero de la Universidad Miskatonic: sus enemigos le llaman el *Chafardero*. El editor de este semanario hecho por y para los alumnos es Howard Penobscott. Admirador de Henry Luce (N. del T.: el fundador de la revista 'Time'), se le conoce por su habilidad para organizar follones. Delgado, habitualmente

guiñando el ojo tras sus gafas de montura metálica gruesa, Penobscott prefiere los editoriales a los reportajes y le encanta meterse con la administración de la Universidad. Sus choques con el censor, Swanson Ames, son continuos y una de las principales diversiones de Howard es colar materiales controvertidos en el periódico sin que Ames, que es una persona oblicua y algo distraída, se de cuenta. Ni siquiera el rector Wainscott, que es un hombre justo, puede tragar a Penobscott aunque admite que es ingenioso.

626 Hotel Miskatonic. Calle del Colegio, 200 O.

Ofrece la mejor y más cara alternativa para el alojamiento en Arkham, consta de planta y cuatro pisos y goza de una excelente panorámica sobre el campus. Los precios van desde 5 \$ diarios por la peor habitación hasta 50 \$ por una suite del último piso durante ocasiones señaladas (inicio y final de curso).

627 Sociedad protectora de animales de Arkham. Calle del Colegio, 111 O.

Esta nueva organización está dedicada a la prevención de la crueldad contra los animales. Dispone de fondos en abundancia gracias a las donaciones de una serie de ciudadanos adinerados y su presidenta es Wilma Peabody, de 62 años, hermana del alcalde, la cual ha presentado cargos contra los alumnos que aparentemente sacrificaron perros y gatos en cierto ritual. Ha contratado a Edwin Cassidy para que represente a la Sociedad y espera conseguir una sentencia que consagre la imposibilidad de que los animales domésticos sean utilizados de cualquier manera y los sitúe en una categoría que sólo permita su muerte o sufrimiento en circunstancias muy concretas y restringidas.

628 Hotel para mujeres de Harriet Botsford. Calle Pickman, 122 O.

Parcialmente mantenido por un legado monetario de la difunta Harriet Botsford, este hotel proporciona habitaciones grandes y bien amuebladas para mujeres trabajadoras solteras al económico precio de 16 \$ al mes. Sin embargo, las reglas son muy estrictas. Sólo se permite hablar por teléfono desde el vestíbulo, lugar al que por cierto es el único al que pueden acceder los hombres (un sitio muy agradable, con chimenea y piano). Las invitadas tienen que dar sus datos y sólo pueden permanecer una semana. La puerta principal se cierra a las 21 horas y no se puede entrar más tarde sin una

autorización especial. Las que allí residen carecen de llave de la puerta por lo que todo el mundo debe ser admitido personalmente por la Gerente, Abigail Flint. Cualquier transgresión grave de la reglas es causa de desalojo y en Arkham estas cosas van rápido.

COLINA DE LOS FRANCESES

Barrio 7

La colina de los Franceses, dominada por la oscura aguja de la iglesia de Bayfriar, incluye algunas de las viviendas más antiguas de Arkham. Aún poblada mayoritariamente por Irlandeses, sus calles ostentan filas de casas de ladrillo, tejados puntiagudos y alguna que otra mansión de estilo Georgiano en avanzado estado de decadencia, pero de dimensiones descomunales. Algunas casas se inclinan precaria y casi peligrosamente sobre las estrechas calles. Muchos de los caminos y callejones son poco más que tramos de escalera que se retuercen hacia lo alto hasta acabar en oscuros portales.

Los Irlandeses más prósperos viven en la parte E de la colina y abajo, al otro lado de la calle del Este en casas nuevas y más caras, con pequeños patios delante y detrás. La pendiente N está poblada por los Irlandeses más pobres, algunos Polacos y muchos de los Franco-Canadienses que viven en la ciudad. La pendiente O la ocupan en su mayoría Irlandeses pobres y algunos Polacos.

El distrito Polaco, una zona de casas arracimadas con tejados en punta y provistos de buhardillas, lo componen aproximadamente las seis manzanas comprendidas entre las calles del Colegio, Peabody, Mayor y de la Guarnición, en la falda SO de la colina.

701 Droguería Walgreen. Esquina SE de Guarnición e Iglesia.

Forma parte de una cadena de ámbito nacional. Se cumplan recetas, hay cosméticos, una fuente de soda, se revelan películas, etc.

702 Tienda de bicicletas del Campus. Calle de la Iglesia, 146 E.

Aquí se puede comprar una bicicleta (24 \$), alquilarla (75 ¢) o hacerla reparar. Tienen siempre en existencia neumáticos, tubulares y parches.

703 Floristería Almen. Calle de la Guarnición, 259 S.

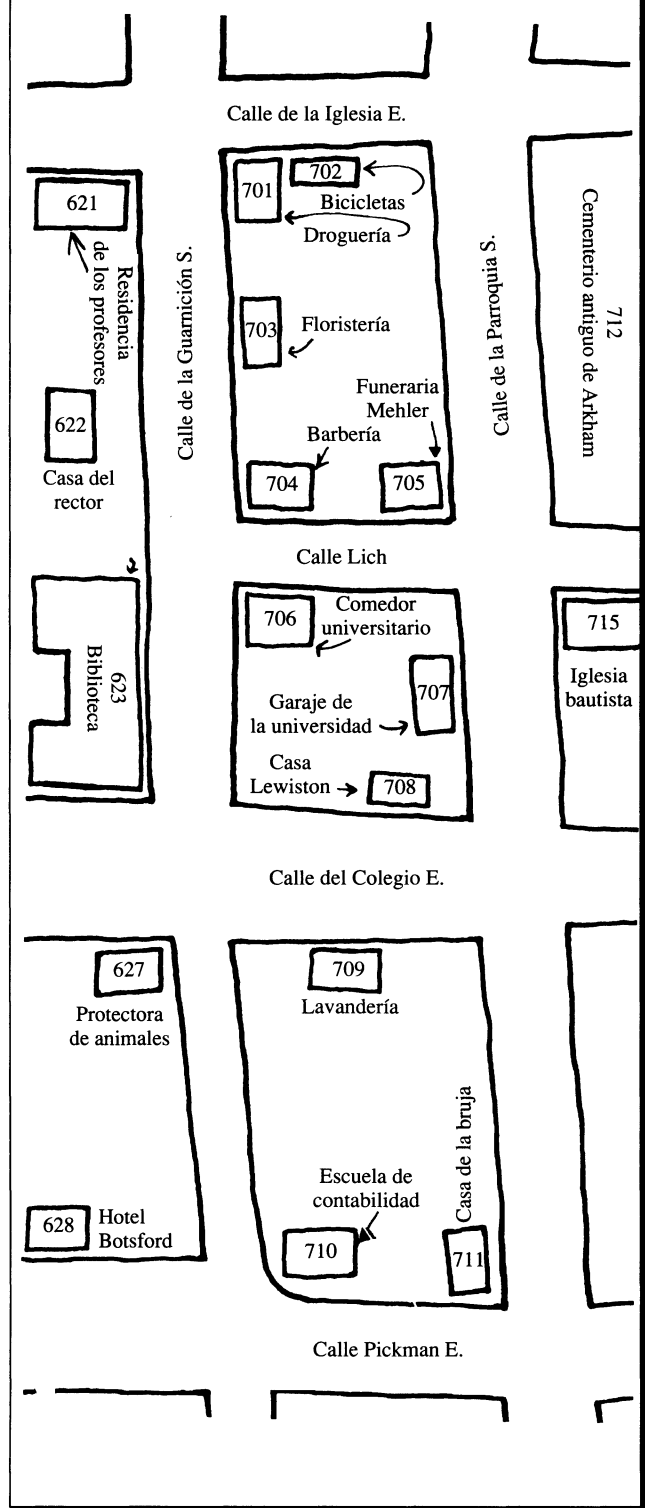
El doctor Homer Winside, antiguamente de la universidad Miskatonic, se encuentra a cargo de la tienda. Winside era profesor y participó en numerosas expediciones a los trópicos. Hace unos años que se jubiló, abriendo esta tienda. Es un experto en Botánica, especializado en plantas venenosas, carnívoras y/o exóticas. Hace años estudió el Yermo sin poder emitir un dictamen concluyente.

Habilidad especial: Botánica 88%.

704 Barbería del Colegio. Calle de la Guarnición, 271 S.

Ofrece buenos cortes de pelo y chismorreo a discreción. Muchos alumnos y profesores acuden aquí.

DISTRITO DE LA COLINA DE LOS FRANCESES – SECCIÓN A



705 Pompas fúnebres Mehler. Calle Lich, 171.

Los clientes de Mehler son gente adinerada. Por un pequeño suplemento, el ataúd es conducido al cementerio en una carroza tirada por dos yeguas de raza árabe de exce-

lente estampa en lugar de un furgón motorizado. Sin embargo, pocos ciudadanos desean tal ostentación.

La cremación, aunque no se anuncia, es posible pudiéndose depositar las cenizas bien en el mausoleo privado de Mehler o en la cripta que éste posee en el cementerio de Christchurch.

706 Comedor universitario. Calle de la Guarnición, 311 S.

Una casa de comidas orientada a los alumnos, con comida bastante decente. Comer cuesta entre 35 y 45 ¢. Abre de 6 a 15'30 h de lunes a sábado.

707 Garaje de la Universidad. Calle de la Parroquia, 334 S.

Aquí se guardan y reparan los vehículos de la Universidad, bajo la dirección de Bob Bradbury, el responsable de Mantenimiento. Por un dólar a la semana se pueden hacer cargo de cualquier coche particular. Herb Gordon es el mecánico, que trabaja a tiempo parcial. Abre de 7'30 a 18 h menos los domingos.

Habilidad especial: Reparación de automóviles 52%.

708 Casa Lewiston. Calle del Colegio, 181 E.

Este pequeño hotel tiene habitaciones modestas pero limpias por 1'75 \$ diarios. Para semanas o meses de estancia las tarifas son más bajas. Se estudia cuidadosamente a los inquilinos y los jóvenes que hacen horarios irregulares son rápidamente expulsados.

709 Lavandería de Keenan. Calle del Colegio, 152 E.

Si se requiere, almidonan camisas, método que los caballeros de edad prefieren, sobre todo en las que tienen el cuello en punta.

710 Escuela de Contabilidad de Nueva Inglaterra. Calle Pickman, 103 E.

El curso de introducción, que dura un semestre, cuesta 40 \$ y al acabarlo el investigador puede sumar 1D6 a su Contabilidad. Se pueden seguir otros cursos, al mismo coste y con los mismos beneficios, hasta llegar a un máximo del 50% en esta habilidad.

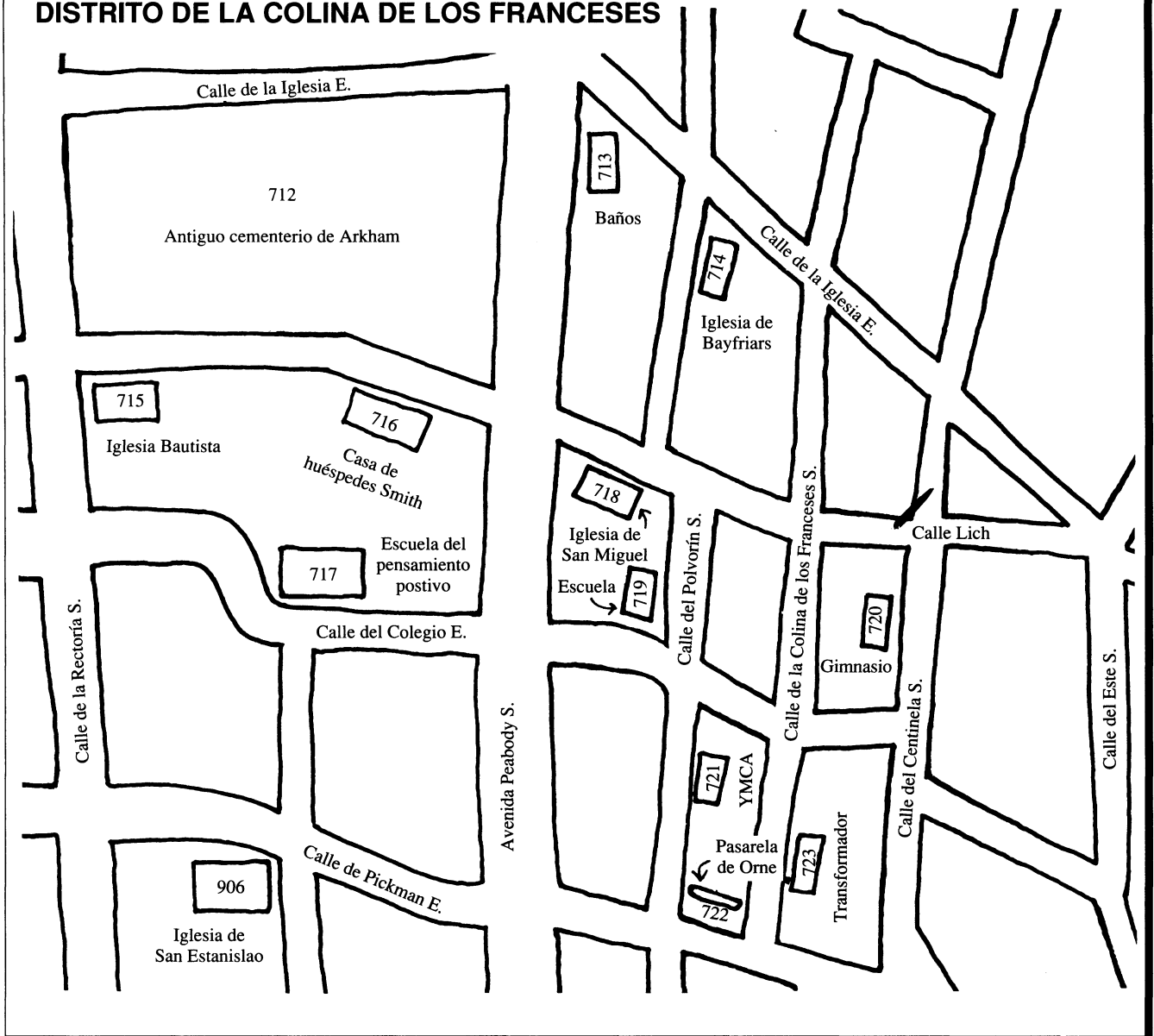
711 Casa de la bruja. Calle Pickman, 179 E.

Una casa de huéspedes poco popular, habitada por gente pobre y por los estudiantes Walter Gidman y Frank Elwood. El edificio se lo alquiló su propietario al matrimonio Dombrowski quienes a su vez cobran 25 \$ por semana por habitación, actuando como caseros.

Este edificio, que cuenta casi con 235 años, podría muy bien ser el más antiguo de Arkham. Fue ocupado hace mucho por Keziah Mason quien, tras ser capturada por las autoridades de Arkham, escapó de la prisión y desapareció. Keziah había firmado con su sangre en el gran *Libro de Azathoth* que poseía el Hombre negro (uno de los muchos avatares de Nyarlathotep) y aprendió a viajar a través del espacio y del tiempo.

Desde entonces, Keziah ha vuelto al parecer una o dos veces al año al reducido y cerrado espacio del desván para realizar allí sacrificios de niños. Una hendidura entre las paredes interior y exterior contiene los innumerables huesos de las víctimas. Cuando ella ocupa este lugar, un resplandor

DISTRITO DE LA COLINA DE LOS FRANCESES



violeta está siempre presente, el cual a veces puede ser detectado alrededor de la ventana exterior o incluso por debajo de la puerta del dormitorio de Walter Gidman.

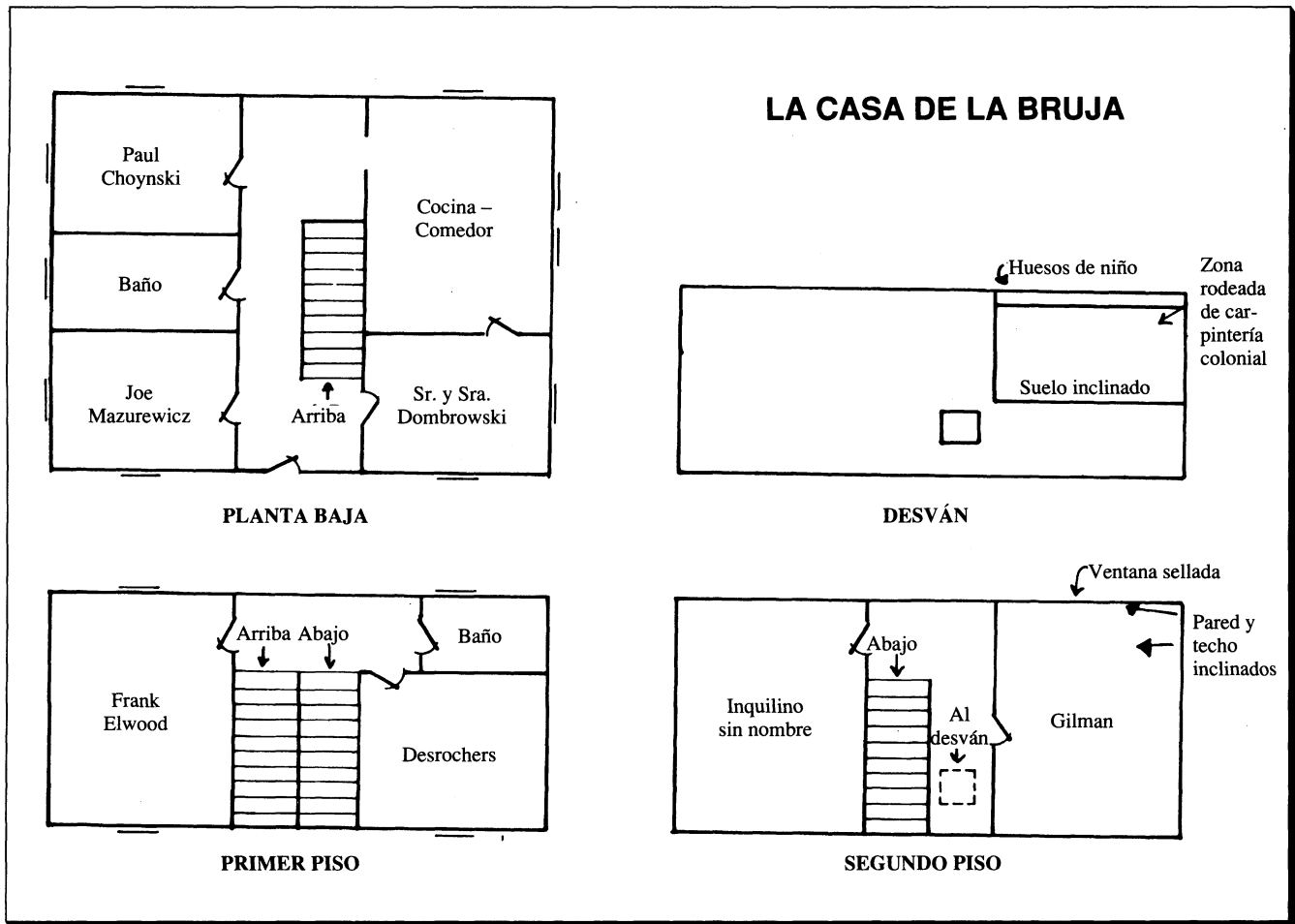
Éste, un brillante alumno de matemáticas en Miskatonic, estudia la física hiperespacial que pudo haber sido utilizada hace siglos por las entonces llamadas brujas. Actualmente se aloja en la casa de la bruja y ha pedido deliberadamente que se le asignara la habitación del segundo piso que queda debajo del desván (la cual tiene una pared y el techo algo raros) esperando aprender algo de lo que la mujer sabía. Hace poco que ha comenzado a experimentar unos sueños extraños e inquietantes.

Los rumores locales acerca de Keziah Mason tienen varios siglos de existencia y en sustancia afirman que ella, acompañada de su familiar, Brown Jenkin, recorren las calles en busca de sacrificios. Dichos rumores son ciertos. De hecho, realiza ritos privados en la isla deshabitada del Miskatonic y, junto con otros miembros del Aquelarre, en el valle despoblado que queda al otro lado de la Colina de la

Pradera. Ver a Brown Jenkin en vísperas del Primero de Mayo o de Halloween suele querer decir que pronto desaparecerá algún bebé.

Aunque la gente supersticiosa o de poca cultura se refiera a ella como 'la casa de la bruja', en realidad hay poca gente en Arkham que recuerde su sórdido pasado. Si algún investigador se aloja allí, en la habitación que hay disponible al lado de la de Walter Gidman, es difícil que reconozca el lugar a menos que haya vivido toda su vida en Arkham y saque una tirada de porcentaje contra su EDUx3. Una pequeña investigación en la Sociedad Histórica de Arkham (tirada de Buscar libros) puede sacar a la luz la auténtica historia.

Walter Gilman: Gilman es un genio sensible cuyos estudios en el *Necronomicón*, el *Libro de Eibon* y el *Unausprechlichen Kulten* le han servido para sustanciar sus teorías acerca de la Física hiperespacial a cambio de alterar su equilibrio emocional. Puede que permanezca en la casa o



que su amigo Elwood consiga persuadirle para que salga de allí, dejando otra habitación libre para un segundo investigador poco avisado.

WALTER GILMAN, matemático

FUE 13 CON 11 TAM 14 INT 17 POD 14
DES 12 APA 14 EDU 19 COR 22 PV 13

Habilidades: Mitos de Cthulhu 26%, Buscar libros 65%, Escuchar 90%, Matemáticas 85%, Ciencias ocultas 35%.

Armas: no.

FRANK ELWOOD, alumno

FUE 12 CON 12 TAM 14 INT 15 POD 12
DES 13 APA 10 EDU 17 COR 77 PV 13

Habilidades: Buscar libros 35%, Matemáticas 50%.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+1D4.

KEZIAH MASON, bruja inmortal

FUE 14 CON 15 TAM 10 INT 21 POD 23
DES 14 APA 8 EDU 25 COR 0 PV 13

Habilidades: Astronomía 35%, Mitos de Cthulhu 81%, Discusión 70%, Estimar portal 80%, Charlatanería 70%, Ocultarse 65%, Historia 40%, Secuestrar 65%, Ciencias ocultas 65%, Elocuencia 85%, Organizar aquelarre 80%, Farmacología 70%, Psicología 50%, Discreción 30%, Tratar envenenamiento 70%.

Armas: Cuchillo de carnicero 65%, daño 1D6+1D4.

Hechizos: Contactar con Nyarlathotep *, Maldición de Azathoth, Encantar flauta, Consunción, Convocar/Atar a un Horrendo cazador, Convocar/Atar a un Servidor de los Otros

Dioses, Signo de conjuración, Gusanos (hechizo nuevo; ver el escenario 'Los condenados' en este volumen).

*: Esto es más una habilidad que un hechizo puesto que lo puede utilizar a voluntad y sin gastar puntos de magia. La forma contactada es la del Hombre negro.

Además, Keziah tiene un entendimiento especial de los Portales y parece ser capaz de arrastrar a través de ellos a sus víctimas a otros espacios/tiempos contra la voluntad de éstas (tirada de resistencia de POD contra POD).

COR: la primera vez que se la ve hay que tirar COR, 1/1D2.

BROWN JENKIN, familiar en forma de rata

FUE 4 CON 5 TAM 3 INT 14 POD 12
DES 18 EDU 3 COR 0 MV 9 PV 4

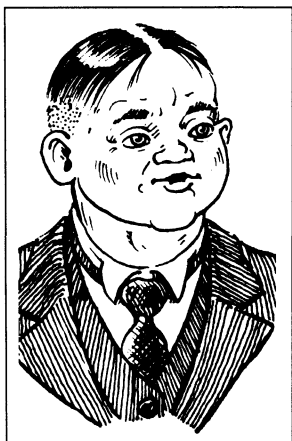
Habilidades: Roer 65%, Ocultarse 85%, Escuchar 70%.

Armas: Mordisco 80%, daño 1D2.

COR: 0/1D4 la primera vez que se le ve.

712 Antiguo cementerio de Arkham. Calle de la Iglesia, 250 E.

Un residuo de la fundación de la ciudad, contiene algunas de las sepulturas más antiguas de Arkham. Aún existen muchas lápidas del siglo XVII y la más reciente data de 1743. Algunas son totalmente ilegibles debido a las inclemencias del tiempo. Los Gules hace tiempo que han saqueado el lugar por entero.



Walter Gilman



Keziah Mason

713 Casa de baños del Sur. Avenida Peabody, 209 S.

Aunque los avances de la fontanería moderna (que hacen que muchas casas ya dispongan de agua fría y caliente) van erosionando lentamente este negocio, los baños cálidos y confortables aún se pagan en algunas partes de la ciudad. Este establecimiento ofrece la oportunidad de asearse de arriba abajo por tan solo 20 ¢. Las mañanas están reservadas para las damas y las tardes para los caballeros. Abre de 6 a 19 h de martes a sábado.

714 Iglesia de Bayfriar. Calle de la Iglesia, 540 E.

Esta iglesia de ladrillo ennegrecido por el carbón, todas cuyas puertas y ventanas se hallan cerradas con tablones clavados, fue construida a mitad del siglo XIX y se alza en la cima de la colina de los Franceses. Lleva sellada varias generaciones y nadie parece recordar por qué. Entre los libros que se pudren en una estantería del sótano hay un ejemplar del *Cthaat Aquadingen*.

715 Primera iglesia bautista de Arkham. Calle Lich, 214.

Es la iglesia más antigua de Arkham aún en pie y fue construida en 1743. La altísima aguja de su campanario domina la panorámica de la ciudad. El reverendo Charles Noyes dirige la congregación y entre las obras de caridad que la iglesia patrocina se encuentra un asilo para pobres en la calle del Río.

A finales del siglo XVIII e inicios del XIX el pastor era el reverendo Ward Phillips, erudito, místico y autor del libro *Prodigios taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra*. En los archivos de la iglesia puede hallarse un ejemplar, así como fajos de cartas de Phillips, sermones y ensayos sin publicar. También se hallan aquí los archivos de nacimientos, matrimonios y defunciones de la congregación.

716 Casa de huéspedes Smith. Calle Lich, 288.

Esta casa, de excelente reputación, está en manos de Phineas Smith y su mujer, Harriet, ambos de unos cincuenta y tantos años. Una habitación del primer piso más las tres comidas cuesta 49 \$ al mes. Los Smith son un poco quisquillosos: aunque las habitaciones son espaciales y bien ventiladas, y la comida es buena, esperan de los inquilinos obediencia ciega a las reglas de la casa y si alguien llega tarde a

cenar puede encontrarse con que su plato ha sido retirado de la mesa. Actualmente hay cuatro inquilinos, incluyendo a Alain Couzon y a Elisha Waite, el platero.

Alain Couzon: un hombre de unos 40 años, Couzon aprendió el arte de hipnotizar en su Quebec natal. Se gana la vida (más bien poco) con el hipnotismo, tratando a gente que quiere desprenderse de hábitos o temores anormales, así como enseñando el arte a alumnos de pago. También contribuye con artículos a los periódicos, en Francés y en Inglés.

A cambio de 200 \$ (por adelantado) Couzon enseña hipnosis durante seis meses. Al final de ese tiempo el alumno adquiere dicha habilidad con un 1D20+10 en porcentaje hasta un máximo de un 50%, si bien para ello precisa tener POD 14 o más. Los que tienen menos de 14 en POD se gastan el dinero y jamás adquieren la habilidad.

Habilidades especiales: Hipnosis 85%, Leer/Escribir/Hablar Francés 75%.

717 Escuela del pensamiento positivo. Calle del Colegio, 279 E.

El doctor (en 'Memoriología', ni más ni menos) Delbert Chanson ofrece un curso de seis meses a base de una noche por semana, y permite aumentar 1D6 puntos la Elocuencia o la Discusión (el alumno puede elegir cuál de las dos) hasta un máximo del 50%.

718 Iglesia católica de San Miguel. Calle Lich, 432.

Fundada en 1854 tras adquirir una antigua iglesia presbiteriana y consagrarla con su nombre actual. El padre Paul Sheene es el párroco en la actualidad.

No le hace demasiado feliz aceptar los espléndidos donativos de Danny O'Bannion pero es un hombre práctico y con ellos ha montado un programa de actividades deportivas encaminadas a evitar que muchos chiquillos estén el día entero en la calle. Como persona sentimental que es, O'Bannion se confiesa de vez en cuando con Sheene pero cuando los temas son delicados miente lo que le parece.

719 Escuela pública Eben S. Draper. Calle del Polvorín, 373 S.

Los alumnos (de 6 a 14 años) inician las clases el primer lunes de Septiembre y las acaban el último viernes de Mayo.

720 Gimnasio del Sur. Calle del Centinela, 348 S.

Un lugar que huele bastante a sudor, frecuentado por boxeadores aficionados y un puñado de semiprofesionales. El dueño es Luca Maruzzo, quien también actúa como entrenador. Por 20 \$ puede adiestrar a un investigador durante 6 meses, momento en el cual puede adquirir 1D6 puntos de la habilidad Puñetazo, hasta un máximo del 65%. Pasado ese tiempo, el alumno tiene un 20% de probabilidad semestral (no acumulativa) de adquirir una decorativa nariz de boxeador.

Maruzzo se niega a entrenar mujeres. En este lugar, lo más seguro es que levanten silbidos de admiración (... o lo contrario).

Los Rocks: intento de banda juvenil, pero por el momento tan solo un grupito de quinceañeros de origen italiano, que reciben su nombre de su arma favorita. Actual-

Hipnosis, una habilidad semioficial

El guardián deberá decidir si los investigadores pueden aprender esta habilidad o no.

Para hipnotizar a alguien con éxito, la víctima debe prestarse voluntariamente a ello y el hipnotizador debe conseguir una tirada de porcentaje contra su habilidad en Hipnosis.

Esta disciplina sólo puede utilizarse sobre una persona a la vez, que debe encontrarse próxima al hipnotizador. Si la tirada de porcentaje falla, la víctima nunca podrá ser hipnotizada por él; si consigue la tirada, el hipnotizador podrá hipnotizar a la víctima siempre que ésta consienta en ello.

La Hipnosis puede utilizarse de varias maneras:

- Como ayuda al Psicoanálisis: si un investigador tiene un 10% o más en Psicoanálisis y puede hipnotizar primero al paciente, tendrá un +25 a su tirada esa vez y todas las posteriores que trate al paciente.

- Como sugestión post-hipnótica: hace que la víctima realice una acción particular sin que aparentemente surja de su voluntad. Sin embargo, la víctima nunca realizará una acción contraria a sus deseos o comportamiento normales.

- Como ayuda a la memoria: los recuerdos fragmentados o enterrados pueden a veces extraerse mediante la Hipnosis. Alguien que enloqueciera temporalmente tras ver algo moverse en el fondo de un pozo puede perfectamente no recordar qué fue lo que vio. La Hipnosis puede reactivar estos recuerdos pero en los casos en que hubo pérdida de COR puede acarrear nuevas pérdidas al recordar el incidente.

- Para aliviar: la Hipnosis puede aliviar o borrar temporalmente los síntomas de dolor de un paciente pero el dolor en sí le hace más difícil de hipnotizar; se requiere una tirada de resistencia de POD contra POD además de la tirada de habilidad.

GAMBERRO CALLEJERO, un Rock típico

FUE 11 CON 14 TAM 10 INT 12 POD 11
DES 14 APA 11 EDU 7 COR 65 PV 12

Habilidades: Trepas 50%, Esquivar 40%, Charlatanería 20%, Ocultarse 30%, Mentir creativamente 20%, Discreción 25%, Descubrir 35%, Contonearse 40%, Lanzar 45%.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3.

Lanzar piedra = % de su habilidad en Lanzar, daño 1D4.

Patada 30%, daño 1D6.

Presa 35%, daño especial.

Estaca 35%, daño 1D6.

Navaja 30%, daño 1D4.

721 YMCA. Calle del Polvorín, 477.

(N. del T.: Y.M.C.A. son las iniciales en Inglés de la Asociación de Jóvenes Católicos, que mantiene por todos los EEUU una red de albergues juveniles muy parecida a las que existen en Europa, y con idéntica doctrina por lo que hace a la separación de sexos: sólo chicos. También existe una Y.W.C.A sólo para chicas)

Este albergue ofrece un catre y una taquilla para guardar las cosas por sólo 35 ¢ la noche. No existe YWCA en Arkham aunque podría fundarse.

722 Pasarela de Orne. Junto al 780 S de la calle de la colina de los Franceses.

Este callejón, estrecho y oscuro, lleva a un pequeño patio detrás de algunos edificios. Sucio y lleno de las más variadas porquerías, no tiene nada de particular a excepción de que Keziah Mason y Brown Jenkin suelen ser vistos por aquí a menudo.

723 Transformador de la colina de los Franceses. Calle de la colina de los Franceses, 471 S.

Este transformador controla el fluido eléctrico de la parte de la ciudad al S del río y al E de la calle de Guarnición. Como quiera que no está atendido por empleado alguno es peligroso y por tanto está rodeado de una verja alta. Una vez se consigue entrar, una tirada de Electricidad permite saber qué hacer para dejar sin luz a media ciudad. Un fallo crítico (100 en la tirada de porcentaje) representa 8D6 puntos de daño para el investigador.

mente se congregan en los alrededores del gimnasio, que ellos y los Finns consideran terreno neutral.

Los Rocks estuvieron antaño bajo el control de Joe Potrell pero ahora se han quedado sin patrocinador. Los Rocks odian a los Finns puesto que los consideran como intrusos, sin darse cuenta de que antes de que llegara la primera oleada de inmigrantes de origen italiano (la suya) ya había habido dos de inmigrantes irlandeses, la primera de ellas más de sesenta años antes de llegada del primer italiano a Arkham.

Principalmente roban cosas e intentan alguna pequeña estafa pero en Arkham no hay mucho que comprar y ningún perista se fía de unos críos. Los Rocks se reúnen por la tarde, sobre todo para alardear y fanfarronear, puesto que nunca van a ninguna parte.

La banda irlandesa se siente más segura en la colina de los Franceses mientras que los italianos prefieren la parte baja del Sur, al E de Guarnición y al S de Pickman. Ver el párrafo 513 para la descripción de los Finns.

BARRIO ALTO

Barrio 8

La mayoría de esta zona está habitada por gente acomodada pero las calles Saltonstall y Mayor merecen la máxima atención. Situadas como en una terraza en la colina del Sur, las dos calles pavimentadas, de 18 metros de ancho cada una y provistas de bellos árboles de sombra, dominan el campus y el río. A uno y otro lado, entre Guarnición y Límites, pueden verse mansiones de estilo Georgiano/Federalista que en otro tiempo fueron de los propietarios de las industrias textiles. Las mansiones están alineadas por un igual, manteniendo una separación de 3'60 m de la acera de ladrillo. Entre la acera y la calle hay un espacio plantado con césped



Danté Helcimer

de 1'20 m, a modo de separación entre la zona reservada a los peatones y la de los automóviles.

Entre las casas hay poco espacio aunque pueden verse algunos pequeños jardines. Todavía hay algún descendiente de las familias originales ocupando la casa ancestral pero la mayoría la ocupan catedráticos de la Universidad. Otras han sido adquiridas por empresas para situar sus oficinas y otras albergan casas de huéspedes o han sido convertidas

en edificios de apartamentos. No hay comercio alguno.

La policía patrulla por aquí con frecuencia y no se permite a gente sin ocupación que frecuente la zona.

Las casas de la (más estrecha) calle Pickman son más antiguas pero menos imponentes. Se trata en su mayoría de casas de uno o dos pisos, con tejados puntiagudos, la mayoría de madera y muchas de las cuales han sido divididas en apartamentos. Algunas están ocultas tras otras casas y se accede a ellas a través de estrechos callejones. Aún persisten algunas mansiones antiguas de estilo Georgiano, habitadas en su mayoría por profesores de la Universidad y alumnos mayores de ésta. Estos edificios están por regla general bastante bien cuidados.

En las calles Miskatonic y Washington también hay alguna que otra mansión de estilo Georgiano, pero la mayor parte de esta zona se construyó a finales del siglo XIX y consiste en grandes casas de estilo Victoriano habitadas por ciudadanos de clase media: patronos y profesionales. Algunas de las familias más antiguas de Arkham residen por aquí.

La calle de la Colina carece de alumbrado público y tiene pocas viviendas. Las casas de por aquí son muy antiguas y a menudo inclinadas bajo el peso de los años y la hiedra que las cubre hasta las buhardillas o los tejados puntiagudos. Algunas están deshabitadas; la mayoría carece de electricidad, gas o agua corriente. La superficie de la calle es de tierra pero debajo de ésta hay vigas de madera colocadas hace muchísimos años.

También pueden verse por aquí granjas antiguas y deshabitadas, medio en ruinas y recubiertas de maleza; ocultos entre magníficos árboles y hierbas altas hay jardines y cementerios familiares que llevan generaciones abandonados. Esta zona aún no ha sido incorporada a las redes de servicios públicos y los que viven aquí obtienen el agua de pozos que hay esparcidos a lo largo de la calle.

801 Casa de huéspedes Franklin. Calle Pickman, 587 O.

Una habitación de la planta baja, con las tres comidas, cuesta 95 \$ al mes y vale la pena. El matrimonio Franklin, ambos ya cerca de los sesenta, son muy amables y tienen servicio con lo cual mantienen la casa impecable. Un cocinero prepara el desayuno y la cena. Entre los cuatro huéspedes que hay ahora se encuentra el profesor de Ingeniería Frank Pabodie.

Danté Helcimer: otro inquilino; se trata de un erudito de 43 años, de origen Francés, que ha perseguido indicios de los

Mitos por todo el mundo. Mucho antes de trasladarse a Arkham visitó la biblioteca de Miskatonic para consultar el *Necronomicón*. Helcimer querría consultarlo de nuevo pero Armitage es difícil que se lo permita puesto que probablemente no le recuerde de su visita anterior y, tal y como están las cosas, probablemente dude de sus intenciones.

Helcimer posee ejemplares del *Libro de Dyzan*, los *Cultes des Goules* y los *Fragmentos de G'harne*. En la actualidad está semirretirado, intentando recuperar una COR demasiado mermada como para realizar labores de campo.

DANTÉ HELCIMER, erudito de los Mitos

FUE 11 CON 12 TAM 10 INT 13 POD 13
DES 11 APA 13 EDU 15 COR 19 PV 11

Habilidades: Trepar 55%, Mitos de Cthulhu 36%, Discusión 15%, Esquivar 55%, Leer/Escribir/Hablar Inglés 70%, Leer/Escribir/Hablar Francés 80%, Charlatanería 70%, Primeros auxilios 35%, Ocultarse 30%, Historia 20%, Saltar 45%, Buscar libros 50%, Escuchar 40%, Mecánica 35%, Ciencias ocultas 30%, Fotografía 40%, Vaciar bolsillos 15%, Jugar al polo 20%, Psicoanálisis 20%, Psicología 25%, Montar en camello 15%, Equitación 45%, Discreción 75%, Descubrir 50%, Tratar enfermedades 15%.

Armas: Puñetazo 52%, daño 1D3.

Bastón estoque 35%, daño 1D6.

Revólver .32 55%, daño 1D8.

Hechizos: Convocar/Atar a un Angel descarnado de la noche, Maldición de Azathoth, Símbolo arcano, Contactar con un Gul.

802 Escuela pública Daniel Shay. Calle Mayor, 602 O.

Los alumnos (de 6 a 14 años) inician las clases el primer lunes de Septiembre y las acaban el último viernes de Mayo.

803 Daniel Upton, arquitecto. Calle Saltonstall, 662 O.

Upton está cerca de los 50 años, es casado y padre de un hijo. La vivienda de este hombre de éxito es un escaparate de la arquitectura Georgiana. Graduado en Harvard y miembro de la Sociedad Histórica de Arkham, Upton es un especialista en arquitectura de Nueva Inglaterra.

Es un buen amigo del poeta Edward Pickman Derby y conoce a su novia, Asenath Waite. Está preocupado por Derby, quien le ha explicado algunas cosas inquietantes y le ha dado a guardar unos pequeños objetos de extraña geometría.

Habilidades especiales: Arquitectura de Nueva Inglaterra 90%, Historia de Arkham 65%.

804 Asilo de Whitechapel. Calle Saltonstall, 602 O.

La estancia en este asilo cuesta 100 \$ al mes, incluyendo las comidas y los cuidados médicos. Si se desea, se pueden recibir cuidados médicos a domicilio las 24 horas del día por 10 \$ diarios.

805 Horton Wilson, médico. Calle Saltonstall, 522 O.

Ahora con 74 años y semirretirado, el doctor Wilson fue (y es aún) el médico particular del doctor Nathaniel Wingate Peaslee, tratándole durante y después de su extraño ataque de amnesia de 1913. Quizá aprendiera de éste cosas que puedan ser útiles a los investigadores.

**806 Primera iglesia presbiteriana.
Calle Saltonstall, 651 O.**

Fundada en 1801, la vieja iglesia fue vendida en 1854 y con el importe se construyó ese mismo año un nuevo edificio de ladrillo. El pastor es el doctor Eben Sutton.

**807 Morton Hartwell, médico.
Avenida Miskatonic, 507 O.**

Es el médico particular de Armitage. Tiene casi 70 años y sólo se ocupa de unos pocos pacientes de toda la vida.

Habilidades especiales: Diagnosticar enfermedades 75%, Farmacología 75%, Tratar enfermedades 86%.

**808 Doctor Henry Armitage y Sra.
Avenida Miskatonic, 417 O.**

Esta es la bella mansión de estilo Eduardiano del director de la biblioteca de Miskatonic.

809 Stewart Portman. Calle Pickman, 299 O.

Portman es un diletante sofisticado y ciertamente apuesto, que posee la mejor colección de libros raros de Arkham, mejor aún que la de Tillinghast. En sus estanterías pueden hallarse muchos incunables y primeras ediciones, incluyendo una sección de manuscritos iluminados (N. del T.: ilustrados a mano).

Sin que prácticamente nadie lo sepa Portman, soltero, de 43 años, es un bruto perverso. Si a una mujer a la que desea se le ocurre visitarle, le administra inadvertidamente un somnífero (de potencia 14) y, en cuanto éste surte efecto, abusa de ella. Como tapadera, después rocía la ropa de sus víctimas con whisky.

Si alguna víctima presenta cargos contra él, el juez Randall decreta implacablemente que ninguna mujer decente visita a solas a un hombre soltero en su casa. Portman se limita a afirmar que invitó a la víctima a ver su colección de grabados y que el honor le impide decir más. Como quiera que la familia Portman es de rancio abolengo en la ciudad, el Crédito de la víctima cae a cero en cuanto a la gente de Arkham se refiere y se ve sujeta a multitud de pequeñas crueldades e injusticias.

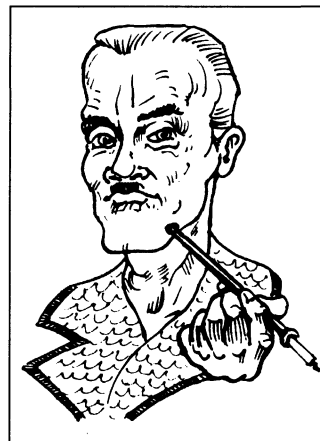
Portman posee una colección especial de libros en unas vitrinas cerradas, que constituyen la biblioteca pornográfica más grande de Massachusetts y que escandalizarían sin duda a la ciudadanía de Arkham. Si se iniciaran rumores sobre ello, es posible que el estatus de Portman se viera afectado, pero eso no devolvería la reputación a sus víctimas.

Entre dichas obras se encuentra un ejemplar de las *Revelaciones de Glaaki*. Una tirada de Descubrir permite encontrarlo entre los centenares de títulos pornográficos.

También se puede hallar aquí un ejemplar del *Zekeroni* (en un dialecto del Italiano, +12 a Mitos, -1D10 a COR, x3 a hechizos). Este tomo de los Mitos fue transcrito a mano en 1630 por Pietro Mora, el jefe de un aquelarre y actualmente es posible que se trate de un ejemplar único. Su existencia no ha sido mencionada desde 1744. En 1631 Mora y la mayoría de los suyos fueron detenidos y ejecutados por las autoridades por supuesta complicidad en la extensión de una epidemia.

El lomo, las tapas y las páginas del libro están tratadas con un veneno de contacto absorbible por la piel; quienquiera que lo toque deberá tirar resistencia contra veneno de potencia 10, que surte efecto en 30 minutos. Al principio, las manos del lector se notan frías e insensibles y luego el efecto se extiende al resto del cuerpo. Si se falla la tirada de resistencia, la víctima muere en 12 horas. Manejar el libro con

guantes impide la exposición al veneno. Portman sabe de la existencia del veneno pero nunca se lo ha dicho a nadie puesto que opina que se trata de una deleitable curiosidad y un adecuado castigo para los ladrones. *Habilidades especiales:* Historia de libros 83%, Crédito 90%, Drogar subrepticamente 93%, Ignorar culpabilidad 88%.



Stewart Portman

**810 Timbleton
Arms. Calle
Pickman, 111 O.**

Este edificio de planta y cuatro pisos dispone de apartamentos de lujo para alquilar a partir de 83 \$ al mes. El precio incluye lavandería, doncella y conserje las 24 horas del día. Los del ático están por los 120 \$ al mes. El gánster Danny O'Bannion vive en uno de ellos.

**811 Salón de belleza 'Damas de Mayo'.
Calle Mayor, 122 O.**

Es la peluquería de señoras más elegante (y cara) de Arkham, con todo tipo de servicios.

812 Club Miskatonic. Calle Mayor, 411 O.

Este selecto club, sólo para caballeros, está ubicado en una elegante mansión de estilo Georgiano. Siempre está abierto para sus socios y hay al menos un empleado de guardia a todas horas. El club dispone de biblioteca, sala de billar, salón, bar, un pequeño comedor y tres dormitorios. No se permiten mujeres. Sólo se aceptan nuevos socios a propuesta de otros socios y la cuota de entrada son 300 \$, con otro tanto como cuota anual. Las comidas, bebidas y habitación son aparte.

Entre los socios del club se encuentran el presidente del Banco de Arkham, el juez Randall y el financiero y constructor Robert Beckworth, propietario del edificio Tower y del Hotel Miskatonic. Todo investigador que sea capaz de ingresar en el club verá aumentar su Crédito automáticamente en 10 puntos, además de convertirse en amigo del juez Randall.

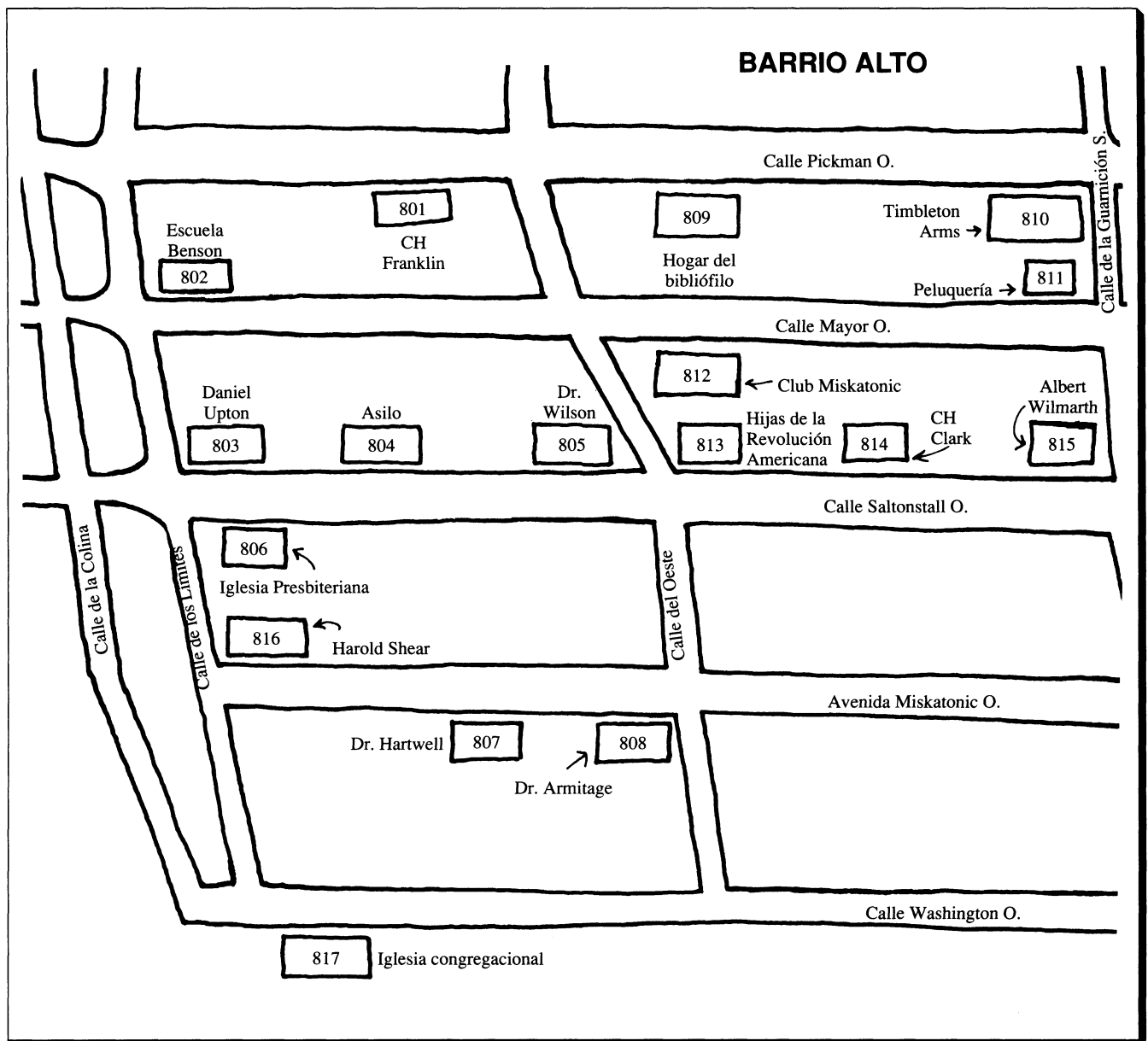
**813 Hijas de la revolución americana.
Calle Saltonstall, 432 O.**

Asociación a la que sólo pueden pertenecer mujeres de 18 años o más de edad, que demuestren parentesco con alguien que ayudara directamente la causa de la Guerra de la Independencia americana y que sean 'personalmente aceptables'. Sólo se aceptan nuevas socias a propuesta de otras socias. La cuota anual son 50 \$.

Esta asociación de mujeres de pro defiende la cultura norteamericana contra inmigrantes, anarquistas, comunistas y sindicalistas, formando el núcleo de la gente 'bien' de Arkham. Pertenecer a la asociación reporta un +10 a Crédito.

**814 Residencia Clark.
Calle Saltonstall, 276 O.**

Esta espléndida mansión de estilo Georgiano es la casa familiar de la Srta. Elizabeth Clark, de 49 años, la última de



esta rama de los Clark. Los huéspedes contribuyen a pagar las tasas sobre la propiedad y aún sobra.

Ésta es la mejor casa de huéspedes de Arkham. Sólo se alquilan habitaciones por períodos mínimos de un mes y el precio incluye dos comidas al día: el desayuno a las 7 y la cena a las 18'30 h. La Srta. Clark sólo alquila habitaciones a gente selecta con la que pueda sentir alguna afinidad personal; entre los huéspedes hay en la actualidad un profesional y una profesional a elegir por el guardián, una mujer de negocios (la Srta. Hattie O'Brien, dueña de la Boutique de Hattie) y el contable Meyer Golditz. Por supuesto que la relación de Golditz con el crimen organizado es desconocida para la Srta. Clark. En la actualidad hay una habitación disponible con baño, que cuesta 105 \$ al mes.

815 Albert N. Wilmarth. Calle Saltonstall, 118 O.

Una hermosa mansión de estilo Georgiano, propiedad de la familia Wilmarth desde hace generaciones y actualmente ocupada por el doctor Albert N. Wilmarth, profesor de Lengua Inglesa en la Universidad.

816 Harold Shear. Avenida Miskatonic, 680 O.

Una mansión de estilo Georgiano, bien cuidada, con jardines pulcramente recortados, donde reside el profesor de Química de la Universidad y su familia.

Jonathan Shear: de 12 años de edad, hijo de Harold Shear, orgullo de sus padres y aprendiz de pirómano.

Jonathan empezó hace un año encendiendo pequeños fuegos controlados en los bosques y a veces quemando a pequeños animales silvestres para ver qué pasaba. Al cabo de un tiempo empezó a quemar el contenido de los cubos de basura.

Hace una semana extrajo gasolina del coche de su padre para incinerar un montón de cajas de embalaje tras el Almacén de Gleason. Sin que él lo supiera, había un vagabundo durmiendo entre las cajas, el cual salió de entre ellas convertido en una antorcha y saltó al río gritando sin que volviera a aparecer en la superficie. Jonathan cometió un crimen esa noche y está asustado de que alguien descubra que fue él. Sin embargo, sus temores irán desapareciendo gra-

dualmente y volverá a atacar, con incendios cada vez más osados y crueles.

JONATHAN SHEAR, pirómano

FUE 9 CON 12 TAM 10 INT 14 POD 11
DES 13 APA 11 EDU 8 COR 43 PV 11

Habilidades: Actuar como su héroe favorito del cine 40%, Tregar 60%, Charlatanería 45%, Ocultarse 40%, Quemar basura 60%, Discreción 40%, Lanzar 30%.

Armas: Puñetazo 30%, daño 1D3.

Patada 30%, daño 1D6.

817 Iglesia congregacional reservada de Arkham. Calle Washington, 651 O.

Cuando la antigua iglesia se quemó en 1909 se construyó una nueva y más lujosa en una zona más próspera de la ciudad. Una aguja de campanario tan alta (es decir, más alta que la de cualquier otra iglesia de la ciudad) no formaba parte del diseño pero el reverendo Wharton Armbruster impuso su punto de vista a pesar de las reticencias de algunos feligreses (que duran aún hoy en día).

BARRIO BAJO DEL SUR

Barrio 9

En este barrio las callejuelas son estrechas y retorcidas y las casas atestadas. Aquí viven algunos Polacos e Irlandeses pero de la calle Mayor hacia el Sur la zona es principalmente italiana.

El barrio Sur está situado en terreno pantanoso que forma una bolsa entre la colina de los Franceses y la colina Sur. El aire es cálido en verano y frío y húmedo en invierno. La mayor parte de los edificios de madera muestran signos de desgaste. Todavía persisten algunas casas unifamiliares. En la calle del polvorín, al S de Saltonstall, hay algunos ejemplos de las filas de casas de madera de finales del siglo XVIII.

Mal iluminado, siempre tema de planes de reforma que nunca se concretan, el barrio está atestado, es ruidoso y lo habitan algunos de los ciudadanos más pobres de Arkham. aquí pueden encontrarse tiendecitas, mercados y restaurantes, aprisionados entre edificios contiguos, a menudo sin nombre y sólo conocidos por los vecinos.

901 Sociedad Histórica de Arkham. Calle de la Guarnición, 531 S.

Este grupo, apoyado por capital privado, tiene su sede en una mansión de estilo Georgiano, espléndidamente restaurada y algo apartada de la calle. Está abierta al público de 10 a 17 h, de lunes a viernes y la entrada es gratuita.

Algunas habitaciones de la planta baja han sido decoradas en los estilos Colonial y Federalista y se exponen numerosos recuerdos de la historia de la ciudad, como la primera bomba de incendios (manual). Las paredes muestran retratos de habitantes famosos, incluyendo miembros de las familias Bishop, Armitage, Whately y otras.

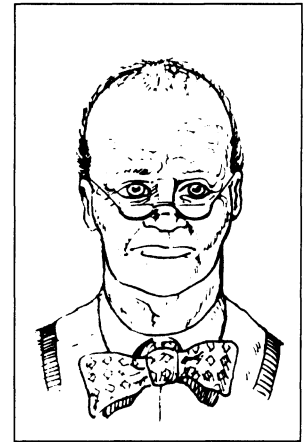
El piso superior aloja la vasta biblioteca de la Sociedad, así como sus archivos. En las estanterías hay un ejemplar del *Prodigios taumáturgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra*, así como algunos informes antiguos, que no pueden

encontrarse en ningún otro lugar.

En el sótano se encuentran, en cajas algo mohosas, los ejemplares perdidos del *Boletín* (1823-1826) y del *Gleaner* (1830-1831).

La Sociedad adquiere nuevos materiales cuando dispone de fondos para ello, o bien los recibe en herencia.

El Sr. E. Lapham Peabody, de 61 años, ha sido el cuidador de la Sociedad durante los últimos 30 años. Es un experto en genealogía local y también domina el funcionamiento de la mayoría de los registros civiles, los de las iglesias, las bibliotecas, las sociedades históricas y los cementerios del valle del Miskatonic. Aunque quizá no sea consciente de las proporciones cósmicas de los Mitos, sí es consciente de Innsmouth y Dunwich y de la extraña gente que allí reside. Peabody es un aliado valioso en cualquier investigación, que estará dispuesto a ayudar a resolver por ejemplo un complicado tema genealógico.



E. Lapham Peabody

E. LAPHAM PEABODY, cuidador

FUE 9 CON 7 TAM 10 INT 17 POD 15
DES 11 APA 15 EDU 28 COR 63 PV 9

Habilidades: Contabilidad 15%, Crédito 70%, Mitos de Cthulhu 15%, Discusión 60%, Genealogía de Arkham 88%, Historia local 85%, Buscar libros 82%, Dibujar mapas 15%, Ciencias ocultas 15%, Elocuencia 25%, Fotografíar documentos 45%.

Armas: no.

Cualquier investigador puede incorporarse a la Sociedad pagando 20 \$ al año, lo cual le da acceso libre al edificio, incluidos los archivos y la biblioteca. Pertenecer a la Sociedad se considera un aspecto positivo (si bien no reporta Crédito) aunque poca gente pagaría más del salario de una semana por ello. A la reunión anual de la Sociedad, que se celebra en Abril, acude la mayoría de la gente importante de Arkham.

902 Instituto Larkin. Calle Pickman, 166 E.

Una gigantesca mansión de estilo Victoriano convertida en hospital psiquiátrico privado en 1919 por el doctor Parker Larkin, un famoso especialista y autor de varios libros sobre temas psiquiátricos. La habilidad del doctor Larkin en Psiquiatría es del 82% y la tasa de curación del Instituto es del 60%.

La hospitalización aquí cuesta 220 \$ al mes. Los pacientes disponen de habitaciones individuales y el centro puede atender a seis pacientes a la vez. Los dos médicos residentes que ayudan a Larkin son excelentes.

Un paciente de interés es el doctor Nathaniel Corey quien había tratado al doctor Amos Piper, antiguo miembro del departamento de Antropología de la Universidad después de que éste descubriera la existencia de la Gran raza de Yith. Los miembros de la Gran raza intentaban poseer la mente

de Piper pero éste escapó de Arkham y desapareció. Corey escribió un manuscrito revelando todo lo que sabía pero enloqueció como resultado de un ataque mental de la Gran raza. Tras ser internado en el Instituto, su mujer descubrió el manuscrito en su despacho, siendo entregado por ella al doctor Larkin. Éste en un principio no hizo demasiado caso al texto, atribuyéndolo a los desvaríos de un demente pero con el tiempo empezó a creer que podía haber algo de verdad en lo que decía su paciente. Cuánta información puedan tener uno y otro acerca de los Mitos queda a discreción del guardián.

903 Club social de la Srta. Andrew. Calle Mayor, 109 E.

Un lugar en el que las señoras mayores y de buen carácter de Arkham pueden charlar, jugar a cartas y al Mah-Jong. La Srta. Andreas, de 62 años, también proporciona vasitos de 'zum de frutas' si se le requiere.

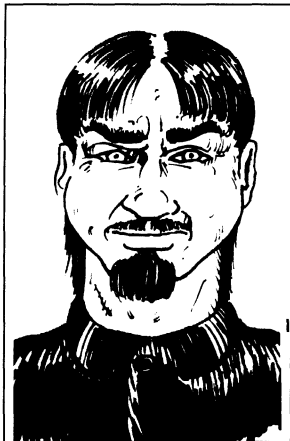
904 Sociedad 'El ojo de Amara'. Calle Saltonstall, 131 E.

Se trata de una pequeña sociedad ocultista que realiza algún que otro gesto de respeto hacia las creencias católicas, principalmente para pacificar a los vecinos. Sus miembros tienden a ser diletantes, artistas, escritores y otros bohemios que aspiran a dominar la magia que intuitivamente creen que existe.

Sólo se aceptan miembros a propuesta de otros miembros y la cuota de entrada son 30 \$, con cuotas anuales de 25. Los socios deben asistir a un mínimo de diez reuniones mensuales (algunas en noches como la de Halloween, o la del Primero de Mayo) y cualquiera puede ser expulsado si la mayoría de los socios así lo acuerdan. Se prohíbe estrictamente ser miembro de otras sociedades místicas, como por ejemplo la masonería.

Si un investigador ingresa en esta sociedad se esperará de él que relate todas sus experiencias con los Mitos; ocultar





Jason Gaspard

informaciones de cualquier tipo es motivo de expulsión.

En las reuniones sobre todo se discute. Pocos de los miembros creen en la magia como para intentar conseguir algo más que la misma carismática influencia sobre otros que su líder, Jason Gaspard, tiene sobre ellos. Las ilegalidades son raras y hasta el alcohol está prohibido en las reuniones.

Uno de los beneficios de ser socio es el tener acceso a la biblioteca de textos sobre ocultismo que la

sociedad posee. Incluye ejemplares del *Liber Ivonis*, el *Manuscrito de Sussex*, las *Escrituras de Ponape*, las *Arcillas de Eltdown*, *La rama dorada* y *Sectas satánicas en la Europa Occidental*.

Por cada año de pertenencia a la sociedad el investigador puede ganar 1D6 a su habilidad en Ciencias ocultas.

Aunque la mayoría de los veintitantos miembros tienen otras ocupaciones, el líder del grupo Jason Gaspard no tiene otra y vive de las cuotas de los socios. Es una figura intensa y carismática que, por raro que parezca, ha absorbido todo el conocimiento de los Mitos de los libros de la sociedad pero nunca ha aprendido ni un solo hechizo. Aunque inteligente y como erudito, razonablemente inteligente, su estilo de vida a partir del trabajo de los demás le ha hecho perezoso e indolente.

JASON GASPARD, ocultista

FUE 13 CON 14 TAM 14 INT 17 POD 18
DES 14 APA 13 EDU 15 COR 40 PV 14

Habilidades: Antropología 25%, Arqueología 15%, Astronomía observacional 45%, Regatear 75%, Química 15%, Crédito 3%, Mitos de Cthulhu 45%, Discusión 50%, Charlatanería 75%, Leer/Escribir/Hablar Francés 80%, Historia 10%, Leer/Escribir/Hablar Latín 60%, Buscar libros 45%, Ciencias ocultas 75%, Elocuencia 85%, Farmacología 15%, Psicología 65%, Descubrir 65%.

Armas: Estilete 45%, daño 1D4+1D4.

Florete 55%, daño 1D6+1D4.

905 Veterinario. Calle Saltonstall, 184 E.

El viejo doctor Pinter, de 69 años, trabaja en casa y ha sido el veterinario favorito de Arkham desde hace muchos años, estando familiarizado con todo tipo de ganado y animales domésticos. Si hace falta, trabaja gratis.

Habilidades especiales: Diagnosticar enfermedades (animales) 85%, Tratar enfermedades (animales) 90%.

906 Iglesia de San Estanislao. Calle del Castaño, 522.

Fundada en 1878, esta iglesia católica ocupa una antigua iglesia bautista, comprada por cierto a muy buen precio. La congregación es en su mayoría polaca. Cada día hay misa a las 7 h; los sábados hay confesiones desde mediodía hasta las 16 h y los domingos misas a las 9 y a las 11 h.

Padre Casimiro Iwanicki: a lo largo de los años el padre ha oído muchos relatos acerca de una vieja bruja llamada

Keziah Mason y un ser que la acompaña llamado Brown Jenkin. La bruja ha sido acusada de secuestrar a numerosos niños y recientemente el sacerdote, de 63 años, ha encontrado motivos para creer en dichos relatos, equivalentes a un conocimiento del 45% de las manifestaciones terrenales de Keziah Mason y del aquelarre.

Habilidad especial: Mitos de Cthulhu 7%.

907 Casa de Huéspedes Szymanski. Calle del Castaño, 574.

La viuda Szymanski es la dueña y la encargada de este local, algo atestado y no excesivamente bien conservado. Una habitación del primer piso cuesta 75 \$ al mes. Las habitaciones están limpias y la comida, aunque sencilla y barata, está bien preparada y tiene buen sabor. La Sra. Szymanski habla con un fuerte acento polaco y la mayoría de sus huéspedes son de dicha nacionalidad. El padre Casimiro va con frecuencia a cenar.

Doctor Stanley Malkowski: este buen doctor se aloja aquí desde hace más de diez años y dispone de una habitación en la planta baja. El doctor, de 59 años, es natural de Polonia y trabaja sobre todo en los barrios más pobres de Arkham, en algunos casos gratis. El doctor suele proteger a sus paisanos y puede dejar de informar a la policía sobre ciertas heridas si no es de interés para sus pacientes. También se rumorea que veces ha practicado abortos, lo cual es delito en Massachusetts.

Habilidades especiales: Diagnosticar enfermedades 75%, Farmacología 25%, Tratar enfermedades 80%.

908 Mansión Taran. Calle del Polvorín, 552 S.

La mansión Taran es un salón para banquetes que se puede alquilar por 10 \$ al día, 15 \$ con sillas y mesas. Puede alojar hasta a 250 personas. Si está ocupado, se puede alquilar en su lugar el salón de actos de una escuela o iglesia.

909 Iglesia del Sagrado Corazón. Calle de la colina de los Franceses, 554 S.

Esta iglesia fue fundada en 1891, alquilando por un precio nominal un edificio unitario. El padre Anthony Morency preside una congregación mayoritariamente de origen italiano.

En una reciente entrevista con la jerarquía eclesiástica, el padre Morency recibió permiso para tapiar una parte de las catacumbas y las criptas que contienen, debido a los inquietantes sonidos como de excavaciones que de ellas procedían, concretamente de la parte Sur. El guardián es libre de asignar un origen definido a tales sonidos.

910 Pompas fúnebres Eleazar. Calle de la colina de los Franceses, 549 S.

Esta funeraria es propiedad de Jaspar Eleazar, un hombre sin escrúpulos que cobra en exceso a la gente humilde en cuanto tiene ocasión. Por un estipendio puede ignorar ciertas cosas raras en un cadáver y por una cifra sustanciosa ha embalsamado en un par de ocasiones a sendos cadáveres sin certificado de defunción. Un viejo rumor afirma que vende cadáveres de mendigos a la Universidad para prácticas de disección.

911 Apartamentos Simpson. Calle del Castaño, 648.

Son pequeños y con muchas corrientes de aire, situados en un barrio pobre. Por 30 \$ al mes hay una habitación dis-



Jaspar Eleazar

ponible en el primer piso, en la puerta de al lado de Madama Dulagi, la astróloga.

Madama Dulagi: lee el horóscopo por 1\$. La predicción obtenida queda a juicio del guardián pudiendo incluir pistas acerca de futuras aventuras dentro de la campaña. La mujer mide menos de 1'50 m, tiene al menos 70 años y la cara muy arrugada.

Habilidades especiales: Astrología 60%, Ciencias ocultas 25%, Leer/Escribir/Hablar Polaco 65%.

912 Restaurante de Anton. Calle del Polvorín, 689 S.

La mejor comida italiana de Arkham. Un lugar modesto y limpio en el que se puede cenar por 50-65 ¢. Lo suelen frecuentar algunos miembros de la banda de O'Bannion y también Joe Potrello.

913 El Club. Calle de la colina de los Franceses, 620 S.

En el escaparate hay pintado 'Unione Italiana'. Se trata de una supuesta organización fraternal sólo para italianos que en realidad es la tapadera para los negocios de Joe Potrello, el cual figura como miembro. Aquí Joe bebe café y vino y planea venganzas imposibles contra O'Bannion y su banda. Desde aquí se controlan números y apuestas en las carreras de caballos, ambas actividades que caen en el radio de acción de O'Bannion, así como la venta de objetos robados (pero no a italianos). El encargado es Virgilio, alias 'Big Red'. Se dice que O'Bannion respalda el lugar y se lleva una parte de los ingresos.

Joe (Giuseppe) Potrello: hoy da pena verle, con su poder desvanecido y su influencia perdida. Sólo le queda un sicario leal y ni siquiera la banda de chiquillos, los Rocks, le respetan.

Sabe que la banda de O'Bannion quiere matarle y que tienen en el bolsillo a la policía local, temiendo que la utilicen para eliminarle (no es posible, la policía de Arkham aún no es tan corrupta).

Potrello llegó a los EEUU en 1900 a la edad de 12 años, enviado aquí por su padre viudo para que viviera en Arkham en casa de unos parientes. Creció en la parte italiana más pobre de la ciudad, trabajando aquí en el textil y en el cercano pueblo de Bolton. A los 18 años ya dirigía un grupo de 'gorilas' especializados en atracos y extorsión de tenderos. Desmovilizado pocas semanas después del Armisticio, estableció un ingenioso juego de números ilegal modelado a partir de uno muy popular en Nueva York. El juego dio muy buenos dividendos y cuando llegó la Prohibición Potrello disponía de capital y contactos para distribuir localmente licor ilegal procedente del extranjero.

Potrello se comporta con modestia y viste ropa de obrero. La mayoría de los trabajadores italianos le conocen y



Joe Potrello

muchos le admiran. Es un buen contribuyente de la Iglesia aunque profese una creencia que sus acciones contradicen. Los que se han enfrentado con él saben que es un mal enemigo, y temen hablar con la Policía. La Policía le tiene por un personaje frío y que sabe permanecer en la sombra, tanto que algún día puede volverse lo suficientemente respetable como para que los Italianos le elijan concejal.

JOE POTRELLO, gángster

FUE 15 CON 12 TAM 14 INT 15 POD 15
DES 12 APA 12 EDU 9 COR 35 PV 13

Habilidades: Esquivar 45%, Charlatanería 55%, Escuchar 55%, Elocuencia 65%, Leer/Escribir/Hablar Italiano 45%, Discreción 45%, Descubrir 85%.

Armas: Puñetazo 85%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 65%, daño 1D4+1D4.

Patada 65%, daño 1D6+1D4.

Presa 75%, daño especial.

Estilete 95%, daño 1D4+2+1D4.

Revólver .38 75%, daño 1D10.

LOU BENITO, sicario

FUE 14 CON 14 TAM 14 INT 12 POD 11
DES 15 APA 12 EDU 8 COR 44 PV 14

Habilidades: Esquivar 75%, Charlatanería 45%, Ocultarse 70%, Escuchar 65%, Decir Sí 88%, Discreción 75%.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 55%, daño 1D4+1D4.

Patada 45%, daño 1D6+1D4.

Presa 65%, daño especial.

Estilete 85%, daño 1D4+2+1D4.

Revólver .45 75%, daño 1D10+2.

914 Casa particular. Calle de la colina de los Franceses, 615 S.

Aunque no se trata de la única vivienda de la manzana, esta casa de piedra marrón, de 1840 dispone de una habitación para alquilar, con entrada independiente, por 14 \$ al mes. El edificio está atestado, es sucio, ruidoso y tanto la calefacción como el agua corriente son poco de fiar. Las ventanas cierran mal y los investigadores pueden oír bebés llorando, peleas callejeras y niños corriendo pasillo arriba y pasillo abajo. La vecina de al lado se llama Mona, es una prostituta ocasional y si tiene ocasión roba al descuido.

Hagan Wilson, artista: vive encima del apartamento vacío; tiene 32 años y era un maestro de la pluma y de la acuarela. Hace años parecía destinado a la fama, habiendo expuesto varias veces en Boston y Nueva York.

Pero poco después descubrió, en las páginas de una revista llamada *Weird Tales* ("Cuentos alucinantes") la obra de un reclusivo autor de relatos de horror natural de Nueva Inglaterra, quedando obsesionado por las visiones de dicho autor. Los cuadros de Wilson fueron tomando un tinte cada vez más oscuro y premonitorio, e indicó más de una vez a

sus amigos que había pintado otros cuadros que no se atrevía a enseñar a nadie.

Desde finales de Febrero a principios de Abril de 1925 tuvo una serie de pesadillas que le hicieron ingresar durante una temporada en el Manicomio de Arkham. Al ser dado de alta quemó su colección de relatos extraños junto con muchas de sus obras pero aún sigue obsesionado por los mismos temas, pintando lienzos de contenido cthulhoideo que son en realidad escenas de sus pesadillas, liberadas por su subconsciente.

Su carrera profesional está acabada pero continúa ocupando su fría buhardilla, pintando cuadro tras cuadro, olvidándose de comer y de dormir para satisfacer su locura. Es miembro de la sociedad Ojo de Amara pero pronto será expulsado por falta de pago.

HAGAN WILSON, artista

FUE 11 CON 7 TAM 12 INT 17 POD 15
DES 15 APA 6 EDU 13 COR 21 PV 10

Habilidades: Dibujar 88%, Mitos de Cthulhu 22%, Ciencias ocultas 15%, Pintar a la acuarela 83%.

Armas: no.

915 Escuela pública Halsey. Avenida Miskatonic, 391 E.

Los alumnos (de 6 a 14 años) inician las clases el primer lunes de Septiembre y las acaban el ultimo viernes de Mayo.

916 Barbería Petrucci. Calle de la colina de los Franceses, 708.

Esta barbería es a menudo frecuentada por elementos criminales de origen italiano. Aldo Petrucci conoce a la mayoría pero es leal y no hablaría jamás. Si algún investigador mete las narices por aquí se informa en seguida a Potrello quien le tomará por un asesino a sueldo de O'Bannion.

917 Cementerio de Christchurch. Extremo S de la ciudad.

Christchurch es el nuevo cementerio de la ciudad. Aquí se entierra a ricos y pobres. Pese a la inevitable referencia a la iglesia episcopaliana del mismo nombre, el cementerio no es privativo. Lo único que sucede es que es la iglesia que está más cerca.

El cementerio está rodeado por un muro de piedra de 2'40 m de altura, rematado por púas de hierro. Sólo se puede entrar por la puerta principal que está a los pies de la avenida Peabody. La verja la abre de 7 a 18 h cada día un vigilante que vive en una caseta cercana.

Es posible subirse al muro pero se requiere una escalera, una tirada de Trepas y bastante ayuda. Una vez en lo alto hay que tirar la DESx5 o menos en porcentaje para evitar clavarse una de las púas, que causan 1D3 puntos de daño más un 10% de probabilidad de coger el tétanos si no se trata la herida adecuadamente.

LAS AFUERAS

Más allá de todos los barrios

1001 Bosque de Billington. NE de la ciudad.

Este bosque, oscuro y tétrico, gran parte del cual jamás ha sido tocado por sierra o hacha alguna, ha formado parte

de las propiedades de la familia Billington desde los tiempos coloniales; el actual propietario es un miembro de la rama inglesa de la familia. Nadie ha vivido en la propiedad desde 1821.

Con algún esfuerzo pueden distinguirse los restos de un camino de carro que lleva desde la antigua carretera de peaje de Aylesbury hasta la mansión a través del bosque.

La casa es notable por las cuatro pilastras de la fachada y su parte más interesante es el estudio de dos pisos donde una enorme ventana circular de 'vidrio policromado' domina la pared O. Las otras paredes están cubiertas de altas estanterías, llenas de libros polvorientos.

Libros en el estudio: un registro de las estanterías permite encontrar ejemplares del *Liber Ivonis*, *De Vermis Mysteriis*, *Cultes des Goules* y *Prodigos Taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra*.

Si el guardián lo desea, puede hallarse también un pequeño manuscrito ológrafo (N. del T.: de puño y letra de su autor) titulado *Brujerías maléficas hechas en Nueva Inglaterra por demonios sin forma humana*. El ensayo es fragmentario y lo que reseña sólo se refiere a la primera época colonial. El autor es desconocido. Con una tirada de Inglés se puede descifrar su contenido que equivale a +2 a Mitos, -1D3 a COR y no contiene hechizos.

El libro más importante es el *Al-Azif, el libro del árabe*, una traducción o interpretación de parte del *Necronomicon*, escrita en Inglés retorcido, provinciano y deliberadamente complejo del siglo XVI. Con una tirada de Inglés se puede acceder a su contenido que es un +8 a Mitos, -1D8 a COR, x2 a hechizos y contiene el hechizo Llamar al que acecha en el umbral.

La ventana circular: está compuesta de círculos concéntricos, traspasados por rayos que emanan del centro hacia el perímetro y que se vuelven más oscuros hacia el centro del cristal, que es una pieza redonda y transparente, como la pupila de un ojo. Esta ventana mira hacia el Oeste, a través de unos árboles y una pequeña zona pantanosa, directamente a una torre de piedra que se halla a unos centenares de metros.

Si se mira a través de esa ventana durante un rato prolongado, se tienen visiones nebulosas de escenas de los Mitos con un coste de 1D3 puntos de COR cada una.

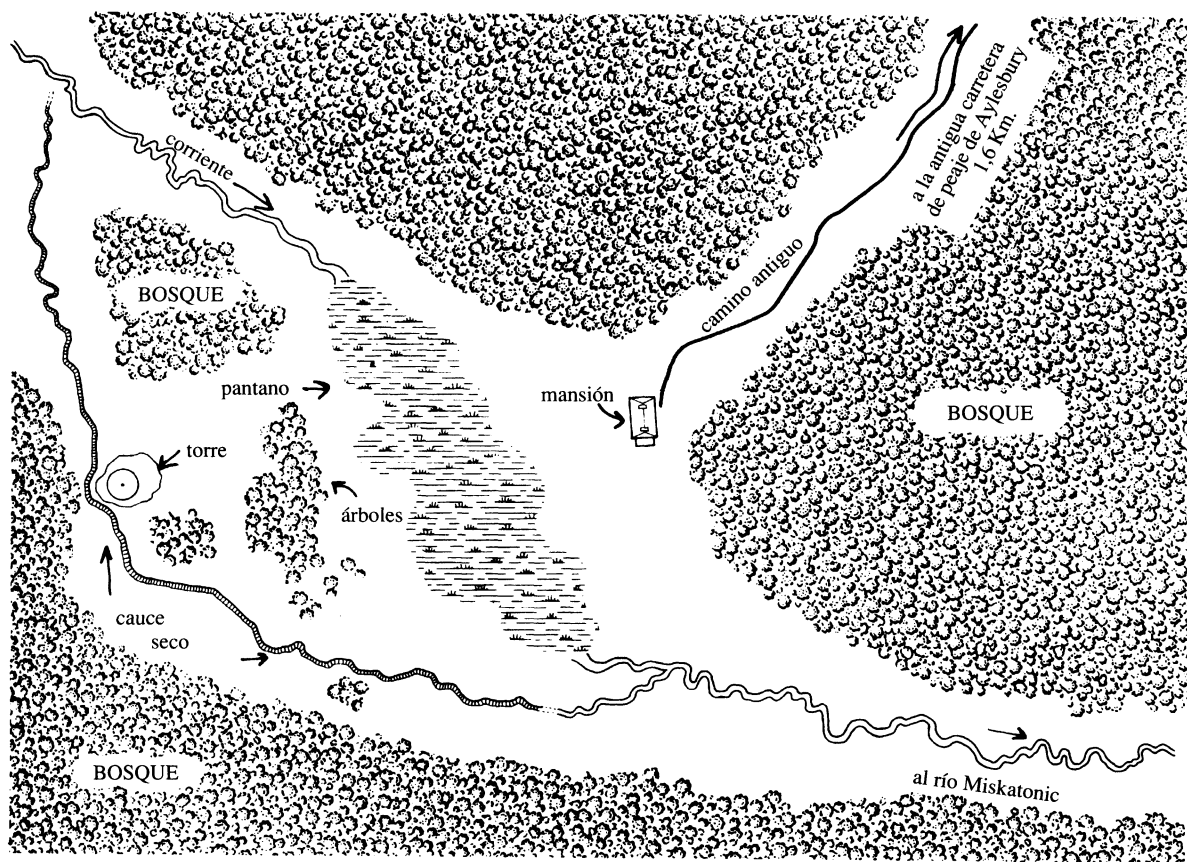
Por la noche, si se mira a la torre a través de la ventana, el espíritu del brujo Alijah Billington, fallecido hace muchos años, puede intentar poseer al personaje que mire. Para evitarlo, hay que tirar resistencia del propio POD contra el POD de Alijah, que es 20. Si tiene éxito, Billington maneja al personaje a su albedrío pero esta posesión no es fuerte y se puede romper si se mantiene al personaje alejado de la casa durante 1D20 días.

La torre de piedra: la torre que se ve desde la ventana se alza en una zona baja de la propiedad, sobre una pequeña isla en el cauce de un arroyo seco. Un círculo de piedras de cantos vivos pero cuidadosamente colocadas la rodea.

Está construida con piedras de unos 35 cm de grueso, tiene 6 m de altura y 3'60 m de diámetro en la base. Está tapada por un tejadillo cónico y se accede a ella por una arcada que hay en la base.

El interior está hueco y una escalera de caracol, hecha con escalones de piedra crudamente tallados, asciende por la pared interior. Cincelado en la pared a lo largo de la escalera hay un bajorrelieve primitivo pero impresionante, con un motivo que se repite de abajo arriba.

EL BOSQUE DE BILLINGTON



Al final de la escalera hay una plataforma en la que sólo se puede estar agachado. Una abertura en el techo de la torre, que da hacia el E, hacia la casa, se encuentra tapado por un gran bloque de arenisca en el que se ha inscrito una especie de Símbolo arcano. Si se retira el bloque, se puede estar de pie en la plataforma, con lo cual la cabeza está en el exterior y la mayor parte del cuerpo se halla expuesta.

Sin el bloque de piedra se pueden realizar ritos y encantamientos en este lugar. Para llamar al que acecha en el umbral hay que realizar un encantamiento por triplicado y dibujar ciertos diagramas con arena desde dentro del círculo de piedras. El que acecha en el umbral se manifiesta a través de la abertura del tejado de la torre y, llenando ésta, surge a través de la abertura inferior exigiendo su sacrificio. Para concedérselo, basta señalar a un pueblo cercano.

Descripción del que acecha en el umbral: una masa oscura e informe, enorme y con apariencia de molusco, pero que se mueve rápidamente por encima y a través de la tierra. No es completamente material y se supone que es una forma de Yog-Sothoth.

EL QUE ACECHA EN EL UMBRAL

FUE 44 CON 44 TAM 32 INT 20 POD 40
DES 22 MV 14 PV 38

Ataques: Pseudópodo 99%%, daño 2D10+4D6.

Armadura: no es un ser completamente material por lo que

las armas que pueden empalar sólo le hacen el mínimo daño posible.

COR: 1D10/4D10.

1002 Cueva del nido de serpientes. SE de la ciudad.

La cueva se encuentra en la cara sur de la Montaña del Olmo, en los densos bosques al N de la antigua mansión Carter. La gente del lugar se mantiene alejada de la cueva por temor a las serpientes venenosas (o cosas peores) que se dice la infestan, pero Randolph Carter jugaba aquí de niño sin problema alguno.

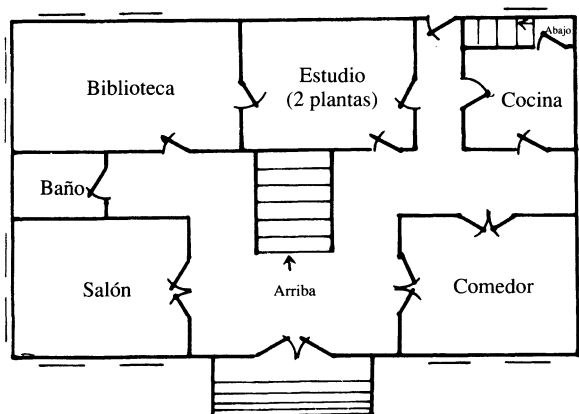
En la parte posterior de la cueva hay una fisura de TAM 13 por la que, si un investigador se puede deslizar, se llega a una cueva interior raramente visitada. En ella hay un pilón de piedra toscamente tallada. En la pared de atrás hay unos trazos débiles de lo que parece un arco tallado y una mano gigantesca. Se trata de un Portal a través del cual Carter, con ayuda de la extraña llave de plata, abandonó este mundo.

1003 La antigua mansión Carter. SE de la ciudad.

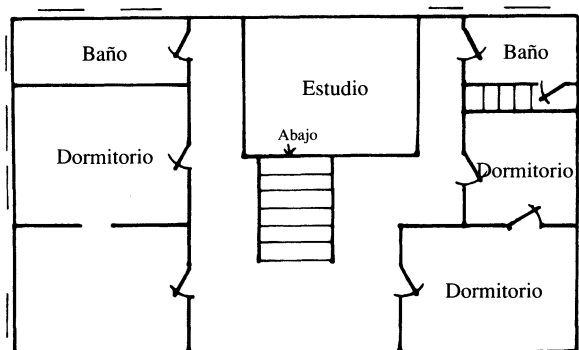
Situada en la carretera de Boston, la antigua mansión de los Carter se halla a medio camino de la Montaña del Olmo, en un otero despejado de árboles. La mansión lleva en la historia de la familia desde poco después de la fundación de Arkham. Christopher Carter, tío-abuelo de Randolph, fue el

LA MANSIÓN BILLINGTON

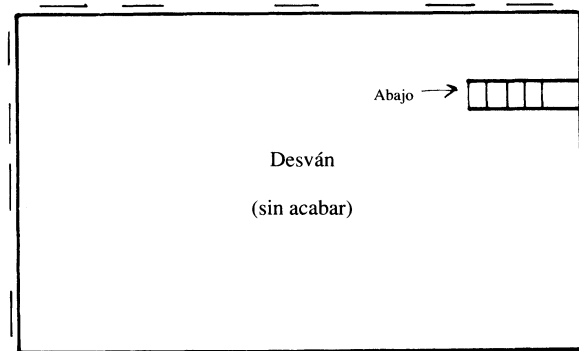
PLANTA BAJA



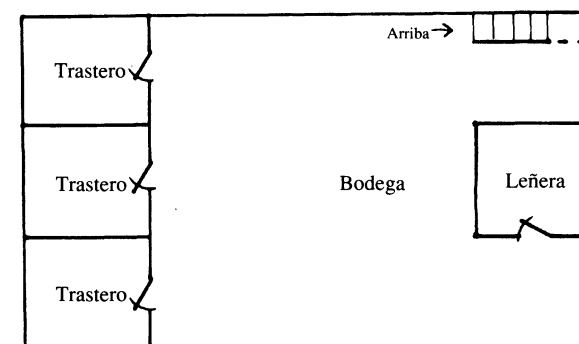
PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



SÓTANO



último que vivió aquí, y murió poco después de final del siglo pasado.

Como quiera que nadie vive en ella y no se hace mantenimiento, el tejado se ha hundido y la mansión está inhabitable.

1004 Campo de deportes de la Universidad. O de la ciudad

Este lugar se halla aproximadamente a 2'2 Km al O de Arkham en dirección a Aylesbury. Dispone de un campo de fútbol (americano) con gradas, un campo de béisbol (no reglamentario) y una pista de atletismo de ceniza de 400 m de cuerda. Excepto si se están realizando entrenamientos, cualquiera es libre de usar estas instalaciones.

Hay también dos cobertizos grandes en uno de los extremos, en los que se guardan gradas suplementarias desmontadas y material deportivo.

El departamento de Astronomía guarda aquí su telescopio de 20 cm.

1005 Vertedero municipal. N de la ciudad

La mayor parte de las basuras de Arkham acaban aquí, al NE de la Colina de la Pradera, en un gran pozo excavado para este propósito. Por la noche, el lugar está infestado de tejones, mofetas y otros animales del bosque, incluyendo de vez en cuando algún oso negro.

1006 Granja Chapman. N de la ciudad.

Una vieja granja cerca de la Colina de la Pradera, abandonada a finales del siglo XIX y los campos puestos en barbecho. El propietario aún alquiló la casa durante algunos años hasta que en 1904 Herbert West la quemó accidentalmente en uno de sus experimentos, y con ella sus papeles y equipo. Después de eso el lugar estuvo dos décadas completamente abandonado hasta que hace unos años el Club de Tiro de Arkham alquiló un campo a menos de un kilómetro de la casa para usarlo como campo de tiro al plato. El terreno aquí esta lleno de trozos de plato.

1007 Colina de la pradera. N de la ciudad.

Esta oscura colina puede verse desde algunos puntos altos de la ciudad. Detrás hay una oscura vaguada en la que se encuentra una piedra blanca, un monolito no tallado que se calcula es más antiguo que los indios. En esta vaguada no crece ningún vegetal y la tierra es yerma y compacta.

La piedra, que tiene una reputación maléfica desde tiempo inmemorial, es el lugar de reunión del aquelarre dirigido por la bruja Keziah Mason. Cada Primero de Mayo y Halloween los miembros del aquelarre se reúnen aquí para celebrar misas negras. En Mayo pasado, la policía de Arkham reforzada con alguaciles del condado, hizo una redada dispersando a los concurrentes y apresando a dos miembros menores que fueron después puestos en libertad al no hallarse pruebas de actos criminales en el escenario de los hechos.

El aquelarre

Más allá de la mera criminalidad, existe un grupo presente en Arkham desde los inicios de la ciudad. Dirigido aún por Keziah Mason (así como por Nyarlathotep en su avatar del Hombre negro), los demás miembros han ido cambiando a lo largo de las generaciones.

Si es posible, se sacrifica un niño en cada una de las reuniones; algunos de los niños que han desaparecido de Arkham a lo largo de su historia han sido víctimas de este malé-

fico grupo. Sin embargo, en la historia más reciente de la ciudad, se habían llegado a ofrecer en sacrificio jóvenes esclavos o jóvenes mendigos apresados o comprados en las calles de Boston y traídos aquí para ser asesinados.

Los miembros ejercen sumo cuidado en no asociarse unos con otros fuera de los asuntos del aquelarre. El número de *miembros centrales* es siempre trece, incluyendo a Keziah Mason, aunque su número real varía. Todos han firmado en el *Libro de Azathoth* en presencia de Nyarlathotep.

Algunos de los miembros centrales suelen cultivar algunos miembros secundarios o seguidores para que realicen tareas arriesgadas, como secuestrar niños, o realizar envenenamientos. Otros prefieren encargarse ellos mismos. Los libros y objetos del aquelarre se guardan en una parte secreta y tapiada del desván de casa de Keziah Mason. Los demás miembros no guardan evidencia alguna en sus casas.

El aquelarre no tiene conexión alguna con los estudiantes de Miskatonic acusados de sacrificar animales ni están relacionados con otras personalidades de la ciudad como Ase-nath Waite, ni con alguien que pueda practicar la magia blanca ni con los que puedan practicar la antigua religión de la Diosa. A continuación se relaciona a los miembros cen-trales.

Joe Ambrose, cuyo nombre en el aquelarre es *Jergat*. Tra-baja en Textil Arkham como encargado de Mantenimiento y dispone de una gran habilidad en Mecánica. Es soltero y se aloja en una casa de huéspedes en la Colina de los Fran-ceses.

Harold Beemis (Balazar). Un vagabundo que lleva viviendo en la zona durante ocho años. De vez en cuando hace algún trabajo honrado pero prefiere mendigar o robar. Tiene mucho POD, lo que le ha permitido mantener buenas rela-ciones con la policía de Arkham. Tiene unos 40 años, viste harapos y por lo general va sucio y sin afeitarse. Antes de lle-gar a Arkham ya tenía conocimientos de Ciencias ocultas. Suele dormir cerca del río.

Robert Czyenck (Regneh). Tiene 41 años de edad, mide 1'88 m y pesa 135 Kg. Es el propietario del colmado del Norte.

William Danvers Johnston (Ahmala). Tiene 54 años de edad y es el vicepresidente del Banco de Arkham. Lleva más de veinte años en el aquelarre y es el segundo de a bordo debido a su inteligencia e influencia. Perteneció al Club Miskatonic, así como a otras varias organizaciones cívicas.

Abigail LaRue (Tama). Una mujer criolla de 71 años que ha pasado la mayor parte de su vida en Nueva Orleans, con un profundo conocimiento de las tradiciones del vudú y un ele-vado porcentaje en Ciencias ocultas. Trabaja como donce-lla para la familia Neely, la cual reside en la espaciosa Man-sión Neely de la avenida Miskatonic.

Keziah Mason (Nahab). Es una de las primeras pobladoras de Arkham y se mantiene con vida en la actualidad gracias a su conocimiento de los Portales que le permiten atravesar a voluntad el tiempo y el espacio. Mason es la jefa indiscutible del aquelarre. Ver párrafo 711 en donde se describen sus características y las de su familiar.

Edwin White Perkins III (Jabal). Perkins es un diletante que vive en la mansión de su familia en Arkham. Tiene 34 años y a instancias del aquelarre ingresó en la sociedad El ojo de

Amara para averiguar qué sabían de los Mitos. La respuesta fue: "muy poco."

Marla Slocum (Shana). Trabaja como dependiente en la Boutique de Hattie y vive en un bello hogar con su marido, Darrell, quien no sospecha nada. Tiene 32 años.

Ellen Whipple Smith (Camlas). La Srta. Smith es natural de Arkham, tiene 55 años y es una enfermera de carácter apa-rentemente dulce en el Hospital de Santa María. Es viuda y una asesina psicópata a la que se podrían atribuir algunas muertes en el hospital si se abriera una investigación.

Daniel Swain (Sugga). Tiene 41 años, es profesor en el Ins-tituto de Arkham, está casado y tiene dos hijos.

Jennifer Tilstrom (Yula). Tiene 18 años y es el miembro cen-tral más joven. El lascivo Swain la reclutó y fue admitida en al aquelarre en los ritos de Beltane de 1928. Vive con sus padres.

Sheila Torsten (Belag). Con tan solo 22 años, trabaja en la panadería de Taranowski del campus. Vive con sus padres.

James Allen White (Katal). Tiene 28 años (y cara aniñada) , es abogado y trabaja para E.E. Saltonstall y Asociados. Está casado y no tiene hijos.

El aquelarre es implacable en la protección de su anoni-mato. Al primer indicio de descubrimiento, se mueven de forma rápida y decisiva para destruir a sus enemigos. Los investigadores descuidados acaban rápidamente en el cemen-terio de Christchurch. Todos los miembros centrales conocen hechizos poderosos y los más versados son auténticas pesa-dillas mágicas.

Keziah sólo se mezcla físicamente en estos asuntos si las circunstancias son sumamente amenazadoras. Si aparece, el guardián puede hacer que lleve consigo a Nyarlathotep si lo cree conveniente.

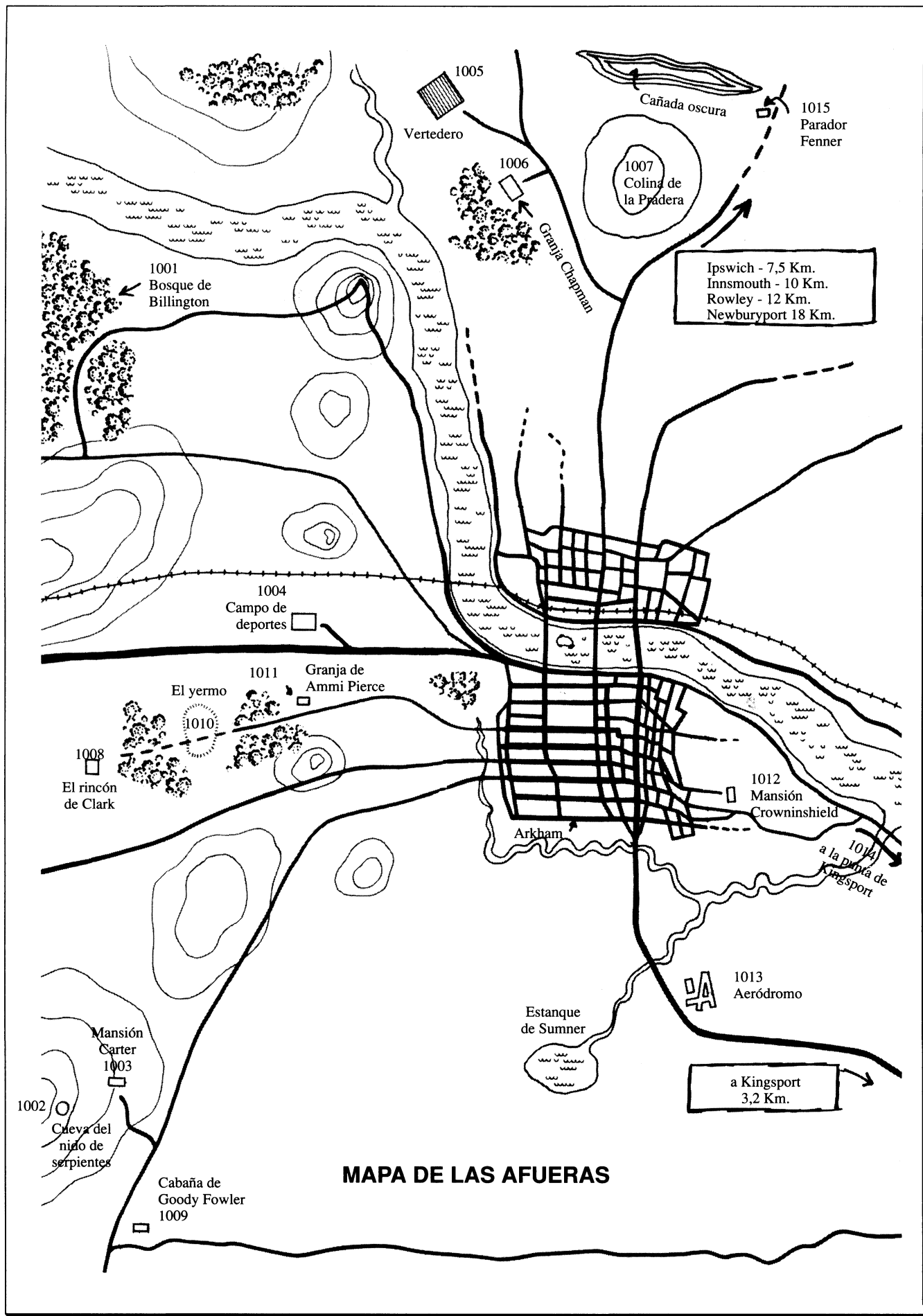
Las siguientes fechas son sagradas para el aquelarre: 2 de Febrero (Candlemas), 20 de Marzo (equinoccio vernal), 1 de Mayo (Beltane), 21 de Junio (solsticio de verano), 1 de Agosto (Lammas), 23 de Septiembre (equinoccio otoñal), 1 de Noviembre (Samhane) y 22 de Diciembre (solsticio de invierno).

Beltane y Samhane se celebran la víspera con una reu-nión completa del aquelarre en la piedra blanca de la vaguada; allí se celebran los ritos y se sacrifica por lo gene-ral a un niño. Las otras fechas puede observarse o no indi-vidualmente y no requieren sacrificios humanos.

1008 El rincón de Clark. O de la ciudad.

Este lugar ha existido durante al menos 150 años y los últimos 40 era el centro de un próspera comunidad. La tienda de Potter era visitada a menudo por granjeros locales, como Ammi Pierce. Sin embargo, el pueblecito estaba situado en la vieja carretera que desde Arkham se dirigía al Oeste y tras la caída del meteorito en la granja de Nahum Gardner la carretera cayó en desuso. Una vez construida una nueva carretera al Sur, que rodeaba el Yermo, la economía del pue-blo se vino abajo.

Todo lo que ahora puede verse son edificios dispersos y en ruinas en un lugar en el que se ven los restos de una carre-tera. Esta zona será inundada cuando se construya el embalse que se proyecta.



1009 La cabaña de Goody Fowler. SO de la ciudad.

Está cabaña gris fue construida en 1680 y desde que en 1704 una airada muchedumbre irrumpiera aquí capturándola para después colgarla, los del lugar juran que nadie ha entrado en ella.

Por extraño que parezca, lo dicho es verdad y todo se encuentra tal y como estaba ese día hace más de 200 años. Hay media madeja de hilo en la rueca y comida en la olla. Una tirada de Idea o de Conocimientos sugiere que alguna poderosa magia aún permanece en este lugar.

El grimorio: al borde de la chimenea, oculto bajo una piedra suelta, se encuentra el grimorio de Goody Fowler. Se requiere una tirada de Inglés para leerlo y 16 horas de esfuerzo. Contiene un +5 a Mitos, -1D6 a COR y x3 a hechizos con los siguientes: Convocar/Atar a un Horrendo cazador y Crear Símbolo arcano.

El grimorio tiene una maldición que cae sobre quien lo saque de su sitio. La persona en cuestión pierde 1 punto de APA de forma permanente por cada día que posee el libro, adoptando una cara cada vez más vieja y de aspecto maléfico. No hay manera de evitar o invertir este hechizo, que continúa actuando hasta que el libro es devuelto a su lugar o la víctima alcanza APA 1 en cuyo caso su mera apariencia induce al vómito de quienes le ven. Hacen falta tres días para copiar el libro.

1010 El yermo. Al O de la ciudad.

A unos cuantos kilómetros de Arkham, el yermo se encuentra en donde antes se alzaba la granja de Nahum Gardner, bordeando una carretera ahora fuera de servicio.

En 1882, un extraño meteorito cayó en sus tierras, cerca del pozo. Al cabo de un año la familia estaba prácticamente destruida y la granja cayéndose a pedazos. El ganado pronto murió o salió huyendo; las cosechas se hincharon grotescamente y después murieron. Los vecinos de Gardner hablaban de un extraño brillo por la noche y empezaron a evitar el lugar. Al cabo de poco tiempo, sólo Ammi Pierce, uno de los vecinos más antiguos de Nahum, se atrevía a visitarle.

Poco después de la caída del meteorito visitaron la granja algunos profesores de Miskatonic pero sus resultados no aportaron nada sólido. El meteorito pronto se encogió y desapareció y un años más tarde todos los Gardner habían muerto.

Toda la vegetación murió en una zona de 2 Ha. centrada en el pozo de la granja, que cruzaba la antigua carretera en su extremo S. Los habitantes de la zona abandonaron esta carretera que atravesaba el Rincón de Clark y se trazó una nueva más al S que evitaba la zona despoblada.

Al cabo de algunos años, la mayoría de los granjeros locales habían vendido sus granjas, los primeros los que más cerca estaban de los terrenos de Gardner. Una sucesión de Franco-Canadienses, Italianos y Polacos intentaron ocuparlas pero ninguno pudo resistir el aura de oscuro presentimiento que parecía envenenar la zona en varios kilómetros a la redonda. Por último todas las granjas, excepto la de Ammi Pierce, quedaron desiertas y el Rincón de Clark dejó de existir.

Un fino polvillo gris cubre ahora los terrenos de lo que fuera originalmente la granja Gardner y nada ha crecido en esta desolación durante más de 40 años. Las ruinas de la casa y los demás edificios de la granja aún pueden verse.

En algunos de los archivos de la Universidad deberían hallarse los informes de las investigaciones realizadas sobre

el meteorito y sus efectos pero alguien (posiblemente Armitage) los ha cambiado de lugar. El único testigo presencial aún con vida es un yanqui anciano y casi analfabeto llamado Ammi Pierce, el cual cree que uno de los extraños seres del meteorito aún vive en el pozo.

Hay planes trazados para inundar la mayor parte de esta zona, incluyendo el yermo, para crear un embalse que sirva para suministrar agua a la ciudad de Arkham.

El Color que vino del espacio

Si no está familiarizado con la especie, el guardián debería leerse el relato de Lovecraft *El Color que vino del espacio*.

Un Color aparece como una mancha coloreada variable e insustancial, de tono no terreno. El ser está compuesto de color y no es un gas. Si es tocado por un Color, el investigador notará como si le envolviera un vapor malsano y legamoso.

Originalmente llegado a la Tierra en un glóbulo que venía en el meteorito caído en la granja Gardner, un Color crece alimentándose de organismos vivos. El primer Color, al devorar la fuerza vital de toda la familia Gardner así como la de la mayoría de su ganado, pudo madurar hasta ser capaz de abandonar el planeta. A este segundo Color no le queda nada para alimentarse sino algunos matorrales y los pocos árboles que quedan en la zona ahora yerma. Evita la luz del día, que diluye su poder, por lo que se oculta en el pozo. Si se construye el embalse propuesto, dispondrá de una zona para alimentarse mucho mayor.

Aunque es vulnerable a ciertos hechizos y puede ser aprisionado por un fuerte campo magnético, un Color es tremendamente vulnerable a un Símbolo arcano. Si le toca uno de ellos hay una probabilidad igual a los puntos de POD invertidos al crear el Símbolo de que el Color sea inmediatamente destruido. Tanto si destruye al Color como si no, el Símbolo arcano se desintegra al tocarlo y el Color se ve obligado a retirarse durante un corto espacio de tiempo.

El Color que vino del espacio

FUE 8	TAM 15	INT 16	POD 15
DES 21	MV 20/20 volando	PV	NA

Ataques	%	Daño
Drenaje	85	1D6+pérdida de características
Ataque mental	100	1D6 puntos de magia y de COR
Desintegración	100	Destrucción automática
Atrapar	85	Especial

Armadura: ninguna, pero ningún ataque material, incluyendo fuego o armas mágicas puede dañarle. Es vulnerable a ataques mágicos que destruyan o consuman POD, al Símbolo arcano o a campos magnéticos fuertes. Un campo magnético suficientemente fuerte (a juicio del guardián) puede aprisionarle.

COR: ver a un Color cuesta 0/1D4, ver a una víctima cuesta 1/1D8.

Drenaje: se compara el POD del Color con los puntos de magia que tenga la víctima en ese momento. Por cada 10 puntos que el Color tenga de más, drenará 1 punto de cada una de las características FUE, CON, POD, DES y APA y además causará 1D6 puntos de daño. Cada punto de POD absorbido se sumará al del Color y a su TAM (y si el POD llega a 20 se añaden 1D6 puntos a su FUE, otro tanto si llega a 30, etc.).

Si el POD del Color es menor que el de la víctima, no puede drenar características de ésta.

Mientras el Color se alimenta, la piel de la víctima se tiñe con las extrañas tonalidades de su atacante y nota un extraño chupeteo y una sensación de frío punzante. Después del ataque, la víctima aparece gris y algo ajada y en casos extremos la piel queda arrugada y agrietada.

Ataque mental: este ataque debilita la resistencia de víctimas de POD elevado. Por cada día que pasan cerca de la guarida del Color, éstas deben tirar resistencia de su INT contra el POD del Color, perdiendo 1D6 puntos de magia y 1D6 puntos de COR si fallan la tirada. Los puntos de magia perdidos de esta manera no pueden recuperarse hasta que la víctima haya abandonado la zona. Sin embargo, para conseguir marcharse hay que tirar INTx5 o menos en porcentaje. Si alguien no pasa la tirada se resistirá pasivamente a abandonar la zona. Un personaje que haya enloquecido debido a la pérdida de COR se resistirá violentamente a ser apartado de la zona.

Desintegración: el Color tarda 1 minuto y gasta 1D6 puntos de magia en desintegrar 1 pie cúbico de metal, 1 metro cúbico de hormigón o varios metros cúbicos de madera. Las sustancias así desintegradas aparecen parcialmente chamus-

cadass o fundidas pero el proceso no genera calor.

Atrapar: el Color puede solidificar parte de su materia para utilizar su FUE (1D6 por cada 10 puntos de POD o fracción), con lo que puede manipular objetos o coger a una víctima o víctimas, arrastrándolas a su guarida.

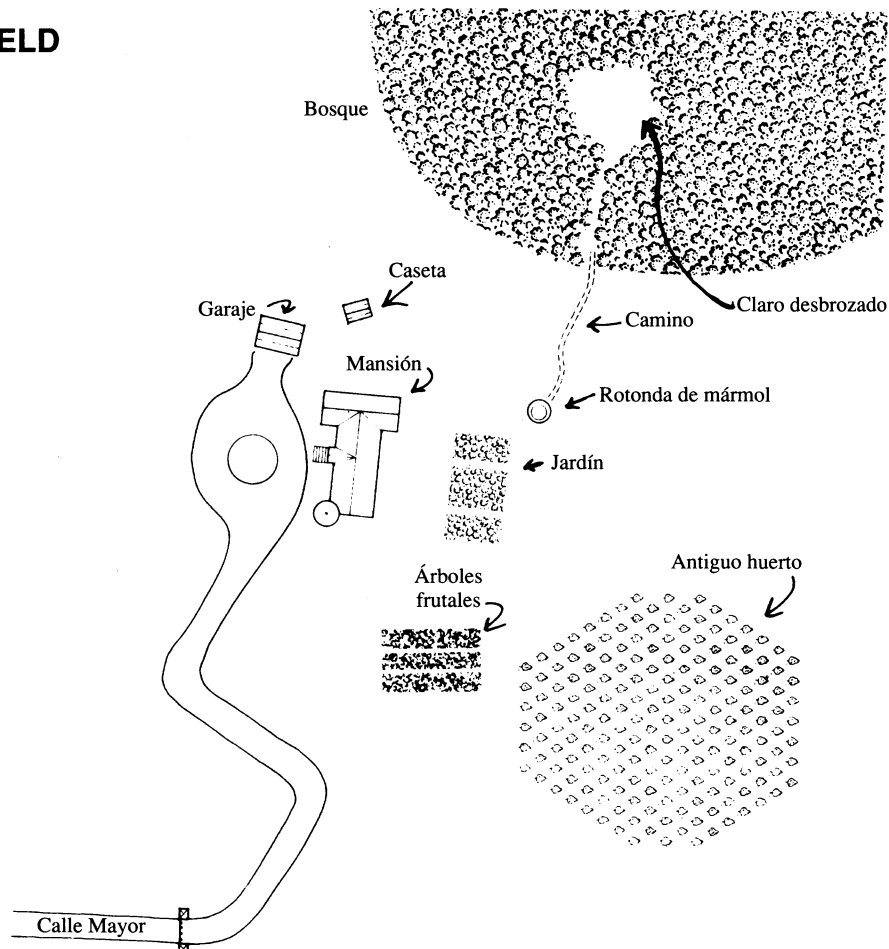


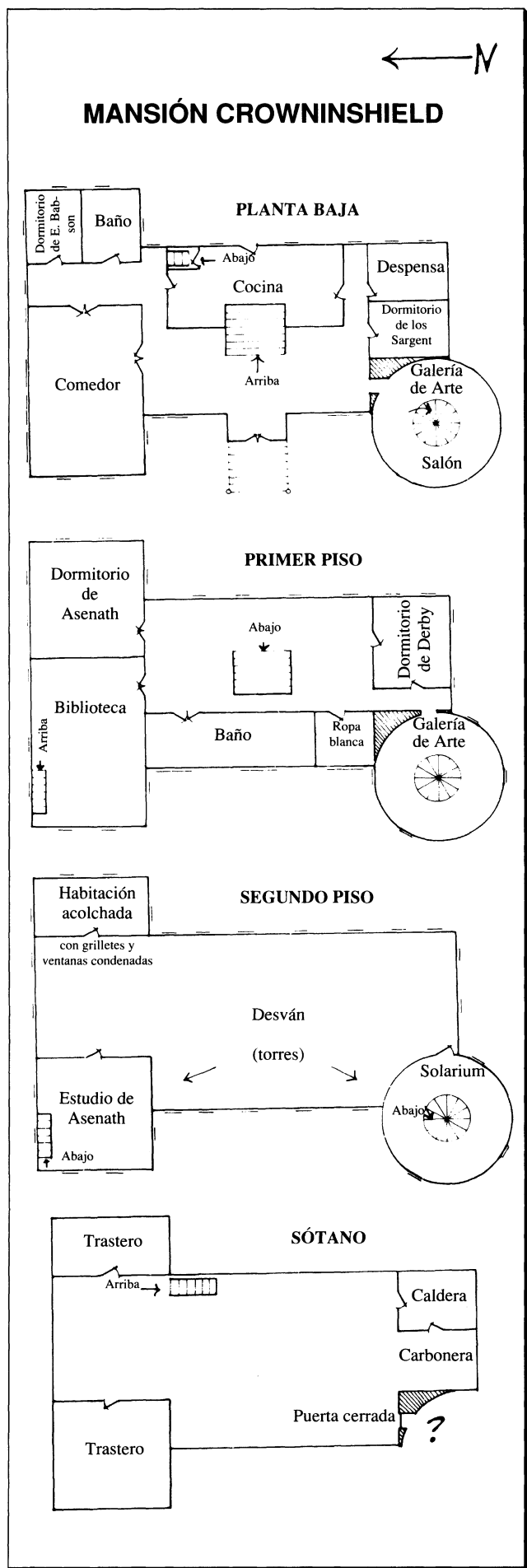
Ammi Pierce

1011 Ammi Pierce. O de la ciudad.

Cierta vez descrito como un tipo raro, Pierce vive en una granja semiderruida, junto a la carretera en desuso que atraviesa el Yermo. Pierce tiene 86 años y es el único que recuerda (o está dispuesto a hablar acerca de) los extraños días que siguieron a la caída del meteorito, en Junio de 1882. Conoció bien a Nahum Gardner y a su familia, siendo testigo de su lenta decadencia y destrucción.

LA FINCA CROWNINSHIELD





1012 La mansión Crowninshield. Extremo E de la calle Mayor.

Este es actualmente el hogar de Edward Pickman Derby y su mujer Asenath Waite. Edward, que está cerca de los 40 años, autor de la colección de poemas *Azathoth y otros*, es un antiguo alumno de Miskatonic y natural de Arkham. Su mujer, Asenath, es de Innsmouth y lleva en sus venas la sangre maldita de esa localidad. Ella estudió en el Instituto Hall de Kingsport y actualmente sigue cursos en la Universidad Miskatonic.

Derby preferiría vivir en la casa familiar de la calle Saltonstall O, vacía desde el reciente fallecimiento de su padre pero Asenath prefiere la mansión Crowninshield que han comprado recientemente con dinero de ella.

Tienen tres sirvientes nacidos en Innsmouth, el matrimonio de edad Moisés y Abigail Sargent y una joven doncella (que huele a pescado) llamada Eunice Babson.

El cuerpo de Asenath está poseído por el espíritu de su padre, Efraím Waite, quien la asesinó tras forzar a la mente de ella a entrar en su anciano cuerpo. Efraím/Asenath preferiría un cuerpo de hombre a uno de mujer y piensa que el de Edward Derby podría irle muy bien. Efraím forma parte de una secta secreta que se reúne en un lugar subterráneo de Maine. Su nombre en la secta es *Kamog*.

Efraím/Asenath está ya realizando desplazamientos temporales de la personalidad de Derby, a menudo usando su cuerpo para ir con su potente Packard a Maine, a participar en grotescas ceremonias. Derby ha quedado alterado y paranoide a causa de estos episodios y raramente sale de la casa. Efraím/Asenath quiere intentar ahora una transferencia total después de lo cual mataría a Derby, atrapado en el cuerpo de Asenath. Derby sospecha algo y es posible que haya confiado sus sospechas a su amigo el arquitecto Daniel Upton. Asenath y Derby poseen muchos tomos de Ciencias ocultas y de los Mitos. Estos últimos incluyen *Azathoth y otros*, *El pueblo del monolito*, *De Vermis Mysteriis*, un ejemplar del *Sectas inconfesables* de Bridewell y otro del *Libro de Dyzan*.

EDWARD PICKMAN DERBY

FUE 11 CON 10 TAM 12 INT 16 POD 8
DES 11 APA 11 EDU 16 COR 15 PV 11

Habilidades: Crédito 75%, Mitos de Cthulhu 33%, Conducir automóvil 32%, Buscar libros 65%, Ciencias ocultas 65%, Elocuencia 75%.

Armas: no.

EFRAIM/ASENATH DERBY, hechicero maléfico

FUE 12 CON 14 TAM 10 INT 18 POD 18
DES 13 APA 13 EDU 23 COR 0 PV 12

Habilidades: Mitos de Cthulhu 72%, Conducir automóvil 10%, Ciencias ocultas 55%, Nadar 85%.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3.

Cabezazo 50%, daño 1D4.

Patada 65%, daño 1D6.

Presa 35%, daño especial.

Daga 45%, daño 1D4+2.

Hechizos: Maldición de Azathoth, Intercambio mental, Niebla de R'lyeh, Ajar un miembro y seis hechizos cualesquiera de Llamada y Contacto.

MOISÉS SARGENT, sirviente de la oscuridad

FUE 17 CON 16 TAM 14 INT 14 POD 12
DES 13 APA 9 EDU 8 COR 0 PV 15

Habilidades: Mitos de Cthulhu 25%, Servir abyectamente 70%, Nadar 95%.

Armas: Puñetazo 85%, daño 1D3+1D4.
Cabezazo 70%, daño 1D4+1D4.
Patada 45%, daño 1D6+1D4.
Presa 75%, daño especial.
Revólver .38 45%, daño 1D10.

ABIGAIL SARGENT, sirviente de la oscuridad

FUE 15 CON 15 TAM 12 INT 14 POD 13
DES 13 APA 9 EDU 7 COR 0 PV 14

Habilidades: Mitos de Cthulhu 29%, Decir palabrotas 67%, Nadar 95%.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+1D4.
Arañar 65%, daño 1D2+1D4.
Patada 55%, daño 1D6+1D4.
Presa 75%, daño especial.

EUNICE BABSON, sirviente apetitosa de la oscuridad

FUE 13 CON 13 TAM 11 INT 11 POD 12
DES 14 APA 13 EDU 8 COR 0 PV 12

Habilidades: Mitos de Cthulhu 19%, Nadar 92%, Guiñar el ojo lascivamente 59%.

Armas: Daga 45%, daño 1D4+2.

**1013 Aeródromo de Arkham.
E de la ciudad.**

Este campo de aviación, muy reciente, es propiedad del antiguo as Stanley Harrington. Natural de Boston, Harrington abatió seis aviones alemanes durante la Guerra antes de ser abatido a su vez. Pudo sobrevivir al choque pero su pierna derecha sufrió graves quemaduras, por lo cual el ejército le concedió el retiro.

Tras pasar algunos años haciendo exhibiciones, un segundo accidente casi fatal le convenció de sentar cabeza, abriendo el aeródromo de Arkham, que no es sino una pista corta de tierra, un hangar con puertas a ambos lados, dos aviones, una pequeña oficina junto al hangar y un medidor de dirección del viento.

Los aviones son sendos biplanos de dos y tres plazas. Harrington alquilará uno a alguien que tenga licencia de piloto o que tenga al menos un 30% en Pilotar avión (las licencias de piloto son un cosa relativamente reciente, provocada parcialmente por los excesos en las exhibiciones en otros estados, cosa con la que Harrington no está en exceso satisfecho).

Alquilar un avión cuesta 50 \$ de depósito y que a Harrington le inspire confianza quien haya de pilotarlo. El alquiler en sí cuesta 2 \$ la hora por el biplaza y 3 \$ la hora por el triplaza, más la gasolina y los posibles desperfectos. Se pueden negociar precios por días enteros.

Por 2 \$ más a la hora Harrington se encargará de pilotar y en este caso no hará falta el depósito.

Stanley Harrington es un instructor de vuelo cualificado que puede enseñar a Pilotar avión a quien desee, pero con la condición de que el aspirante debe tener como mínimo DES 13. El precio de las clases (3 horas por semana) es de 7'50 \$ por semana y el curso dura seis meses, tras lo cual el alumno dispone de una habilidad porcentual de 4D6+10.

Si se toman clases adicionales la habilidad puede aumentar en 1D6 cada seis meses hasta un máximo del 50%, y con un coste de 65 \$ al semestre.

Si los investigadores dispusieran de un avión, se puede negociar el disponer de espacio para guardarlo, así como el coste del mantenimiento. En ese caso, Harrington además cobrará 25 ¢ por despegue o aterrizaje en concepto de uso del aeródromo.



Edwar Derby



Asenath Waite

Actualmente el único que dispone de espacio alquilado en el hangar es el profesor Wingate Peaslee de la Universidad, que guarda aquí un monoplano de cinco plazas, de cabina cerrada y plano de las alas alto de diseño radical, que Harrington y su mecánico adoran. Un prototipo del Caproni 105 (sin adminículos militares) este caro trimotor tiene motores Alfa Romeo, una velocidad máxima de 180 Km/h, un techo de unos 6000 m y un alcance efectivo de 900 Km.

Stanley Harrington cumplió este año los 30 y, pese a una fuerte cojera, no ha perdido su sentido de la aventura. Cuidadosamente engrasada y oculta en el hangar hay una ametralladora calibre .30, recuerdo de la guerra, que puede acoplarse a cualquiera de sus dos aviones, así como 5000 balas de dicho calibre.

Aviones en los EE.UU.

En 1928 en los EE.UU. se construyeron aproximadamente 5000 aviones. De ellos, casi la mitad eran biplanos de carlinga abierta, 85 monoplanos de carlinga cerrada y sólo 69 biplanos de carlinga cerrada. Durante ese año sólo se construyeron 60 aviones de transporte y tan solo 5 hidroaviones.

Mientras que los aviones de entrenamiento sobrantes de la guerra se podían conseguir por solo 300 \$, los aeroplanos más nuevos y sofisticados costaban mucho más. Por ejemplo, Stanley Harrington posee un biplano de tres plazas Travelair fabricado en 1925 con el motor original de 90 CV, que costaba 3000 \$ nuevo. Con el nuevo motor Wright de 200 CV el precio subiría hasta 9000 \$. Las dos versiones tienen unas velocidades de crucero de 160 y 200 Km/h respectivamente con una autonomía de 640 y 800 Km respectivamente.

Los aviones de esta época vuelan por lo general a velocidades comprendidas entre 160 Km/h y 400 Km/h (récord de velocidad del momento) con autonomías entre 400 y 1600 Km.

Se puede equipar a los aviones con motores más grandes y potentes y depósitos de gasolina adicionales para vuelos de largo recorrido, pero lo uno y lo otro requieren la construcción por encargo de las piezas necesarias las cuales, además, añaden peso, rebajan la capacidad de carga y de pasaje y cambian las características de vuelo.



Stan Harrington



Bucky Heingrapp

STANLEY HARRINGTON, aventurero

FUE 15 CON 16 TAM 14 INT 13 POD 15
DES 16* APA 15 EDU 11 COR 75 PV 15

* Si tiene que correr, saltar o trepar, trátase como DES 8.

Habilidades: Camuflaje 15%, Conducir automóvil 65%, Electricidad 45%, Primeros auxilios 35%, Leer/Escribir/Hablar Francés 30%, Dibujar mapas 20%, Mecánica 25%, Pilotar avión 83%, Descubrir 35%.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4.

Presa 65%, daño especial.

Revólver .45 45%, daño 1D10+2.

Ametralladora .30 65%, daño 2D6+3 (en ráfaga).

Bucky Heingrapp: el mecánico de Harrington es bajito, gordito y va siempre grasiento. Nunca se le ve sin un buen pedazo de goma de mascar en la boca. Es un poco estúpido pero a la vez es un soberbio mecánico intuitivo, el mejor de Arkham. Una vez los investigadores lo sepan pueden pedirle que les arregle el coche.

Habilidades especiales: Reparación de aviones 87%, Reparación de automóviles 89%.

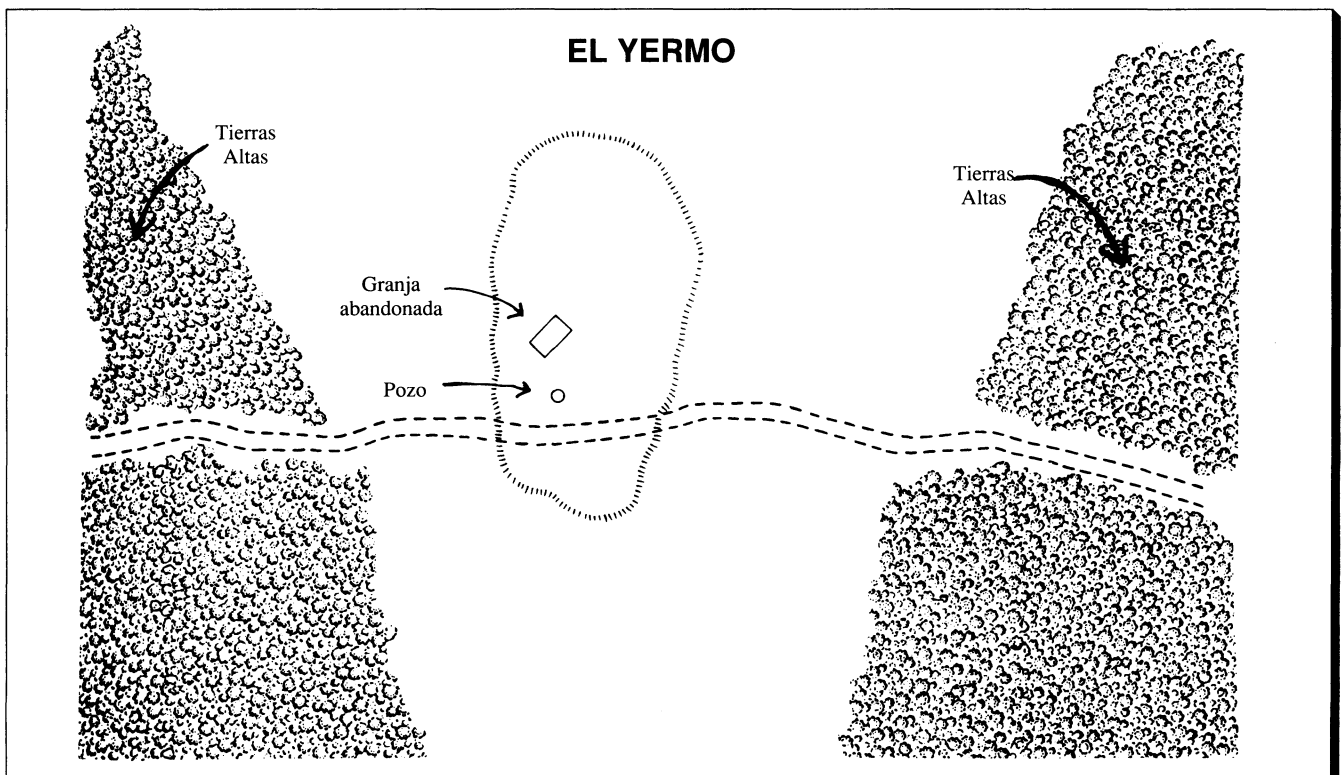
**1014 Punta de Kingsport.
E de la ciudad.**

Este alto y aislado promontorio, situado en un acantilado que se alza cientos de metros por encima de Kingsport, tiene más fácil acceso desde Arkham que desde la ciudad a la cual domina. Pronto se construirá aquí una potente estación de radio de onda corta, que será propiedad conjunta de la Universidad Miskatonic y del *Advertiser*, los cuales también la gestionarán conjuntamente.

La extraña Casa de la Niebla, que también se halla en la Punta, se encuentra en el extremo S, dominando Kingsport que está varios cientos de metros más abajo. En ambos lados de la casa hay ventanas condenadas pero la única puerta está directamente sobre el precipicio. Sólo los pájaros pueden llegar hasta ella. La casa es un Portal místico a las Tierras del Sueño, hecho que sólo puede descubrirse si se pernocta en Kingsport.

**1015 Parador de Fenner.
En la carretera de Newburyport,
a 800 m del Bosque de Harper.**

Una vez cerrados el bar de Arkham, los amantes de la buena vida se dirigen hacia el parador, una gran casa de planta y dos pisos en medio del campo. Además de ofrecer diversas oportunidades para las diversiones mundanas y ser por tanto una buena alternativa a Boston, el salón principal es el único sitio cerca de Arkham que puede estar abierto después de medianoche, lo cual le proporciona una cierta aceptación incluso entre las jóvenes. La hora de cierre depende del humor de que esté el propietario, Mel Fenner y de según quién es el alguacil que hace la ronda esa noche. Los domingos siempre está cerrado.



Unos cuantos conocimientos

Donde una muerte violenta y misteriosa turba la pacífica atmósfera del campus de Miskatonic, incitando a nuestros héroes a tomar cartas en el asunto y resolver el crimen.

Este escenario está pensado como aventura introductoria para un grupo de 2 a 5 investigadores inexpertos, o como una distracción simple para investigadores de mayor sutileza. A fin de ayudar a guardianes poco avezados se apuntan algunas de las tiradas de dado posibles en cada situación, y en algunos casos se comenta el por qué.

Como quiera que la evidencia es lineal, el guardián debería presentar los incidentes de la aventura en el orden propuesto.

Unos cuantos conocimientos transcurre en y alrededor del campus de la Universidad Miskatonic y concierne a las actividades macabras de uno de sus alumnos, motivadas por conocimientos del pasado. Si el guardián aún no lo ha leído, se le aconseja que lea el relato corto de Lovecraft *Herbert West, reanimador*, del que deriva este escenario. En los años 80, la película *Reanimator* derivaba de la misma fuente.

Si bien los tiempos de juego pueden variar, la mayoría de guardianes pueden esperar concluir esta aventura en una sola tarde.

Información para el guardián

Por la mañana del 3 de Mayo, el cuerpo sin vida del alumno de Metafísica medieval Frank Charlton aparece, tieso y frío, en la escalinata de la biblioteca.

El guardián puede hacer que sean los investigadores quienes se tropiecen con el cadáver, menos dramáticamente. que se enteren del macabro suceso por 'radio macuto' (que en el campus funciona a la perfección) o bien que lo lean en el *Advertiser* o en la *Gaceta*.

Las inusuales circunstancias que rodean la muerte de Charlton generan enormes especulaciones tanto en la Universidad como en la ciudad. Habiendo desaparecido misteriosamente durante 24 horas, Charlton reapareció brevemente la noche del 2 de Mayo, atacando salvajemente a una alumna. Lo más extraño del caso es que cuando se halló el cadáver llevaba más de 30 horas muerto, según el dictamen de una autopsia realizada por los médicos de la Universidad.

Los resultados de la autopsia son correctos. Frank Charlton murió la noche del 1 de Mayo pero también era él el asaltante de la noche siguiente. La noche del 2 de Mayo Charlton ya no estaba muerto sino que había sido reanimado.

En la primera década de este siglo, la Universidad Miskatonic acogía a un brillante alumno de Medicina llamado Herbert West el cual estudiaba la suspensión o inversión de la muerte por medios químicos. West guardaba meticulosamente escritos los resultados de sus experimentos y al acabar

sus estudios y trasladarse a vivir al cercano pueblo de Bolton para realizar experimentos mayores pero no necesariamente mejores dejó tras de sí toda una colección de exámenes, notas, apuntes y disertaciones, archivados entre decenas de miles de otros en el sótano de la biblioteca. En 1928 Claude Owen los encontró.

Owen tenía un pánico cervical a su propia muerte; le poseían sueños y visiones de osarios, gusanos moviéndose y piel verde-azulada que brillaba fantasmalmente. Esperando engañar a la muerte de alguna manera, Owen estudio Medicina y rápidamente encontró algunos fragmentos de los trabajos de West; al estudiarlos se puso a buscar el resto, puesto que las teorías de West apuntaban a la inmortalidad.

Al empezar a entender el alcance de los logros de West empezó a duplicar sus experimentos. Su miedo a la muerte le había obsesionado y ahora los horrores inconfesables que perpetraba en nombre de la Ciencia le volvieron loco. Siguiendo a su predecesor como si fuera un ídolo, Owen montó un laboratorio en el sótano de la vieja granja Chapman, donde había trabajado el primer Reanimador.

Envalentonado por una sucesión de experimentos con éxito, Owen intentó ganarse la aceptación de los bohemios de la universidad a quienes ciertos rumores atribuían magia negra, comportamientos aberrantes y acontecimientos más allá de cualquier imaginación. ¿Quién más, razonaba Owen, podría comprender sus sorprendentes poderes? Después de todo, ¿no tenía él el poder de devolver la vida a los muertos? Ciertamente no los intelectuales aburridos de la Facultad de Medicina, quienes se negaban a apreciar sus descubrimientos.

La mayoría de los bohemios eran hijos de papá y sus sicofantes (N. del T.: sinónimo de perrillo faldero o, en palabras más fuertes lame...), gentes a quienes el uso de las drogas y la vida fácil les proporcionaban credenciales de sofisticación y que llenaban sus tardes de ocio con poses estudiadas y frases ingeniosas copiadas de otros. De hecho había un círculo interno de mayor entidad, dirigido por Ase-nath Waite, que podía haber apreciado sus logros, pero Owen nunca realizó contactos firmes con ellos.

Para su pesar, un niño bien llamado Frank Charlton se fijó en el ligero tartamudeo de Owen y de inmediato empezó a hacer chistes crueles pero divertidos a sus expensas. A final de la velada, estaba lívido y sus esperanzas deshechas. Para el joven y desequilibrado alumno, el rechazo fue humillante. Para Charlton fue un error fatal.

Tan obsesivamente como había trabajado a partir de las notas de Herbert West, Owen preparó su venganza por el insulto y en la madrugada del 2 de mayo atacó, dejando

inconsciente a Charlton en un pasillo solitario por medio del cloroformo.

Owen vivía solo. Llevó a su víctima inconsciente hasta su dormitorio donde le asfixió con una almohada, ocultando después el cadáver bajo una cama y empezando a continuación a preparar el agente químico que devolvería la vida al cadáver. Normalmente hubiera realizado tal experimento en su laboratorio secreto pero temía ser descubierto si intentaba llevarse el cadáver a la granja. La siguiente noche, inyectó el producto en el frío brazo del cadáver.

Owen intentaba devolver a Charlton a la vida y volver a matarlo después una y otra vez hasta que hubiera quedado como un balbuciente monumento al nuevo Reanimador, pero sin embargo la respuesta de Charlton, quizá debido al retraso en administrar la droga, fue inesperada.

El cadáver reanimado se abrió paso hasta salir de la habitación de Owen y perderse en los terrenos de la Universidad, a oscuras en aquellas horas. Con sólo fragmentos caóticos de su razón intactos, el ser que había sido Frank Charlton vagó por la Universidad hasta cruzarse con Victoria Nangelo, una joven alumna que volvía a su alojamiento. Los gritos de la muchacha devolvieron una semblanza de razón a la mente de Charlton quien, lleno de remordimientos por su ataque y presa de un dolor espeluznante, trepó hasta el tejado de la biblioteca, saltando desde allí al vacío.

Temiendo ser descubierto y pagar por su crimen, Owen transportó todas las notas y equipos necesarios desde su dormitorio a la seguridad de la granja, no fuera que la escapatoria de Charlton pudiera poner al descubierto la culpabilidad de sus poco ortodoxos estudios. Bajo tierra, rodeado por los frutos de su labor, Owen sigue trabajando pero no por mucho tiempo.

Información para los investigadores

Con todo tipo de rumores circulando por el campus, los investigadores pronto captan algunos muy interesantes sobre el difunto Frank Charlton. Era un estudiante de Filosofía, con un interés especial en el curso de Metafísica Medieval que se está dando este semestre. Poca gente sabía que Charlton circulaba por el grupito de bohemios que existe en el Campus. Algunos mencionan su interés por la magia negra y otros indican que estaba en excelentes relaciones con Ase-nath Waite, la directora espiritual del grupo.

Victoria Nangelo, por el contrario, tiene una excelente reputación como una joven inteligente y simpática cuyos papeles como soprano en las producciones operísticas locales han recibido excelentes críticas en los periódicos de Boston.

Las entrevistas iniciales pueden realizarse con alumnos, profesores y empleados de la universidad al azar. Si el guardián no se siente cómodo inventándose personalidades al azar para estas entrevistas puede estudiar el directorio de la universidad para encontrar gente adecuada: por ejemplo el decano de la Facultad de Bellas Artes podría proporcionar información y sugerir pistas. Sólo la gente que se menciona a continuación dispone de informaciones fidedignas.

El informe de la autopsia

El forense del condado, el doctor Whitby Lodge, de Salem, asistido por el doctor Morton Waldron, de la Facultad de Medicina de la Universidad Miskatonic, acaban de completar el examen médico de los restos de Frank Charlton. Los resultados, de naturaleza inesperada, se presentarán

durante esta semana en la encuesta formal de la muerte de Charlton.

Como quiera que los investigadores pueden conseguir la misma información de uno que de otro, puede tratarse a ambos de igual manera y permitir que los investigadores se entrevisten con uno o con otro. De la entrevista con el segundo no surgirán pistas nuevas pero si la primera entrevista falla, la segunda puede funcionar.

El doctor Waldron es un hombre ocupado que además tiene una pequeña consulta privada; para una persona que siempre ha vivido en una ciudad pequeña tiene una actitud inusualmente oficiosa y formal. Si los investigadores quieren verse con él tendrán que pedir hora y esperar a que llegue, con 45 minutos de retraso.

Una vez en su despacho, tendrán que convencerle de que les diga lo que sabe. A menos que sean miembros del cuerpo docente o administrativo de la Universidad, tengan buenos contactos con la Policía o al menos uno de ellos sea médico en ejercicio hará falta una tirada de Crédito para que hable. De lo contrario esta información no estará disponible hasta que se realice la encuesta, en cuyo momento pasará a ser de dominio público. Lo que el doctor sabe es lo siguiente

- La muerte de Frank Charlton tuvo lugar aproximadamente en la noche del 1 al 2 de Mayo, sobre las 2 de la madrugada. La causa de la muerte fue asfixia.

- En la parte interior de la muñeca izquierda de la víctima se encontró un pinchazo, probablemente de jeringuilla hipodérmica. Como quiera que no se aprecia hematoma, la inyección se realizó después del fallecimiento.

- El cadáver mostraba lividez post-mortem, indicando que estuvo tendido boca arriba durante algunas horas después de la muerte.

- Al menos 18 horas después de la muerte se produjeron una serie de abrasiones, así como tres fracturas espinales. La caída hubiera sido suficiente como para causar la muerte si el cuerpo hubiera estado con vida al caer del tejado.

- El informe concluye que Frank Charlton murió asfixiado, asesinado por persona o personas desconocidas, y por tanto no pudo haber atacado a Victoria Nangelo casi 24 horas después.

Incidentalmente, añade el doctor, Victoria se encuentra ingresada en el Hospital de Arkham. Si el Crédito de los investigadores le ha satisfecho, y si el guardián lo desea, se ofrece a facilitarles acceso a su habitación para intentar una entrevista.

Victoria Nangelo

Durante su lucha con el reanimado Charlton, Victoria trató desesperadamente de quitárselo de encima pero cuando le clavó las uñas en la cara y no sangró, la chica sufrió un ataque de locura temporal, que la ha dejado catatónica. Actualmente se encuentra en una habitación privada y oscura del Hospital de Santa María, mirando al techo.

Por orden médica no se admiten visitas. Los investigadores pueden llegar a su habitación de varias maneras: que un médico conocido indique a las enfermeras que les dejen pasar; mediante una tirada de Charlatanería o Discusión; si en el grupo hay algún médico en ejercicio; disfrazándose de médicos y echándole cara al asunto; mediante



Victoria Nangelo

una tirada de Discreción y así sucesivamente.

El cabello negro y abundante de la chica esta sucio y despeinado y su rostro, elegante y escultural, pálido. Todos notan que no responde a los estímulos. Una tirada de Psicoanálisis permitirá atravesar la barrera mental y devolverla a la consciencia en breves minutos. Un investigador osado que intente enfocar la atención de la muchacha mediante el Canto también lo consigue haciendo que ella cante

también. Una tirada de Psicología no tiene efecto alguno puesto que los investigadores no la conocen lo suficiente para adivinar qué podría necesitar. No existe otra manera de hacer que hable hasta el día de la encuesta.

Si los investigadores consiguen devolverle la consciencia, se vuelve a sonreírles mientras un hilillo de baba le cae de la comisura de los labios. Entre risitas dice, "él ... no se encontraba muy bien. Vosotros tampoco ... tampoco lo estaríais ... ¡si no pudiérais sangrar!". En ese momento empieza a llorar y cualquier tirada de Psicología muestra que necesita ser confortada y que no se la puede seguir interrogando por el momento.

Más tarde puede explicarse más coherentemente pero no añade gran cosa: iba andando por el campus, fue atacada desde las sombras, gritó y acto seguido vio horrorizada cómo al rasgar el rostro del hombre con las uñas simplemente marcó su piel como con tiza puesto que no salió ni gota de sangre. Después de eso ya no recuerda nada.

Una tirada de Idea o de Descubrir sobre su persona descubre materia orgánica debajo de sus largas y afiladas uñas. Un análisis químico elemental (tirada de Química o un análisis realizado por el miembro del profesorado, estudiante de doctorado, médico o farmacéutico) identifica la sustancia como tejido humano contaminado por rastros de formaldehído y otros productos químicos que no pintan nada dentro de un ser vivo.

Ese mismo día si los investigadores tienen éxito, y el día de la encuesta si no lo tienen, la señorita Nangelo retorna rápidamente a su estado normal y aunque algo desconcertada por el ataque, en lo sucesivo vive de forma normal y feliz.

La habitación de Frank Charlton

El forense ha notificado al Jefe de Policía sus conclusiones de asesinato por lo que el jefe Nichols ha hecho sellar la habitación de Charlton colocando un agente de guardia en la puerta hasta que la gente del laboratorio investigue a fondo.

El compañero de habitación de Charlton, Biff Williams ha sido trasladado a otra habitación. Como persona próxima a la víctima algunas sospechas han recaído sobre él, lo que no le tiene muy contento. Ver la sección dedicada a Biff más adelante.

Así como con Victoria, los investigadores que requieran información rápida y de primera mano deberán obtenerla ilegalmente con el consiguiente riesgo de ser descubiertos.

La habitación es una de las muchas casi idénticas del campus puesto que solo los alumnos de doctorado pueden residir fuera del campus, libres de la tradicional responsabilidad moral de la Universidad *in loco parentis*.

Se encuentra en el primer piso del dormitorio del Oeste y no está cerrada con llave aunque se ha colocado un sello de cera en la cerradura.

Para entrar en la habitación los investigadores deben trepar por la hiedra que hay en el exterior y abrir la ventana desde fuera o bien convencer, reducir o engañar al guardia de la puerta. El edificio es de ladrillo con vigas de madera, por lo que penetrar a través de suelo, paredes o techo es un menester largo y ruidoso que alertaría a todo el edificio.

Recuérdese a los investigadores que su reputación no está para arriesgarla tontamente pero permítaseles formular su propio plan si quieren entrar. Si conocen al jefe Nichols o alguna otra persona importante de la ciudad, una palabra del Jefe de Policía basta para que se les permita el acceso aunque están moralmente obligados a no coger nada, ni siquiera un trocito de papel. Quizá el agente de guardia no sea muy inteligente y una tirada de Charlatanería le convenza de que unos minutos no pueden causar daño alguno (quizá hasta se olvide de que tendrá que dar cuenta del sello de cera roto). Quizás escojan la ventana y tengan que hacer tiradas de Trepador (si fallan, la caída reporta 1D6 puntos de daño) y tiradas de Discreción para entrar sin atraer la atención.

Reducir o drogar al agente es una ofensa grave: si se descubre, los investigadores podrían ser expulsados de donde residan, se les negaría el servicio en tiendas y restaurantes y podrían ser incluso víctimas del pequeño vandalismo que practican los adolescentes, y eso si escapan de la cárcel puesto que interferir con la labor de un oficial de policía en cumplimiento de su deber o asaltarle es un delito con penas de hasta siete años de cárcel.

La habitación dispone de dos pequeños escritorios, sendas sillas de madera de respaldo recto, dos lámparas de estudio, dos estanterías bajas, dos camas estrechas, dos percheros, dos pequeños armarios en lados opuestos de la habitación, un lavabo con un solo grifo de agua fría, un espejo sobre el lavabo, una ventana de marco grande con dos batientes y una sola salida, la puerta al pasillo.

No se ha trazado ninguna línea en el centro de la habitación pero no hace falta. En el lado derecho, Biff Williams ha clavado en su pared fotos de Red Grange, Babe Ruth, Gene Tunney y Knute Rockne, recortes de sus propios éxitos en el fútbol y el béisbol en el *Pregonero*, junto con una variedad de postales de fotos francesas apropiadas al nivel de imaginación de Biff. Su cama está sin hacer y debajo hay un buen montón de ropa sudada y olorosa, que quizá se proponga llevar a lavar cuando se gradúe. En su estantería hay unos cuantos libros incluyendo uno en alemán que muestra cómo hacer ejercicio desnudo, pero Biff cree firmemente que hay que vender los libros de texto una vez se acaba con ellos siguiendo el criterio de que la educación no debe dejar rastro.

El otro lado de la habitación es bastante diferente. Frank ha instalado otras dos estanterías altas entre su cama y la pared, llenas de obras sobre magia, psicología e historia antigua; su pared está recubierta por una variedad de láminas y copias de lienzos, desde Munch a Klimt pasando por Albert Ryder (presente en una falsificación extraordinariamente bien hecha de *Sigfrido y las doncellas del Rin*). Todas las ilustraciones son de temas oscuramente eróticos. Sus papeles, ropa y efectos personales son de buena calidad, bien conservados y sistemáticamente colocados.

Directamente sobre los dos escritorios, representando un tratado de paz formal entre los dos alumnos y aceptando por igual el esfuerzo y la estética (lo cual demuestra, mediante una tirada de Psicología que los dos no eran enemigos) hay una excelente copia del cuadro de Eakin *Max Schmitt en una canoa*, un retrato realista de un hombre musculoso descansando los remos a la clara luz de la mañana. Esta considerable obra de arte es algo que Biff Williams no habría escogido, aunque con el tiempo ha llegado a admirarlo.

Los papeles y efectos personales de Charlton no ofrecen pista alguna sobre su muerte, aunque algún objeto que el guardián es libre de inventar puede indicar que a la víctima le gustaba el comportamiento poco convencional. El guardián puede utilizar esta oportunidad o bien para crear una pista falsa para los investigadores o bien para revelar un secreto de la vida de Charlton que les sea potencialmente útil, como por ejemplo una carta inacabada, dirigida a Asenath Waite, discutiendo algún aspecto de la magia.

Habitación de Biff Williams

Al alojarle temporalmente en el ruidoso y caótico dormitorio del Este, la Policía solo permitió a Biff llevarse un puñado de ropa, dos libros de texto y un par de zapatos de la habitación que compartía con Charlton. Biff es de momento el principal sospechoso puesto que posee la habilidad atlética y tuvo la oportunidad necesaria, primero para asfixiar a Charlton y después para arrojar su cuerpo desde el tejado de la biblioteca.

Las sospechas acaban cuando Victoria recupera la consciencia y la Policía puede interrogarla. Niega firme e inequívocamente que su atacante fuera Biff Williams, aunque su insistencia en que quien la atacó fue el difunto Frank Charlton sigue dejando perpleja a la Policía.

Mientras dure la investigación, a Williams no se le permite salir del campus y permanece sobre todo en su nueva habitación. Un chico moreno y musculoso, de buena familia, es fácil de entrevistar aunque está naturalmente preocupado por los acontecimientos.

Frank y él eran compañeros de habitación bastante dispares pero jura no tener nada que ver con su muerte y mantiene que sus relaciones eran buenas. Una tirada de Psicología sustenta esta afirmación.

De Charlton puede decir que sabía cuidar de si mismo y que, aunque no era fuerte, tenía una lengua afilada y sabía cómo usarla. Los amigos de Charlton eran en su mayoría miembros del grupo de artistas y poetas bohemios que existen en todos los campus. Charlton aparentemente tenía algún lío con Asenath Waite, otra alumna, o al menos se veían mucho. Por último a Charlton le gustaba jugar con nociones de magia y dimensiones diferentes a la nuestra, aunque en su opinión no era la clase de persona capaz de intentar nada serio sino de apreciar las buenas obras de arte.

BIFF WILLIAMS, alumno

FUE 16 CON 14 TAM 14 INT 10 POD 10
DES 14 APA 9 EDU 13 COR 50 PV 14

Habilidades: Tregar 60%, Esquivar 35%, Jugar al Béisbol 26%, Jugar al Fútbol 62%, Lanzar 46%.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4.

Los bohemios; Asenath Waite

El número de jóvenes artistas y poetas, narcisistas y estetas que forman parte de la *gente guapa* de Arkham es redu-

cido pero lo último que querrían es ser muchos. La mayoría de ellos nunca experimentarán ni el desenfreno salvaje ni el mal profundo sino que sus auténticos pecados consistirán siempre en cosas que no han hecho. Sin embargo, un grupúsculo central, al que pertenecía Charlton, es el que proporciona al conjunto el aura de decadencia, la reputación siniestra y el oscuro poder que todos tanto desean. Los relatos de comportamiento perverso y fiestas obscenas se arremolinan en torno a este grupo, así como rumores acerca de ritos oscuros y ceremonias ocultas. En el centro de todas estas murmuraciones se encuentra la figura de Asenath Waite Derby, que vive con su marido Edward en la mansión Crowinshield.

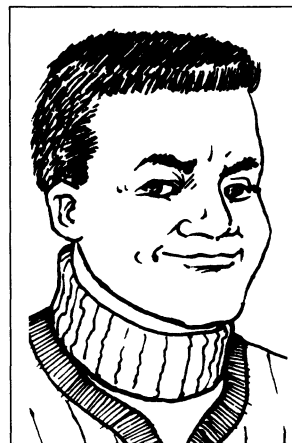
El grupo suele reunirse regularmente en un café cerca del campus, que no aparece en la Guía. Si al guardián le interesa, puede situarlo en una dirección conveniente, asignarle un nombre e imaginarse cómo será su interior y sus empleados.

Como quiera que procede de la denostada Innsmouth, los rumores acerca de Asenath Waite abundan en el campus. Se relatan sus habilidades hipnóticas y la extraña habilidad de hacer creer a la gente que ha intercambiado su cuerpo con ella. Aunque no es muy conocido, unos cuantos miembros estratégicamente escogidos de entre el grupo pueden testificar que Asenath y sus amigos obtienen extraños poderes durante la luna nueva. Estos indicios se ofrecen sin detalles y siempre en voz baja y con miradas de soslayo. De momento nadie sabe que su cuerpo ha sido poseído por su maléfico padre, el hechicero Efraím Waite.

El guardián puede querer que Asenath esté inabordable durante un día o dos para que los investigadores puedan acumular estas historias y así, cuando se encuentren con ella, teman lo peor.

La habitación de Asenath se encuentra en la parte más alta de la mansión de manera que se puede oír fuera el ulular del viento. Está decorada en estilo macabro, con velas esparcidas por el suelo, que esparcen su rica luz sobre los impresionantes pertrechos de la brujería ceremonial que hay repartidos por la estancia. En un estante puede verse una calavera pulida, por cuyos costados gotea cera negra creando formas inquietantes. Al otro lado de la habitación, un lagarto diseado, cuyos ojos parecen vivos gracias al arte del taxidermista, contempla la escena. Tapices ricamente bordados cubren paredes y ventanas y en el suelo pueden verse círculos y diagramas de tiza parcialmente borrados, sólo semiocultos bajo alfombras y cojines. En el centro de la habitación, su pequeña forma fundida en las oscuras sombras que se agrupan en las esquinas de la habitación, Asenath se encuentra como una araña en el centro de su red.

Es bajita, de piel oscura, y atractiva a pesar de sus ojos fijos y algo saltones. No será fácil para los investigadores atraer su atención. Es fría y calculadora y un peligroso oponente, como demuestra el relato lovecraftiano "El que acecha en el umbral". Para que les proporcione algo más que respuestas vagas e inútiles, los investigadores deberán demos-



Biff Williams

trar que son dignos de que invierta algo de su tiempo en ellos.

Los guardianes más blandos se limitarán a pedir tiradas de Ciencias ocultas, Discusión o Mitos de Cthulhu para impresionarla; aquéllos que quieran hacer trabajar a los investigadores pueden proponer un test una iniciación: quizá llevarse prestado el ejemplar del *Necronomicón* de la Universidad como signo de buena fe, convocar un Byakhee al patio central a medianoche como prueba de habilidad, o atravesar desnudos el puente de la calle de la Guarnición como prueba de arrojo. El proyecto puede ser todo lo elaborado que el guardián desee, siempre sin perder de vista que el fracaso puede hacer peligrar la resolución del caso Charlton.

Una vez ganada su consideración (Asenath no confía en nadie) responderá verazmente a las preguntas, siempre y cuando no se inmiscuyan demasiado en su pasado o en las actividades ocultistas del grupo. Informará que la tarea que Charlton tenía encomendada era buscar entre los alumnos aquéllos que mejor pudieran encajar con las actividades del grupo y le encantaba imponerles iniciaciones (como pasar la noche a solas, encerrados en el depósito de cadáveres) antes de dejar de martirizarles con su sarcástico verbo.

Si se le pregunta directamente, confirmará que habían sido amantes ocasionalmente, puntualizando que no habían estado enamorados. Sobre el carácter de Frank afirma que era “ingenioso y cruel a partes iguales”. También dejará claro que se granjeaba enemigos fácilmente y que en alguna ocasión el año anterior los aspirantes desechados habían salido del café hechos un mar de lágrimas o rojos de ira.

Si preguntan nombres, ella sólo puede recordar uno, el de Claude Owen, un estudiante de Medicina que juraba poseer poderes mayores que los de ella. “No me parece que fuera así”, afirma sonriente, “pero insistió en ello varias veces.”

Claude Owen

Una rápida visita a la Facultad de Medicina permite establecer que Claude Owen es un alumno de buen historial académico, si bien su estatus actual ha bajado un tanto porque hace varios días que no ha acudido a clase, no ha pasado por su dormitorio y se desconoce su paradero. Los investigadores tienen varias maneras de encontrar más detalles acerca de Owen.

La Secretaría: una tirada de Charlatanería o de Crédito permiten localizar dónde se aloja y una breve biografía: nació en 1907, su padre murió de cáncer en 1911, su madre un año más tarde y fue criado por sus abuelos maternos que también han fallecido. Owen está ahora solo en el mundo pero su excelente expediente académico le permitió ganar en 1927 la beca Memorial Dr. Allen Halsey.

Los compañeros de clase de Owen: le encuentran frío, demasiado serio y un empollón que haría casi cualquier cosa para caer bien a los profesores. No se mezcla con nadie fuera de clase y en ella siempre se sienta solo. Está obsesionado con realizar grandes descubrimientos en Medicina pero recientemente va poco por clase lo cual empieza a amenazar su historial.

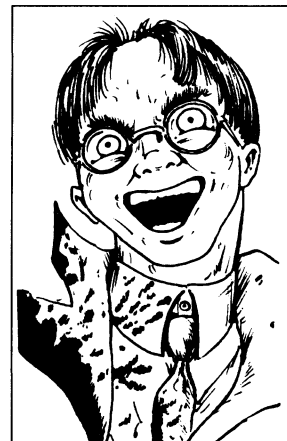
Sus profesores y tutores: aunque brillante y ciertamente capaz, a nadie le gusta Claude Owen ni les encanta trabajar con él. Una tirada de Idea permite descubrir sospechas de que pueda haber cogido prestado algún equipo médico sin permiso y haya sustraído material fungible.

Sus vecinos: Owen vive en la planta baja del dormitorio del Oeste, directamente bajo la habitación de Frank Charlton.

Owen ha conseguido que dos compañeros de habitación diferentes y sucesivos renuncien a compartirla con él y se ha hecho lo bastante impopular como para que el Prefecto renuncie a asignar a nadie para compartir su habitación.

Si se interroga a otros alumnos del mismo pasillo, se quejan de olores químicos nauseabundos y pungentes procedentes de su habitación durante todo el semestre. También sospechan que tiene alguna mascota (lo que va contra las reglas) porque algunos han oído ladridos y gemidos ahogados procedentes de la habitación. Sin embargo y manteniendo la costumbre, nadie ha dado parte.

Uno de los interrogados afirma que el viejo Ford de Owen hace días que no se ve por el campus.



Claude Owen

La habitación de Claude Owen

Owen no se encuentra en su habitación, ni ha estado allí desde que Charlton escapara de ella el 2 de Mayo. Cualquiera que tenga un 20% o más en Mecánica puede abrir fácilmente la cerradura o bien, si se mira desde fuera, se verá que la ventana está abierta de par en par.

A pesar de la ventilación, el cuarto apesta a formaldehído y otros productos químicos, que se guardan en un armario cerrado. Lo más importante sin embargo son los papeles y libros amontonados en el suelo, la cama y ambos escritorios. Los cajones están todos abiertos y su contenido también por el suelo. Sin embargo, algunos objetos de valor se encuentran aún en escondites obvios por lo que una tirada de Idea permite afirmar que no se trata de un robo sino de que Owen huyó de repente.

Una tirada de Descubrir permite localizar algo brillante en las sombras bajo la cama, que resulta ser una botella de cloroformo medio llena (tirada de Farmacología o de Química para identificarla) y un trapo con restos del mismo producto.

De una pequeña caja con tapa proceden unos leves ruidos. Si se abre aparece un perro parcialmente viviseccionado, con sus órganos palpitantes y sus miembros aún moviéndose, clavados en una tabla de disección. A pesar de las tremendas mutilaciones inflingidas a su cuerpo, el corazón del animal aún late, lo cual salta a la vista al no haber piel o costillas que impidan verlo. Prince, uno de los primeros éxitos de Owen, hace casi tres meses que falta de su casa y cualquier médico o veterinario podría afirmar que es imposible que siga con vida. De hecho muere al día siguiente de ser descubierto. Una autopsia demostrará que la mezcla de productos químicos que hay en su cuerpo y la encontrada en el de Charlton son muy similares.

Los papeles de Owen proporcionan el resto de las pistas necesarias, puesto que son fragmentos sobre su estudio de reanimación. Si bien se llevó la mayoría de sus papeles consigo al huir a la granja, queda lo suficiente para poder encontrar las siguientes pistas, que requieren una tirada de Leer Inglés cada una, y una hora de trabajo, también por cada una.

Primera hora: a principios de Marzo, Owen descubrió unas viejas notas en el sótano de la biblioteca relativas a la ciencia de la reanimación, la inversión química de la muerte. Después de anotar los puntos más revelantes, volvió a dejar esas notas en su lugar.

Segunda hora: escritas por un antiguo alumno de medicina de la Universidad Miskatonic llamado Herbert West, las notas inspiran a Owen a duplicar los experimentos.

Tercera hora: West utilizaba una vieja granja al Norte de la ciudad para realizar sus trabajos. Dicha granja se quemó pero Owen encontró los restos y montó allí un laboratorio clandestino.

Cuarta hora: Owen asesinó a Charlton en venganza por su humillación y después reanimó al cadáver para intentar de esta manera volverle loco.

Quinta hora: utilizando un impreso de solicitud de compra de la Universidad falsificado, Owen ha conseguido un generador eléctrico a gasolina de 5000 w de potencia.

Biblioteca de la Facultad de Medicina

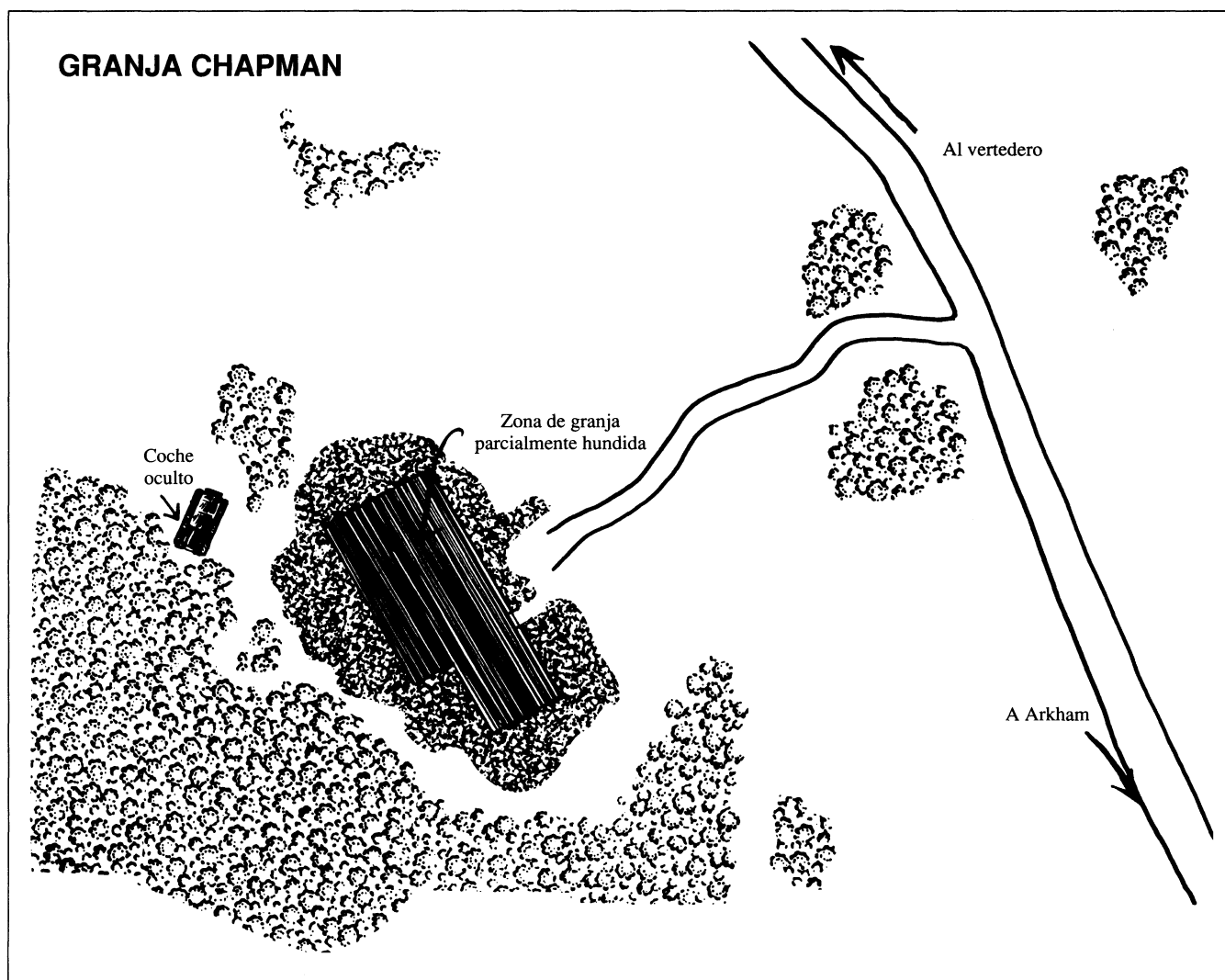
Si los investigadores quieren averiguar dónde se encuentra el laboratorio su única pista se encuentra en los papeles de Herbert West, en el sótano de la Facultad de Medi-

cina. Los archivos de la Facultad son públicos al cabo de cinco años de ser entregados pero nunca se clasifican ni ordenan. Hay 37 estanterías con manuscritos, ensayos y disertaciones, todas ellas de suelo a techo. Examinar todo esto puede durar meses.

Una tirada de Conocimientos permite deducir que el personal de noche de la biblioteca puede recordar la zona aproximada donde trabajaba Owen, y una tirada de Idea permite localizar la foto de Owen en la memoria del curso anterior para ayudar en esa tarea.

Dos miembros del personal recuerdan que Owen solía trabajar en la estantería 9 pero no pueden precisar más. Una tirada de Seguir rastros pone en evidencia polvo removido, huellas recientes y marcas de lápiz en las cajas en donde Owen encontró las notas de West; de lo contrario los investigadores pueden invertir 1D3 días para localizar los manuscritos. Aquí, iluminados por tan solo una bombilla se amontonan cajas y cajas de papeles, pasto de los gusanos, los lepidismas y otros avatares del tiempo.

Incluso así, encontrar el único párrafo entre decenas de miles que identifica el laboratorio de West como situado en la vieja granja Chapman, al Norte de Arkham y más allá de la Colina de la Pradera, cuesta 1D8 horas y una tirada de Buscar libros. Si el primer día fracasan, la Policía de Arkham puede suministrar la información a los investigadores al día siguiente o permitirles buscar en sus archivos del



sótano. Si tienen éxito los investigadores emergen sucios pero triunfales, con el papel requerido en las manos.

Antes de que los investigadores encuentren este dato escondido en un pequeño párrafo, deberán leerse los horrores biológicos perpetrados por Herbert West en nombre de la ciencia, los que tiene un coste de 0/1D4 puntos de COR.

La vieja Granja Chapman

Los investigadores inteligentes llaman a la policía en cuanto descubran el último detalle, explicando lo que creen que sucedió y entregando las pruebas de que dispongan. Haciendo esto se aseguran contra alguno de los riesgos que implica enfrentarse con Owen y si la conclusión es favorable pueden aumentar su estatus personal en la zona de Arkham. Los investigadores que no hayan consultado con la policía no recibirán incremento alguno en su Crédito.

Entre las colinas por encima de Arkham se encuentran las ruinas calcinadas de la granja que antaño usara Herbert West como lugar de sus experimentos científicos. Alejada de cualquier otra casa o carretera y situada en una zona aislada al final del camino de la Grieta, todo lo que queda del edificio son cimientos chamuscados y recubiertos de vegetación. Los fines de semana se puede oír el ominoso ruido de las armas de fuego con las que el Club de Tiro se ejercita a casi un kilómetro de distancia.

Una tirada de Descubrir permite divisar el brillo metálico de un Ford modelo T oculto en unos matorrales cerca de la casa.

El terreno esta lleno de maderas ennegrecidas y podridas sobre las cuales ha crecido todo tipo de matojos y en el centro de esta zona hay unos escalones que descienden, que han sido recientemente desbrozados.

Owen instaló su laboratorio en la leñera, que resultó intacta en el incendio. Aquí rodeado de material robado en la Universidad o comprado anónimamente en Boston, Owen trabaja en medio de los frutos de su labor.

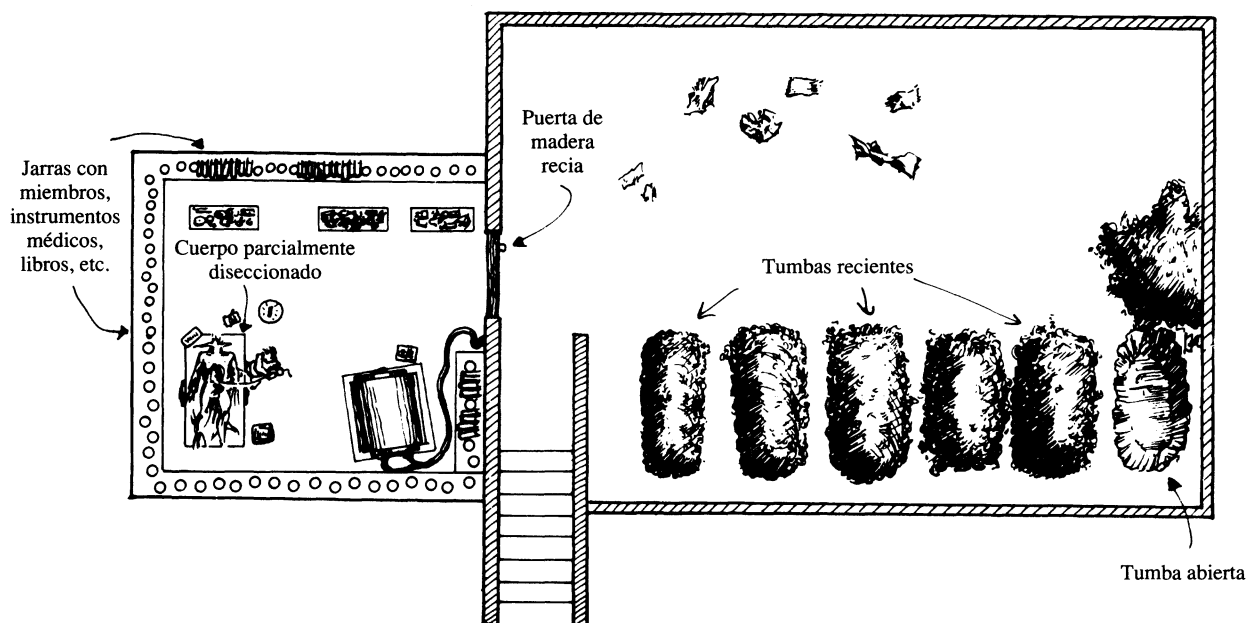
Unos escalones de piedra descienden 4,5 metros hasta el suelo de piedra del sótano. Los escalones están recubiertos de musgo grueso y resbaladizo por lo que los investigadores deberán tirar DES x 5 menos en porcentaje para evitar una caída, la cual reporta 2D6 puntos de daño, reducibles a 1D6 con una tirada de saltar.

Al final de la escalera a mano derecha, la parte principal del sótano está a cielo abierto pero dispone de un a modo de tejado hecho de vigas podridas y matorrales espesos, lo cual hace que la iluminación sea muy pobre. Los cálidos rayos del sol iluminan este lugar al mediodía, pero en otros momentos la luz parece evitar este lugar dejándolo a merced de las sombras. Charcos de agua estancada cubren lo que antes era un suelo liso y cerca de una de las paredes hay cinco túmulos bajos, cada uno de 1,80 m de largo y cubiertos de tierra fresca. Hay una sexta tumba vacía, con un montón de tierra fresca a su lado y una pala apoyada en la pared.

A la izquierda de las escaleras, incrustada en la pared, hay una recia puerta de madera. A pesar de la edad evidente de la puerta, los goznes y la cerradura son nuevos y brillantes, signos de haber sido instalados hace poco. La puerta (FUE 22) está firmemente cerrada con llave y sin una tirada de Mecánica para forzar la cerradura los investigadores habrán de echarla abajo, alertando a Owen. Por el hueco de la cerradura puede verse luz brillante, la cual también brilla bajo la puerta y se percibe el zumbido de un motor.

Más allá de la puerta luces eléctricas iluminan una escena macabra: incontables estanterías cubren las paredes, llenas de botellas de vidrio conteniendo órganos que flotan, pálidos y exangües. Al otro extremo de la habitación se encuentra

EL SÓTANO





Los restos reptantes atacan

Claude Owen, que ha interrumpido su operación al oír la puerta. Está de pie junto a una mesa larga en la que puede verse un cuerpo parcialmente diseccionado (si el guardián lo desea, pérdida automática de 1D3 puntos de COR para quien nunca haya visto nada semejante). En el suelo a su derecha hay un cubo de basura de acero inoxidable con la tapa semibiaerta y manchada de sangre; en un carrito tras él brillan cuchillos, instrumentos quirúrgicos y material de laboratorio.

CLAUDE OWEN, el nuevo reanimador

FUE 11 (16)6 CON 10 TAM 12 INT 18 (4) POD 15
DES 16 APA 10 EDU 21 COR 0 PV 11

Habilidades: Química 60%, Diagnosticar enfermedades 38%, Reír insanamente 95%, Elocuencia 15%, Farmacología 45%, Reanimación 71%, Tratar enfermedades 30%, Tratar envenenamientos 20%.

Armas: Escalpelo 55%, daño 1D4+1 (+1D4)

Puñetazo 55%, daño 1D3 (1D4).

Las cifras entre paréntesis son después de la reanimación.

Manchado con sangre y otros líquidos menos nobles, y con la piel casi tan pálida como la del cadáver sobre el que trabaja, Owen tiene un aspecto horrendo. Sus ojos azules quedan grotescamente aumentados por el grueso cristal de sus gafas. Su aspecto es casi incoloro excepto por su pelo rojo, el cual acentúa la palidez de su semblante. En la mano izquierda lleva un escalpelo grande muy afilado, con la hoja manchada de sangre. Si algún investigador consigue una tirada de Descubrir verá que en el bolsillo de la camisa lleva una jeringa hipodérmica, silueteada bajo la fina bata de laboratorio.

Ahora completamente loco Owen se dirige a los investigadores en cuanto entran en el laboratorio, indicándoles que sólo ellos bloquean su camino hacia la grandeza y la inmortalidad y que esa hora de increíbles beneficios para la humanidad esta al llegar. Todo lo que necesita es tiempo. Sí, es el responsable de la muerte de Frank Charlton aunque no tenía intención de que Charlton atacara a la señorita Nangelo. Si, confesará; sí, irá con ellos sin resistirse pero necesita un poco de tiempo. Owen prometerá cualquier cosa con tal de convencer a los investigadores de que está en lo cierto y si no lo consigue tiene una carta en la manga. Antes de que los investigadores puedan llegar hasta él, Owen le da una patada a la lata de basura que tiene a su lado, liberando así a sus menos logrados experimentos hasta la fecha. Se trata de manos, cabezas, pies y órganos o trozos de carne menos descriptibles que se dirigen reptando por el suelo hacia los investigadores con ánimo de eliminarles.

Los restos animados

Supóngase que los 10 tienen las mismas características
FUE 12 CON 6 TAM 2 DES 16
PV 4 MV 9

<i>Ataque</i>	<i>%</i>	<i>daño</i>
Zarpa/mordisco/ estrangulamiento/golpe	50	1D3

Nota: una vez que uno de estos restos ataca con éxito se aferra a la victima requiriendo una tirada de Resistencia de FUE contra FUE para quitársela. Hasta entonces inflinge 1 punto de daño por asalto.
COR: 1/1D6+1 pero solamente una vez por muchos restos que se vean o encuentren.

Aprovechándose de la confusión de los investigadores, Owen se ríe como un maniaco y luego se corta el cuello con su propio escalpelo. Mientras la sangre salpica toda la habitación (incluyendo a los investigadores que pierden auto-

máticamente 1D3 puntos de COR), Owen se inyecta la jeringa con una dosis de reactivo. En unos segundos se transforma en una maquina de destrucción, una parodia insana de un ser humano, que ataca sin piedad.

Conclusión

Si los investigadores consiguen destruir a Owen y a sus monstruosidades reanimadas encontrarán suficientes productos químicos a mano como para deshacerse de los restos si lo desean. Si quieren evitar que el ser humano conozca la técnica de la reanimación, una tirada de Derecho les informará de que destruir los restos equivale a destruir pruebas y que pueden castigados por evitar tanto una investigación como un entierro decente. Por si alguien esta interesado, el conocimiento utilizado por Owen para crear los restos animados no es duplicable.

Por derrotar al nuevo reanimador cada superviviente recibe 1D6 puntos de COR.

Si se notificó a la Policía y se derrotó a Owen, cada investigador recibe además 1D6 puntos de Crédito. Unas cuantas aventuras como ésta pueden convertir a los investigadores en sólidos ciudadanos del valle del Miskatonic.

Si buscan bien, los investigadores encontrarán las notas del infeliz discípulo de Herbert West en un estante alto, a salvo de cualquier desgracia. Los detalles de la ciencia de la reanimación están contenidos en varios fajos de apuntes, para bien o para mal.

El guardián debería decretar que hacen falta meses o años de estudio y experimentación antes de que las notas puedan tener consecuencias prácticas.

Tanto si los investigadores preservan las notas de Owen como si no, deben saber que la reanimación es posible y que la información necesaria se encuentra en el sótano de la Facultad de Medicina.

Así, una vez aclarado todo, los investigadores tomarán buena nota de que incluso unos cuantos conocimientos pueden ser peligrosos.

Las colinas salvajes

En donde los investigadores pretenden dedicarse a la ciencia durante algunos días pero, desafortunadamente, encuentran pasiones más crudas.

Esta aventura supone un grupo de tres o más investigadores; si son menos, pueden ser borrados del mapa con rapidez. Puede tratarse de expertos combatientes pero será mejor que sean expertos conocedores de la naturaleza humana.

Si bien el tiempo de juego puede variar, la mayoría de los guardianes pueden esperar concluir el escenario en una sola tarde.

Información para el guardián

En “Las colinas salvajes”, los investigadores intentan encontrar el lugar de aterrizaje de un bólido, un meteorito de tamaño significativo. La zona de búsqueda es la zona rural al Noroeste de Dunwich (Massachusetts). No encontrarán ninguna evidencia física hasta el final de la aventura.

La historia empieza con un rastro de luz y una línea de color cuando una bola de fuego cruza el cielo de Nueva Inglaterra, al parecer aterrizando en algún lugar al Noroeste de Arkham.

Como quiera que es la una de la madrugada pocos lo ven pasar. Un autor, solo en su buhardilla, se da cuenta de su paso mientras intenta inspirarse en el cielo nocturno; ilusionado por la visión reemprende su trabajo. Un miembro de la Sociedad Histórica de Arkham, aburrida de leer ensayos en los que se disputa el año auténtico en que se construyó la casa de la bruja levanta la vista, cree que es un rayo un poco raro y vuelve a sus manuscritos, muerta de aburrimiento. Dos alumnos que se cortejan en medio de los viveros del pabellón de botánica de la Universidad murmuran amor eterno iluminados por su brillo, pero no levantan la vista.

El doctor Henry Armitage, incapaz de dormir debido a asuntos que nada tienen que ver con la Astronomía, oye el suave zumbido de su paso y contempla la bola de fuego mientras recorre las oscuras calles que llevan a su casa. El círculo de fuego color verde dorado se desliza por encima de la ciudad y desaparece al Noroeste más allá de las colinas, haciendo bajar levemente el color del brillante cielo de otoño. Dado su estado de preocupación, es inmune a su belleza pero su misterio le inspira. “¿Y ahora qué?”, se pregunta mientras las ascuas desaparecen del cielo.

Hombre de mente ágil, Armitage calcula la dirección aparente del meteoro en relación a unas cuantas estrellas fijas y después corre por la calle de la Guarnición hacia las residencias de los profesores. Allí despierta a un portero el cual a su vez consigue sacar de la cama al doctor Morris Billings,

el joven jefe (y de hecho único miembro) del departamento de Astronomía. Billings tiene un notorio entusiasmo por los cometas y los meteoritos. Una vez dado parte del acontecimiento astronómico y con su tarea intelectual realizada, Armitage vuelve a su casa donde su mujer Eleanor le espera pacientemente, haciendo media.

Por su puesto que si el guardián lo desea, los investigadores también pueden haber visto la bola de fuego.

Poniéndose en contacto con sus colegas de otras universidades de la región, Billings organiza una búsqueda coordinada de una amplia zona del Este de Nueva Inglaterra y el Sur de Canadá. Si los investigadores desean participar en esta aventura deberán presentarse voluntarios para ayudar a los astrónomos.

En su sección de la supuesta elipse del impacto los investigadores reclutan accidentalmente a un psicópata asesino como ayudante. Es, para definirlo de alguna manera, como una religión viviente; incluso su muerte no altera al ídolo de madera que espera pacientemente en el pantano.

Aunque este escenario comienza en un centro de comercio, razón e ilustración, envía después a los investigadores a lugares solitarios, a un sitio remoto y a un lugar olvidado; el guardián deberá prestar atención a los tonos y a los silencios cuando los investigadores se internen en los bosques que hay más allá de Dunwich.

Las características de la familia Stone y del ídolo se encuentran al final de la aventura.

Información para los investigadores

Afortunadamente para el doctor Billings, avistamientos fidedignos de otros astrónomos amigos en Newburyport, Bolton y otras localidades confirman la exactitud de la observación del doctor Armitage; combinando y extrapolando todas las observaciones durante una noche en blanco consigue suficientes datos de triangulación como para calcular una elipse aproximada de la trayectoria de la bola de fuego. No sabe ni puede adivinar dónde cayó excepto que no ha habido informes de avistamientos más al Norte (Montpelier, las orillas del lago Champlain o la metrópolis de Montreal).

A las cinco de la madrugada, taza de café en mano, Billings escribe a máquina (con dos dedos) un relato corto para el *Advertiser*, que se reproduce en las proximidades de este texto.

Esa mañana, Arkham bulle de relatos sobre el asombroso acontecimiento. Aunque poca gente vio pasar el meteorito,

BOLA DE FUEGO SOBRE ARKHAM

**Visitante interplanetario
sobresalta nuestra ciudad**

por el doctor Morris Billings

Departamento de Astronomía de la Universidad Miskatonic

Un raro espectáculo tuvo lugar en Arkham la pasada noche sobre las 1'15 horas de la madrugada. Se trataba de una bola de fuego, un meteoro lo suficientemente grande como para que fuera posible su penetración en la atmósfera y su llegada a la Tierra. Observadores en puntos tan lejanos como Portland y Framingham también informaron haber visto el rastro flamígero.

Nuestro visitante puede haber dejado algún rastro tangible de su presencia. Quien desee saber cómo ayudar a encontrarlo, que siga leyendo este artículo.

Los afortunados que pudieron ver el acontecimiento comentaban los sutiles colores verdes y dorados de sus fuegos. Algunos oyeron silbidos y zumbidos apagados; un hombre en Nashua afirma haber oído explosiones a alguna distancia.

Los bólidos, comúnmente conocidos como bolas de fuego, por lo general se rompen al aproximarse a la superficie de la Tierra y sólo en raras ocasiones son lo suficientemente grandes y rápidos como para dejar un agujero grande (llamado cráter) cuando toman tierra.

Una formación muy grande de ese tipo se cree que existe cerca de Winslow, Arizona. Los del lugar recuerdan la gran bola de fuego de 1913 que pudo verse desintegrar en una trayectoria que iba desde Saskatchewan a la isla de Bermuda.

Muchos meteoros caen a la Tierra, pero pocos sobreviven a los tremendos choques y fricciones que

tienen lugar al colisionar con nuestra atmósfera. Los que sobreviven ofrecen importantes conocimientos científicos acerca de nuestro sistema solar y quizá de su historia.

Se buscan cazadores de bolas de fuego

Estoy organizando una búsqueda de fragmentos de la bola de fuego de la pasada noche. Para evitar la duplicidad de esfuerzos y también para recibir instrucciones especiales, los ciudadanos interesados deberán ponerse en contacto conmigo en el Departamento de Astronomía de la Universidad, a fin de recibir sus asignaciones de búsqueda. Esperamos especialmente que entre los voluntarios se encuentren propietarios de vehículos.

Es imperativa la rapidez en encontrar los fragmentos del bólido puesto que cada hora que pasa aumenta la posibilidad de contaminación con elementos naturales. A los voluntarios se les explicará cómo buscar los fragmentos y se les asignarán zonas de búsqueda para evitar la duplicidad de esfuerzos.

Los meteoritos descubiertos serán expuestos en la Universidad con mención expresa de los descubridores. Recientemente tuve ocasión de visitar la colección del *Naturhistorischen Hofmuseum* en Viena y el efecto es como para llenar de orgullo tanto a la ciudad como a la Universidad.

afirmar haberlo visto confiere en segundos un estatus tal que en poco rato hay ya docenas de versiones que hacen volar monstruosas bolas de fuego en todas las direcciones del compás.

La mayoría de los investigadores deberían estar orgullosos de tan fenomenal comienzo de una aventura y no requerirían más para ponerse en acción.

Si se muestran remisos, hay un rumor que circula por la ciudad acerca de que la Universidad va a ofrecer una recompensa en metálico (el rumor es falso, sólo los arqueólogos se arriesgan a la falsificación de las evidencias científicas inherente a ofrecer recompensas en metálico).

Quizá los investigadores fueron testigos del paso del meteorito y hayan decidido montar su propia búsqueda, tur-

bados (al igual que el doctor Armitage) por cosas que caen del cielo.

Si algún investigador experto que no tenga muchas ganas de aventura posee un vehículo puede ser arrastrado por sus amigos o quizá por alguna amiga atractiva a quien le guste ir a buscar bolas de fuego en la espesura.

El sueño del doctor Billings

Aunque el semestre de otoño acaba de empezar, Billings enfoca todas sus (considerables) energías hacia la recuperación de alguna parte del bólido. Por una coincidencia afortunada su reciente tesis doctoral ("Extracción mediante disol-

ventes de compuestos orgánicos contenidos en condritas carbonáceas transplutónicas”) contenía en un apéndice una colección de procedimientos de búsqueda extraordinariamente bien diseñados para un caso como el que nos ocupa. El bólido de la pasada noche representa no sólo una ocasión de reunir nuevos datos científicos sino para Billings la oportunidad de convertirse en portavoz y organizador de otras búsquedas semejantes por todo el mundo, viajes quizá financiados por la Sociedad Geográfica Nacional u otras organizaciones de prestigio.

Cuando los investigadores llegan al despacho de Billings ven un cartel en la puerta:

Voluntarios para la bola de fuego

Nos reuniremos a las 15 horas en el aula S-111. Necesitamos cuanta más gente mejor. Una vez iniciada la sesión explicativa no se permitirá la entrada.

A la hora indicada, en el aula hay más de 90 personas que llenan el anfiteatro, cuyas paredes están recubiertas de madera de nogal. Las conversaciones reflejan interés y expectación. Al cabo de unos momentos aparece Billings. Es un joven bajito, delgado y algo nervioso, con gafas de montura metálica; lleva un traje de excelente factura y estilo conservador, a la última moda de Cambridge. Se ajusta el nudo de la corbata mientras se pregunta para sí qué estarán preparando sus colegas de otras universidades y comienza.

Aunque su voz no es muy potente, su entusiasmo contagia a los oyentes.

En pocos minutos, Morris explica qué es una bola de fuego, por qué es más probable que los meteoritos caigan a tierra pasada la medianoche, por qué las características orbitales de la bola de fuego parecen excluir que provenga de las conocidas lluvias de meteoros Dracónidas u Oriónidas, por qué algunos observadores la vieron tambalearse (los movimientos sinuosos de los bólidos parecen estar causados por fragmentos que se desprenden de la masa principal, alterando así la estabilidad del vuelo) y que las bolas de fuego son difíciles de encontrar porque sus fuegos normalmente se atenúan al espesarse la atmósfera a unos 16-22 Km por encima de la tierra, por lo que sólo los mayores llegan en llamas a la zona de impacto.

El doctor Billings enseña tres fragmentos de meteoritos, cada uno de menos de 3 cm de ancho, de cada uno de los tipos conocidos (hierro, hierro y piedra y piedra). “Si los encuentran, recójalos y marquen el lugar para que puedan guiarme hasta allí y volverlo a explorar posteriormente. Me gustaría añadir que a veces es difícil reconocer un meteorito a simple vista. Una pista segura es que tenga a su alrededor una ‘costra de fusión’, un envoltorio fino, negro y vítreo, producido por su caída a través de la atmósfera.”

Sobre un mapa de Nueva Inglaterra traza la trayectoria aparente del bólido e indica una zona al Sur y al Oeste de Nashua (New Hampshire) como el lugar más probable del

impacto y, basándose en quién dispone de automóviles, empieza a atribuir asignaciones geográficas. Cada grupo deberá intentar cubrir una zona de una extensión aproximada de 52 Km² de terreno.

“Ya sé que eso dificulta la búsqueda a pie, afirma el astrónomo, “pero hay que hacer el intento. La información local puede ayudar a estrechar los márgenes de búsqueda. Recuerden que si alguien vio la bola de fuego pero no oyó explosión alguna, probablemente ello quiere decir que no aterrizó cerca.”

A los investigadores les toca una zona al Norte de Dunwich pero no muy lejos de esta población. La aventura presupone que disponen de automóvil o que alguien con un Crédito elevado puede conseguir uno prestado. Si uno o más de los investigadores tiene al menos un 25% en Astronomía o Física, Billings se muestra encantado de contar con ellos, les proporciona copias mimeográficas de sus cálculos de trayectoria, su teléfono particular y de paso les pregunta *sotto voce* “¿Qué tal me ha quedado?”, haciendo referencia a su disertación.

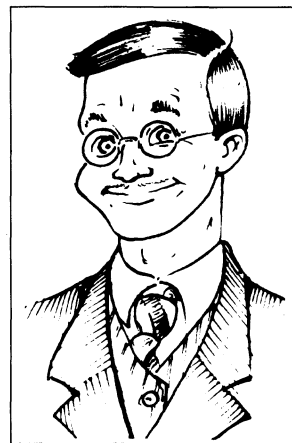
Una vez con un objetivo y una zona de búsqueda, y con la esperanza de contribuir al avance de la ciencia, los investigadores pueden partir.

Pueden trazar planes tan elaborados o tan simples como quieran, incluyendo todo el equipo que razonablemente puedan llevar en su coche o camión (N. del T.: una ametralladora calibre .50 *no* es razonable). Si comienzan los preparativos inmediatamente después de la conferencia de Billings probablemente puedan partir antes del anochecer, pero quizá lo más sensato sea partir al día siguiente.

No existe ningún mapa de carreteras adecuado a la tarea, al menos uno que los investigadores puedan obtener. Cada condado dispone de registro de la propiedad, por lo que existen trazados y notas divisorias (o mapas), pero no son reproducibles a menos que alguien se tome la molestia de pasarse varios días copiando y ensamblando. Algunas empresas (por ejemplo las asociaciones de ayuda al automovilista) ofrecen mapas turísticos pero son siempre a gran escala y de carácter general y ninguno muestra todas y cada una de las casas y caminos, al contrario de lo que hacían los mapas británicos (del British Ordinance Survey) de la época.

Los investigadores avisados pensarán en llevar consigo ejemplares de los periódicos del día de Arkham, notablemente del *Advertiser*, para probar que lo que dicen es cierto y también como pequeños regalos. La gente del interior que está suscrita a periódicos los recibe por correo y aún no habrán tenido noticias de la bola de fuego; no existen líneas de teléfono rural excepto entre líneas de enlace entre ciudades; la señal de las estaciones de radio apenas llega a Dunwich y no más allá.

Siguiendo sus propias instrucciones, Billings coordina la búsqueda del meteorito y bajo ningún concepto se une a ningún grupo, ni siquiera al de los investigadores. Su recompensa llegará más tarde, cuando publique (como espera) pruebas irrefutables de que hay formas de vida a la deriva en el espacio interestelar.



Dr. Morris Billings

TRES DÍAS EN LAS COLINAS

El primer día

Aquí tiene el guardián oportunidad de describir el paisaje lovecraftiano en toda su soledad y su extraña belleza. A las afueras de Arkham las granjas son prósperas y bien cuidadas; conforme los investigadores se alejan, los tejados de pizarra van siendo reemplazados por tabloncillos deformados y techos de paja vencidos por el peso; las paredes recias y enaladas dejan paso a piedra desigual o maderos sin pulir; las limpias y orgullosas casas de labor se convierten en cabañas y chozas de aspecto precario; los rebaños saludables menguan hasta quedar reducidos a puñados de animales sucios, y los campos bien cuidados ceden su lugar a pastos, matorrales, brezos y zarzas. La carretera se transforma en dos surcos profundos por los que hay que transitar lentamente, con abundantes meandros y protuberancias; los puentes ceden el paso a vados de piedra y bancos de arena de resistencia incierta; quizá incluso la lluvia y el viento hagan más difícil la exploración.

Los investigadores pasan al lado de granjas abandonadas antes de la Guerra Civil, cuyos propietarios se trasladaron al Oeste hace mucho tiempo y cuyos campos están descuidados. Aquí y allá se pueden ver cimientos de granito que brillan como hileras de dientes. El paisaje da marcha atrás en el proceso de evolución mientras los investigadores se dirigen a Dunwich y más allá.

El tono de aquéllos a los que preguntan también cambia. Las primeras granjas en las que se detienen están llenas de gente amable que les ofrece café y pasteles, y discuten la búsqueda del meteorito con gran interés. Pero hacia el Oeste y el Norte la gente es más reservada y aún más allá, hosca. En las colinas, cuyas cimas Lovecraft describiera como “demasiado redondeadas y simétricas como para dar un sentido de tranquilidad y naturalidad”, teniendo como tienen “los extraños círculos de altos pilares de piedra que coronan la mayoría de ellas”, los lugareños son directamente hostiles y se niegan abruptamente a responder.

El guardián deberá determinar a cuántos granjeros, sus mujeres, peones, reclusos, ermitaños y viajeros entrevistan los personajes. Algunos de los locales rehusan temerosamente hablar acerca del extraño suceso; otros mienten como bellacos si creen que ello les puede favorecer o enviar a ‘esos richachos de la ciudad con todo y automóvil’ tras una pista falsa.

Un sujeto taciturno conduce a los investigadores hasta un establo cercano y abre la puerta de golpe para revelar en la oscuridad del interior un ternero recién nacido, de dos cabezas. Dice que nació la pasada noche y que más vale que los investigadores dejen estas cosas en paz.

En realidad dos granjeros vieron pasar la bola de fuego y están dispuestos a relatarlo, ambos describiendo una tenue lengua de fuego color rojo-anaranjado, que dejaba un rastro de humo a través del cielo. “Sí,” dice uno, “e hizo un ruido tremendo cuando acabó de pasar, como el de 20 cañones quizá.”

La noche se acerca. Los investigadores pueden pedir cobijo en casa de un granjero que accederá de mala gana y que exhibirá intensas sospechas acerca del comportamiento de los investigadores hacia su hijo (si hay mayoría de investigadoras) o de su hija (si hay mayoría de investigadores). Los guardianes pueden introducir chistes de vendedor ambu-

lante bajo su responsabilidad. Si los investigadores acampan junto al camino nadie les llama la atención.

El segundo día

Ya adentrados en la zona de búsqueda, el grupo explora pacientemente todos los caminos y senderos, llamando a todas las puertas. De nuevo el guardián deberá determinar el número y tipo de encuentros que mejor convengan al grupo.

En algunos lugares, han caído ramas que bloquean los raramente usados caminos de carro (una tirada de Descubrir fallida puede hacer creer a un investigador crédulo que han sido cortadas). El desgaste del trayecto ha afectado al cambio de marchas del vehículo, haciendo difícil que el conductor pueda pasar de la primera marcha. Una tirada de Mecánica permite arreglar el cambio pero el investigador que la realiza se da cuenta de que pronto se volverá a estropear.

Conforme avanza la tarde, el guardián pedirá una tirada de Seguir rastros o de Descubrir. Si se consigue, puede verse que uno de los caminos en realidad no acaba donde parece acabar sino que, si bien a primera vista no es obvio, continúa hacia el Norte, sólo ligeramente cubierto de hierba, evitando la falda de las colinas que ahora parecen más altas. Si los investigadores siguen la ruta, al cabo de un kilómetro encuentran una zona desbrozada con una cabaña de troncos bien cuidada, no lejos de la sombra de las oscuras y amenazadoras colinas. Un hombre con barba, grande, sano y feliz sale a recibirlos alegremente.

Si la tirada falla, los investigadores se refugian en una granja en ruinas en un cruce de caminos; el viento se cuela por todos los rincones y las voces de las aves nocturnas casi parecen gritos de alarma. A la mañana siguiente, con mejor luz, todos pueden ver el camino semioculto y votan seguirlo, lo que proporciona el mismo resultado que el párrafo anterior.

Y aquí es donde realmente comienza el escenario.

La familia Stone

El hombre se presenta a sí mismo como Levi Stone, extendiendo una manaza amable a cada investigador por turno y haciendo una deferente inclinación de cabeza a las investigadoras. Con algo menos de 35 años Stone es amable e sagaz, como un oso barbudo y simpático. Irradia buen humor. Después de pasar el día anterior entre lugareños hoscos, la actitud de este hombre representa un giro total, como el sol atravesando las nubes en un día nublado, o como una bebida fresca para una garganta reseca.

Les pregunta qué les trae por allí y cuando mencionan la bola de fuego se anima aún más. La noche de la bola de fuego oyó una fuerte detonación y antes un zumbido como de algo pasando por encima y recuerda que pensó que era raro por no ser ya tiempo de tormentas. Ahora que sabe qué pudo ser se presenta voluntario para ayudar en la búsqueda: “Las cosechas ya están todas recogidas y vivimos bien de lo que el Señor nos concede.” Les invita a conocer a su familia y a pernoctar en su casa mientras estén por la zona, diciéndoles que esperen fuera un momento mientras va a buscar a Hannah y a Zekle.

En unos minutos se abre la puerta de la cabaña y Levi les indica que entren. La cabaña dispone de una sola estancia de unos 6 metros cuadrados, con espacio para cocinar, para comer y para que Zekle duerma. Debajo hay un sótano

grande, para almacenar comida, al que se puede acceder mediante una trampilla con escalera desde dentro o bien desde una segunda puerta fuera. Una estrecha escala lleva al desván, donde duermen Levi y Hannah.

Además hay una leñera de gran tamaño, bien provista de troncos, adosada a una de las paredes, y a la que se puede entrar desde la cabina y desde fuera de ella.

Al entrar los investigadores, se levanta una mujer pálida, de la edad de Levi, sonriendo tímidamente. Levi la presenta como Hannah, su mujer, y ella dice hola en voz baja. Un chico de unos doce años está sentado a la mesa, tallando un trozo de madera con un cuchillo; es Zekle (diminutivo de Ezequiel), a quien su padre acaricia el pelo, orgulloso. Zekle estudia a los recién llegados rápidamente, fijando la vista en seguida en armas u otros objetos intriganes.

Habiendo decidido que ya todos se conocen, Levi pide café y comida y los investigadores empiezan a disfrutar de la hospitalidad de la familia Stone.

La familia es casi autosuficiente. Levi y Zekle cazan la mayor parte de la carne. Hannah pasa el tiempo en la casa y Zekle en su mayoría con su padre. En los alrededores de la cabaña tienen cabras y terneros que les dan carne y leche. A poca distancia tienen una pocilga y un pequeño gallinero. Disponen también de un huerto bastante grande y algunos de los perales, manzanos y cerezos que hay plantados son ya lo bastante grandes como para dar cosechas decentes. Hannah y Zekle van cada día a un arroyo cercano a por agua. Cada pocos meses Levi hace un viaje a la ciudad a lomos de su mula para hacer trueques o comprar cosas que no puede cultivar, como queroseno para las lámparas. Cuando viaja, Levi deja a Zekle al cargo de Hannah.

Zekle aún no tiene fuerza suficiente como para atender la granja y cazar, pero puede dar de comer a los animales y regar las plantas, que es lo que hará mientras Levi ayuda a los investigadores en su búsqueda.

Los investigadores pueden dormir bien en uno de los cálidos y espaciosos rincones de la cabaña o bien en tiendas de campaña en el exterior.

Compartiendo la comida, los Stone son un retrato perfecto de armonía doméstica: Levi charlando amigablemente, Hannah sirviendo plato tras plato en silencio y el joven Zekle tallando madera sin decir gran cosa. Levi explica esto como timidez pero en realidad Zekle no le ve mucho sentido a hablar con gente muerta (o que pronto va a estarlo).

Verdades incómodas

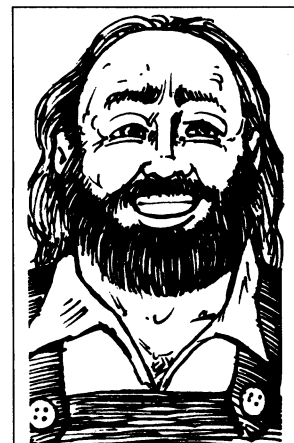
Éste bien podría ser el lugar más peligroso en que los investigadores se hayan aventurado nunca. El sonriente Levi es una piraña, un maniaco asesino; la palabra psicópata no es suficiente para describir su carácter maléfico puesto que no tiene en cuenta su astucia, su maliciosa facilidad para la persecución, su firme mano para la tortura ni su sutil deleite por matar lentamente.



Zekle Stone



Hannah Stone



Levi Stone

Hannah es víctima, prisionera y testigo de todos sus crímenes; Levi necesita esta audiencia. Zekle es un interrogante, un niño con una educación antinatural que oscila entre la adoración y el temor a su padre-depredador.

Levi era el menor de una familia en que todos los hijos eran varones. Su madre murió al nacer él. Hijos de un padre mentiroso y vengativo, cada hermano la emprendía con los más pequeños que él y Levi, el menor, recibía vejaciones de todos ellos hasta que creció y empezó a ser fuerte; cuando empezó a vengarse de sus hermanos, el juego empezó a perder gracia para ellos y llegó el momento de marchar para Levi.

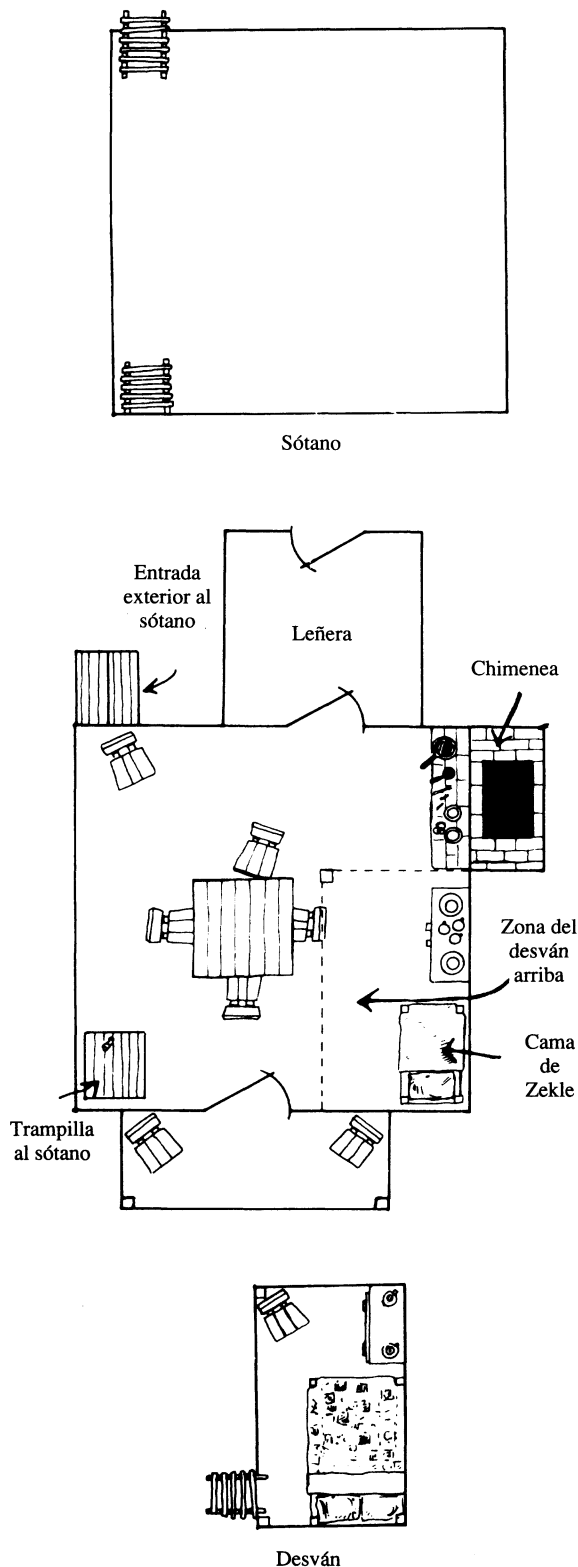
Hannah era la hija mediana de una enorme familia, tan callada e introvertida que ya de niña parecía una sirvienta. Cansado de comprarle ropa y sabiendo que la poco avisada Hannah jamás pescaría un marido con dinero o posición, su padre le buscó uno para quitársela de encima y se fijó en Levi.

Ignorante, sin recursos y carente de fortaleza moral, Hannah accedió como lo hubieran hecho un perrillo o una oveja. Levi se sintió elegido y dispuesto a iniciar su propio clan. A los recién casados se les dio un caballo viejo, un hacha, una sierra, unas cuantas semillas, unas gallinas y unos terrenos ondulados y llenos de cañadas en las colinas. Después de eso, ambas familias les ignoraron. Levi arrancó tocones y construyó una cabaña; el primer año vivieron de bellotas, plantas silvestres, pájaros y caza menor, así como de arroz salvaje recogido en la ciénaga.

El descenso de Levi fue gradual. Al principio era bueno con Hannah pero pronto sintió el legado de los Stone en su corazón y cuando las cosas iban mal la gritaba y después dio en pegarla. Asustada, aislada y sola, Hannah llegó a admitir que ella tenía la culpa de todas las desgracias, que a menudo no le dejaba otro camino que castigarla y que, incluso cuando la castigaba, Levi era amable y magnánimo con ella. Cuando nació Ezequiel, Levi se encontró con un nuevo súbdito a quien enseñar y someter. Levi soñaba con tener muchos hijos pero Hannah, como en una rebelión inconsciente, después de Ezequiel sufrió siete abortos. Si tuviera oportunidad, a Levi le gustaría reemplazarla por una hembra más fértil.

Aunque no tenía a dónde ir, Hannah intentó escapar cuando se iniciaron los crímenes, pero Levi la trajo de vuelta a casa de forma rápida y efectiva. Las dolorosas lecciones que le enseñó en aquella ocasión aún no las ha olvidado. Ahora, cómplice de múltiples asesinatos, no se atreve a traicionar a su marido ante sus infortunados huéspedes.

LA CASA DE LOS STONE



Los crímenes comenzaron cuando Levi encontró algo en los bosques. Había herido a un ciervo y lo siguió hasta la ciénaga, en cuyo centro había una isla de árboles retorcidos y allí se encontró de bruces con un ídolo de madera agrietada y maldad infinita. Su presa, el ciervo, yacía a sus pies muerto de la impresión.

Era más antiguo que los bosques, más que el hechicero que había tallado la terrible imagen y aún más terrible que el padre de Levi; el cazador cayó gimiendo de rodillas en un éxtasis de miedo mientras que con un leve zumbido y borboteo la basta madera absorbía la sangre del ciervo.

El ídolo empezó a aparecersele en sueños. Aterrorizado, movido por un amor potente y oscuro, Levi le visitaba un día tras otro. Cada día la madera del ser se iba quedando más pálida y seca y los sueños empeoraban. Levi mató muchos animales para él y un día se encontró con un vagabundo hambriento y que buscaba trabajo. Esa noche, por primera vez en muchos siglos, la estatua bebió su licor preferido. El descubrimiento llenó a Levi de un poder ciego y salvaje que le hizo recorrer triunfalmente el bosque.

Ahora vive para alimentar a su dios de madera. Cualquiera que se acerque accidentalmente por su casa o que pueda ser atraído hacia allí se convierte en el cáliz escogido de la sangrienta religión de Levi. Una o dos veces al año basta. El esquema es siempre el mismo: hace amistad, desarma, traiciona y ataca. A veces organiza un accidente para incapacitar a la víctima, a veces basta un golpe rápido por la noche. El método de adquisición no importa siempre que el último suspiro y la savia de la vida se rindan a los pies del ídolo de la ciénaga.

Hannah no ve manera de escapar de esto. A cada víctima los sentimientos la van abandonando y se queda más abúlica y menos horrorizada. A Zekle le atrae el poder de su padre y le repele su brutalidad. Ni una ni otro han visto al amo de su padre, el ídolo de la ciénaga. Hannah se quedaría paralizada de terror, reconociendo en sus rasgos algún negro brillo de su marido. Zekle desearía su poder lo suficiente como para someterse devotamente a su padre o quizá lo bastante como para matarle a fin de obtener para sí todo el poder de la estatua, iniciando así un nuevo ciclo.

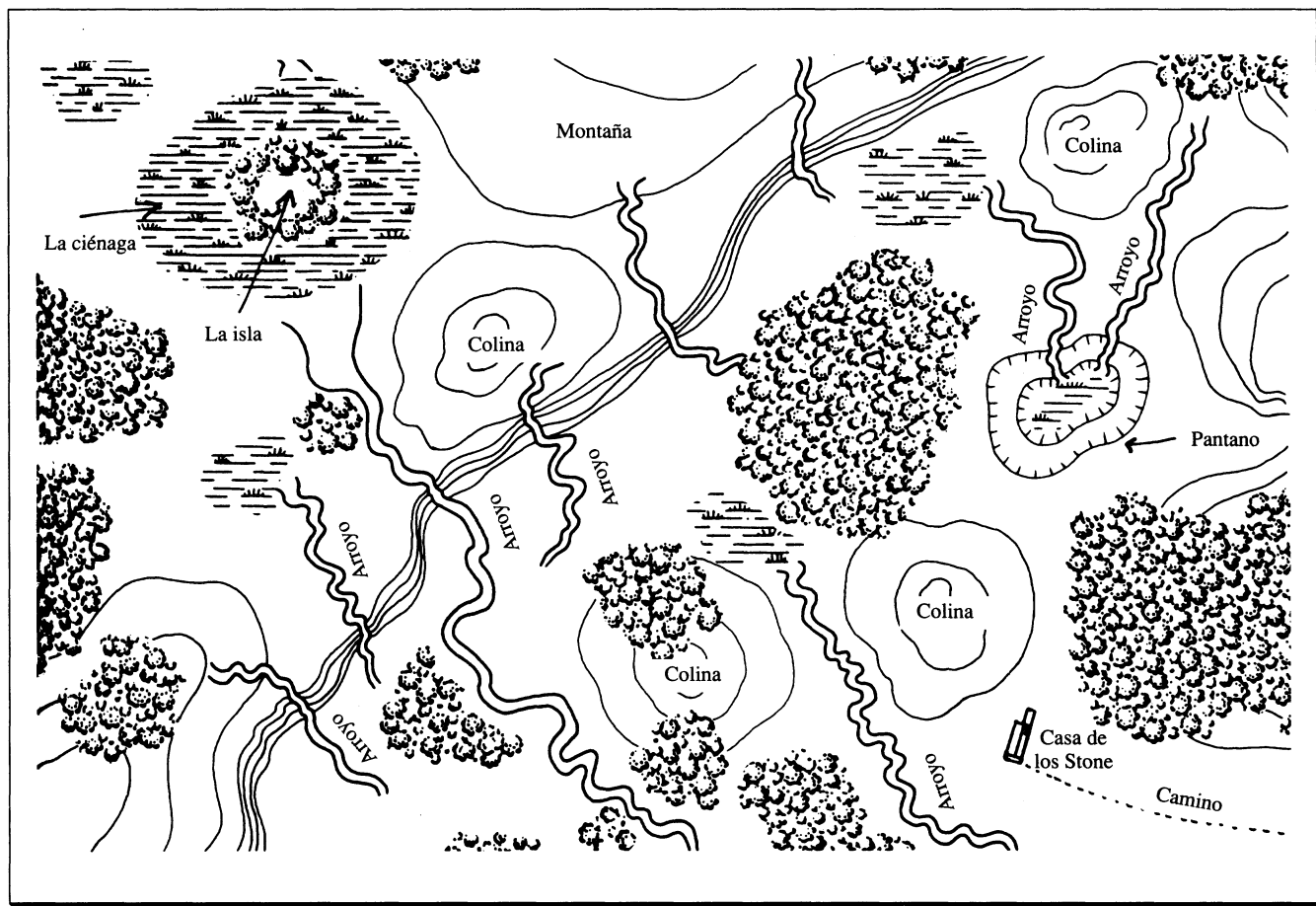
De una forma o de otra, los Stone están listos para actuar de nuevo.

El tercer día

Levi alienta la búsqueda del meteorito mientras estudia a su presa y decide cómo y cuándo pasar a la acción. No mentía cuando afirmó haber oído truenos: la detonación les despertó a los tres y Levi pensó que habría tenido algo que ver con su dios. Ahora sabe que el ídolo puede hacer caer estrellas y lo encuentra gratificante. En cuanto pueda y una vez haya despachado a estos mensajeros se propone buscar las piedras que ellos buscaban y llevárselas a su ídolo.

Como Levi bien sabe, es posible rastrear las colinas durante semanas o meses sin pasar dos veces por el mismo sitio. Les mantendrá bien alejados del oscuro lugar donde acecha el ídolo; la ciénaga es peligrosa de veras y no hay que atravesarla a la ligera.

Caminando en línea abierta (para cubrir más terreno), agachándose y volviéndose a levantar, los exploradores se enfrentan a una ardua labor. Kilómetros de árboles oscuros, montones de piedras, cañadas y cursos de agua; riscos verticales con pequeñas cataratas; extensiones pantanosas insalubres; miradores despejados; campos cubiertos de zarzas;



Zona alrededor de casa de los Stone

cuevas oscuras y profundas. Encontrarán matorral, coníferas, maderas duras, espinas, musgos, arroyos burbujeantes, helechos, trochas y troncos podridos, pero ni una sola carretera, camino o sendero.

Esperan ver ramas rotas recientemente, tierra calcinada, o incluso los restos de un pequeño incendio causado por la caída al suelo de una fracción del meteorito.

Las colinas de su sección de búsqueda se encuentran todas al Oeste de la casa y tardarán varios días en explorarlo todo de forma adecuada. Mientras tanto, Levi no deja de charlar, ayudarles en los tramos más difíciles, hacerles dividir y decirles dónde reunirse de nuevo (como para cubrir más terreno pero en realidad para acostumbrarles a estar separados), explicar relatos populares acerca de la zona y en general siendo el anfitrión y guía perfecto.

Con una tirada de Psicología un investigador notará como si estuviera siendo vigilado. Un piedra cayendo de lo alto de una cañada puede delatar a un vigilante; una sombra entrevista puede ser hombre o animal; un animal destripado puede ser la comida olvidada de un depredador o una macabra advertencia. Levi no puede disfrutar del todo de sus habilidades depredadoras sin proporcionar pequeños avisos como prueba de su omnipotencia y de la inconsistencia de sus víctimas. Incluso un psicótico total deja algún rastro pero Levi no está detrás de todos los incidentes sino que otros pueden estar causados por la imaginación de los investigadores y otros aún por los fantasmas de los asesinados que intentan prevenirlos.

Los guardianes sutiles y manipuladores sabrán establecer una profunda amistad entre Levi y los investigadores. Los

jugadores cínicos pueden suponer que Levi es "el amable PNJ que está puesto para mostrar cómo funciona el monstruo, y para ser devorado por él." Lo que no pueden imaginar es que Levi es el monstruo.

Los preparativos de Levi

Inicialmente Levi busca obtener la confianza de los investigadores. Sabe quiénes sospechan de él y les corteja de forma deliberada, mostrándose muy amable y teniendo con ellos pequeñas atenciones. Por supuesto que, en venganza, serán los que torture más despiadadamente antes de asesinarlos.

También quiere que los investigadores se acostumbren a estar a solas con él. Quizás provoque discusiones entre ellos siendo abiertamente galante, descubriendo fallos o explicando cosas al parecer inocentes de los unos a los otros. Quizá muestre a uno y no a otro algún atajo para rodear un obstáculo.

Les hace andar incesantemente para arriba y para abajo todo el día (él está en gran forma y además antes de matar siente la emoción del cazador) por lo que los investigadores cuyo TAM sea mayor que su CON estarán molidos al final de la jornada y caerán en la cama como un saco de patatas.

Cuando pueda, intentará incapacitar al que parezca más fuerte de los investigadores para ponerse las cosas más fáciles. A continuación se relacionan algunas tácticas posibles.

- Desprende una roca de un despeñadero, causando 2D6 puntos de daño (la mitad si se consigue una tirada de Saltar).



Un descubrimiento en la Isla

- Hace que un investigador pise un cepo lobero, que ocasiona 1D8 puntos de daño (una tirada de Descubrir permitirá verlo antes de que sea demasiado tarde) mientras él está aparentemente distraído mirando una piedra, para parecer inocente.

- Consigue que Hannah tire agua hirviendo sobre alguien al tropezar con un objeto que algún investigador haya dejado por el suelo, con lo cual la víctima recibe quemaduras por valor de 2D4 puntos de daño (la mitad si se consigue una tirada de esquivar).

- Simula con gran alharaca matar una serpiente de cascabel en la cabina el primer día de estancia de los investigadores (“Les gusta el calor, ¿saben?”) para después esconder una en la cama de uno de ellos. La serpiente tiene un 75% de probabilidad de picar, inyectando un veneno de potencia 10 que actúa rápidamente.

- Se deja un hacha muy afilada, con la hoja hacia afuera, escondida entre la leña que hay preparada para echar al fuego. Si se pisa, causa 1D8 puntos de daño a menos que una tirada de Descubrir permita verla *in extremis*.

Conforme los accidentes aumentan, Levi sentencia: “Tch, tch. Parece como si la roca nos quisiera decir que no quiere que la encuentren.”

Cómo cogerle

El hombre es astuto y cuidadoso, por lo que no se le podrá coger fácilmente. Aparte de la percepción de que está estudiando a los investigadores existen pocas pistas.

Zekle, cuyo padre parece tan animado, es increíblemente retraído. Una tirada de Psicología con el chico sugiere que está desbordado por su padre pero no consigue encontrar rastro de éxitos compensatorios, hosquedad o mal comportamiento deliberado.

Una tirada de Psicología sobre Hannah muestra que es curiosamente indiferente a su aparentemente maravilloso marido. ¿Estará enferma? Una tirada de Diagnosticar enfermedades no muestra síntoma alguno. Es demasiado retraída como para que se le note el miedo; la actual faz radiante de Levi es para ella mucho más descorazonadora que cuando le grita porque le muestra lo felices que podían haber sido.

Hannah cojea ligeramente y su larga falda siempre le cubre las piernas. Si se consigue hacer que se las suba ligeramente, se pueden ver unos sucios vendajes en los muslos, que cubren las marcas de los grilletes. Cuando Levi se ausenta o está de mal humor, la encadena a la estufa de cocinar, dejándole 4’5 m de cadena para que se mueva por la cabaña. Las tablas del suelo alrededor de la estufa están rayadas y desgastadas del roce con la cadena, lo que puede notarse con una tirada de Descubrir dirigida al suelo. Levi guarda la cadena, los grilletes y el candado en el cobertizo de las herramientas, envueltos en un trapo engrasado, cuando no los usa.

La letrina es una débil estructura de madera encima de un hoyo. Cuando éste está lleno, Levi cava otro, levanta en vilo la letrina y la traslada sobre el nuevo agujero, tapando el anterior. Se encuentra cerca de la casa. Sin embargo, una tirada de Idea permite darse cuenta de que Levi nunca la utiliza. Es extraño. Una vez al día, Levi visita a su ídolo postrándose ante su terrible mirada, murmurando letanías y cantándole de una extraña y quebrada manera. Luego marca el perímetro de la isla con sus excrementos. Aunque utiliza

diferentes excusas, tiende a desaparecer de casa sobre la misma hora y sigue aproximadamente la misma ruta cada vez, por lo que se puede seguir una especie de sendero con una tirada de Seguir rastros. A veces es capaz de traer de vuelta a casa un conejo o una perdiz, atrapados en un cepo, para demostrar que estaba cazando.

La isla de la ciénaga

La ciénaga se encuentra detrás de una colina. Es aproximadamente circular, de unos 600 m de diámetro y con una isla también circular y cubierta de arbolado en su centro. Con una mirada casual, un geólogo diría que no hace muchos siglos allí había un lago. Tras un cuidadoso análisis ese mismo geólogo llegaría a la sorprendente conclusión de que el lago no era sino un cráter de impacto formado después de la última glaciación. Dos horas de búsqueda y una tirada de Geología permitirán a los investigadores llegar a la misma conclusión.

Hacia el amanecer o el anochecer puede oírse el croar de miles de ranas que dejan de hacerlo si se acerca algún intruso, lo cual constituye un excelente sistema de alarma.

Aunque se llena lentamente de fango y residuos vegetales, que ocultan su pasado, la ciénaga es aún peligrosa. Gases nocivos burbujan aquí y allá e incluso la tierra firme es resbaladiza y desigual (DESx5 para no caerse). Los investigadores incautos que fallen una tirada de Descubrir pueden poner el pie en una poza de fango negro, lo suficientemente honda como para requerir una tirada de Nadar. Si bien la estación ya está muy avanzada para tener que preocuparse por los mosquitos, las sanguijuelas siguen en sus puestos, a la espera de víctimas.

Levi ha colocado trampas en los caminos que conducen a la isla, que sólo activa cuando tiene ‘visitantes’ en la cabaña.

Cada investigador que intente llegar a la isla deberá tirar Suerte para no tropezar, o bien con una trampa de lazo o un cepo para osos. Tírese 1D6: 1, 2 ó 3, trampa de lazo; 4, 5 ó 6, cepo de osos.

La trampa de lazo es la clásica que deja a la víctima colgando, cogida por un pie. Ésta se puede liberar por sí sola si y solamente si tiene DES 10 o más y además dispone de un cuchillo.

La trampa para osos es de acero, causa 1D10 puntos de daño y atrapa a la víctima con FUE 15. Para soltarse hará falta una tirada de resistencia de FUE contra FUE pero sólo una vez por hora. Dos personas pueden combinar sus FUE para intentar liberar a la víctima.

Una vez penetrada la línea de trampas (algunos investigadores estarán sin duda en ese momento manchados, malolientes, llenos de picadas o muertos de frío), se pasa a través de un grupo de árboles oscuros, de tronco negro y retorcido y ramas que parecen garras. El espeso follaje tapa la mayor parte de la luz e impide ver el claro interior.

Al acceder al interior de la isla, el terreno se vuelve fangoso; de él, sólo sumergidos en parte, sobresalen los cadáveres y esqueletos de las anteriores víctimas de Levi, arrojados de lado, desgarrados, descompuestos, llenos de gusanos, esqueléticos. Aquí sobresale una pierna verde e hinchada, allá una caja torácica, acullá un rostro semiputrefacto de ojos lechosos. Contemplar el jardín de Levi cuesta 1/1D8 puntos de COR. Los investigadores que salgan ahora huyendo se ahorrarán la contemplación del ídolo que está más adentro.

El dios de Levi

Los indios Abenaki del Oeste, en cuyas antiguas tierras se encuentra la propiedad de Levi, decían que el primer ser humano fue tallado en piedra por *Tabaldak* (= el dueño). A Tabaldak no le gustó el resultado y destruyó sus prototipos, tallando un segundo hombre y una segunda mujer en madera. Estos le gustaron y por tanto ellos fueron el padre y la madre de los Indios.

Así pues, entre los hechiceros de los Abenaki, la madera era una sustancia primigenia, especialmente apropiada para el hombre. El poderoso *mahdawlinno* (= hechicero) de los Abenaki que talló y esculpió el dios de Levi escogió bien el lugar donde hacerlo, un cráter lleno de materia de las estrellas. La imagen sacada del gran tronco se reveló con tan insana inspiración y salvajismo que capturó perfectamente la esencia infame de su modelo. Saliendo de su trance, el prehistórico vidente comprendió lo que había ayudado a venir al mundo y trató de desmembrarlo con sus propias manos. Murió agónicamente, siendo la primera víctima del ser.

La cara es de una fealdad espantosa, el rostro sardónico de un ser degradadamente maléfico, una cruda reproducción de un abominable dios oscuro de más allá del espacio y el tiempo. A lo largo de los siglos, la madera de pino se ha ennegrecido hasta alcanzar un color parecido al ébano gracias a las malsanas aguas de la ciénaga. También se ha manchado, y mucho, de sangre y espera pacientemente las últimas gotas que precisa y por las que suspira. La visión inspiró al desequilibrado Levi a cometer crímenes y aún inspira terror en quien la contempla. El coste en COR es de 1D3/1D10 y las características completas del *goaskoi* (= el hombre del pino blanco) se proporcionan al final del escenario.

El primer ataque físico con éxito que consiga hacerle más de 10 puntos de daño hace que el rostro se incline fuertemente y caiga al fango, aparentemente liquidado. Los investigadores no obtienen COR por ello.

Quemar el rostro con aceite o gasolina sólo hacen que dejar el tronco chamuscado e irreconocible. Un humo acre y tóxico hace que sea imposible permanecer allí. Tampoco se consigue COR por este hecho. Si alguien piensa en excavar en el fango, verá que la base de lo que quemó sigue más abajo y más abajo y más abajo ...

Ni Hannah ni Zekle han visto nunca al *goaskoi* aunque Hannah ha oído a Levi hablar del ser en la ciénaga al que llama Amo.

Levi ataca

Levi puede verse incitado a atacar de tres formas:

- Como quiera que la búsqueda del bólide ocupa la mayor parte de la atención de los investigadores, consigue separarlos y les ataca individualmente.
- Si puede ver que alguien no confía en él, Levi atacará de inmediato con un hacha de doble filo en cada mano, como un Vikingo en pleno frenesí sangriento.
- Zekle ha visto 'trabajar' a su padre pero éste nunca se ha enfrentado a un grupo tan grande y, al parecer, competente: esta vez podría resultar muerto. Zekle se escapa antes de ver convertidos en realidad sus temores (o sus deseos). Cuando

Levi se da cuenta, supone que si un investigador encuentra a Zekle, el chico hablará. Organiza una búsqueda, divide a los investigadores en zonas diferentes y empieza a atacarles individualmente.

Mientras tanto Zekle, pensando que el único lugar seguro donde ocultarse es allí donde nunca se le dijo que fuera, vadea la ciénaga y se tropieza con la guarida del *goaskoi*. Se le encontrará por allí acurrucado, víctima de un choque catatónico, cerca del jardín de cadáveres.

Cuando Levi esté listo para atacar hará acopio de armas y cuerdas y desaparecerá en el bosque. Su vanidad no le ha permitido nunca comprar un arma de fuego porque eso rebajaría en alguna forma su poder elemental.

Si puede, perseguirá a los investigadores uno a uno, matando primero a los que más sospechen de él, o en su defecto, a los más débiles. El guardián no debe dejar que los jugadores sepan quién les está atacando porque Levi es un maestro de la caza.

Una posibilidad es separar a los jugadores físicamente haciendo salir de la habitación a todos menos al que esté implicado en la acción inmediata. Sólo podrán comunicarse entre sí si sus investigadores están juntos, lo cual aumentará el sentido de amenaza.

Para los ataques individuales, Levi intentará ponerles fuera de combate (puesto que quiere víctimas vivas que poder sacrificar). Utilícense las reglas de fuera de combate que se describen en las cercanías de este texto. Una vez victorioso, atará y amordazará a las víctimas y las dejará en un lugar seguro para poderlas recoger más tarde.

Continuará así hasta tenerlos a todos o hasta que los supervivientes se reúnan, en cuyo caso se retirará a la isla de la ciénaga a esperarles. Cuenta con el efecto desmoralizador de tan terrible lugar para que le ayude y quizá use rehenes para atraerles hasta allí desarmados. Puede utilizar a Hannah como cebo, e incluso a Zekle si es preciso (lo cual volverá a éste en su contra irrevocablemente).

Si el guardián lo desea, después de cada ataque se puede realizar una tirada de Suerte que permita juntarse a dos investigadores.

Cuando los investigadores comprendan que están siendo cazados uno a uno, los supervivientes pueden optar por reunirse en la cabaña. Hannah sabe lo que está pasando y sus ojos muestran el terror que la atenaza. Si una investigadora se muestra amable con ella o algún investigador consigue una tirada de Elocuencia o de Charlatanería, explica su triste historia, incluyendo la situación y significado del ídolo de la ciénaga. Menciona también que lo que sea que Levi encontrara en la isla saca su fuerza de la sangre de sus víctimas.

La primera lucha

A pesar de su astucia, planificación, fuerza bruta y musculatura, Levi jamás se ha encontrado en este tipo de lucha. Su sentido de omnipotencia, que le da tanta confianza en sí mismo, le hace ser metódico. Si los investigadores restantes son presa del pánico y huyen, pasa un día entero invadido por una sensación de victoria que jamás olvidará. Una vez un investigador haya caído, irá a por el próximo sin preocuparse de si la herida es fatal o no, esperando más bien que la víctima siga con vida para poderla arrastrar a la isla de la ciénaga. Sin embargo, las hachas de doble filo tienen tendencia a quedarse clavadas y no tiene a nadie que le cubra las espaldas. Si los investigadores no pierden la cabeza probable-

Fuera de combate

Para dejar a alguien inconsciente en lugar de causarle tan solo daño físico hay que declarar la intención antes de realizar la tirada de ataque. Sólo se puede intentar este tipo de ataque con armas romas o bien con técnicas como patada, puñetazo, cabezazo o presa. Estos ataques sólo funcionan contra humanos o monstruos humanoides (Profundos o Gules, que descienden de seres humanos).

Se tira resistencia del daño causado contra los puntos de vida que tenga la víctima en ese momento. Si el daño causado gana la tirada, la víctima queda inconsciente y permanece así varios minutos, además de sufrir un daño igual a la tercera parte (redondeada hacia abajo) de lo obtenido en la tirada de daño. Una tirada de Primeros auxilios permite devolverle el conocimiento de inmediato.

Cuando la víctima recupera el conocimiento está desorientada y quizá se sienta mareada o débil, con dolor de cabeza y sensibilidad a la luz.

Esta es una regla complementaria oficial de *La llamada de Cthulhu*.

mente puedan vencerle, y casi con certeza si disponen de armas de fuego.

Los investigadores que estén desarmados no tendrán más remedio que buscar el cuerpo a cuerpo. Con la fuerza del número y de la desesperación, y quizá ayudados por Zekle, es posible que consigan hacerle caer al suelo. Es un hombre muy fuerte y está enloquecido, por lo que detenerlo será muy difícil.

Si algún investigador se encuentra en combate cuerpo a cuerpo con Levi, se le puede permitir una tirada de Suerte. Si la falla no pasa nada pero si la consigue podrá echar mano a una piedra grande que puede ayudarle en su ataque. A discreción del guardián una de esas piedras convenientemente a mano puede ser una piedra negra brillante y aún caliente, con una superficie ondulada, muy apropiada para usar como maza (Objeto romo, daño 1D4+2, probabilidad básica igual que la del Puñetazo), un resto meteorítico de la bola de fuego que es la evidencia anhelada por Billings. Si el investigador sobrevive a la lucha se le puede permitir una tirada de Idea para examinar el objeto si no se le ocurre por sí solo. Sólo hay un fragmento de meteorito.

Suponiendo que Levi caiga por fin, el cambio en él es asombroso y horrible. Se dirige a cuatro patas, sangrando a chorros por sus heridas y emitiendo una especie de maullido lastimero, hacia la cara del ídolo (o el lugar donde se encontraba la cara, si la han quemado). Es evidente que está muriéndose y debería estar muerto ya. Balbuceando, se desliza lentamente a través del fango maloliente. La única manera de detenerle es haciéndole pedazos, cortándole la cabeza o destrozándole con una escopeta.

La segunda lucha

El *goaskoi* espera pacientemente la sangre que precisa. Espera la muerte del asesino, quien hasta ahora le ha traicionado quedándose para sí. Si Levi consigue llegar hasta el ídolo el círculo se cierra y un nuevo poder es liberado.

Si los investigadores detienen a Levi de forma que no consiga llegar al ídolo antes de morir, el *goaskoi* grita de frustración y explota bajo tierra. La detonación ensordece a todos durante unos minutos y cada superviviente sufre 1D4 puntos de daño del choque y de los residuos que salen despedidos.

Si se permite que Levi llegue hasta el ídolo, le abraza y muere con un gorgoteo ante su cruel mirada. Su sangre es el elixir de la vida que el ser necesitaba por lo que bebe de él profundamente, sonrío de forma malévolamente y a continuación se pone de pie.

Metros y metros de materia negra y resbaladiza salen a la vista mientras la pesadilla viviente se alza, hasta que llega a ser más alto que los débiles árboles. Mide más de 9 metros de altura y al ir cayendo el fango de su terrible forma se ve claramente que el escultor original trabajó tanto el cuerpo como la cabeza. Ver tal monstruosidad cuesta 1D6/1D20 puntos de COR pero no hacen falta nuevas tiradas excepto para los que lleguen más tarde a verlo; los investigadores tienen ya suficientes problemas.

Cualquier destrucción previa de su cara fue una victoria muy limitada. Sigue andando y lo único es que sin cabeza sólo mide 7'5 m de altura.

La monstruosidad riente no tiene brazos pero sí piernas que patean sin piedad. El ser vadea la ciénaga tras los investigadores, aplastándolo todo a su paso. Hannah, estupefacta ante la aparición, es incapaz de correr y estará perdida a menos que alguien la sacuda y la haga ponerse en movimiento.

El *goaskoi* inicialmente persigue a investigadores solos, pero luego se dirige hacia la cabaña, quizá atraído por el humo de la chimenea. Los investigadores que corran hacia allí verán que la máquina de destrucción avanza sobre la cabaña minutos después de que ellos lleguen.

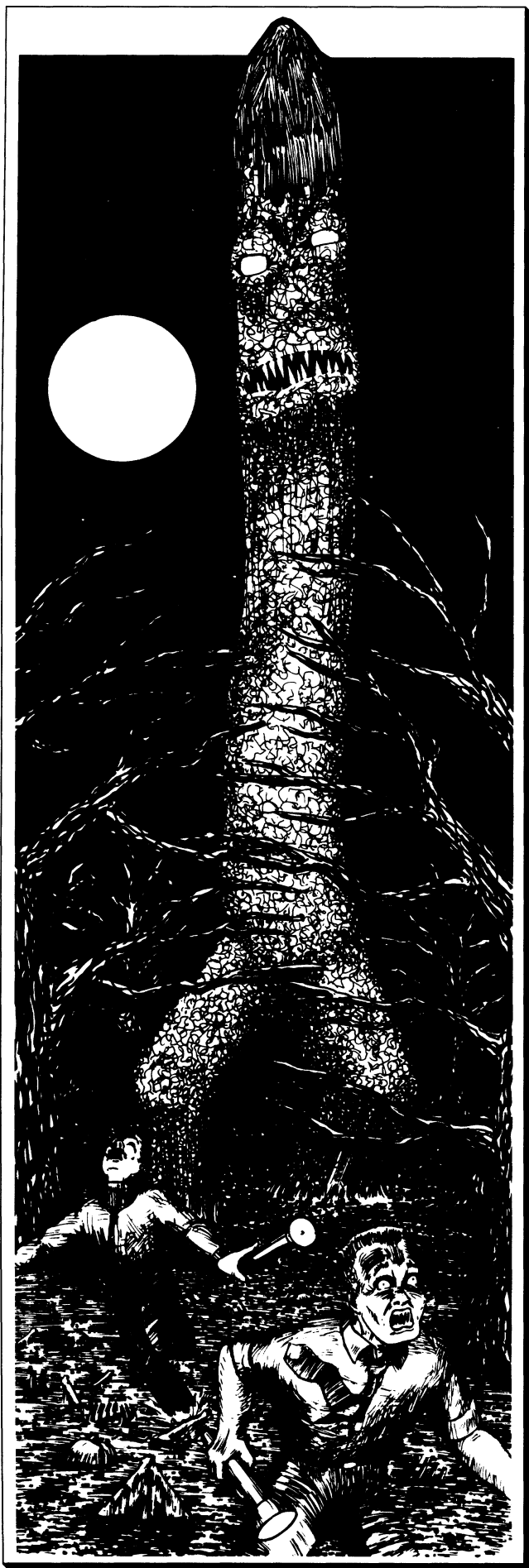
Aquí pueden coger queroseno (en el cobertizo de las herramientas hay 12 litros) y gasolina del depósito del coche, para prender fuego al monstruo (quizá arrojándole el material inflamable o dejando un charco en el camino y poniéndose ellos como cebo). Una vez se inician las llamas, el ser arde muy rápidamente. Si no lo destruyen de este modo él destruirá la cabaña, su coche, todo lo que encuentre a su paso y después tomará el camino del Este, dirección Newburyport o Arkham.

Recogiendo los pedazos

Los investigadores que sobrevivan a la matanza obtienen 1D3 puntos de COR por matar a Levi. Si le capturan y le llevan ante la Justicia, 1D4+1.

Además, añádase 1 punto de COR por persona si se rescata a Zekle y otro por rescatar a Hannah. No se debe penalizar con COR el hecho de no poderles rescatar.

Si la estatua nunca llega a activarse, no se concede recompensa en COR por ese motivo en ese momento, pero la siguiente vez que uno de los investigadores lea un libro de los Mitos encontrará una referencia al *Titans potens*, un medievalismo para referirse a unos ídolos de piedra o de madera que, si se les suministraba suficiente sangre, cobraban vida y recorrían la tierra, destruyéndolo todo a su paso.



El goaskoi

Con una tirada de Idea para conseguir conectar ambas cosas, cada investigador consigue 1D2 puntos de COR por haber evitado tan tremenda situación.

Si el ídolo llega a caminar, los investigadores obtienen 1D8+2 puntos de COR cada uno por detenerle, que no es poco.

Si no consiguen detener al ídolo, el cual se encamina a cometer más destrozos, cada investigador pierde 1D10+2 puntos de COR. El guardián deberá entonces determinar el rumbo que toma el ser y cuándo, dónde y cómo toma contacto con la civilización (si consigue hacerlo).

Si los investigadores consiguen detenerle después de haya destruido otras vidas y propiedades, sólo consiguen 1D6 puntos de COR.

Si uno de ellos recupera el meteorito (el único fragmento del bólido que jamás logrará recobrase), Billings quedará atónito de que esté manchado con la sangre de Levi aunque lo aceptará de buena gana, señalando que es muy difícil que haya penetrado hasta el centro, que es lugar en el que hay que buscar compuestos orgánicos no contaminados. El investigador consigue que su nombre figure en una tarjeta junto al meteorito pero no gana COR. El guardián tiene plena libertad de determinar si ha habido penetración sanguínea o no y si a consecuencia de ello han entrado en acción fuerzas interplanetarias.

Características

LEVI STONE, psicópata asesino

FUE 18 CON 18 TAM 18 INT 15 POD 11
DES 14 APA 13 EDU 7 COR 0 PV 18

Habilidades: Camuflaje 30%, Tregar 45%, Esquivar 35%, Charlatanería 60%, Primeros auxilios 40%, Ocultarse 60%, Saltar 50%, Escuchar 55%, Psicología 15%, Preparar trampas 70%, Discreción 75%, Descubrir 70%, Lanzar 40%, Seguir rastros 45%.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D6.

Patada 40%, daño 1D6+1D6.

Presa 45%, daño especial.

Garrote 40%, daño 1D6+1D6.

Hacha 40%, daño 1D8+2+1D6.

HANNAH STONE, víctima

FUE 10 CON 15 TAM 11 INT 11 POD 10
DES 12 APA 11 EDU 7 COR 15 PV 13

Habilidades: Esquivar 55%, Primeros auxilios 65%, Ocultarse 45%, Escuchar 60%.

Armas: Cuchillo de cocina 30%, daño 1D6.

Destral 50%, daño 1D6+1.

ZEKLE STONE, adolescente

FUE 9 CON 9 TAM 11 INT 13 POD 15
DES 16 APA 12 EDU 5 COR 20 PV 10

Habilidades: Tregar 65%, Esquivar 60%, Ocultarse 55%, Escuchar 40%, Preparar trampas 10%, Discreción 30%, Seguir rastros 15%.

Armas: Estaca 30%, daño 1D6.

Hacha 30%, daño 1D8+2.

Destral 45%, daño 1D6+1.

EL GOASKOI, el dios de Levi

FUE 40 CON 80 TAM 40 INT 15 POD 20
DES 10 PV 60 MV 6

Ataque	%	Daño
Mordisco *	45	2D6+2
Pisoteo	45	4D6+4D6

Armadura: 6 puntos; no se le puede empalar; los ataques mágicos le afectan por entero.

COR: 2/1D8+2 **

* Naturalmente, no puede morder si se le destruye la cabeza

** Para otros *goaskoi* en general, para éste en particular 1D6/1D20.

Descripción del *goaskoi*: Tras quitar la corteza, se esculpió en el tronco de un pino blanco de unos 9'5 m de longitud y aproximadamente 1 m de grosor. La larga inmersión en la ciénaga ha oscurecido la madera hasta hacerla casi negra. El escultor grabó la mayor parte de la superficie del tronco con motivos no euclídeos, algunos de los cuales son invisibles a simple vista.

El rostro tiene ojos muy grandes, de mirada insana y una boca grande, parcialmente abierta, en la que se pueden ver dientes de 5 a 7'5 cm de largo. El cuello y el tronco no se

distinguen y no hay brazos. Un conjunto de genitales comparativamente pequeños y aparentemente ornamentales, marcan el punto de unión de las piernas, las cuales tienen unos 3 m de largo y acaban en tocones algo más anchos, a modo de pies.

Los movimientos del *goaskoi* son torpes, dada la desproporción entre las piernas y el cuerpo, la falta de brazos y la inflexibilidad del tronco, pero es capaz de cruzar terreno despejado y aguas poco profundas de forma firme e incansable.

Notas: estas construcciones humanoides son comunes a muchas tradiciones mágicas; el alto coste en COR de ver ésta es debido a la visión hiperdimensional que tuvo su creador.

El *goaskoi* sufre daño normal por choques eléctricos, fuego y ácidos, siendo estos métodos y los hechizos la mejor manera de destruirlos. El mero daño físico mediante armas de fuego, hachas, sierras y demás puede conseguir partirlo en trozos. Los miembros sueltos pueden seguirse moviendo durante algunos días o semanas e incluso actuar independientemente si el guardián lo desea.



Los condenados

Donde nuestros héroes se enfrentan a una sucesión de horrores confusos y aparentemente inconexos, si bien perseveran hasta encontrar un motivo primordial para los humanos y también para los que no lo son.

Esta aventura puede jugarse con cualquier número de investigadores de experiencia entre moderada y extensa y, si es posible, que posean nervios inusualmente templados.

Aunque los guardianes pueden presentar el escenario de múltiples maneras, el guardián puede extender fácilmente la acción para que dure al menos dos sesiones de juego y posiblemente más.

Información para el guardián

El pasado viernes por la noche, en medio de una tempestad con gran aparato eléctrico, un rayo destruyó el pilar de piedra en el que se encontraba encerrado el cuerpo del brujo Sermon Bishop. El pilar, al romperse, provocó la caída del cuerpo al río. Apenas capaz de moverse tras un aprisionamiento de 176 años, y completamente loco, Bishop flotó río abajo casi un kilómetro hasta llegar a la orilla no lejos de donde acampaban Atwater y Cardigan, dos alumnos de la Universidad Miskatonic.

Arrastrándose hasta su tienda, que era visible a la luz de los relámpagos, Bishop utilizó el hechizo Transferencia mental contra el dormido Atwater para obtener la fuerza y la juventud de éste y después mató a Cardigan con una pala. Después enterró el cuerpo de Cardigan junto con el del indefenso Atwater, que no paraba de gritar, en un banco de arena cercano.

Atwater, aún horriblemente vivo, está atrapado en el cuerpo inmortal de Bishop, enterrado bajo el cadáver de Cardigan, que empieza a pudrirse en su propia cara.

Bishop despertó el domingo por la mañana y consiguió llegar a la ciudad donde la policía le condujo rápidamente al hospital. En él, fue brevemente interrogado pero fue incapaz de hablar inteligiblemente, murmurando sólo acerca del 'fogonazo de luz brillante'. La pasada noche Bishop recuperó por fin sus facultades por completo pero continuó hablando incoherentemente y fingiendo amnesia para ganar tiempo, esperando una posibilidad para escapar.

Sus planes son asesinar sistemáticamente a los siete descendientes de los siete hombres de Arkham que le enterraron vivo en 1752.

El guardián puede dirigir a Bishop como crea conveniente, escogiendo a sus víctimas entre la gente de la ciudad o bien atacando a los investigadores (alguno de los cuales podría ser descendiente de los siete hombres), variando los ataques como desee. Bishop es potente por lo que el guardián tendrá que utilizar sus poderes con extrema imparcialidad. Sólo se le debería dar rienda suelta cuando los

investigadores comprendan contra quién se enfrentan puesto que de lo contrario podría barrer al grupo por entero.

Los nombres de los perseguidores originales de Bishop se encuentran en un papel que se guarda en la Sociedad Histórica de Arkham. En la sección de este escenario titulada 'Escenarios de los crímenes' se dan sus nombres y se les describe individualmente. Si el guardián lo desea, puede cambiar alguno de ellos por algún investigador. Los archivos genealógicos de la Sociedad Histórica pueden revelar que uno o dos de los investigadores están dentro de las posibles víctimas de la venganza de Bishop.

Este también planea recuperar su ejemplar del *Testamento de Carnamagos*, que puede hacer rápidamente inmortal su nuevo cuerpo el cual, a la vez que atractivo, funciona muy bien.

Información para los investigadores

El pasado jueves por la mañana, dos buenos amigos y compañeros de estudios de Botánica en la Universidad Miskatonic llamados Richard Cardigan y Henry Atwater salieron de la ciudad para acampar a orillas del río. Planeaban volver el sábado pero no lo hicieron.

A primera hora del domingo por la mañana Atwater fue hallado arrastrándose por la calle del Río E, en un estado mental de gran alteración. La policía le condujo al Hospital de Santa María donde fue interrogado y posteriormente se le administraron calmantes.

Las afirmaciones semiincoherentes de Atwater llevaron a la policía a sospechar que los jóvenes habían sido alcanzados por un rayo mientras dormían, acampados, el viernes por la noche.

Esa misma mañana la policía recorrió las orillas del Miskatonic al N de la ciudad hasta localizar el campamento de los alumnos. No se halló rastro alguno de Richard Cardigan pero la policía descubrió, no lejos del campamento, una pequeña pala manchada de sangre. En el equipo de los alumnos no se hallaron marcas de quemaduras, ni rastros de la caída de un rayo en la zona inmediata al campamento.

A toda prisa, debido a un repentino chaparrón, el equipo y las muestras de plantas recogidas por los alumnos se empaquetaron y fueron llevados de vuelta a Arkham. Cualquier pista adicional que hubiera habido en el equipo fue destruida al moverlo y el terreno ha sido demasiado removido como para proporcionar rastros útiles.

A primera hora del lunes el aún delirante Atwater, que no mostraba signos de choque u otra afección física, fue trasladado en ambulancia al Manicomio de Arkham. Los pri-



meros relatos de la tragedia aparecen en los periódicos hoy lunes.

Desde su traslado al manicomio, nadie ha sido autorizado a ver o entrevistarse con Henry Atwater.

Cómo empezar

Entréguese a los jugadores la Ayuda nº 1, que se reproduce en las cercanías de este texto. Quizá uno o más de ellos sean amigos de los alumnos; quizá les contrate Herbert Cardigan, un adinerado banquero de Boston, padre del aún desaparecido Richard Cardigan. También puede que les contraten los amigos de Atwater para que protejan el nombre de Henry resolviendo el asunto. Es posible que decidan actuar movidos por un instinto altruista. El guardián puede pensar motivos adicionales para introducir a los investigadores en este escenario.

A partir de este momento, los investigadores tienen vía libre para llevar a cabo las pesquisas que deseen, siguiendo cualquier pista que puedan encontrar. Una buena posibilidad inicial es intentar una entrevista con Atwater, a ser posible pronto. Otra sería visitar el lugar donde acamparon los jóvenes. También pueden entrevistarse con compañeros de curso o con profesores de los dos alumnos.

En algún momento de la noche del lunes, Bishop se escapa del manicomio y desaparece, cometiendo su primer asesinato en Arkham la noche del martes.

Los movimientos de Bishop

Del hospital, Bishop huyó a su antigua casa de la calle de la Colina, en su tiempo llamada carretera de las Malas Aguas. Al encontrar el lugar vacío y abandonado, se instaló de inmediato, recogiendo periódicos y revistas más o menos recientes por el camino. Lo que en ellos se relataba carecía de sentido para él en su mayor parte excepto en que su estilo era asombrosamente directo y sus palabras inusualmente crudas. Otro punto intrigante era la ausencia de referencias a la Corona, sus propiedades o sus agentes.

Leyó con apasionado interés un artículo acerca de la Sociedad Histórica de Arkham y allí, el martes por la mañana, con la ayuda de E. Lapham Peabody, pudo establecer quiénes eran los siete descendientes más próximos de los siete hombres que le enterraron vivo. La petición fue interesante para Peabody quien recuerda a Atwater claramente.

Esa noche, Bishop cometió su primer crimen, dejando la situación que se describe en 'Escenario del crimen nº 1'. Al día siguiente, utilizó dinero robado en casa de su víctima para comprar comida en el colmado de Benson y un revólver del .38 con balas en el Almacén General de Arkham. El empleado de éste último lugar recuerda perfectamente a Atwater/Bishop incluso sin necesidad de enseñarle foto alguna por la forma que tuvo de decirle: "También querré balas, pedernal y un cuerno de pólvora", siendo muy difícil

Alumno desaparecido cuando acampaba

Richard Cardigan, un alumno de cursos inferiores de la Universidad Miskatonic, permanece perdido en lo que parece un accidente de acampada.

Su compañero de acampada Henry Atwater fue descubierto a primera hora del domingo perdido por las calles al Oeste de Arkham, víctima de amnesia y se encuentra en la actualidad hospitalizado.

Los dos jóvenes salieron de la ciudad el jueves y tenían previsto volver el sábado.

La policía localizó el campamento río arriba, casi a un kilómetro al N del camino de Cabot, pero no encontró rastro alguno de Richard Cardigan. La búsqueda del alumno desaparecido tuvo que interrumpirse hasta el día siguiente debido a una violenta tempestad. La policía y los voluntarios planean seguir buscando mañana.

Sería de agradecer la ayuda de más voluntarios y todos aquellos que estén dispuestos a colaborar en la búsqueda se ruega se presenten al alba en el final del camino de Cabot, el cual se dirige hacia el Norte desde la antigua carretera de peaje de Aylesbury a unos 5 Km al NO de Arkham.

Estado de Atwater

Aunque físicamente bien, Atwater sufre de amnesia y ha sido internado en el Manicomio de Arkham. Los doctores pronostican una recuperación completa.

La policía espera que pronto pueda añadir detalles a los hechos conocidos, los cuales permitan hallar pronto al desaparecido Cardigan. En medios policiales se especula con que los jóvenes podrían haber resultado alcanzados por un rayo el viernes por la noche y temen que Cardigan haya podido resultar gravemente herido.

— La Gaceta de Arkham

Condenados 1

convencerle de que se llevara en su lugar una caja con 100 balas.

Una vez adquirida una pistola y determinado cómo funciona, el que Bishop consiga culminar sus acciones depende parcialmente de lo que hagan los investigadores una vez se vaya desarrollando el escenario.

El Manicomio de Arkham

El lunes por la tarde los investigadores tienen aún una posibilidad de ver a Atwater, para lo que hará falta el permiso del doctor Hardstrom, el director.

Hardstrom teme que demasiadas entrevistas puedan fatigar a su paciente en demasía y no ve razón para que los investigadores no puedan esperar unos días, cuando se haya recuperado más. No permitirá ninguna entrevista a menos que se le convenza con una tirada de Discusión o a menos que uno de ellos sea médico en ejercicio. Tiene un notable desprecio por los psicoanalistas.

Si la tirada falla, Hardstrom sugerirá que vuelvan más tarde o por la noche. Si vuelven más tarde aún podrán encontrarle pero por la noche ya se habrá escapado, consiguiendo deslizarse fuera del hospital sin que le vean.

Si consiguen ver al paciente, Hardstrom les explica que Atwater ha permanecido incoherente o casi desde su llegada la tarde anterior. También menciona que le han suspendido los sedantes por un tiempo para ver si responde.

El detective Ray Stuckey ha estado hablando con Atwater. Los investigadores deben esperar a que salga y, cuando pase por su lado, pueden aprovechar para presentarse. Las características de Stuckey aparecen en la 'Guía de Arkham', párrafo 232.

Bishop, en el cuerpo de Atwater, se encuentra tendido en la cama con los ojos cerrados como si durmiera. No responde a pregunta alguna excepto para murmurar y mover la cabeza suavemente de un lado a otro. Habla con frases inconexas, siendo la palabra 'rayo' la más reconocible. Rehusa sagazmente explicar relato coherente alguno pero se puede realizar una tirada de Lingüística, Historia o EDUx1 para reconocer un deje arcaico en sus palabras, totalmente inconsistente con el nacimiento y la educación de Henry Atwater en el moderno Massachusetts.

El lunes por la mañana Bishop escapa, ocupando aún el cuerpo de Atwater.

Acerca de Henry Atwater

La biblioteca de la Universidad Miskatonic tiene ejemplares de las últimas tres memorias anuales de la Universidad, en las que sale la foto de Henry Atwater. En las memorias también salen listas de los miembros de los clubs y organizaciones por lo que el Secretario puede, si se razona con él o se le persuade, conseguir sus notas y papeles de admisión. Si el guardián está interesado, puede proporcionar rápidamente amigos, colegas y profesores que le conozcan.

Según diversas fuentes, Atwater fue abandonado cuando era un bebé en un orfanato de Boston, creciendo en él. Un alumno brillante, cuando acabó el instituto se le concedió la beca memorial James Fitzhugh, con la que pudo ingresar en la Universidad.

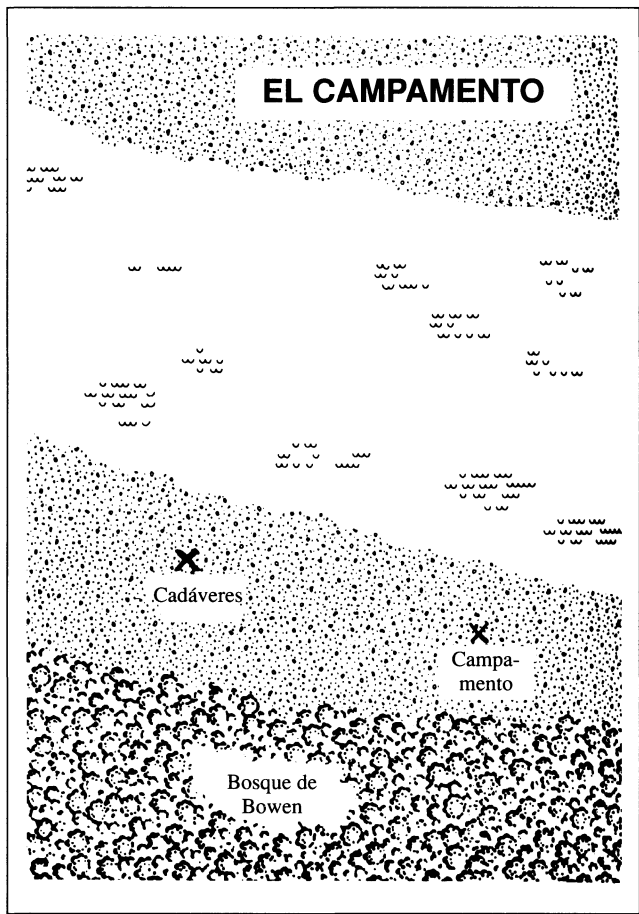
Como su amigo Richard Cardigan, Atwater era alumno de Botánica y además trabajaba a tiempo parcial en la floristería de Almen.

El conjunto de la información destaca que Henry Atwater es una persona normal, apreciada, trabajadora y de buena reputación. Tanto su patrón como sus profesores no tienen sino cosas buenas que explicar acerca de él.

Si alguno de los investigadores piensa en preguntarlo, todos los interrogados afirmarán que Henry Atwater habla sin acento alguno.

Los archivos de los periódicos

La Gaceta, el Advertiser y el Pregonero no contienen relato alguno acerca de Henry Atwater con una pequeña



excepción: su nombre aparece regularmente en las listas de alumnos con notas académicas perfectas en el semestre.

El campamento

El campamento de los alumnos se hallaba en la orilla S del Miskatonic y puede llegarse hasta allí fácilmente desde el final del camino de Cabot, que se desvía al NE desde la antigua carretera de peaje de Aylesbury a unos 5 Km de Arkham. Se puede seguir el camino hasta que llega al río y desde allí hay casi un kilómetro a lo largo de la orilla, por un camino cubierto de matorrales, hasta el banco de arena donde acamparon Cardigan y Atwater.

Si los investigadores visitan este lugar el lunes por la mañana encontrarán a media docena de policías y un puñado de voluntarios registrando los bosques circundantes.

La policía no busca en el lugar oportuno. Tanto el cadáver de Cardigan como el pobre Henry Atwater atrapado en el cuerpo inmortal del brujo están enterrados en el banco de arena, lugar que la policía ha inspeccionado tan solo sumariamente, concentrando sus esfuerzos en el bosque. La búsqueda oficial durará aún otro día pero cada vez que llueve los buscadores se retiran a sus coches y los investigadores se quedan solos.

En la segunda hora de presencia de los investigadores nadie puede ignorar la presencia de un gran número de cuervos en el banco de arena, que picotean y escarban ruidosamente en algo que sobresale de la arena. El guardián es libre de determinar si el grupo oficial de búsqueda se encuentra cerca cuando ello sucede.

Si los investigadores se aproximan, los cuervos no se

retiran, permaneciendo junto a su comida hasta el último momento. Con un fuerte ruido, despegan todos a la vez revelando en la arena un cuerpo putrefacto y ahora parcialmente devorado.

El cadáver yace boca abajo y se halla expuesto de cintura para arriba. El agotado Bishop cavó la fosa demasiado cerca del río y las aguas crecidas por la lluvia han descubierto parcialmente su obra.

Los pájaros han picoteado parte del hombro y la oreja izquierdas del cadáver, heridas sobre las cuales se posa ahora una legión de moscas. El olor es insuportable y el cuerpo se ha hinchado. Verlo cuesta 1/1D4+1 puntos de COR a menos que el investigador en cuestión tenga estudios médicos formales, lo cual lleva a tener una cierta familiaridad con los cadáveres.

El cadáver es el de Richard Cardigan, cruelmente asesinado por Sermon Bishop. Atrapado debajo y todavía sin ser visto se halla Henry Atwater, cuya mente está aprisionada en el ennegrecido, destrozado e inmortal cuerpo de Sermon Bishop.

Atwater no será hallado hasta que se descubra o se retire el cuerpo de Cardigan ya que el de Bishop está en muy mal estado y es imposible para Atwater moverlo. Sin embargo, si el cadáver de Cardigan es desplazado, la mano izquierda de Atwater quedará libre y con ella cogerá a cualquier investigador, gritando insanamente. La nueva impresión cuesta a todos los presentes 1/1D6+2 puntos de COR.

Si los investigadores se retiran del cuerpo aunque sea por un instante, uno de los cuervos se lanzará en picado sobre él, arrancándole uno de los dedos y echando a volar mientras la víctima grita aún más espantosamente y el resto de los cuervos sigue dando volando en círculos alrededor. Este incidente cuesta 0/1D3 puntos de COR más.

Atwater, encerrado en el cuerpo de Bishop, es totalmente irreconocible: esquelético, débil, ennegrecido por el rayo, casi calvo, jorobado y con harapos de ropas antiguas colgándole del cuerpo. Sin embargo, es la mejor pista que pueden encontrar los investigadores. Por suerte, nada de lo que puedan hacerle es capaz de matarle puesto que ha heredado la inmortalidad de Bishop. Como mínimo, el joven debería de pronunciar entrecortadamente su nombre, “¡Henry ... Henry Atwater!” antes de colapsarse, momento en el que su cuerpo exhausto no ofrece ninguna amenaza inmediata.

Atwater sufre grandes dolores y además locura temporal. Es posible, si los investigadores lo desean, llevar el cuerpo a su medio de transporte y de allí a la entrada de urgencias del Hospital de Santa María sin demasiados problemas.

Una vez sedado, Atwater podría responder a algunas preguntas puesto que estaba despierto y fue testigo del asesinato de Cardigan y del subsiguiente entierro del cadáver de éste y de su propio cuerpo. Quizá Bishop alardeara de sus planes de venganza mientras enterraba a los dos alumnos en la arena aunque Atwater puede no recordar esto hasta un momento oportuno. La clave puede ser el nombre de Bishop: una vez los investigadores puedan saber a quién se enfrentan, el misterio puede empezar a desentrañarse.



Henry poseído por Bishop

La condición física del joven botánico es tan mala que sólo puede comprender las cosas y responder de vez en cuando y sólo una pregunta o dos a la vez. Los médicos pueden impedir el acceso a su habitación o la policía puede considerar que, como testigo valioso del crimen no puede recibir visitas. Los investigadores, a menos que tengan una buena relación con la policía y el médico que le atiende no deberían poder entrar en su habitación cuando quisieran. Incluso cuando consigan libre acceso, harán falta varias visitas antes de que el alumno pueda contarles todo lo que dijo Bishop.

Este Atwater no se parece en nada al Henry Atwater cuya foto aparece en los anuarios de la Universidad, ni sus amigos le reconocen. El orfanato de Boston donde se crió tiene las huellas plantares de su infancia, cuyas espirales tampoco coinciden con las de sus pies.

Los médicos afirman que padece delirios (porque se cree Henry Atwater), choque, desnutrición, exposición prolongada a los elementos, agotamiento y una espina dorsal gravemente deforme. Como quiera que el cuerpo sigue siendo inmortal y se fortalecerá gracias a los cuidados médicos, Atwater mejorará en unos días. Por extraño que parezca, la deformidad de su espina dorsal desaparece en unas pocas semanas y no vuelve a reaparecer nunca más.

Tanto si Atwater recupera su cuerpo legítimo como si no, su vida cambia irrevocablemente y quizás un jugador astuto lo adopte como investigador.

Una vez los investigadores o la policía comprendan que ha tenido lugar un cambio de cuerpo, la publicación de la foto de Atwater pone de inmediato a Bishop a la defensiva y es incapaz de moverse salvo de noche, arriesgándose con cada encuentro con un ser humano.

Se inician los crímenes

En cumplimiento de lo que un día jurase, Bishop planea vengarse, matando sistemáticamente a los siete descendientes vivos de más edad de los siete hombres que le enterraron vivo.

El escenario del primero de los crímenes en particular contiene unas pistas específicas que los investigadores necesitan y Bishop debería comerlos todos en el orden en que vienen relacionados. Cuando tiene lugar cada uno queda a discreción del guardián, que también puede variar el método de los mismos. La policía quedará más y más en evidencia conforme se vayan produciendo y sus relaciones con los investigadores deberían de controlarse y utilizarse a necesidad del guardián.

Las acciones de Bishop deben ajustarse al ritmo de avance de los investigadores, pudiendo aquél montar algún que otro ataque contra éstos. Mientras tanto, ellos deben averiguar la identidad de las futuras víctimas y montar guardia, que puede llevar a un encuentro con el brujo loco.

Los escenarios de los crímenes de Bishop se describen tal y como quedan después de su salida de ellos. También es posible que los investigadores lleguen a los escenarios 2 a 7 antes de que lo haga él y por ello se distinguen las posibilidades con dos encabezados diferentes.

Los investigadores pueden intentar convencer a las víctimas de que huyan durante una temporada, táctica que puede ser efectiva por un tiempo y para la que harán falta algunas tiradas de Elocuencia.

Sin embargo, y como quiera que Bishop está loco, puede decidir atacar a otros ciudadanos de Arkham con el mismo nombre en lugar de las víctimas originales; una vez com-

prende el funcionamiento del teléfono y del listín telefónico lo tiene fácil y se lo pone difícil a los investigadores quienes no pueden trasladar a todo Arkham a un hotel seguro de Boston.

Si los investigadores se atascan, el guardián debería introducir pistas adicionales en los escenarios de los crímenes: un testigo puede ver huir al cuerpo de Atwater o incluso haber hablado con una persona reconocible como él a poca distancia de donde tuvo lugar el crimen. Bishop podría disparar contra un testigo, dejándole por muerto en la acera, pero en realidad sólo malherido. Incluso las víctimas de Bishop pueden no morir en el acto, quedándoles aliento para decir unas últimas palabras justo cuando llegan los investigadores. Como quiera que le divierte que los diarios hablen de los crímenes, podría incluso empezar a escribir cartas a éstos, a la policía o a los investigadores provocándoles con pistas acerca de su próximo movimiento. Incluso alguien podría entrever a Bishop llevándose el *Advertiser* de la mañana, lo que podría llevar a una persecución en la que el brujo quedara acorralado.

Las víctimas

1. Nina Williams Hope, 81 años, casa en la calle Curwen, 374 O.
2. Jeffrey Noyes, 55 años, casa en la calle Curwen, 115 E.
3. Benson Crane, 32 años, casa en la calle Mayor, 132 E.
4. Humphrey White, 47 años, apartamento en la calle de la Rectoría, 233.
5. Alexander Pierce, 62 años, casa en la calle Federal, 648.
6. Retribution 'Abuelo' Phillips, 100 años, casa en el camino de Sutton, pasada la antigua carretera de peaje de Aylesbury.
7. Enod Ames, 44 años, casa en la avenida Miskatonic, 406 O.

El primer crimen

El crimen tiene lugar el martes por la noche, al día siguiente de que Bishop escape del manicomio. La víctima es la anciana de 81 años Nina Williams Hope, la descendiente viva de más edad de Ethan Williams. La Sra. Hope vive en una bella casa antigua en la calle Curwen, 374 O, entre Jenkin y Brown.

Tras forzar la entrada exterior del sótano a las 5 de la madrugada, Bishop la golpea mortalmente con un atizador de la lumbre, el cual abandona luego en el suelo tras marcar el número 1 en la frente de la víctima.

También se lleva algo de dinero y joyas y después revuelve la biblioteca en busca del *Testamento de Carna-magos*.

La doncella, Georgia Smith, llega como cada día a la casa a las 6 de la mañana para preparar el baño y el desa-

yuno de su débil ama y es capaz de identificar una foto de Atwater como el hombre que se cruzó con ella a paso rápido ante la puerta, dirigiéndose hacia el S por la calle Brown.

Más adelante testificará que dos de los trajes antiguos de la Sra. Hope han desaparecido.

La biblioteca del piso superior está toda revuelta, con libros esparcidos por todas partes. Una hora de búsqueda sirve para comprobar todos los libros y permite encontrar el libro de notas de la Sra. Hope en el que están cuidadosamente anotados todos los libros de la biblioteca hasta 1917. La mayoría son enciclopedias encuadernadas o libros de autores típicos del siglo XIX como Sir Walter Scott o Charles Dickens, además de una considerable cantidad de libros sobre la Guerra Civil americana en la que el marido de la Sra Hope sirvió valientemente, tal y como demuestra una serie de medallas enmarcadas, así como una larga carta personal de felicitación del Secretario de Guerra Stanton. También hay algunos libros más antiguos y uno está manchado con sangre donde Bishop lo cogió con la mano, tirándolo luego violentamente.

Se trata de un diario que tiene más de un siglo, con las páginas arrugadas y medio arrancadas que cuelgan de él, y que se halla en un rincón. Un epílogo lo identifica como el "Diario de Ethan Williams, en el año del Señor de 1814". Si

los investigadores se molestan en leerlo, sabrán que Ethan Williams fue uno de los siete hombres que enterraron vivo a Bishop en 1752.

Leer el diario de Ethan Williams requiere seis horas de esfuerzo y una tirada de Leer Inglés. La colección completa de sus diarios hubiera sido valiosísima pero sólo se conserva este volumen como curiosidad y la última anotación (la única en ese año de valor para los investigadores) fue hecha el día de su muerte.

Relacionado en el catálogo de la Sra. Hope hay un ejemplar del *Prodigios taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra*, escrito por el reverendo Ward Phillips, de Arkham. Como quiera que se trata de una historia de la brujería en Nueva Inglaterra, con particular énfasis en el valle del Miskatonic, los investigadores pueden buscar referencias a Sermon Bishop. Para leer este segundo libro hace falta una tirada de Inglés y 12 horas de tiempo. Al final, proporciona un +4 a Mitos y -1D6 a COR. No contiene hechizos.

Estas evidencias proporcionan a los investigadores las importantes pistas: 1) el nombre de Sermon Bishop; 2) el año probable de su entierro; 3) el nombre del puente en que fue enterrado; 4) la calle donde vivía en Arkham; 5) la calle

Extracto del Diario de Ethan Williams

16 de Noviembre de 1814

Los recuerdos de Bishop me siguen persiguiendo. Aunque de nuestro grupo ya no queda nadie vivo salvo yo, Bishop sigue sellado en su prisión.

De nuevo he acudido al puente de Bowen a examinar nuestra obra de arte. La columna sigue irguiéndose sólida y el sello que cincelamos en la piedra sigue intacto y brillante.

Sin embargo, temo a los años venideros y temo a la maldición que Sermon Bishop lanzara sobre nuestra Semilla, contra la que juró vengarse. Pero aún temo más al juicio que mi alma sufrirá ante el Señor, como castigo a las herejías que tuve que pronunciar para inmovilizar al brujo. Habiendo tomado bajo mi custodia su Libro de Carnamagos me correspondió a mí utilizar los Poderes con los que él trataba. El uso de esos Poderes manchó mi alma para siempre y me dejó un profundo temor por todas las cosas extrañas, lejanas y oscuras. Tanto fue así que nunca pude pronunciar las Palabras Prohibidas ni decir el Nombre que hubiera acarreado la muerte definitiva de nuestro opresor, así como su disolución total.

Extracto del *Prodigios taumatúrgicos* ...

Otro hombre al que se suponía aliado con el mal era un tal Sermon Bishop, del camino de las Malas Aguas, en Arkham, así como su compañero en brujería Richard Russel. Este Russel también vivía en Arkham, en el extremo occidental de lo que hoy conocemos como la calle Mayor. Se dice que los dos adoraban a un demonio que vivía bajo tierra, que ambos habían pactado con el diablo y no podían morir.

Entre los más ancianos, algunos recuerdan que Sermon Bishop fue uno de los primeros pobladores de Arkham y juran que nunca envejeció en todos los años en que residió aquí. Su pacto satánico, dicen, sólo le causó una joroba que le hacía andar encorvado. Otros testigos hablan de los actos maléficos de ambos hombres en los cementerios, intentando resurrecciones blasfemas.

Los ciudadanos de Arkham se alzaron contra él y algunos dicen que le secuestraron y asesinaron, bien enterrando el cadáver en el bosque, bien metiéndolo en un saco lastrado y arrojándolo al Miskatonic en el año 1752. Russel huyó y no se ha vuelto a saber de él.

en que vivía su compañero de crímenes y 6) un libro que contiene información perjudicial para Bishop.

A continuación se mencionan otras posibles fuentes de informaciones para los investigadores.

Los archivos de los periódicos de Arkham

Buscar en los archivos de los tres periódicos de Arkham puede ser tarea imposible por lo que lo mejor es consultar primero con la Sociedad Histórica de Arkham, donde puede encontrarse idéntica información en una hora y en sólo cinco minutos si hablan con Peabody. Buscar en los tres periódicos lleva al menos una semana y ninguno de los tres se publicaba en la época de Bishop.

Para localizar los dos relatos interesantes se requiere una tirada de Suerte (sólo una diaria) y se encuentran automáticamente al quinto día. Ambos forman la Ayuda nº 5.

El puente en ruinas

Los restos del viejo puente se hallan al final del camino de Bowen, que se desvía de la antigua carretera de peaje de Aylesbury a poco más de seis kilómetros al O de Arkham. El camino de Bowen es en la actualidad una pista forestal poco usada que desaparece en un bosque de árboles de hoja perenne y de madera dura.

A un poco más allá de kilómetro y medio en el bosque puede verse un letrero descolorido que avisa: "Peligro - El camino acaba bruscamente", clavado en un árbol, previ-

Arde el puente de Bishop

El puente cubierto que antes cruzaba el Miskatonic a unos 6 Km río arriba ya no existe. Un rayo caído en las tormentas de la pasada semana hizo arder el tejado de la antigua estructura de madera, así como la mayoría de los soportes y el suelo.

Del puente, que se calcula fue construido alrededor de 1750, sólo queda ahora el soporte central de piedra y las rampas de acceso. El Sheriff ha cerrado el camino.

Llamado originalmente puente de Bowen, por el próspero granjero que lo hizo construir, la gente del lugar empezó a llamarle puente de Bishop al cabo de unos años.

Los del lugar afirman que el puente siempre ha atraído los rayos. En los últimos tiempos, la estructura estaba tan debilitada que las autoridades del Condado lo cerraron al uso de caballos y carros.

Desde el lado Sur del río puede verse un símbolo que decora la piedra del soporte central, aún en pie, de origen y significado desconocidos.

Como quiera que en estos tiempos es escasamente necesario, el puente probablemente no será reconstruido.

CIUDADANOS EMINENTES DE ARKHAM

Una serie de E. Lapham Peabody

Sermon Bishop, brujo

A mitad del siglo XVIII se pensaba que Sermon Bishop era brujo y se le achacaba gran número de

desventuras sufridas por los granjeros al Oeste de Arkham. También se decían de él otras cosas, más oscuras, pero nunca en voz alta.

Elihu Phillips, un vecino, discutía con él frecuentemente y cuando una hija de aquél nació con una pierna deforme los granjeros estuvieron seguros de que Bishop era el responsable. Una noche, cuando volvía de una visita a Dunwich, Phillips y otros seis hombres le capturaron y le ataron, colgándole un sello mágico del cuello.

Al parecer, Bishop les había amenazado con utilizar un libro terrible para convocar a un gran demonio, cuyos tratos con el brujo habían dejado el cuerpo de éste maltrecho y deforme pero en compensación, inmortal.

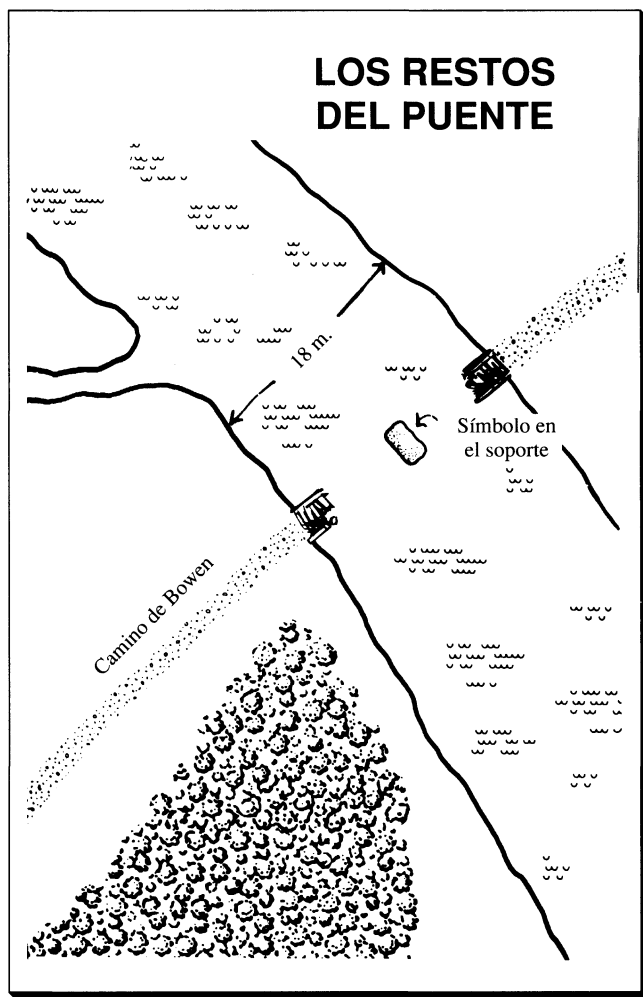
Indefenso por la acción del sello, los siete hombres llevaron a Bishop al Norte, hasta el Miskatonic, y allí lo enterraron vivo en el interior del soporte de piedra de un puente en construcción. Después marcaron el soporte con el mismo signo que inmovilizaba a Bishop, esperando así que quedara preso para siempre.

Aunque los siete enemigos del brujo fueron todos interrogados por el Sheriff, nunca se presentó acusación formal alguna.

El techo de madera y las paredes del puente se deterioraron sobremanera a finales del siglo XIX. En 1901 un rayo cayó sobre la estructura haciendo arder ambos arcos, tras lo cual el puente no fue reconstruido. Sólo quedan los cimientos y el soporte central, a unos kilómetros al Oeste de la ciudad. El signo, como indicaban los viejos del lugar, está cincelado en la piedra del soporte central y todavía hoy puede verse, ¡aún protegiéndonos del malvado brujo!

Mi más cordial agradecimiento a la Sra. Nina Williams Hope, de Arkham, que me proporcionó información importantísima para este relato.

— Arkham Advertiser



niendo a los caminantes del peligro que hay más adelante. Una débil cerca de madera cierra el paso a la rampa del puente.

Si los investigadores se acercan en coche, el conductor y el acompañante tienen derecho a una tirada de Descubrir para ver el letrero. En caso de que se consiga, el conductor tiene tiempo de frenar y pararse antes de llegar a la cerca. Si no, el conductor deberá realizar una tirada de Conducir automóviles para evitar llevársela por delante y caer al río con todo y coche.

Si el coche cae al río, todos sus ocupantes precisan tiradas de Suerte para evitar 1D6 puntos de daño y tiradas de DESx5 para escapar de cualquier vehículo no descapotable (y descapotado), que se hunde rápidamente. Si no se consigue a la primera, el investigador puede hacer tiradas de DESx5 en asaltos sucesivos, pero a partir del segundo deberá empezar a hacer tiradas de CON por asfixia. Una sola tirada de Nadar lleva hasta la orilla. Si el guardián desea salvar a algún investigador que haya fallado todas las tiradas, puede hacer que la corriente le arrastre río abajo después de perder la consciencia y embarrancar en la misma barra de arena que usara Bishop no hace mucho.

El Miskatonic es estrecho en este punto, no más de 30 m, y rápido. Los restos de la rampa del puente del lado S sobresalen casi 4 m por encima del agua.

Poco queda del pilar de piedra del centro, que está a unos 15 m. Unos binoculares o un telescopio revelan quemaduras y restos de piedra fundida, lo que indica la caída reciente

de un rayo. No se puede ver sello alguno, puesto que quedó destruido por el impacto.

Para nadar hasta el soporte hace falta una tirada de Nadar. Una vez allí se puede comprobar que el rayo cayó hace varios días. Lo más interesante es que los restos de piedra y cemento del pilar estaban moldeados en la forma de un cuerpo humano, que evidentemente no aparece por ningún lado.

Al lado del soporte hay un pequeño banco de lodo en el que pueden hallarse más trozos del pilar y también de la lápida de piedra en la que estaba grabado el símbolo mágico. Faltan tres trozos de ésta, que se encuentran en el fondo. Si alguien se anima, se requieren una tirada de Nadar y otra de Suerte para recuperar cada uno. Se puede intentar una búsqueda por día, todos los días que se deseen. Si los investigadores recuperan todos los trozos podrán recomponer el Símbolo de Barzai y copiarlo con exactitud.

La Sociedad Histórica de Arkham

El cuartel general de la Sociedad se encuentra en una bella mansión Georgiana de planta y piso, conocida como la Casa Pingree-Baldwin, dado que fue construida en 1761 por el capitán James Pingree, un acaudalado armador y comerciante. George Baldwin se alojó en la casa más tarde, entre 1806 y 1844 y era un historiador y periodista aficionado. Sus diarios y documentos descansan ahora en los archivos de la Sociedad. La casa fue donada en 1906 a la Sociedad por uno de los cofundadores de ésta, la Sra. Ethel Pingree.

La casa está abierta al público de lunes a viernes de 10 a 17 horas y la entrada es gratuita.

En los archivos de la Sociedad, entre otras pistas, los investigadores pueden encontrar una lista de los siete enemigos de Bishop. Después del primer asesinato y mediante una tirada de Idea con probabilidad creciente (Idea/5, Idea/4, etc.) se establece la posibilidad de que exista una conexión entre las víctimas y los enemigos de Bishop.

Los investigadores pueden ahorrar tiempo y esfuerzos haciendo que los empleados de la Sociedad les ayuden en la búsqueda. Ésto puede hacerse si, o bien los investigadores (o quien les haya contratado, si es de Arkham) tienen Crédito 70 o más, o bien con la ayuda de la policía. En el primer caso, la ayuda es espontánea y en el segundo algo condicionada pero no menos eficiente. De lo contrario, los investigadores habrán de espabilarse como puedan. Los empleados pueden ofrecer sugerencias pero cada uno tiene sus propios proyectos y son inmunes a Elocuencia, Charlatanería o Discusión a este respecto.

El pasillo: nada más entrar, los investigadores se encontrarán con la recepcionista, la Srta. Janice Putnam, de 41 años y que lleva 10 al servicio de la Sociedad (además de pertenecer a las Hijas de la revolución americana). Es muy amable y le encanta contestar preguntas acerca de lo que se expone en el piso superior. Si los investigadores parecen estar nerviosos o tienen apariencia sospechosa no les perderá de vista y les seguirá por la casa.

El pasillo está decorado con retratos de habitantes ilustres del pasado de Arkham.

La salita: está amueblada, como el resto de la planta baja, con antigüedades del siglo XVIII, la mayoría de los cuales son originales de la casa, parte del legado de la difunta Sra.

Pingree. Algunos relatos de eminentes miembros de dicha familia adornan las paredes, así como títulos de cesión y de propiedad de terrenos enmarcados y mapas de la época. En una vitrina hay objetos curiosos como el primer mango de hierro de una bomba de aire que hubo en Arkham o unas muestras de bordados del siglo XVII.

El salón: aquí pueden verse recuerdos del comercio de Arkham con los mares del Sur incluyendo colmillos grabados, escenas náuticas talladas en marfil, juegos de ajedrez adornados y cajas de madera repujadas. La Sociedad celebra sus reuniones quincenales en este salón. Hay multitud de retratos de buques mercantes de Arkham y de sus capitanes.

La cocina: fue considerablemente remodelada y modernizada a finales del siglo XIX y en la actualidad no está abierta al público. Sobre todo se utiliza para guardar sillas plegables y como acceso al sótano.

El sótano: aquí se guardan multitud de objetos aún por catalogar, incluyendo los ejemplares perdidos del *Boletín* y del *Miskatonic Valley Gleaner*.

El comedor: exhibe porcelana fina importada, mantelerías y muchas piezas de alpaca y plata trabajadas localmente, algunas con el sello de Paul Revere (N. del T.: platero a la vez que héroe de la Revolución Americana). En esta habitación hay un retrato de Ethel Pingree y una pequeña placa conmemorativa de su generosidad.

Un trastero: cerrado al público, sirve de lugar para la catalogación de objetos, su reparación y restauración, así como su almacenamiento temporal. Los archivos de las pertenencias

de la Sociedad se guardan en unos armarios de madera junto a una de las paredes. En esta habitación se encuentra la escalera que sube al desván.

El desván: aquí se almacenan algunos objetos catalogados, en particular los más frágiles como porcelana o cristalerías.

Oficina del cuidador: E. Lapham Peabody puede descubrir por sí solo muchas o todas las pistas contenidas en las pertenencias de la Sociedad, si alguien se lo solicita y él está de acuerdo, claro está. Ver la Guía de Arkham, párrafo 901, para más detalles sobre su persona.

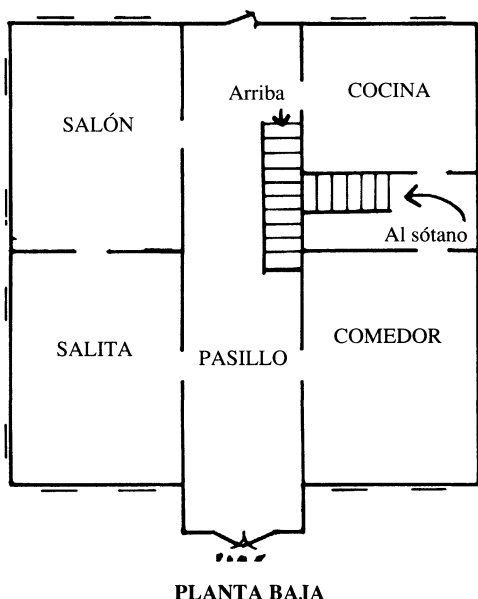
Si se le muestra una foto de Henry Atwater le reconocerá de inmediato de su visita del martes por la mañana. Describe el enorme interés por el joven en las genealogías de ciertas familias locales e incluso hace referencia al extraño acento arcaico, casi como el de un escocés. "Calculo que ese acento no se oye por aquí desde hace más de doscientos años". Las ropas del alumno recuerda que estaban arrugadas y ligeramente sucias pero Peabody lo atribuyó a despiste académico.

Peabody ayudó al joven a localizar algunos materiales y éste pareció encontrar por fin lo que buscaba; Peabody ha olvidado qué era en concreto, le parece recordar que archivos genealógicos acerca de una serie de familias de Arkham. Si se le pregunta específicamente confirmará que la familia Williams era una de ellas.

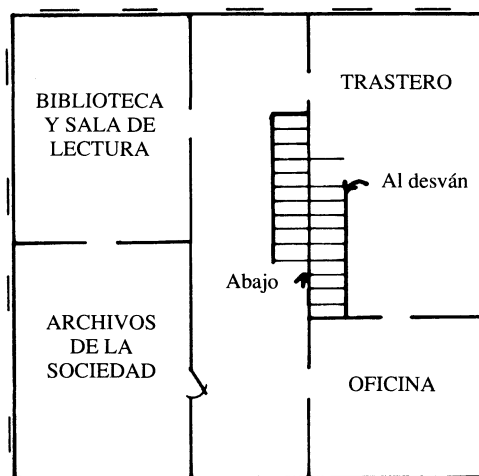
Añade que el joven Atwater demostraba una sorprendente cantidad de conocimientos acerca del Arkham de mitad del siglo XVIII, hasta el punto de que señaló un par de errores en los archivos. Desde entonces, Peabody no le ha vuelto a ver.

Si los investigadores le preguntan acerca de Sermon Bishop les referirá a su artículo (ver Ayuda nº 4).

EDIFICIO DE LA SOCIEDAD HISTÓRICA DE ARKHAM



PLANTA BAJA



PISO SUPERIOR

Casa Pingree-Baldwin, construida en 1761

La biblioteca John Halden: contiene más de 1500 libros que hacen referencia a Arkham y al valle del Miskatonic, así como miles de manuscritos archivados, periódicos, mapas y otros documentos. La Sociedad cobra 50 ¢ por visita a todos los que no son estudiosos, los cuales tienen entrada libre. Los socios pueden utilizar la biblioteca libremente.

El bibliotecario, Lester Ropes, de 37 años, con barba y una expresión sarcástica en el rostro tiene su escritorio en la sala de lectura, de cara a la puerta. Siempre está inclinado sobre su mesa, trabajando arduamente en algún tema u otro. Es él quien cobra la tasa de utilización de la biblioteca y quien explica las reglas de funcionamiento a los visitantes primerizos.

Reglas de uso de la biblioteca de la Sociedad Histórica de Arkham

1. Deposite en Recepción abrigos, bolsas, bolsos y paquetes
2. Los visitantes pueden retirar libros de las estanterías de la sala de lectura pero no entrar en los archivos de la biblioteca. Para consultar éstos se deberá entregar al bibliotecario la ficha correspondiente al material que se desee.
3. No vuelva a colocar los libros u otros materiales en las estanterías. Deje que lo hagamos nosotros.
4. Para garantizar la seguridad de las publicaciones valiosas, no se permite el uso de plumas estilográficas. Los visitantes sólo pueden utilizar lápices *.
5. Los visitantes no pueden tocar las hojas de los libros de las Sección Especial. El bibliotecario pasará la página cuando el lector lo requiera.

* (Sin embargo, Lester estará orgulloso de enseñar un libro con notas marginales en tinta, de puño y letra de Nathaniel Hawthorne) (N. del T.: autor americano)

La sala de lectura contiene mesas y sillas situadas cerca de las grandes ventanas, así como una cierta cantidad de grandes vitrinas para libros, de nogal, todas ellas provistas de puertas de cristal. Contienen casi exclusivamente libros acerca de Arkham y del valle del Miskatonic y se trata de libros publicados profesionalmente, la mayoría en Boston y Nueva York.

Cierta cantidad de historias y biografías familiares fueron escritas y publicadas por miembros de las diversas familias.

Estas obras impresas de forma privada se componían de volúmenes usualmente de pequeño formato, raramente se hacían más de 150 ejemplares y su propósito solía ser el pasar de padres a hijos. A pesar de frecuentes inexactitudes y de intentos de humor algo tediosos, suelen contener datos no hallables en ningún otro lugar.

A diferencia de los modernos métodos de catalogación, el fondo bibliográfico de la biblioteca está organizado en temas principales.

Historia: una búsqueda exhaustiva en esta sección (muy amplia) cuesta dos días. Una tirada de Buscar libros permite

Extracto de la Historia del pueblo de Arkham

(...) Otro de esos individuos fue el jorobado Sermon Bishop quien, como otros parientes suyos anteriormente, fue acusado de brujería. Vivía en las afueras de la ciudad, hacia el Oeste, en la calle de la Colina (entonces llamada camino de las Aguas Malas) y se decía de él que era un brujo poderoso. Los rumores acerca de sus actividades tuvieron como consecuencia graves sospechas y se le achacaban cosechas perdidas y vacas que dejaban de dar leche. Bishop desapareció una noche cuando volvía a su casa de una visita a Dunwich y nunca se le volvió a ver. Los rumores de la época decían que el Diablo había venido por fin a llevárselo. El Sheriff llevó a cabo una investigación exhaustiva pero nunca se llevó a juicio a ningún sospechoso. Aunque probablemente fuera asesinado, su cuerpo jamás se encontró.

Condenados 5

hallar la Ayuda nº 5 en el libro *Historia del pueblo de Arkham y sus alrededores*, en cuatro volúmenes, de 1903.

Biografía: una búsqueda a fondo en esta sección requiere un día entero y no proporciona nada de interés.

Genealogía: la mayoría son páginas manuscritas por Peabody, quien lleva más de 40 años estudiando los árboles genealógicos de Arkham, rellenando archivador tras archivador con informaciones sacadas de biblias familiares, archivos de iglesias y cementerios y entrevistas personales. Los archivadores pueden ser de utilidad para encontrar los descendientes de las siete personas marcadas pero requiere tiempo repasar todos los datos, que no están referenciados.

Un día invertido buscando en los archivos genealógicos permite localizar, mediante una tirada de Buscar libros, el nombre de una de las posibles víctimas de Bishop. Si Pea-

body ayuda en la búsqueda se puede localizar un descendiente en cuatro horas sin tirada. Peabody conoce además a Retribution Phillips y puede indicar dónde vive. Aunque el anciano carece de teléfono en su casa del camino de Sutton, el cartero, la policía u otros pueden también proporcionar esta información.

Arquitectura y mobiliario: esta sección puede revisarse en medio día pero no tiene nada relativo al caso.

Artesanía popular: medio día invertido aquí puede proporcionar interesantes nociones sobre el tallado de la madera o el bordado pero no sobre Sermon Bishop.

Buques y navegación: en esta sección hay numerosos libros acerca de la navegación en Nueva Inglaterra en general y en Arkham en particular. Se requiere un día entero para revisarla y no contiene nada de interés.

Los indios: el término ‘americanos nativos’ fue adoptado mucho después. Esta pequeña sección contiene mucho material acerca de las tribus indígenas que habitaban la zona. Cuesta medio día revisarla y no hay nada que pueda servir a los investigadores.

Historia natural: los libros que hay aquí son de geología y clima locales, así como de animales y plantas. Cuesta medio día darse cuenta de que no hay nada interesante.

Curiosidades de Nueva Inglaterra: esta pequeña sección requiere medio día para investigarse a fondo. Contiene libros con relatos de casas encantadas, brujería y otros mitos y leyendas de la costa Norte de Massachusetts. Una tirada de Buscar libros revela un capítulo corto en un libro llamado *Leyendas extrañas de Nueva Inglaterra*, por Wheeler Jenkes, de 1916. De este libro también puede hallarse un ejemplar en la biblioteca de la Universidad Miskatonic pero allí está en la sección “Obras literarias de autores de Massachusetts”.

Un relato denominado “El puente del brujo del Miskatonic” atrae la vista. Allí se identifica sin lugar a dudas el puente llamado Puente de Bishop y va acompañado de dos fotografías, una de las cuales ofrece una vista completa del puente cuando aún estaba íntegro.

El artículo afirma que en 1752 un brujo local fue enterrado vivo en el soporte central del puente y la superficie exterior del pilar decorada con un símbolo mágico que supuestamente impediría que el brujo retornara de entre los muertos. Antes de morir éste maldijo a sus perseguidores y a sus descendientes.

La segunda fotografía muestra el soporte central desde la orilla Sur, pudiéndose ver el símbolo. La fotografía está tomada desde la orilla del río y el lector precisará una lupa para trazar una buena copia del símbolo mágico.

A causa de la antigüedad de la fotografía, existe una pequeña posibilidad de cometer un error al copiar el símbolo, que no puede ser detectado hasta que alguien intente utilizarlo contra Bishop. En ese momento, el jugador cuyo investigador copiara el símbolo deberá realizar una tirada de Descubrir para ver si la vista del investigador fue lo bastante aguda como para captar todos los detalles. Si la tirada falla, Bishop se ríe del símbolo y continúa como si nada lo que esté haciendo.

Si se le solicita al bibliotecario, hay un ejemplar de los *Prodigios taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra* a disposición del público (ver Ayuda nº 3).

Los archivos de la Sociedad: este material está totalmente catalogado en fichas que se guardan en unos archivadores de la sala de lectura. Entre los antiguos y valiosos documentos que aquí se guardan hay antiguos archivos eclesiásticos rescatados de iglesias cerradas y olvidadas; dibujos y pinturas para los que no se dispone de espacio de exposición, cuidadosamente envueltos y colocados en estanterías verticales; y por último antiguos registros civiles (juicios, licencias de matrimonio, transferencias de títulos de propiedad, etc.) así como minutas de los tribunales, la mayoría de antes de la Revolución.

También se dispone de una gran colección de documentos aduaneros de cuando Arkham era un puerto próspero, que abarcan desde 1761 (aún bajo el dominio británico) hasta 1808 en que el puerto fue cerrado oficialmente por el Gobierno federal.

Otra sección guarda gran cantidad de libros raros (todos sin fecha) y diarios personales. Si la Sociedad hubiera sido fundada anteriormente, sin duda todos los diarios de Ethan Williams se encontrarían aquí.

Por último, los archivos contienen una considerable colección de mapas que se remonta a 1694.

Vale la pena hacer ver a los investigadores que, si bien los archivos son extensos, los catalogadores de la Sociedad han realizado un trabajo magnífico, especialmente en la pasada década, y poco menos de diez horas de trabajo permiten extraer tres documentos de gran valor para los investigadores.

Testimonios acerca de la desaparición de Sermon Bishop: este largo y prolijo documento es en su mayoría inútil, puesto que en su mayoría se limita a hablar de lugares, horas y acusaciones, pero una tirada de Buscar libros permite notar que el grueso de los testimonios lo aportan siete hombres llamados Peter Ames, Jeremías Crane, Jebel Noyes, Elihu Phillips, James Pierce, Allen White y Ethan Williams.

Situación de la casa de Sermon Bishop: una búsqueda en un mapa del registro de la propiedad de 1742, bastante manchado, permite localizar mediante una tirada de Descubrir una parcela en el camino de las Aguas Malas, al S de la calle de la Iglesia, inscrito con el nombre *S. Bishop*. Todo el personal de la Sociedad sabe que esa calle se llama ahora calle de la Colina.

Situación de la propiedad de Richard Russel: el compañero de brujerías de Bishop, a quien se nombra en los *Prodigios*, también figura en el mapa antes descrito, haciendo falta una tirada de Leer Inglés para descifrar el nombre.

Si esta segunda zona se visita en persona se verá que actualmente hay muchas casas construidas de mitad a finales del siglo XVIII. Los nombres de todos los propietarios anteriores y actuales de esas casas se pueden comprobar en los registros de transferencias de propiedades que se guardan en los archivos de la Sociedad y, para lo más reciente, en los archivos del Condado, que se guardan en Salem.

Para identificar la casa de Russel hacen falta 15 horas y para seguir sus múltiples ventas, herencias y desahucios, tres tiradas de Buscar libros consecutivas.

El segundo crimen

La víctima esta vez es Jeffrey Noyes, soltero, de 55 años, que vive en el 115 E de la calle Curwen.

Antes del crimen: Bishop entra en la casa a medianoche, por una ventana que no está bien cerrada y mata a Noyes con el hechizo Larvas.

Después del crimen: un lechero avista lo que queda de la víctima al pasar junto a la ventana del dormitorio, que está en la planta baja. Cuando llegan los investigadores, la casa está llena de moscas y algunas larvas aún caen del cuerpo parcialmente devorado (tirada de COR, 1/1D4+1). De paso esto acaba con la costumbre del lechero de mirar por las ventanas.

Un pedazo de papel sobre la mesa tiene escrito el número 2. La biblioteca, que se halla junto a la salita, ha sido registrada.

No hay otras pistas a excepción quizá de las huellas digitales de Atwater-Bishop.

El tercer crimen

La víctima es Benson Crane, de 32 años y descendiente de Jeremías Crane, que vive en el 132 E de la calle Mayor.

Antes del crimen: vigilando a la víctima desde la ventana, Bishop la ve sentada en un sillón alrededor de las 21'30 horas. Su mujer y su bebé están en el piso de arriba. Bishop utiliza el hechizo de Muerte. La mujer descubre el cadáver tres cuartos de hora más tarde.

Después del crimen: el cadáver chamuscado y lleno de ampollas de Crane aún se encuentra en la ahora ennegrecida y humeante silla. En la alfombra se ha dibujado un gran 3 con ceniza del cuerpo de Crane. Los pocos libros que éste poseía se encuentran esparcidos por el suelo de la salita.

La mujer se encuentra en el Hospital de Santa María, bajo sedantes y la familia se está haciendo cargo del bebé.

Esa noche un taxista, Mike McNeely, vio a un joven merodeando cerca del extremo N de la calle de la Colina. Si se le muestra una foto de Atwater afirmará con seguridad: "¡Es él!"

El cuarto crimen

La víctima es Humphrey White, de 47 años, que vive en un apartamento del 233 de la calle de la Rectoría. Su mujer se encuentra fuera de la ciudad, atendiendo a una tía enferma en Boston.

Antes del crimen: Bishop consigue que White le franquee la entrada a su casa, haciéndole preguntas acerca de una persona inexistente que supuestamente vive en el edificio. Una vez están dentro, utiliza el hechizo Gusanos para eliminarle.

Después del crimen: en la pared, trazado a lápiz, hay un número 4.

Cuando el cuerpo, muerto por asfixia, es examinado por los investigadores, sale de la boca de la víctima un gusano negro de forma redonda, que intenta escaparse por el suelo (tirada de COR, 1/1D3). Se le puede matar fácilmente pero será más práctico cogerlo para examinarlo. Una tirada de Zoología permite determinar que se parece a uno muy conocido. Otra de Biología o una consulta con especialistas de Miskatonic lo identifica como idéntico a un microorganismo común en el sistema digestivo de los seres humanos, sólo que varios miles de veces más grande.

White aparentemente no tenía libros. Algunas cajas han sido sacadas de un armario y vaciadas.

Dos nuevos hechizos de los Mitos

Crear Símbolo de Barzai

Crea un emblema cuyo contacto deja inerte a cualquier ser humano de POD 21 o menos. La víctima puede pensar, percibir y respirar normalmente pero no puede iniciar movimiento alguno o realizar hechizos. Crearlo cuesta 2 puntos de POD (permanente) y 1D4 de COR. Para aprender a trazarlo se requieren 8 horas y una tirada de INTx5.

La página del *Testamento* que contiene el diagrama del intrincado símbolo está seriamente afectada por el agua e incompleta. Para crear un símbolo que funcione los investigadores deberán copiar el símbolo del libro *Leyendas extrañas de Nueva Inglaterra* que se encuentra en la biblioteca de la Sociedad Histórica o bucear en el río hasta recuperar los tres fragmentos que faltan.

Pacto de Quachil Uttaus

Este hechizo protege al signatario de toda forma de muerte.

Para obtener la vida eterna, el brujo debe contactar con Quachil Uttaus y llegar con él a un acuerdo. El hechizo cuesta 1D50 puntos de magia, 3 de POD, 3 de CON y como rúbrica de su aquiescencia el Primigenio suele deformar la espina dorsal del firmante.

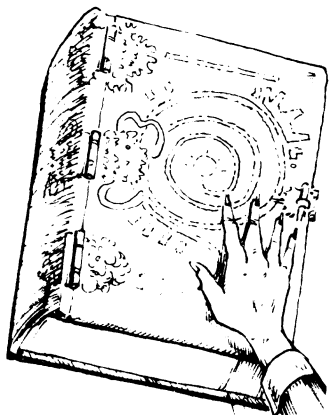
Una vez completo el pacto, el firmante no envejece de forma natural, no puede ser muerto por fuerza física alguna y es resistente a la mayoría de fuerzas mágicas.

Las páginas que contienen las Palabras Prohibidas *exkloplos Quachil Uttaus* están selladas juntas con cera, una precaución que tomó Sermon Bishop. Esta cera debe retirarse si se quieren leer las doce páginas selladas.

Si dichas palabras se pronuncian en voz alta en presencia de Sermon Bishop u otro firmante de un pacto, Quachil Uttaus se presenta y se lleva a la persona a la que conoce. Si se pronuncian sin que haya presente ningún firmante del pacto el primigenio se lleva a quien haya pronunciado las palabras. En ambos casos, de la víctima sólo queda un montoncito de cenizas.

Pronunciar las Palabras Prohibidas cuesta 10 puntos de magia y 1D6 de COR, y la consecuente aparición de Quachil Uttaus requiere tirar COR, 1D6/1D20.

El Testamento de Carnamagos



Tal y como relata Clark Ashton Smith, el manuscrito original de Carnamagos fue descubierto hace un millar de años en una antigua tumba greco-bactriana. Se dice que un monje apóstata transcribió dos ejemplares al Griego utilizando la sangre de una monstruosidad engendrada por un súcubo. El original no ha sido visto desde esa época y el otro ejemplar conocido se tiene por destruido a manos de la Inquisición.

Este ejemplar ha sufrido daños por inmersión en agua pero aún es legible.

Para leerlo hace falta una tirada de Leer Griego y 16 horas de tiempo (+9 a Mitos, -1D10 COR, x2 a hechizos).

Cuando se intenta leer el libro, tanto si se consigue como si no, el lector envejece 10 años y pierde 1 punto de CON de forma permanente. La habitación en la que se lee el libro también envejece 10 años, con muebles y otros artículos mostrando los efectos (polvo, telarañas, telas y fotos desvaídas, flores marchitas, etc.)

El lector que no consigue comprender el significado del texto suele enterarse tan solo de que se puede construir un símbolo de atadura, de que existe un ser conocido como 'El que pisa sobre el polvo', a quien se puede llamar utilizando algo conocido como las 'Palabras prohibidas' y quien tiene poder para destruir a alguien como Bishop.

Si ningún investigador sabe Griego, el libro se puede llevar a un traductor. Los eruditos deberían tener cuidado de no quitar la cera de las páginas selladas o leer en voz alta las Palabras Prohibidas. Si alguien lo hiciera, el traductor se convertiría en un mononcito de polvo delante del libro. La habitación y cualquier nota hecha acerca de la traducción parecerán tener al menos diez años de antigüedad.

El quinto crimen

Alexander Pierce, descendiente del capitán James Pierce, de 62 años, que vive en el 648 de la calle Federal, es la víctima.

Antes del crimen: Pierce, erudito y anticuario, posee una excelente biblioteca. En posición prominente hay un libro de gran tamaño encuadernado en piel de color verde, con bisagras y un cierre tallados en hueso humano (como demuestra una tirada de Biología). Está escrito en Griego, sobre pergamino, en una tinta marrón oscura bastante desvaída. Se trata del *Testamento de Carnamagos*, una reliquia familiar de la familia Pierce supuestamente adquirida por un antepasado en Inglaterra (en realidad había pertenecido a Sermon Bishop. Ethan Williams se lo dio a James Pierce una vez enterrado vivo Bishop, ya que no podía soportar el guardar tan maléfico libro en su casa).

Bishop entra por la puerta posterior, que no está cerrada con llave, hacia las 2 de la madrugada, ata y amordaza a Pierce y después procede a desmembrarle metódicamente, manteniéndole vivo el máximo posible mediante la hipnosis, para que sufra más.

Por cierto que la tradición familiar de los Pierce prevenía contra abrir las aproximadamente 20 páginas selladas con cera que hay en el centro del libro.

El libro contiene los hechizos Crear el Símbolo de Barzai y Pacto de Quachil Uttaus. Las características de éste Primigenio se encuentran al final del escenario.

Tras el crimen: hay trozos del cuerpo de Pierce esparcidos y ocultos por todas partes (tirada de COR, 1/1D4+1 al ver la carnicería) y no todos pueden hallarse de inmediato aunque no falta ninguno.

El intestino grueso de la víctima ha sido utilizado para crear un gran número 5.

La gran biblioteca ha sido sólo parcialmente revuelta. A menos que los investigadores hayan conseguido frustrar sus planes, Bishop ha conseguido encontrar el libro que buscaba y ahora lo tiene en su guarida subterránea.

El sexto crimen

La siguiente víctima es Retribution Phillips, de 100 años. El abuelo Phillips vive en una casita de finales del siglo XVII en el camino de Sutton, más allá de la antigua carretera de peaje de Aylesbury, en el mismo lugar que sus antepasados lo hicieron en los últimos 200 años.

Antes del crimen: si los investigadores visitan al anciano antes de que llegue Bishop, le encontrarán en casa. Conoce la mayor parte de la historia de Bishop incluyendo los nombres de los siete perseguidores y quién guardó el libro después de eliminado el brujo. Desciende de Elihu Phillips y es bisnieto del reverendo Ward Phillips, autor de los *Prodigios*, una copia enmohecida del cual hace de tope de la puerta del dormitorio del anciano.

Phillips es bastante sordo con lo cual hay un 50% de probabilidad de que no oiga las preguntas que se le hagan o las entienda mal.

Una noche tranquila, Bishop hipnotiza a Phillips y luego le despelleja vivo, lo cual le causa la muerte al cabo de media hora de agonía.

Tras el crimen: ver los restos del anciano obliga a tirar COR, 1/1D6, incluso para médicos. En la puerta delantera, que es

de madera claveteada, y por la parte de fuera, hay grabado un gran número 6. Si los investigadores no van a verle, no se descubre el cadáver hasta al cabo de una semana.

El séptimo crimen

La última víctima de Bishop, Enod Ames, tiene 44 años, es pintor de brocha gorda y vive en una casita en el 406 O de la avenida Miskatonic.

Antes del crimen: Bishop se introduce sigilosamente en el sótano donde esparce y prende fuego a casi 80 litros de gasolina que Ames guarda aquí temerariamente. La explosión subsiguiente deja a Bishop (quien ignora el poder explosivo de los vapores de gasolina) algo chamuscado y la onda expansiva le envía unos cuantos metros calle abajo.

Después del crimen: mientras la casa explota y arde, un número 7 pintado por Bishop puede verse en la acera frente a la casa. Algunas de las casas próximas se ven también afectadas por el fuego y varias personas resultan heridas.

ACERCÁNDOSE

La casa de Sermon Bishop

Con la misma apariencia que cuando fue construida, no se la puede divisar de inmediato porque una construcción más reciente, de alrededor del 1800, la tapa casi por completo. Hay que dar la vuelta a esta y mirar detrás para encontrar la casa de Bishop, situada unos 6 m más atrás y oscurecida por árboles y matorrales muy crecidos. Se encuentra en la calle de la Colina, cerca de la de la Iglesia.

Abandonada durante décadas, el tejado abuhardillado se abomba bajo el peso de capa tras capa de hojas secas y musgo; las ventanas, pequeñas y en forma romboidal, están en su mayoría rotas y la puerta principal, de madera deformada por los años, está abierta.

Tras su escapatoria, Bishop vino aquí y tuvo la suerte de encontrar su casa vacía. Por todas partes hay pruebas de que alguien ha pasado recientemente por aquí: latas de comida abiertas, periódicos recientes y un cartucho de revólver del 38.

La primera vez que los investigadores entren en la casa Bishop no estará presente sino que se encontrará en la cámara subterránea, permaneciendo allí varias horas. Un panel de madera junto a la chimenea es una puerta secreta, que se abre tirando de una pequeña anilla de hierro que hay en el interior de la chimenea, fuera de la vista.

Tirar del anillo hace que la puerta secreta se abra con un suave crujido, dando acceso a una estrecha escalera circular de piedra y ladrillo, que desciende hacia el subterráneo (ver más adelante).

Si los investigadores vigilan la casa desde fuera, al cabo de 1D4 horas verán algo o alguien moviéndose por la planta baja (es Bishop, aunque los investigadores se pueden preguntar cómo ha entrado si sólo hay una puerta. En realidad lo ha hecho por el subterráneo aunque puede hacer falta una tirada de Idea para algún investigador duro de mollera).

Si los investigadores asaltan la casa, Bishop se retirará al sótano cerrando tras él la puerta secreta. Cualquier investigador que consiga una tirada de DESx3 o menos llega a la casa lo bastante rápido como para ver cómo se cierra la

puerta secreta aunque ello no permite encontrar automáticamente el mecanismo de apertura. Sin embargo, un hacha puede despejar el paso en 1D6+6 asaltos.

Bishop corre escaleras abajo y se adentra en el túnel donde arma una antigua trampa que puede atrapar a los dos primeros investigadores que entren en el túnel al derrumbarse una sección de techo sobre ellos; si el que va delante falla una tirada de Suerte sufre 1D10+6 puntos de daño y el segundo 1D6+3. El derrumbe requiere 40 horas/hombre para ser despejado.

Si los investigadores llevan alguna fuente de luz al sótano, podrán ver un trozo de papel arrugado en uno de los escalones. Se trata de una antigua carta (Ayuda nº 6) que requiere una tirada de Inglés para descifrar, por lo apresurado de la escritura.

LA CARTA ARRUGADA

Klausenburg, Trans.

14 de Septiembre

Al muy inteligente Ser. B., mis saludos y parabienes

Los múltiples fracasos que me refiere en sus intentos de Resurrección pueden significar quizás que las sales son imperfectas (como ocurre en la mayor parte de los casos) o que el sortilegio fue realizado inexactamente pero una y otra circunstancia son muy comunes, dado que mis propios experimentos registran muchos más fracasos que éxitos, si bien los pocos que se logran son de gran valor.

Aquél que pisa en el polvo exige un pago más valioso que el oro y no olvide que existen otros métodos para escapara a la muerte. Tampoco hay que despreciar el hecho de que el atarle en un pacto le enemistará con Vd. con toda seguridad y su memoria es infinita, como demuestran algunos escritos que lamento no tener a mano para poder citar. Le recuerdo que la Alianza quedará deshecha si se vuelven a pronunciar las Palabras.

He consultado como me indicaba los *Manuscritos Pnakóticos* y en efecto he encontrado una referencia sutil pero inequívoca a seres muy parecidos al que Vd. me describe. Si eso es así, el que Vd. ha visto es aún más antiguo que las montañas y los mares de este mundo. Déjele dormir a menos que desee enemistarse totalmente con sus vecinos.

Si en el futuro consigue obtener los resultados que busca, le ruego tenga a bien ponerse en contacto con S.S. en Salem y J. Cur. en Providence y explicárselo.

H.

Condenados 6

La vieja casa Russel

Esta antigua construcción se encuentra en el lado S de la manzana 600 de la calle Mayor O, arracimada entre muchas otras casas de estilo Georgiano y de tejado abuhardillado similares. Actualmente la habitan el Sr. y la Sra. Merton. Merton tiene 48 años y es difícil que deje a nadie revolver su casa sin razones de peso.

En la casa no hay nada de interés salvo otra entrada al túnel de Bishop, también mediante una puerta secreta que se abre mediante una anilla de hierro oculta en la chimenea. Los Merton, que llevan 20 años viviendo aquí, no tienen ni idea de la existencia de la puerta secreta.

Si los investigadores visitan la casa el mismo día o después de que Bishop hunda el túnel encontrarán a los Merton muertos y sus cuerpos pudriéndose en el dormitorio del piso de arriba. Bishop los ha matado para utilizar su casa como entrada a su guarida subterránea.

El subterráneo

Las dos entradas al refugio de Bishop son muy similares: una escalera de ladrillo circular, totalmente a oscuras y sin medio alguno de iluminación. El aire de dentro es frío y húmedo, estancado pero respirable. Las escaleras dan cuatro vueltas completas antes de llegar al fondo, a unos 12 m bajo tierra. Tras la tercera vuelta se empieza a ver luz que viene de abajo.

El túnel es de construcción similar a la escalera: de ladri-

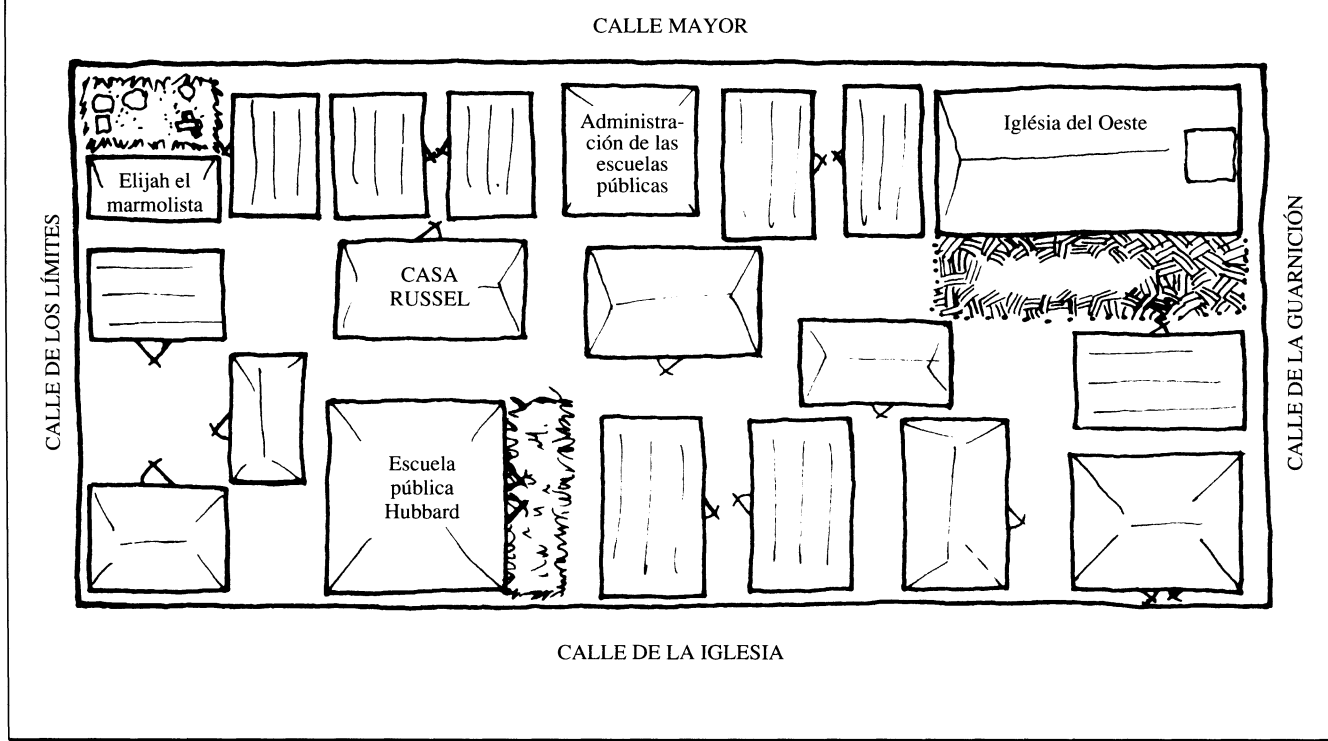
llo rojo y anaranjado, con un techo abovedado que mide 2'10 m en el centro. Es estrecho, no más de 1'20 m y está alumbrado por pequeños cuencos de cobre situados a intervalos regulares, en los que arde una luz mortecina, pero sin combustible alguno.

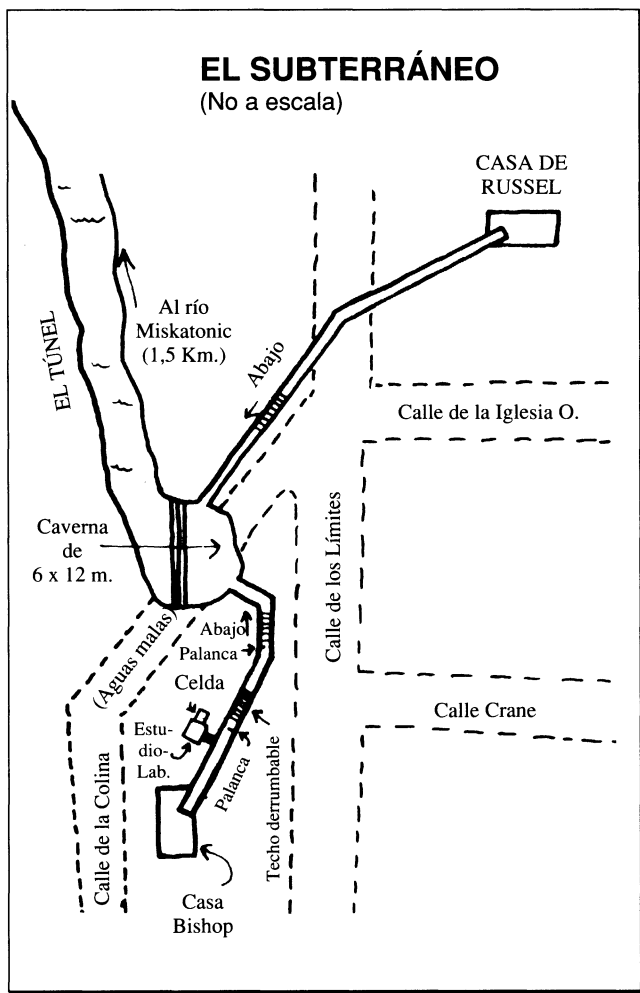
El estudio: esta cámara, de ladrillo, piedra y gruesas vigas de madera, mide 6'6 x 7'5 m y era el estudio y laboratorio de Bishop y Russel. Entre los muebles de madera, bastante estropeados, hay una gran mesa y varias sillas. En una de las paredes hay estanterías de madera, ahora vacías. Una recia puerta, cerrada con una gruesa barra, impide el paso a una pequeña cámara adyacente donde los brujos guardaban sus experimentos. Sobre la mesa puede haber un libro de gran tamaño, encuadernado en piel y de color verde, con bisagras y cierre de hueso. Es el *Testamento de Carnamagos*. Una nota escrita en un pliego de papel ha caído al suelo bajo la mesa (Ayuda nº 7). Descifrarla requiere una tirada de Inglés y varios minutos.

Si algún investigador ha leído o tiene acceso a los *Manuscritos Pnakóticos* puede deducir que 'Residente' es otra acepción de la palabra Shoggoth.

La celda: ésta pequeña habitación contenía los experimentos de los brujos sobre la resurrección de los muertos. La puerta está cerrada con llave (perdida hace muchos años) y asegurada además con una barra. El interior es un cuadrado de 2'40 m de lado, con el techo bajo y está tan oscuro que no puede verse sin más iluminación.

LA MANZANA DE LA CASA RUSSEL





Una nota en un pliego

Ser. Bishop

Temo que tu ausencia de varios días signifique que has muerto a manos de Phillips y sus secuaces. No puedo ni imaginarme cómo han conseguido deshacer la obra de Aquél que pisa sobre el polvo pero sus poderes deben ser grandes y por tanto huyo.

Si simplemente te has visto retrasado, ponte en contacto con S.O. en Salem o J.C. en Providence, a quienes notifico por carta mi nuevo paradero y no aceptes un no por respuesta, puesto que ambos tienen sus propias razones para mentir.

Me llevo los libros y papeles de valor; los ensayos menores para nuestro propósito central los he llevado al río y entregado al Residente. Como quiera que el experimento de Resurrección (que aún está vivo en parte) es demasiado pesado para acarrearlo, lo he matado de un tiro. También he derrumbado la entrada del túnel en la Punta de Párroco.

Espero continuar nuestra colaboración en la Últimas Verdades más allá del día y de la noche, tal y como juramos.

Russel

Condenados 7

El experimento

Dentro, aún horriblemente vivo, se encuentra el último experimento de Bishop y Russel. Al intentar resucitar el cuerpo de un hombre a partir de las sales esenciales, utilizaron una versión incorrecta del hechizo y, para acabarlo de estropear, mezclaron las sales de dos cuerpos. La monstruosidad resucitada no poseía inteligencia y, si bien podía morir, mientras estaba vivo regeneraba su cuerpo.

La forma principal se parece a la de un hombre normal, pero una segunda forma humana crece a partir de los hombros de la primera y de su espalda. El ser más grande podía hacer poco más que tropezar y tentar insanamente, gimiendo en voz baja, mientras que el cuerpo más pequeño y menos completo ululaba de forma lastimera.

La bala de mosquete de Russel atravesó el cráneo del monstruo mayor, que cayó al suelo aparentemente muerto.

Sin embargo, la bala sólo paralizó el cuerpo principal y el cuerpo pequeño aún vive. Incapaz de moverse, los últimos 175 años los ha pasado comiendo la carne de su 'hermano', que se regenera lentamente.

Si un investigador mira en la celda verá la horriblemente fea cabeza del ser más pequeño cuando arranca un trozo de carne del hombro al que está unida. Aunque al parecer ciega, la cabeza viviente nota la nueva luz y, dejando caer el trozo de carne cruda de la boca, empieza a aullar de forma horrible. Tirada de COR, 1/1D8+1.

La monstruosidad tiene 14 PV y, una vez muerto, deja de regenerarse. Matarle proporciona 1D4 puntos de COR como recompensa por el acto de misericordia.

La trampa: esta parte del túnel, de 6 m de longitud, fue construida con el techo dispuesto de manera que se pudiera derrumbar por acción de una cualquiera de dos palancas situadas en sendos huecos de la pared a uno y otro lado. Construido específicamente para impedir la persecución, el primer investigador que se encuentre en esa zona cuando Bishop tire de la palanca sufrirá 1D10+6 puntos de daño por la caída del techo. El que vaya inmediatamente detrás sufrirá 1D6+3 puntos de daño. Los investigadores pueden evitar la trampa si el investigador que va en cabeza consigue una tirada de Suerte, en cuyo caso la soga que hace caer la trampa habrá sido roída por las ratas hace siglos, haciendo fallar la activación. Caso contrario, además del daño habrá que excavar 40 horas/hombre para despejar el paso.

Las palancas: las dos palancas de hierro, semiocultas en sendos huecos verticales de la pared, pueden desplazarse hacia abajo, haciendo caer el techo en la zona marcada.

La caverna: esta gran caverna natural de roca caliza, que mide 9 x 18 m, fue utilizada por los hombres para realizar hechizos de Convocatoria y también para introducir a escondidas algunos objetos en su laboratorio subterráneo.



El experimento

Aún pueden verse restos de círculos mágicos pintados en el suelo. Las paredes son lisas y no hay ni estalactitas ni estalagmitas.

En el extremo O, unos escalones anchos, contruidos en ladrillos ahora resquebrajados, descienden hasta un curso de agua subterráneo, de aguas oscuras.

Al examinar los círculos mágicos, los investigadores se tropiezan con varios casquillos de munición del .38 para revólver, restos de los ensayos realizados por Bishop para comprobar el funcionamiento de su nuevo revólver.

El túnel

Esta caverna natural inundada discurre por debajo de la ciudad durante kilómetro y medio hasta acabar en el Miskatonic cerca de la Punta de Párroco. Se puede recorrer en bote o a nado, requiriendo lo último tres tiradas de Nadar. La salida fue bloqueada hace muchos años por Russel, también mediante un derrumbe pero desde entonces el agua se ha abierto un serpenteante camino que es lo suficientemente ancho como para pasar a nado con dos tiradas de Nadar; si alguna de las dos tiradas falla el nadador se ha de retirar e intentarlo de nuevo más tarde.

La cueva es el hogar del Residente al que se refiere Russel. Todo nadador o bote tiene un 10% de probabilidad de despertar su apetito.

El Residente: un Shoggoth dormido, perteneciente a un grupo que fue especialmente entrenado hace milenios para responder a ciertas llamadas telepáticas, poco después de que la raza empezara a mostrar signos de rebelión. Aunque está dormido y puede permanece así varios siglos o milenios más, detecta y responde a la comida real o potencial. Se le puede despertar con la orden telepática *Tstllee-ee*. Una vez despierto muestra el típico comportamiento intratable de los de su raza y puede devorara a quien le ha despertado. Sus características se describen al final del escenario.

La Punta del Párroco

Se llega hasta allí por la calle del Río y dirigiéndose hacia el NO de Arkham. También lleva hasta allí el camino de Blair justo más allá de la antigua carretera de peaje de Aylesbury. La Punta es un lugar favorito para merendar, con una vista espléndida del río y de las colinas más allá. En los días festivos se congregan aquí centenares de ciudadanos para disfrutar del sol y el aire fresco y para bañarse en el río.

Si se busca la entrada del túnel harán falta una tirada de Geología o de Camuflaje para encontrarla, a unos 200 m río abajo desde la Punta. Está bloqueada pero se puede entrar a nado con un par de tiradas de Nadar, atravesando un estrecho paso bajo el agua.

DOS HECHIZOS NUEVOS (y uno antiguo)

Gusanos

Hace que miles de gusanos negros y muy móviles, cada uno de unos 15 cm de largo, se formen en el sistema digestivo de la víctima y salgan por todos los orificios de ésta, ahogándola en el proceso. Cuesta 6 puntos de magia y la generación de gusanos continúa mientras la víctima permanece con vida. Para determinar la duración de este proceso utilícen las reglas de Asfixia. Como quiera que la escena es horrible de contemplar e imposible de detener, los presentes pierden automáticamente 1D6 puntos de COR.

Para realizar el hechizo hay que vencer en una tirada de resistencia de POD contra POD si la víctima está consciente y se resiste.

Larvas

Hace que se formen miles de huevecillos de mosca común en la piel de la víctima. El hechizo dura exactamente 15 minutos y cuesta 8 puntos de magia. Sólo puede utilizarse contra una víctima que no resiste, ya sea por estar dormida, hipnotizada, etc.

Como quiera que los huevos maduran instantáneamente, las larvas consumen la piel de la víctima en pocos minutos, dejándola inconsciente por el choque y moribunda por la pérdida de sangre. Una

rápida tirada de Primeros auxilios y la inmersión en agua o gasolina tienen muchas posibilidades de salvar a la víctima. Desafortunadamente, estar cubierto de larvas cuesta a la víctima 12 puntos de COR de forma automática lo cual a menudo basta para provocarle una locura temporal, incapacitándola para defenderse contra tal ataque.

Al cabo de una hora las larvas se han convertido en moscas gordas y abotargadas, dejando atrás un bulto que sólo puede ser identificado como humano si se inspecciona de cerca.

Hechizo mortal

Cuesta 24 puntos de magia y 3D10 de COR. El brujo debe vencer la resistencia de los puntos de magia de la víctima con los suyos propios en cada asalto de concentración, para lo cual debe estar a menos de 10 m de distancia. Tras 1D6 asaltos de concentración, la víctima recibe 1D3 puntos de daño al empezar a formársele y reventársele grandes ampollas. En el siguiente asalto su ropa empieza a humear y recibe 1D4 puntos de daño. En el tercero se inflama por completo, recibiendo 1D10 puntos de daño en ese asalto y en los sucesivos. Es imposible extinguir el fuego, puesto que la combustión es totalmente interna.

Excavar la entrada que hay sobre el nivel del agua es un proyecto considerable, que requiere 1D100+25 horas/hombre.

Cómo acorralar a Bishop

Aunque los investigadores podrían matar o reducir a Bishop en las calles de Arkham, el lugar más típico es el túnel puesto que Bishop siempre se ocultará allí.

Acorralado, Bishop disparará sobre los investigadores pero no tiene buena puntería. Sin embargo, ha disparado lo suficiente como para familiarizarse con el arma. Sin contar las balas que pueda haber disparado para defenderse o atacar en otras partes del escenario, lleva encima 87 balas (12 disparadas en la caverna y una que se le cayó en la casa).

Otra trampa, ésta opcional

Los guardianes cuyos investigadores hayan estado actuando con prisas injustificadas y sin las necesarias precauciones pueden desear un endurecimiento de la aventura mediante la siguiente trampa, dejada por Bishop para demostrar su poder.

Colgando del asa que abre y cierra el tiro de la chimenea hay un amuleto de plata, con una piedra preciosa roja en el centro, en una cadena.

Quien toque el amuleto sufre de inmediato una descarga eléctrica que le derriba, sufriendo 1D6 puntos de daño y perdiendo 1D4 puntos de COR. El investigador se siente débil y la mano y el brazo que tocaron el amuleto se ponen tiesos e insensibles. Su POD se reduce en 1D6 y el investigador falla todas sus tiradas de Suerte hasta que el guardián se digne perdonarle más adelante.

Una vez tocada, la piedra del amuleto se convierte en cenizas que se deshacen, con lo que el objeto puede tocarse sin problemas. Ahora es sólo un abalorio de plata.

Más horrores

Si el guardián lo desea, el investigador puede ir perdiendo puntos de POD, uno cada día, hasta que muere.

Al cabo de unos días, la víctima despierta pálida y ojerosa, con la piel empezando a ponerse gris. Al cabo de seis días la piel empieza a desescamarse, como si se tratara de cenizas, y al cabo de ocho días apéndices pequeños como los dedos, pueden quebrarse accidentalmente. Al llegar a POD 2 el investigador ya no puede moverse y por la tarde del último día se deshace del todo, dejando sólo un montón de cenizas vaporosas.

Su mejor táctica son los hechizos. Uno de Consunción, por ejemplo, puede parar en seco a un grupo de investigadores. Sin embargo, si la policía toma cartas en el asunto, se puede ver desbordado por el número de sus enemigos. Si no ha sido capaz de agenciarse el *Testamento de Carnamagos* y por tanto no ha recuperado su inmortalidad, le hará muy poca gracia que le disparen. Si los investigadores disponen de un Símbolo de Barzai pueden buscar el cuerpo a cuerpo, esperando inmovilizarle y después encontrar un medio de restituir el cuerpo de Atwater a su legítimo propietario.

Si Bishop ha tenido en su poder el libro durante más de 72 horas, habrá renovado su inmortalidad y ya no le preocupan balas, Shoggoths ni nada, si bien encuentra su existencia inconveniente en este momento y lugar.

Si se ve desesperado puede llamar telepáticamente al Residente con la orden *Tstlllee-ee* y éste responde en 1D6 asaltos, surgiendo de las tranquilas aguas como una masa espumosa de protoplasma burbujeante. Cuando se levanta es momentáneamente más alto que la orilla del río y se lanza sobre el humano más próximo para después intentar acabar con todos aquéllos que se encuentren en los túneles,

En ese caso se pueden autorizar tiradas de Esquivar para evitarlo mientras Bishop dispara contra los investigadores antes de escapar él mismo. El Shoggoth persigue a los investigadores por uno u otro túnel hasta el pie de las escaleras y después vuelve a dormir al fondo del río.

Una vez inmortal de nuevo, Bishop sólo puede ser destruido mediante las Palabras Prohibidas escritas en el *Testamento de Carnamagos*. En ese momento, Bishop queda paralizado por el rayo de luz gris que precede la llegada de Quachil Uttaus. Si se hace rápidamente (es decir, si los investigadores se acercan a Bishop con el libro y las Palabras Prohibidas preparados), Bishop no tiene tiempo de concentrarse para llamar al Shoggoth. Si llama al Shoggoth y después aparece Quachil Uttaus, éste vaporiza al monstruo con un simple gesto de su ajada mano.

A opción del guardián, Quachil Uttaus podría llevarse consigo el libro cuando desaparezca lentamente, previniendo así futuros problemas con brujos inmortales.

Conclusión

Por destruir a Bishop cada investigador obtiene 1D20 puntos de COR y la felicitación más cordial por parte del guardián.

Por inmovilizarle y volverle a enterrar vivo en algún otro lugar, 1D10 puntos de COR.

Si los investigadores alcanzan un trato con Bishop que permita a Atwater recuperar su cuerpo obtendrán 1D3 puntos de COR adicionales.

Si han cooperado honrada y asiduamente con la policía y sus acciones han sido valientes y meritorias, cada investigador obtiene 1D4 puntos de Crédito. Si consiguen llevar a Bishop ante la justicia en su propio cuerpo, la recompensa aumenta a 1D6 puntos de Crédito.

Si Bishop es sentenciado a muerte y no muere, y si los investigadores le destruyen en ese momento utilizando las Palabras Prohibidas, no aumenta su recompensa en Crédito pero el Jefe Nichols les promete que mientras él sea Jefe de Policía, tienen asegurada la cooperación de la Policía de Arkham.

Si el Shoggoth no fue llamado por Bishop pero los investigadores le despiertan temerariamente después, lo único que



Bishop poseído por Atwater

consiguen es hacerle descender por el Miskatonic acarreando alguna que otra perturbación (una marea enorme y anómala o un tornado), la cual hace desaparecer a algunos infelices que paseaban junto al río, desapareciendo a continuación en el Océano Atlántico. Como quiera que el desastre ha tenido lugar por su culpa, cada investigador pierde 1D6+1 puntos de COR.

Características

HENRY ATWATER (en el cuerpo de Bishop)

FUE 11* CON 9* TAM 11* INT 17 POD 15
DES 11 APA 8 EDU 15 COR 35 PV 10**

* Ahora fijos en el cuerpo de Bishop por Quachil Uttaus, estos números nunca bajan a menos que él lo desee.

** nunca cae por debajo de 1 y se regenera hasta el máximo, que son 10.

Habilidades: Regatear 20%, Botánica, 35%, Química 10%, Tregar 45%, Crédito 25%, Discusión 20%, Esquivar 30%, Conducir automóvil 25%, Charlatanería 10%, Primeros auxilios 35%, Historia 25%, Saltar 35%, Latín 15%, Buscar libros 40%, Farmacología 15%, Fotografía 20%, Psicología 25%, Descubrir 35%, Tratar envenenamiento 10%, Zoolo-gía 10%.

Armas: no.

Nota: aunque Atwater es físicamente inmortal, es vulnerable a hechizos que afecten a INT, POD, DES o COR. Si Atwater (su espíritu) muriera a consecuencia de un ataque mágico, el cuerpo de Bishop seguiría existiendo.

EL RESIDENTE (un Shoggoth)

FUE 78 CON 50 TAM 98 INT 8 POD 12
DES 4 PV 74 MV 10

Arma	% Ataque	Daño
Aplastamiento	80*	9D6+10D6

* Dormido; despierto tiene un 100%.

Armadura: el fuego y la electricidad le hacen sólo la mitad del daño posible; todas las armas físicas le causan sólo 1 punto de daño. Regenera 2 PV por asalto.
COR: 1D6/1D20.

Sermon Bishop

Bishop lleva loco más de 200 años y está dedicado a vengarse de los descendientes de quienes le enterraron vivo. Incluso ha contemplado la posibilidad de desenterrar las sales esenciales de cada uno de ellos para resucitarlos y torturarlos en los siglos venideros. Aparte de la venganza, Bishop desea volver a sus investigaciones hiperdimensionales y

restablecer contacto con sus compañeros brujos que supone también habrán sobrevivido a tan largo intervalo.

Necesita desesperadamente el *Testamento de Carnamagos* que puede proporcionarle de nuevo la inmortalidad pero que también contiene las palabras que pueden destruirle permanentemente.

Si bien sus acciones aterrorizan a Arkham, Bishop evita enfrentarse directamente con nadie, prefiriendo ataques por sorpresa y trampas. Mientras se encuentre en el cuerpo de Atwater es mortal.

Bishop, en el cuerpo de Atwater, aparenta ser un erudito joven y vigoroso. Una tirada de Psicología permite descubrir un brillo de locura en sus ojos.

Conforme avanza el escenario se manifiesta la influencia del pacto de Bishop con Quachil Uttaus: al cabo de unos pocos días su nueva columna vertebral se tuerce hasta convertirse en una versión más joven del hombre que fue.

Sus características físicas son las del cuerpo mortal de Henry Atwater; su POD refleja la protección de Quachil Uttaus.

SERMON BISHOP (en el cuerpo de Atwater)

FUE 13 CON 14 TAM 12 INT 19 POD 20*
DES 13 APA 8 EDU 16 COR 0 PV 13

Habilidades: Mitos de Cthulhu 41%, Esquivar 55%, Leer/Escribir/Hablar Griego 80%, Ocultarse 60%, Leer/Escribir/Hablar Latín 90%, Ciencias ocultas 62%, Discusión 30%, Descubrir 55%, Nadar 35%.

Armas: Daga 35%, daño 1D4+2.

Revólver .38 21%, daño 1D10.

Hechizos: Hechizo mortal, Maldición de Azathoth, Larvas, Hipnotizar, Transferencia mental, Pacto de Quachil Uttaus, Consunción, Convocar/Atar a un Horrendo cazador, Gusanos.

Objeto mágico: un anillo de plata con una calavera en el dedo corazón de la mano derecha, que acumula 1 punto de magia cada día, restándose del total de su portador hasta un total equivalente al máximo POD de éste, quien puede reclamar esos puntos para utilizarlos pronunciando una palabra mágica que sólo Bishop conoce.

Se urge al guardián para que nunca deje que los investigadores descubran el funcionamiento del anillo; la palabra mágica nunca ha sido escrita.

Nota: aunque el POD de Bishop está completamente protegido, hasta que renueve su inmortalidad es vulnerable. Si se le mata en ese estado, la suave luz de su POD permanece sobre el cuerpo para ir disipándose gradualmente hasta desaparecer. Conforme vayan sucediéndose los acontecimientos en Arkham en los meses o años sucesivos, la muerte de Bishop y su POD residual pueden ser una buena manera de añadir un nuevo espectro a los atractivos de la zona.

Quachil Uttaus

Quachil Uttaus, Aquél que pisa sobre el polvo, no aparece en ningún libro de los Mitos a excepción del extraordinariamente raro *Testamento de Carnamagos*. Este Primigenio está interesado en, relacionado o posiblemente conectado con el tiempo, la muerte y la decadencia. No se le conoce culto alguno.

Quachil Uttaus aparece como una momia antigua y reseca, de 1'10 m de altura. Su cabeza está ajada y es lam-piña, apenas soportada por un cuello fino y esquelético. Unos brazos como tubos que soportan unas manos huesudas y provistas de zarpas, están rígidos en una postura de brazos

extendidos, como queriendo abarcar algo. Sus dos piernas están estrechamente juntas y tan inmóviles como sus brazos.

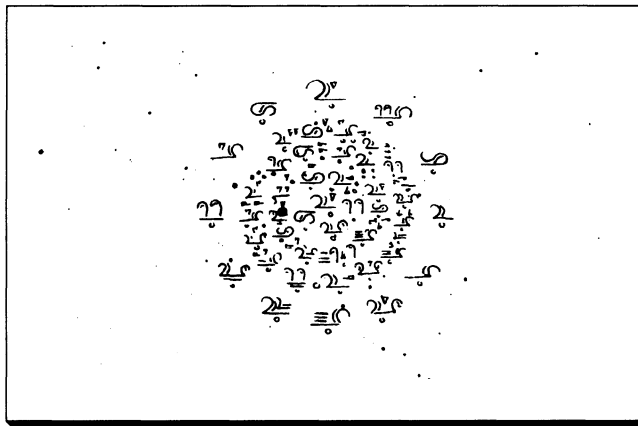
Cuando se le llama, aparece un rayo de luz grisácea desde lo alto, centrada en la presunta víctima de Quachil Uttaus, sea un nuevo aspirante a la inmortalidad o aquél a quien el Primigenio va a destruir. No hay forma de escapar de esta luz. Entonces, Quachil Uttaus desciende silenciosa y rápidamente por el haz de luz hacia la víctima. Conforme se acerca, los objetos que están cerca de él envejecen rápidamente, incluso algunos deshaciéndose a su paso.

A menos que se le llame para que conceda la inmortalidad, el contacto con él causa el envejecimiento instantáneo y la muerte, dejando un montón de polvo en lugar de un cadáver. Entonces Quachil Uttaus se vuelve por donde vino, a menudo dejando pequeñas huellas de sus paralizados pies en los restos de la víctima.

QUACHIL UTTAUS, Primigenio

FUE 12 CON 20 TAM 6 INT 19 POD 35
DES 3 PV 13 MV especial

Arma	% Ataque	Daño
Toque	automático	muerte instantánea



El Símbolo de Barzai

Armadura: inmune a todos los ataques mágicos conocidos; las armas físicas se deshacen por envejecimiento instantáneo cuando le tocan.

Hechizos: los que el guardián desee, incluyendo cualquiera que tenga que ver con la vida, la muerte, el tiempo y el envejecimiento.

COR: 1D6/1D20.

En mitad de la noche

Con nuestras disculpas a Brian Lumley y David Drake, hallazgos curiosos y trágicos tienen lugar en la mansión Checkley, llevando a los investigadores a rastrear las consecuencias de un error olvidado hace muchos años.

Este escenario está pensado para tres o cuatro investigadores de moderada experiencia. Harán más falta unos ojos despiertos que una habilidad enorme con las armas de fuego y pensar acerca de las pistas reportará mejores resultados que muchas otras acciones.

El tiempo de juego puede variar pero la mayoría de guardianes deberían poder liquidar este escenario en un par de sesiones cortas o incluso en una sola.

Información para el guardián

Los periódicos relatan el descubrimiento de un esqueleto humano enladrillado tras una pared del sótano de una mansión parcialmente demolida. Los investigadores son contratados por una firma local de abogados (a elegir por el guardián) en nombre de un heredero lejano de los Checkley, a quien no vale la pena dar nombre.

En el transcurso de su investigación, se descubrirá que el esqueleto pertenece a una anciana sacerdotisa del vudú y podrán determinar que el crimen fue cometido por el difunto Jason Checkley. Es muy posible que también descubran la existencia de los terribles niños muertos vivientes y caníbales que Checkley mantenía ocultos en el sótano de la mansión.

Un misterioso hombre de color, un tal Dr. Marquis, de Nueva Orleans, pulula por el escenario. Su objetivo es recuperar unas joyas actualmente en poder de la Policía.

La mansión Checkley se encuentra en el 633 de la calle Noyes en el barrio del Este.

El trasfondo de la historia: en 1905 Jason Checkley perdió a sus tres hijos en tan solo cuatro días cuando la terrible epidemia de cólera asoló Arkham. Jason, que era viudo, y el último en llevar el nombre de la antaño influyente familia quedó devastado por la pérdida de su descendencia.

Desesperado, se puso en contacto con Marsella, la anciana ama de llaves de un amigo, que podía hacer magia. La mujer, originaria de Haití, le prometió que por una cierta suma podía hacer volver de la muerte a sus hijos.

Pagando la cantidad solicitada, Checkley hizo acudir a su casa a Marsella y, tras despedir a sus sirvientes, le indicó que empezara sus terribles ritos.

Como se le había prometido, los niños revivieron: Rosemary, de 15 años y ya con formas de mujer; Adam, un muchacho robusto de casi 13 y la rubia Jessica, de 9. Pero los seres tambaleantes y de ojos vacíos que Marsella evocó

sólo tenían la forma de sus hijos. Los seres eran incapaces de hablar aunque disponían de una cierta astucia y estaban dotados de un enorme apetito.

Huyendo de la pequeña habitación del sótano donde se habían realizado los ritos, Checkley encerró a los seres con forma de niño y después, llevado por la rabia, atacó a la sacerdotisa vudú estrangulándola.

Presa del pánico y del horror, fue sin embargo capaz de actuar rápidamente. Llamó a su amigo Willard Crossman, a cuyo servicio estaba Marsella y le dijo que en un ataque de rabia había matado a la mujer tras cogerla robando las joyas de su difunta esposa. Crossman ya desconfiaba de Marsella puesto que sus otros sirvientes murmuraban acerca de la mujer por lo que aconsejó a Checkley que no avisara a la policía. Si el cuerpo no aparecía nadie se iba a preocupar.

Ambos esparcieron la historia de que había sido cogida robando y había huido, sin que se la volviera a ver por Arkham. Ninguno de los dos hombres volvió a mencionar el crimen jamás.

Al día siguiente, Checkley colocó el cuerpo de la mujer y sus terribles objetos mágicos en una alcoba del sótano y cerró la abertura con ladrillos. Despidió entonces los pocos sirvientes que le quedaban e inició una búsqueda, que duró todo el resto de su vida, de una cura para el estado en que se encontraban sus hijos.

Hasta su muerte, ocurrida la semana anterior, Jason Checkley exploró infructuosamente todos los aspectos de las Ciencias ocultas e incluso, durante un breve intervalo de tiempo, abrió un “centro de estudios e investigaciones psíquicas”, financiado por un simpatizante generoso. Alimentó y cuidó a los seres sin inteligencia del sótano, ocultando la entrada a su guarida con un panel de madera movable.

A su muerte, estaba en la más absoluta pobreza y había vendido ya la mansión a la Inmobiliaria Beckworth quienes, casi antes de que el cuerpo se enfriara, y rechazando una oferta tentativa de la Sociedad Histórica de Arkham, tomaron posesión de la casa, subastaron los muebles y empezaron a demolerla. A los pocos días de su muerte la mansión estaba ya medio destruida.

Antes de que la habitación secreta pudiera ser hallada los seres-niño, hambrientos y enloquecidos, se abrieron paso con las zarpas a través de la pared de ladrillos del sótano y excavaron un túnel hasta salir de la casa. Yendo cada uno en una dirección diferente los tres consiguieron encontrar sendas guaridas silenciosas y oscuras. Viviendo de basura y pequeños animales, no les importaría encontrar algo mejor para comer.

Información para los investigadores

Los investigadores ya están al corriente de la aparición del esqueleto; la información pertinente se resume en el artículo del *Advertiser* que es la Ayuda nº 1. Al cabo de uno o dos días, un abogado de Arkham, a elección del guardián, se pone en contacto con ellos a petición de un heredero lejano e innominado de los Checkley que se imagina que en todo el asunto puede existir alguna una fortuna o tesoro oculto. De si el guardián elige un abogado respetable o menos respetable depende la posibilidad de que los investigadores reciban la tarifa ofrecida, de 50 \$ diarios por todo el grupo (o la rapidez con que la reciban).

Todos los habitantes de Arkham saben que la familia Checkley formó parte en el pasado de la aristocracia de la ciudad y que Jason era el último. Una tirada de Conocimientos o una conversación casual establece que era un hombre excéntrico, estudioso de las Ciencias ocultas, en cuya vida personal tuvo que soportar la tragedia de la pérdida de su mujer e hijos.

Una segunda tirada de Conocimientos identifica a Crossman como un financiero local de considerable riqueza, ahora retirado.

En los números atrasados de los periódicos locales se pueden hallar informaciones acerca de los dos hombres, empezando con la esquila de Checkley la semana anterior.

Cómo empezar

Los investigadores han sido contratados para determinar si aún existen efectos propiedad de Jason Checkley en las ruinas de la mansión y, en ese caso, si tienen o no algún valor monetario.

Willard Crossman, como albacea, ya ha dispuesto de los efectos personales de Jason Checkley, tal y como indicaba el finado en su testamento. Los investigadores deben averiguar si cualquier nuevo descubrimiento puede ser legítimamente reclamado como una parte no declarada de esos efectos personales y como tal sujeta a recuperación por sus herederos.

Los investigaciones tienen una cierta cantidad de posibilidades de exploración. Con toda seguridad querrán visitar los restos de la casa, con permiso de la Policía y de la Inmobiliaria Beckworth o sin él. Las joyas descubiertas en el sótano pueden ser de valor y reclamadas como efectos personales. Willard Crossman puede disponer de información de interés para los herederos, así como los archivos de los periódicos. Cada una de estas posibilidades ocupa una de las siguientes secciones y pueden examinarse en cualquier orden.

La mansión Checkley

La mansión ya no existe; los operarios de Beckworth derribaron y se llevaron techo, suelos y paredes del antiguo y resquebrajado edificio en pocos días. Sólo quedan los cimientos que han sido parcialmente aplanados; una parte de la zona del sótano ha sido ya rellenada con tierra. El sótano es tan solo un rectángulo largo lleno de escombros en un lado y con una alcoba acordonada en el otro.

Es público y notorio que Beckworth planea construir un pequeño edificio de apartamentos en el solar (pero esto nunca sucede puesto que la firma tendrá problemas económicos en la Primavera del 29 y se disolverá pocos meses después de la caída de la Bolsa).

Hallado un esqueleto en la mansión Checkley

La Policía sospecha que se trate de un crimen

por Roberta Henry

La demolición de la mansión Checkley se interrumpió ayer a causa del descubrimiento de un esqueleto oculto tras una pared de ladrillo en el sótano.

La casa, en el 633 de la calle Noyes, antaño una de las más lujosas del barrio del Este, había sido casi derribada ya cuando los operarios se abrieron paso a través de una pared del sótano y descubrieron los restos.

La Policía retiró del lugar un solo esqueleto y algunos efectos personales, bajo la dirección del Forense de Arkham, doctor Efraím Sprague. El doctor Sprague ha comentado que a primera vista parece que se trate del esqueleto de una mujer de edad avanzada pero hasta el momento no ha sido posible identificación alguna.

Se rumorea que en el sótano se han hallado otros fragmentos de huesos pero la Policía se ha negado a confirmar o desmentir este extremo. Un portavoz de la Inmobiliaria Beckworth, propietaria de los terrenos y responsable de la demolición, ha informado de que la empresa ha suspendido las obras hasta que finalice la investigación oficial.

El antiguo propietario de la casa, Jason Checkley, último descendiente de los Checkley de Arkham, falleció la semana pasada en el Hospital de Santa María tras un ataque al corazón.

Según informes llegados al *Advertiser*, la fortuna de los Checkley se había disipado con los años y la mansión fue vendida a la Inmobiliaria Beckworth hace dos años por una suma que no ha sido hecha pública. Según Beckworth, el acuerdo permitía a Checkley mantener el usufructo de la mansión durante el resto de su vida.

La Policía ha interrogado a Willard Crossman, amigo y ahora albacea testamentario de Jason Checkley en relación con el hallazgo del esqueleto. Crossman se encuentra actualmente hospitalizado en el Hospital de Santa María, recuperándose de una embolia. Los médicos que le atienden han descartado las entrevistas por el momento.

— Arkham Advertiser

Noche 1

Desde el descubrimiento del esqueleto la Policía ha destacado un agente en el lugar, el cual permanecerá allí hasta que las autoridades decidan que no se puede sacar nada más. Sin embargo, el agente sólo monta guardia durante el día; si los investigadores acuden fuera de horas sólo encontrarán unas estacas y una simbólica cuerda que rodea la zona de la alcoba. Un letrado en la cuerda solicita educadamente que nadie coja nada o interfiera con el estudio policial del lugar.

El agente permite sin ningún problema que los investigadores recorran el sótano excepto la zona acordonada, en la cual por cierto no hay ningún indicio suplementario.

Si los investigadores deciden estudiar cualquier zona de lo que era la mansión, tienen derecho a una tirada de Descubrir. Si tienen éxito, encontrarán en el suelo una especie de zarpa o de uña larga. Una tirada de Biología (o si hay algún médico presente, una de Conocimientos) permite identificar el objeto como perteneciente a un pie humano y desprendida recientemente.

Una tirada de Seguir rastros en ese mismo lugar permite identificar huellas de pies humanos, poco usuales por ser pequeños (como de un niño), descalzos y porque al pisar lo han hecho primero con el talón. Las marcas de la

parte delantera de las huellas parecen indicar que las uñas de esos pies serían como la encontrada, largas y curvas, pero la evidencia es incierta. Las huellas son relativamente recientes.

Si se siguen las huellas, llevan desde la zona cercana al sótano a la parte llena de escombros procedentes de la demolición, donde se pierden. Si se siguen en dirección contraria, llevan a un punto cerca del extremo del sótano, al otro lado de la alcoba. El rastro acaba de repente en un montón de tierra.

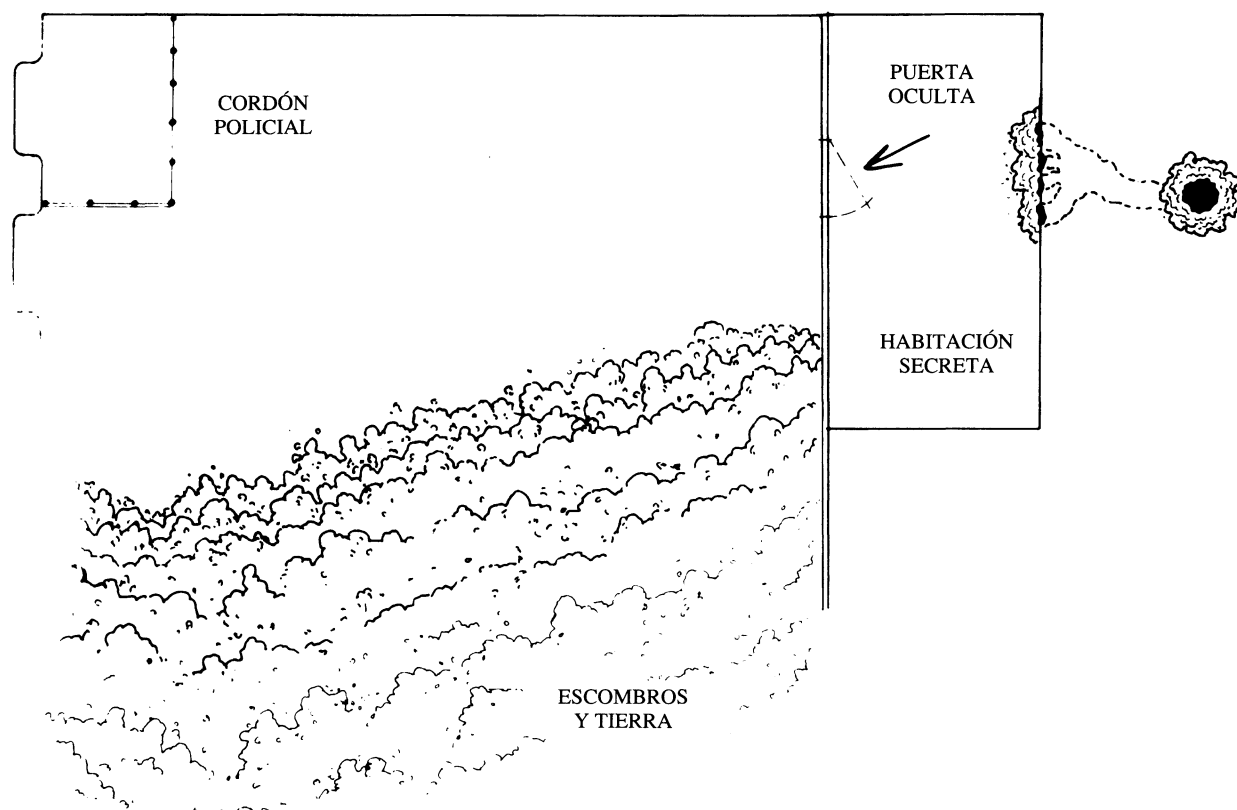
En este punto el guardián puede preguntar a los investigadores si quieren escarbar.

Si lo desean (y no todos querrán) se les debe permitir remover un poco de tierra y después se declarará que de repente se ha hundido un trozo de suelo, revelando la boca de un túnel estrecho y excavado a mano del que surgen fuertes olores fecales.

Si los investigadores deciden meterse en el túnel, sólo pueden pasar por él los que tengan TAM 11 o menos salvo que se pasen varias horas ampliándolo.

De una u otra manera, el claustrofóbico túnel lleva a una pequeña y nauseabunda cámara, bajo las ruinas, aún no des-

LA MANSIÓN DEMOLIDA



cubierta. Una recia puerta de metal se abre desde aquí al sótano pero está cerrada con llave. Si se consigue abrirla, los investigadores verán que por el lado del sótano un panel de madera movable oculta la puerta. El suelo de la habitación secreta está cubierto de heces humanas. Las paredes y la puerta muestran arañazos y otras señales de garras. Es evidente que lo que estuviera confinado aquí consiguió abrirse paso por la pared de ladrillo posterior, excavándose una salida a la superficie.

En el suelo pueden verse débilmente los restos de un gran dibujo, pintado en esmalte blanco, que una tirada de Ciencias ocultas permite identificar como perteneciente al vudú y relativo a la nigromancia. Una tirada de Descubrir hace aparecer un trozo de tela de guinga azul, sucia y podrida, arrancada de alguna prenda de ropa.

Si los investigadores no encuentran la habitación secreta, las autoridades permitirán que la demolición siga adelante al cabo de un par de días y los operarios la encontrarán casi de inmediato. Se llamará de nuevo a la policía y los periódicos publicarán el relato completo (excepto la parte de las uñas largas y curvas) al día siguiente. Después de la primera visita al lugar de los investigadores, hay una posibilidad del 25% (no acumulativa) diaria de que en una visita nocturna al lugar se coincida con uno de los niños muertos vivientes.

La Policía

Como responsable del caso ha sido designado el detective Mickey Harrigan, de 32 años, quien además coordina las actuaciones del Forense. Harrigan es un hombre jovial y amable, con el pelo negro y rizado, apasionado del fútbol.

Casi de inmediato decidió que el caso no era de gran importancia. La inspección del esqueleto y del mortero utilizado para enterrarlo confirman que la muerte tuvo lugar hace más de una generación; en la encuesta se dictaminará con toda probabilidad que se trató de un homicidio, hipótesis basada sobre todo en el ocultamiento del cadáver y en las vértebras del cuello rotas de una forma consistente con un golpe o un estrangulamiento.

La víctima era una mujer de edad avanzada, como se deduce de los dientes gastados y los depósitos de calcio en los huesos.

En la alcoba también se hallaron algunas joyas, varios juegos completos de huesos de gallina y huesos humanos correspondientes a dos manos, cortadas a la altura de la muñeca.

Los posibles sospechosos fallecieron o desaparecieron hace muchos años. Una entrevista con Willard Crossman no proporcionó información alguna y la Sra. Estheridge (la benefactora del Instituto Checkley, de breve existencia) declaró no tener conocimiento alguno de quién podía haber cometido tal acción.

A falta de nuevas informaciones, Harrigan está en un punto muerto y cree que el caso nunca llegará a resolverse.

Si los investigadores no están en buenas relaciones con la Policía, Harrigan no les explicará nada, diciéndoles que esperen a que tenga lugar la encuesta.

Si los investigadores piensan en solicitárselo, Harrigan les enseñará rápidamente las joyas halladas en el esqueleto, esperando que las puedan reconocer. Si ignoran la pista de las joyas, al día siguiente aparece una foto de ellas en el

periódico, enviada por Harrigan para ver si alguien puede aportar alguna pista.

Cualquiera que consiga una tirada de Ciencias ocultas sabrá indicar que el collar es de un tipo que lucen a menudo los que están conectados con el vudú haitiano.

Aunque la foto del diario no los incluye, también hay dos brazaletes de plata. Cada uno de ellos es una cadena de eslabones de plata de la que cuelga la mitad de un gran medallón, también de plata. El medallón, si se juntan las dos mitades, representa un ojo de tres lóbulos envuelto en llamas, y alrededor de esta figura, en los bordes del medallón, hay grabadas escenas de hombres y animales cometiendo diversos actos antinaturales, razón por la cual la foto del periódico lo omitía. Una tirada de Antropología revela que el medallón está relacionado con el dios africano Athu y una tirada de Mitos permite recordar que Athu es una de las muchas formas de Nyarlathotep.

Harrigan no puede ni imaginarse que Checkley hubiera poseído nunca este tipo de joyas.

Una nueva escuela en Arkham

Hoy ha sido anunciada por su Director, Jason Checkley, la apertura de un instituto dedicado al estudio de los fenómenos espiritistas, bajo el nombre de Instituto de Investigaciones Psíquicas Checkley.

Situado en el primer piso del 623 de la calle Brown, el centro cuenta con una biblioteca de 500 volúmenes, espacio para el estudio y un pequeño auditorio.

Una cuantas habitaciones para huéspedes, aún sin concluir, ofrecerán alojamiento a alumnos y profesores visitantes.

— Arkham Advertiser,
28 de Agosto de 1917

Cierra el Instituto Psíquico

El Instituto de Investigaciones Psíquicas Checkley, situado en el 623 de la calle Brown, ha cerrado sus puertas.

La directora adjunta, la Sra. de Andrew Estheridge achacó el cierre al talante crecientemente ateo de los tiempos en que vivimos, a la vez que anunciaba que se subastará parte del mobiliario para atender algunas deudas del Instituto.

El fundador y director del Instituto, Jason Checkley, retendrá ciertas partes de la biblioteca del mismo.

— Arkham Advertiser,
23 de Noviembre de 1920

Los archivos de los periódicos

Los periódicos locales tienen cierto número de relatos y necrológicas relativos a los Checkley.

El 19 de Abril de 1903 muere la Sra. de Jason Checkley (Rose), de una larga y penosa enfermedad.

El 4 y el 5 de Agosto de 1905 mueren Adam (13 años), Rosemary (15) y Jessica (9). El año 1905 fue uno de los años de epidemias de cólera y las necrológicas son numerosas a la par que breves. El elevado número de muertos es evidente y una tirada de Idea o de Conocimientos permiten recordar la epidemia que devastó la ciudad.

Hay también una esquila reciente de Jason Checkley, muerto la semana pasada. No tiene interés alguno.

Todas las necrológicas indican que el cuerpo fue enterrado en el mausoleo de la familia en el cementerio de Christchurch.

Mediante una tirada de Buscar libros se pueden hallar los siguientes artículos, que constituyen la Ayuda nº 2. La dirección de la calle Brown donde estuvo situado el Instituto está ocupada ahora por una academia que intenta perfeccionar la nueva ciencia de la publicidad. No existe pista alguna allí.

Inmobiliaria Beckworth

Con sede social en el edificio Tower, sus oficinas son de categoría, con alfombras persas, muebles elegantes y despachos panelados en maderas nobles.

Bob Beckworth hijo ("el pequeño Bob") está a cargo del proyecto de construcción en la antigua mansión Checkley. Es un joven rollizo y de pelo alisado que cuenta algo más de 30 años; lleva trajes excelentes hechos en Boston, lo cual disminuye un tanto su categoría entre la gente de Arkham puesto que a su entender "ese tipo de ostentación no tiene cabida entre gente honrada y trabajadora".

Si los investigadores han encontrado la habitación secreta estará interesado en saber más del tema, puesto que el examen policial de la misma retrasará aún más las obras. Si la policía no ha sido informada de su existencia ofrecerá discretamente dinero a los investigadores para evitar más interferencias.

Si los investigadores solicitan permiso para examinar el lugar, lo negará bruscamente afirmando que el albacea de Checkley se ha declarado satisfecho, que hay que tener en cuenta a la Policía y que la posesión de una propiedad como consecuencia de un crimen es algo a dilucidar en los tribunales con cualquier heredero potencial. Sin embargo, se le puede sobornar y por 50 \$ les dejará libre acceso al lugar siempre y cuando la policía lo permita.

Beckworth puede informarles de que todos los efectos personales de Beckworth, incluyendo su biblioteca, fueron a poder de Willard Crossman, su albacea. Sabe también que Ed Tillinghast (un librero de la calle Gedney) compró la biblioteca y puede indicar a los investigadores dónde está la librería.

La subasta de la mansión fue dirigida por Billinger, que vive en el bloque 500 de la calle de la Guarnición y se encarga ahora de la venta de los muebles de Checkley.

Jura que su empresa sólo adquirió los muebles, la casa y los terrenos.

Willard Crossman, albacea

Crossman, de 70 años, fue el mejor amigo de Jason Checkley durante la mayor parte de su vida. Si bien su amigo nació rico, Crossman es de orígenes humildes e hizo fortuna mediante el comercio y los seguros.

A lo largo de los años sus modales se fueron suavizando y fue aceptado por la sociedad acomodada de Arkham, si bien su combatividad y sus modales directos pueden reaparecer en cualquier momento. Sin embargo, él y Checkley eran muy buenos amigos.

Grueso y de cabellos grises, Crossman se encuentra en la actualidad en el Hospital de Santa María, aquejado de una variedad de achaques. Aunque está débil y es consciente de que su fin puede estar próximo, Crossman sigue teniendo la mente despierta y el genio vivo. En contra de la opinión de los médicos, sigue fumándose de ocho a diez habanos al día.

Si se le interroga, afirmará que Checkley le dejó un bonito abrecartas de ébano y marfil como prenda de amistad pero que el resto de sus propiedades no vendidas previamente a Beckworth fueron vendidas a Billinger (la casa de subastas) o a Tillinghast (el librero) y que no existía nada más.

Preguntado acerca del cuerpo y las joyas del sótano su expresión no cambia. Afirma no saber nada de ello; Checkley no era el tipo de persona capaz de cometer un crimen. En su opinión, lo más probable es que algún sirviente lo cometiera. Es muy poco probable que Crossman ensucie el buen nombre de su amigo revelando el secreto.

No sabe nada acerca de la habitación secreta y si se le informa de su existencia, una tirada de Psicología revelará una sorpresa poco habitual en su expresión: creía saberlo todo acerca de la situación y ahora descubre que no era así. Si los investigadores pueden presentar pruebas evidentes de lo que se ocultaba en esa habitación, como un dibujo o una foto de uno de sus habitantes, Crossman reconocerá, horrorizado al niño y explicará todo lo que sabe.

Si se le pregunta acerca de ella declarará que tiene a la Sra. Estheridge por una charlatana que utilizó la tragedia personal de Checkley para apoderarse de su dinero. Crossman es un materialista completo y no cree en lo oculto o en que haya vida después de la muerte. Checkley tenía un interés natural por estos temas tras la muerte de su familia y ambos habían discutido el tema en numerosas ocasiones.

Con una tirada de Crédito Crossman admitirá que Checkley tenía problemas monetarios desde hacía bastantes años aunque era demasiado orgulloso como para aceptar ayuda ni siquiera de sus amigos más cercanos.



Willard Crossman

La biblioteca de la Universidad Miskatonic

Si los investigadores quieren consultar datos acerca del vudú, la biblioteca dispone de un libro, publicado por A.M. Aher en 1902 llamado *Ritos y religiones del vudú*, que aparece al cabo de cuatro horas de búsqueda y una tirada de



Señora Mildred Estheridge

Buscar libros. Leerlo por entero cuesta ocho horas y tiene que ver con zombis, rituales del vudú, posesiones y temas relacionados con todo ello. Con una tirada de Inglés, necesaria para entender del todo el denso material expuesto, el lector puede aumentar en 1D3 su porcentaje en Ciencias ocultas al final de la aventura.

En un capítulo titulado “Los practicantes”, los investigadores pueden ver un dibujo titulado *collar de vudú*, extrañamente similar

al descubierto junto al esqueleto. Pocas páginas más allá hay una fotografía de 1892 que muestra a varios policia de Nueva Orleans con tres prisioneros fuertemente encadenados. Los prisioneros son de raza negra, dos hombres y una mujer, y fueron detenidos por realizar ceremonias asesinas y blasfemas.

La prisionera es bajita y de mediana edad. Una tirada de Descubrir muestra que lleva los mismos brazaletes y collar que los que se encontraron junto al esqueleto en el sótano de Checkley.

Un párrafo junto al texto identifica a la mujer como ‘Marcella’, sin más. Antes de que los tres fueran juzgados, Marcella escapó misteriosamente y no pudo ser encontrada de nuevo. Sus cómplices fueron hallados muertos en sus celdas, de causa que no pudo ser determinada.

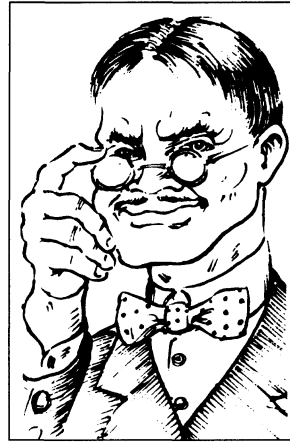
La señora Estheridge

De 63 años, viuda y heredera de la fortuna de un industrial del textil, vive en la espaciosa mansión familiar que se encuentra en el 288 de la calle Mayor O. Era amiga de Jason Checkley así como benefactora y codirectora del Instituto. Cree firmemente en el espiritismo y es poseedora de una mente vigorosa y de una lengua afilada.

Responderá educadamente una cantidad limitada de preguntas, pero los investigadores deberán dejar claro a dónde quieren ir con ellas; no responderá nada que no esté relacionado con ello excepto si uno de los investigadores consigue una o más tiradas de Crédito, o bien la conocen o tienen familia o conocidos comunes en la ciudad.

Si se le pregunta acerca de posibles objetos adicionales pertenecientes al difunto Jason Checkley, manifiesta que hace algunos años éste le confió la llave de una caja de seguridad en el Banco de Arkham (calle Hyde, 150 E). También dispone de una carta de Checkley autorizándola, bien a ella o a alguien enviado por ella, a abrir dicha caja en caso de fallecimiento. Afectada en un principio por el dolor de la muerte de Jason y al saber luego que su albacea se encontraba hospitalizado no ha tomado posesión aún del contenido de la caja. Del albacea afirma: “Siempre me ha parecido que el Sr. Crossman es una persona de mente inmadura, afectada además por la digestión incompleta de un exceso de carne.” No sabe si éste está al tanto o no de la existencia de la caja (no lo está).

Sabe que Checkley llevaba un diario y se imagina que puede contener pistas de cualquier otra posible posesión.



Edwin Tillinghast

Especula con que los volúmenes encuadernados probablemente fueran vendidos con el resto de su biblioteca.

Si los investigadores se ganan su confianza les explicará cosas de mayor entidad. Por ejemplo, el profundo dolor de Jason ante la pérdida de sus hijos. Ella y Checkley mantuvieron muchas sesiones de espiritismo pero nunca consiguió ponerse en contacto con los espíritus de su mujer o de sus hijos. Mildred afirma que parecía

convencido de que jamás lo conseguirían a pesar de su evidente fe en el espiritismo.

El propio Checkley estaba muy interesado en tipos de magia primitivos y en particular en la resurrección de los muertos. Para Mildred, este enfoque en la efímera arcilla de la vida era otra señal del dolor irracional que le afligía.

La Sra. Estheridge invirtió bastante dinero de sus propios fondos en la aventura del Instituto, bastante más de lo que el casi indigente Checkley pudo invertir. Los documentos correspondientes están archivados en el tribunal de quiebras de Salem, o al menos eso cree recordar (Un viaje allí confirma que el riesgo financiero principal era de ella y que perdió bastante dinero).

No sabe nada de los secretos que guarda el sótano de la mansión aunque siempre le pareció extraño que quisiera vivir solo en aquella casa tan grande y sabe perfectamente que no tenía vida social alguna. Sólo entró una vez allí después de la muerte de su esposa y encontró el lugar polvoriento y lleno de trastos pero en absoluto inusual.

LA SEÑORA MILDRED ESTHERIDGE

FUE 10 CON 10 TAM 9 INT 17 POD 14
DES 10 APA 11 EDU 19 COR 45 PV 10

Habilidades: Antropología 25%, Arqueología 10%, Leer/Escribir/Hablar Alemán 55%, Buscar libros 35%, Ciencias ocultas 75%.

Armas: no.

La caja de seguridad

Dentro de la caja se encuentran algunas páginas del diario de Checkley y un testamento. Combinados forman la Ayuda nº 3.

El librero

Los investigadores pueden encontrar aquí el diario de Jason Checkley así como tomos más arcanos. Todos los libros de Jason, vendidos en un solo lote por su albacea, Willard Crossman, se encuentran aún empaquetados en cajas de embalaje en el sótano de Edwin Tillinghast, librero.

Todos los volúmenes pertenecen ahora legalmente a Tillinghast y los investigadores deberán convencerle para que les deje examinarlos a fin de localizar lo que desean.

Cuesta ocho horas examinar todas las cajas; como quiera

Extractos del diario de Checkley

7 de Agosto de 1905: Marsella está de acuerdo. A duras penas puedo reunir los 500 \$ que me exige pero dice que conoce una manera de devolverme a mis queridos niños. He enviado fuera a los criados durante algunos días y he preparado la habitación del sótano como ella me ha indicado.

8 de Agosto de 1905: éste es el día más terrible de mi vida! Cuando me di cuenta de lo que ella había hecho perdí la razón y le retorcí el cuello como ella hace con sus gallinas. Cuando recuperé el control estaba muerta a mis pies. Gracias a Dios puedo contar con la ayuda de Willard.

9 de Agosto de 1905: los ataúdes han sido enterrados hoy en nuestro mausoleo. Hay demasiadas muertes en estos días como para que nadie se haya interesado. Ahora tengo que pensar en qué hacer con ellos.

He escondido el cuerpo de Marsella junto con sus herramientas.

10 de Agosto de 1905: su apetito es tremendo. Les alimento con regularidad pero no muestran señal alguna de querer comunicarse conmigo. No creo que pueda confiar en ellos.

11 de Agosto de 1905: he despedido a los sirvientes y les he hecho recoger sus pertenencias. Con esos tres en el sótano tengo que estar solo. También pienso ocultar con un panel la puerta del sótano para ocultar la entrada a su cámara.

12 de Agosto de 1905: hoy me ha atacado uno de ellos. Era Adam. Cuando me agachaba para coger un tazón de comida del suelo ha saltado sobre mí desde atrás. He tenido suerte en poderle esquivar y salir de la habitación. Tendré que tratarles como a animales salvajes.

13 de Agosto de 1905: quizás los tres puedan ser redimidos. El secreto para su recuperación puede estar a mi alcance. Dedicaré el resto de mi vida a salvarles y de ahora en adelante no hablaré de ellos en este libro.

El testamento de Checkley

1 de Enero de 1906

Yo, Jason Checkley, asumo toda la responsabilidad por la muerte de la sirvienta negra llamada Marsella. Víctima de sus malas artes de una forma terrible, perdí el control y la estrangulé con mis propias manos.

En mi sótano he dejado tres seres muy peligrosos que deben ser destruidos. Aunque parecen humanos no lo son. No tengáis piedad de ellos. La forma más segura de destruirlos se encuentra en la página 284 de un libro titulado *Códice de Nhyargo* que se encuentra en mi biblioteca.

Que Dios se apiade de mi alma.

Jason Checkley
(firmado)

Noche 3

que Checkley llevó su diario durante casi cuarenta años, los volúmenes son fáciles de localizar una vez se sabe cómo son. Cualquier otra obra requiere una tirada de Buscar libros en el sótano, de techo bajo y poco iluminado.

Si se encuentra el diario, Tillinghast empezará pidiendo, algo irónicamente, 100 \$ por su totalidad dado que son "registros históricos irremplazables de la vida de final del siglo pasado en la pintoresca población de Arkham (Massachusetts), en Nueva Inglaterra." Aunque sujeto a Regateo, no se desprenderá de los tomos por menos de 10 \$.

La obra, de 43 volúmenes, se compone de párrafos individuales cortos. Cada volumen contiene sólo unas 65000 palabras y Checkley tiene una letra bastante clara. Cada libro requerirá tres horas de lectura metódica, por lo que el total sumará 130 horas/hombre.

La mayoría de lo escrito es mundano hasta la muerte de los niños en 1905. Misteriosamente, las páginas entre el 7 y el 13 de Agosto de 1905 han sido arrancadas. Estas páginas constituyen la Ayuda nº 3.

Después de las páginas perdidas Checkley se refiere a veces al "problema" o a "mi problema", al que pasa gran cantidad de tiempo buscando solución. Ver un ejemplo importante en la Ayuda nº 4.

Referencias posteriores acerca de nuevos acontecimientos incluyen la apertura y el cierre del Instituto de Estudios Psíquicos, en las que se menciona con frecuencia a Milred Estheridge, siempre con respeto.

Los dos libros citados en el diario se encuentran en el sótano de Tillinghast, sin marca alguna en el lomo. Si los investigadores han estado buscando el diario de Checkley seguro que los han visto y pasado de largo. En ese caso sólo harán falta cuatro horas y dos tiradas de Buscar libros para localizarlos. Si la búsqueda es reciente, bastará con dos horas.

Si los investigadores no han adquirido el diario de Checkley, Tillinghast les cobra 45 \$ por el *Códice de Nhyargo* y 25 \$ por los *Cánticos de Dhol*. Si los investigadores hacen una segunda visita a la tienda para buscarlos, les pedirá el doble.

El cementerio de Christchurch

De fino mármol de Vermont, el mausoleo de los Checkley se encuentra en la parte noble del cementerio y la puerta está cerrada con una gruesa cadena y un candado.

Si los investigadores examinan la cadena, el candado se les queda en las manos: alguien lo ha forzado y lo ha vuelto a colocar con cuidado en la cadena. Los investigadores pueden acceder al mausoleo sin dificultad.

Dentro hay una colección de nichos con siglos de Checkleys enterrados dentro. Cada abertura está sellada con una piedra plana que lleva el nombre del ocupante.

El mármol está fijado con mortero. Si los personajes se molestan en mirar el de Jason Checkley se darán cuenta de inmediato que ha sido roto y si abren el nicho podrán comprobar que el ataúd ha sido abierto. Dentro, al cadáver de Jason Checkley le faltan las manos, que han sido hábilmente seccionadas (tirada de COR, 1/1D3+1). Las manos han sido robadas por el misterioso Dr. Marquis.

Las otras criptas están intactas. Abrir cualquier otra requiere 20 minutos de trabajo ruidoso con un cincel y un martillo. Los ataúdes de los tres hijos de Jason están llenos de sacos de arena con el peso aproximado de cada niño.

Fuera del mausoleo, una tirada de Seguir rastros permite hallar huellas de los pies de Jessica, del tamaño de un niño. Si se pueden realizar dos tiradas seguidas se pueden seguir las huellas hasta la guarida de Jessica en el extremo Sur del cementerio. Allí, con una tirada de Suerte se encuentra un trozo podrido de tela de guinga azul, caída del vestido de Jessica. Este material es idéntico al que se puede haber encontrado en la habitación secreta de la mansión Checkley.

Extracto del diario de Checkley

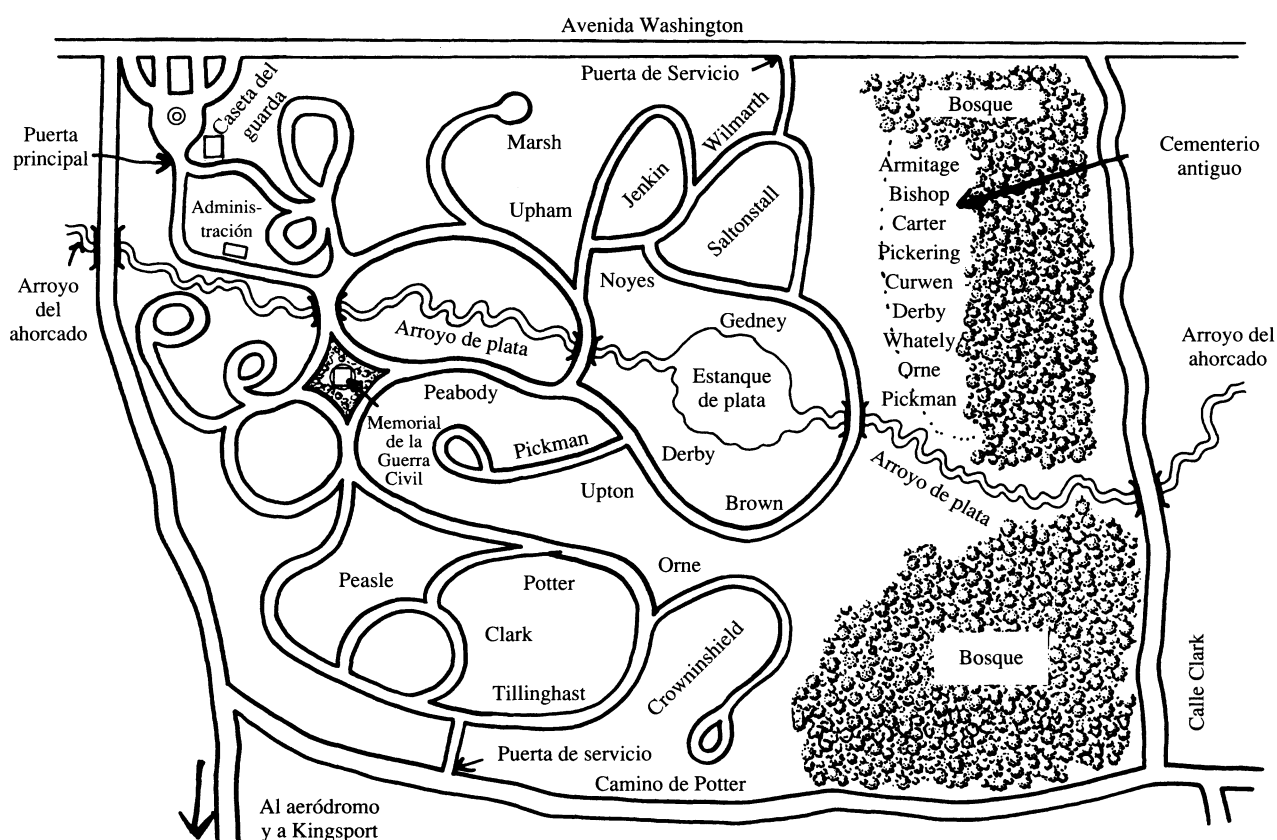
Mi paquete llegó hoy procedente de Londres. Los dos libros que en él venían se encuentran aún en mejor estado de lo que yo esperaba. Siempre le estaré agradecido a Mildred por aprobar este gasto. Los dos volúmenes mejorarán notablemente nuestra biblioteca y además parecen contener mucha información relativa a mi problema.

Uno de ellos, el *Códice de Nhyargo*, es un traducción de unos grabados encontrados en una antigua pared en Africa Central. La exactitud de la traducción ha sido motivo de hilaridad en círculos académicos pero hay demasiadas cosas relacionadas con el vudú haitiano como para ser imaginaciones de un demente y además la repentina muerte del traductor está rodeada de interrogantes. Se dice que él era el único en conocer la situación de esas oscuras y misteriosas ruinas.

Después están los *Cánticos de Dhol*. Es un libro bastante técnico y mis conocimientos de música son escasos pero puede contener cosas de interés.

Noche 4

EL CEMENTERIO



ACONTECIMIENTOS

Durante este escenario tiene lugar una serie de acontecimientos independientes de las acciones que lleven a cabo los investigadores, que presentan nuevas pistas y lugares y que se relacionan a continuación. El primero de ellos es una simple descripción, pero el resto están en forma de Ayudas. Aunque algunos tienen que ocurrir de forma secuencial (como se explica más adelante), la mayoría pueden ser utilizados cuando al guardián le parezca.

El misterioso hombre de Nueva Orleans, alias Dr. Marquis, es un sacerdote de vudú venido aquí para recuperar los brazaletes hallados en el cuerpo de Marsella. Cuando la policía se los niega monta un intento de robo que falla y por último roba las manos de Jason Checkley para convocar a un *veerla* que los recupere para él. El policía atacado es una víctima inocente del *veerla* al entrar éste en la Comisaría. Los acontecimientos 1, 3, 7 y 8 están relacionados con Marquis y deben tener lugar en ese orden.

La Policía tiene conocimiento de estos acontecimientos antes de que aparezcan en los periódicos y si los investigadores se han hecho amigos del inspector Harrigan éste les telefonará y podrán inspeccionar antes los lugares. Esto puede proporcionar rastros, trozos de ropa u otras pistas que el guardián quiera introducir.

Si los investigadores se entrevistan con el policía atacado y consiguen una tirada de Psicoanálisis, recuperará la lucidez lo suficiente como para describir su encuentro con el *veerla*.

Investigar el hotel después de la huida del Dr. Marquis proporciona poca información aunque los investigadores pueden perder 0/1D2 puntos de COR si las manos aún están allí (el doctor Sprague, el Forense, retira las manos tan pronto la Policía acaba su búsqueda inicial de pistas).

El guardián tiene completa libertad para añadir más acontecimientos, parecidos a los descritos o cualesquiera otros que considere oportunos.

Otros acontecimientos corresponden a las actividades de los zombis Checkley.

Acontecimiento nº 1

El primero ocurre en la Comisaría antes o después (a elección del guardián) de la primera visita de los investigadores.

Un hombre de color, alto y con gafas, aparece una noche para reclamar los restos mortales y los efectos del cadáver hallado en el sótano de la mansión. Se identifica como el Dr. Marquis, de Nueva Orleans. En los papeles que muestra a la Policía parece haber algo poco claro que hace que ésta rehuse su petición, por lo menos hasta después de la encuesta. Se marcha dejando una dirección de contacto que resulta ser falsa.

Los investigadores se enteran de este incidente si tienen amistad con el detective Harrigan, a cargo del caso.

LOS NIÑOS ZOMBI

Los hijos de Jason Checkley no han cambiado desde que fueron recuperados de entre los muertos.

No han crecido y su piel aún tiene la palidez de la muerte. Adam y Rosemary eran los que llevaban muertos más tiempo al ser resucitados: su piel está manchada y descolorida y en el caso de Adam se notan los síntomas de hinchamiento y descomposición. La piel de la pequeña Jessica es suave y sin manchas.

DOS TOMOS DE LOS MITOS

El Códice de Nhyargo

Este libro fue escrito en 1879 por el arqueólogo inglés aficionado Lord Waite quien, unos años antes, afirmaba haber descubierto unas ruinas monolíticas en la jungla centroafricana. En el viaje de vuelta su expedición (salvo él) murió en varios accidentes antes de llegar a la boca del Congo.

Waite tradujo unos grabados que había extraído por la técnica de fricción de la pared de un profundo túnel subterráneo. Desafortunadamente, los lingüistas y los arqueólogos se tomaron a risa sus trabajos. Poco tiempo después, Lord Waite cayó, fue empujado o saltó del andén ante un tren en marcha.

Leer el *Códice de Nhyargo* requiere tres días y una tirada de Inglés. Tiene +3 a Mitos, -1D4 a COR y x2 a hechizos.

Parte del libro trata acerca de los muertos vivientes en general, pero sobre todo está dedicado a su control y destrucción. Contiene al menos dos hechizos, Llamar a los Zombis y Destruir a un Zombi.

Los Cánticos de Dhol

Escritos por Heinrich Zimmerman quien, antes de la Gran Guerra se dedicó a estudiar las ricas complejidades rítmicas de la música del África Occidental afirmando haber descubierto extrañas similitudes con la música del Caribe en tiempos de Colón.

El libro está escrito en Alemán por lo que para entenderlo hará falta una tirada de Leer este idioma, así como una tirada de INTx2 o de Cantar (por lo técnico del tema). Tiene +6 a Mitos, -1D6 COR y x2 a hechizos.

Los hechizos se encuentran en forma de cánticos musicales y, debido a su microtonalidad, requieren o una voz humana o un instrumento de cuerda sin trastes para ser correctamente realizados. Para ejecutar cada uno de ellos se deberá realizar además una tirada de Cantar.

Contiene al menos dos hechizos, Llamar/expulsar a Athu y Convocar/Atar a un *Veerla*.

CUATRO HECHIZOS DE LOS MITOS

Llamar a los Zombis

Convoca a presencia del realizador del hechizo todos los zombis que puedan hallarse en un radio de 1'5 Km del mismo. Cuesta 2 puntos de magia y 1D3 puntos de COR.

Después del crepúsculo, el brujo dibuja un círculo en el suelo para colocarse en su interior e iniciar el cántico. El círculo protege a los que están en su interior contra los zombis convocados, pero en él no caben más de cuatro personas.

Los zombis se aproximan al círculo y se detienen al borde, contemplando con expresión hambrienta a los de dentro y deben permanecer junto al círculo hasta el amanecer, incapaces de escapar a cualquier ataque.

Aprender el hechizo requiere un día de estudio y una tirada de INTx5 o menos en porcentaje.

Destruir a un zombi

Permite matar a un zombi por uso logrado. Realizar el hechizo cuesta 5 puntos de magia y cada uso 1D4 de COR. Este corto cántico se interrumpe retorciendo el cuello de un pájaro vivo. El zombi a quien se arroja el pájaro muerto se derrumba y descompone de inmediato. Cada zombi a destruir requiere un pájaro nuevo. El hechizo puede aprenderse en dos horas con una tirada de INTx5 o menos en porcentaje pero la versión del *Códice* está traducida de forma confusa por lo que el alumno tiene una probabilidad del 50% de escoger la traducción incorrecta.

Llamar/Expulsar a Athu

Athu es una de las 999 formas de Nyarlathotep, venerada especialmente en Africa central y meridional. Aparece en forma de una columna negra de materia viscosa, de 15 m de diámetro, que surge del subsuelo.

Se requiere un amuleto especial en forma de ojo de tres lóbulos envuelto en llamas para realizar la Llamada. Normalmente este amuleto se suele llevar en dos partes separadas para evitar llamarle accidentalmente. Se cree que sólo se le puede llamar en ciertos lugares especiales de Africa si bien pueden existir otros.

Convocar/Atar a un Veerla

Se cree que los *veerla* (o *v'lera*) son espíritus o criaturas de alguna dimensión lejana. Son casi

inmateriales e inmunes a todas las armas y la mayoría de los hechizos. Como sirvientes, son utilizados sobre todo para recuperar objetos o atacar a enemigos.

Aprender el hechizo cuesta 2 puntos de POD (permanente), 1D6+2 puntos de COR y dos meses de estudios concentrados para comprender los conceptos extradimensionales subyacentes a su existencia.

El hechizo hace que un *veerla* acuda a la llamada del brujo para realizar una tarea concreta, para lo cual éste habrá debido de gastar 1D6+3 puntos de magia y 1D6 de COR por cada *veerla* convocado en la larga ceremonia.

Para realizar el hechizo, el brujo deberá pintar en blanco un complejo símbolo sobre una superficie oscura y a continuación acurrucarse sobre él. Uno o más ayudantes deberán entregarle pequeños animales para ser sacrificados y sonajeros para ser agitados; este es ritual muy difícil para realizarlo a solas. El clímax de la ceremonia tiene lugar cuando dos manos humanas, seccionadas de un cadáver fallecido hace menos de una semana, deben ser elevadas por el brujo: cuando el *veerla* aparece coge la mano izquierda y la arrebatada al brujo como si la mano cortada pudiera flotar en el aire.

El realizador debe poder ver físicamente o visualizar correctamente su blanco y después dar la orden mentalmente. Un *veerla* puede estar preparado hasta 24 horas sin utilizarse; pasado ese tiempo, se pierde.

Un *veerla* ataca a su enemigo intentando poseerlo mediante una tirada de resistencia de su POD (22) contra el de la víctima. Si consigue la tirada, la víctima pierde 1D8 puntos de COR y el ser continúa atacando hasta que la víctima queda temporal o permanentemente insana. Después el *veerla* permanece en el cuerpo de la víctima hasta asegurarse de que es destruido de alguna forma. Si el ser pierde una tirada de resistencia huye de inmediato y hay que repetir la convocatoria para que pueda volver a atacar.

Un cadáver puede ser automáticamente poseído y animado por un *veerla* si se le indica por parte de quien le convoca.

La posesión y la animación pueden durar décadas o siglos, hasta que el cuerpo pierde todos sus puntos de vida, liberando al *veerla*.

Una víctima poseída actúa como un zombi, alimentándose de lo que puede y desprovisto de cualquier inteligencia racional.

Ver a un *veerla* cuando es convocado (es informe y apenas visible) cuesta 0/1D4 puntos de COR.

Convocar/Atar a un *veerla* es una de varias maneras de crear zombis.

Es posible destruirles por medios físicos, pero la magia es más efectiva y segura.

Cuando los niños-zombi lograron escapar de su prisión se separaron y cada uno fue por su lado.

Adam se dirigió hacia el N por la carretera 1A, acabando por llegar al bosque de Harper. Su guarida se encuentra en un colector oscuro bajo la carretera.

Rosemary encontró refugio en un almacén desierto de la orilla del río, en el mismo Arkham. Se oculta allí durante el día, en un primer piso.

Jessica se dirigió al S hasta el cementerio de Christchurch y ahora habita una tumba destartada en la parte más antigua del mismo.

El guardián puede hacer actuar a estos niños monstruo como mejor le parezca. No pueden correr o hablar, y su inteligencia se limita a la adquisición de comida, preferiblemente carne cruda. Son astutos y resueltos.

Sólo hay que pedir tirada de COR si se les ve muy de cerca. Si se les avista a distancia lo único extraño es su desnudez y eso no requiere tirar COR. Si un investigador se encuentra con dos o los tres zombis, se puede reducir la posible pérdida por el segundo encuentro o no pedir tirada.

Si están hambrientos o se ven acorralados, los zombis siempre atacan, escogiendo un solo investigador como víctima y dirigiéndose directamente hacia él, de forma tambaleante y sin dejar de morder y arañar hasta ser destruidos. Un zombi puede ser destruido mediante ataques físicos persistentes pero mientras tanto puede matar a uno o dos mortales.

Una vez en las garras de un zombi, el investigador y el monstruo ruedan por el suelo haciendo más difíciles los ataques por parte de otros investigadores. Si los encuentros en ciudad requieren el uso de armas de fuego, los tiros atraerán mucha atención. Utilizar la magia es la mejor manera de eliminarlos.

Adam

La carretera 1A sigue la calle Federal hacia el N hasta fuera de la ciudad. El bosque de Harper se encuentra a kilómetro y medio más allá, ocupando unas 16 Ha de terreno ondulado con árboles y vegetación densos, que no han sido tocados en más de cien años.

En el centro del bosque un viejo puente de piedra cruza el arroyo de Harper. Hay dos colectores nuevos, de 60 cm de diámetro, paralelos a los cimientos del puente en cada extremo, para absorber las aguas que hasta ahora amenazaban con minar este bello y antiguo puente. De día, Adam vive en el colector Norte y por la noche caza en el bosque.

Adam es el origen del relato de fantasmas que apareció en el periódico. Su piel pálida y muerta se ve mucho por la noche y los encuentros fueron accidentales; Adam obtiene comida suficiente de los pájaros y animales que caza. Sin embargo, le puede interesar matar a un humano si se le presenta la oportunidad. Conforme se acerque el invierno su interés en los seres humanos aumentará.

El bosque de Harper puede ser explorado a fondo por los investigadores en un par de días. Cada día de exploración hará falta una tirada de Seguir rastros por cada investigador. El primero que consiga dos de ellas seguidas encontrará un relicario de oro estilo Victoriano tardío con la cadena rota y con las letras A.C. grabadas. Dentro hay dos fotos diminutas y borrosas de un hombre y una mujer; una tirada de Conocimientos permitirá reconocer al hombre como Jason Checkley cuando era bastante más joven.

Si los investigadores deciden vigilar en el bosque de noche, hay un 50% de probabilidad diaria (no acumulativa) de que Adam pase cerca del vigilante. Si hay más de uno, cada vigilante tiene derecho a una tirada. Los avistamientos siempre tienen lugar a una cierta distancia. Adam puede huir, ocultarse o emboscarse para atacar a sus perseguidores.

Para perseguirle, los investigadores precisan 1D3 tiradas de Descubrir. Si fallan una de las tiradas le pierden pero al día siguiente podrán seguir fácilmente su rastro. Adam siempre huye a su colector.

Si los investigadores entran en su refugio (a cuatro patas porque es muy estrecho), ataca.

ADAM, 13 años

FUE 17	CON 18	TAM 10	DES 8	POD 1
MV 7	PV 14			

Armas	% Ataque	Daño
Mordisco	85	1D4+1D4.
Zarpa	75	1D4+1D4 *.

* si consigue un mordisco, se aferra con los dientes a la víctima y usa ambas zarpas.

Armadura: ninguna, pero las armas físicas hacen la mitad de daño y las que pueden empalar sólo 1 punto de daño a su CON.

Habilidades: Ocultarse 55%, Acechar 60%.

COR: 1/1D8.

Notas: cuando su CON llega a 0 se desintegra. El guardián puede dictaminar que algunos hechizos no tengan efecto

Acontecimiento 2

Fantasma avistado en el bosque de Harper

Tres personas han informado recientemente de haber avistado un fantasma en el bosque de Harper, al Norte de la ciudad. Los tres avistamientos fueron realizados de noche, todos ellos por conductores que iban solos.

Uno de ellos, Brian Fosworth, empleado en el colmado de Benson, quedó tan impresionado por la aparición que casi cayó con la furgoneta de reparto en el arroyo de Harper.

Desde hace tiempo se han oído relatos acerca la existencia de posibles terrenos sagrados para los indios en el bosque.

En el pasado se han avistado 'fantasmas' en esa zona, pero por lo general el responsable ha sido identificado como un chico con una sábana y el tema ha quedado zanjado.

Y bien, muchacho: ¿no es demasiado pronto para las bromas de Halloween?

— La Gaceta de Arkham

Noche 5



Adam

Acontecimiento 3

Intento de robo en la Comisaría de Policía

Un hombre no identificado se abrió paso anoche a la fuerza en la Comisaría de Arkham, en un momento en el que sólo se hallaba presente el Sargento de guardia, e intentó entrar en el almacén de las pruebas que se encuentra en la parte posterior.

Otro agente que entraba en el edificio intentó detener al individuo quien sin embargo logró huir hasta la calle.

El malhechor ha sido descrito como un negro delgado y calvo, de alrededor de 1'80 m de altura.

El Jefe de Policía Nichols solicita de los ciudadanos que vean a este hombre o sepan de su paradero que se pongan de inmediato en contacto con la Policía.

– Arkham Advertiser

Noche 6

Acontecimiento 5

Transeúnte atacado

Un hombre al que sólo se ha identificado como "Joe" ingresó a primera hora de esta mañana en el Hospital de Santa María, siendo atendido de laceraciones en la cara y el cuello.

A las 3'57 horas de la madrugada la Policía encontró al hombre corriendo por la calle del Río, cerca de Guarnición, y pidiendo auxilio, siendo trasladado de inmediato al hospital.

'Joe' afirma haber sido atacado por una chica joven y pálida que primero trató de besarle y luego le mordió en la garganta.

El hombre no pudo facilitar dirección alguna. La Policía supone que el indigente, que debía dormir en un callejón, fue atacado por una rata de los muelles o un perro asilvestrado.

– Arkham Advertiser

Noche 7

Acontecimiento 4

Vándalos profanan cementerio

La pasada noche una o más personas desconocidas entraron en el cementerio de Christchurch y desenterraron un ataúd recientemente inhumado. Al ser descubierto esta mañana, el ataúd estaba expuesto por completo y con la tierra amontonada en el exterior de la tumba.

El cierre del ataúd presentaba señales de violencia en algunos puntos pero al parecer el ataúd no pudo ser abierto.

El guarda desea asegurar al público que el ataúd ha sido repuesto en su lugar de inmediato y ahora reposa en paz y seguridad.

La Policía carece de sospechosos pero ha señalado que las tradicionales bromas de las fraternidades suelen tener lugar en Otoño.

– Gaceta de Arkham

Noche 7

Acontecimiento 6

Crimen en un almacén

Los trabajadores del primer turno de la mañana descubrieron hoy el cadáver de un hombre cerca del local de la compañía de transportes 'El trébol de cuatro hojas'.

El forense indica que la muerte fue violenta, achacándola en una primera impresión a choque o pérdida de sangre.

Aunque este extremo está sin confirmar, parece ser que las heridas de la cara y cuello de la víctima eran tan graves que llegaban a desfigurar la mayoría de los rasgos de ésta.

La investigación policial continúa.

– Arkham Advertiser

Noche 9

Acontecimiento 7

Misterioso incidente en la Comisaría de Policía

El agente Robert E. Logan, de hoja de servicios ejemplar y largo servicio en la ciudad, fue hallado esta madrugada en Comisaría a las 5 horas en un estado sólo semi-coherente.

La Policía también informa de que la puerta del almacén de las pruebas había sido forzada pero aún no se ha determinado si falta algo.

El agente Logan estaba de servicio en ese momento. La Policía investiga el caso por ahora como un asunto interno pero nadie tiene sino palabras de elogio para Logan. Los lectores recordarán que el año pasado rescató valientemente a dos jóvenes temerarios de las aguas del Miskatonic.

El agente se encuentra en estos momentos en el Hospital de Santa María, siendo sometido a unas pruebas médicas.

— *Gaceta de Arkham*

Noche 10

Acontecimiento 8

Atrocidad en el Borden Arms

La Policía fue llamada esta mañana al Hotel Borden Arms cuando la doncella Ruby Rankowitz realizó un macabro descubrimiento en una habitación del segundo piso.

Personados en el lugar, los agentes encontraron dos manos humanas seccionadas, envueltas en un paño. El doctor Sprague indicó que las manos habían sido cortadas de un cadáver (cuyo propietario por el momento es imposible determinar) hace aproximadamente una semana.

La llamada a la Policía se produjo cuando la sirvienta encontró los restos desmembrados de un carnero esparcidos por la habitación; techo y paredes estaban cubiertos de símbolos indescifrables.

La policía cree que el ocupante de la habitación, un tal Dr. Marquis, ha huido de Arkham.

Dicho ocupante ha sido descrito como un negro alto y de porte distinguido. Se asegura que hablaba con acento Francés y es aparentemente culto.

— *Arkham Advertiser*

Noche 11

sobre esta criatura. El daño causado a los zombis puede consistir en cabezas reventadas, brazos cortados, agujeros en el torso y así sucesivamente, pero el muerto viviente sigue atacando hasta que su CON llega a 0. Según que resultados de los ataques, sobre todo si son muy sangrientos, pueden requerir tiradas adicionales de COR.

Mide 1'65 m y es muy fuerte. Su cuerpo es el más descompuesto de los tres; tiene la cara hundida y ennegrecida. Durante su existencia en el bosque ha perdido dos dedos. Algunas de sus costillas son visibles donde la carne ha sido desgarrada por sus víctimas. Tiene el cuerpo marcado por profundas huellas de arañazos que no sangran. Sólo se le ve el blanco de los ojos; la lengua se le ha ajado hasta convertirse en un muñón; larvas y escarabajos pululan por su piel muerta. No le quedan ropas.

Rosemary

En la zona del río hay gran cantidad de almacenes de ladrillo, construidos a principios del siglo XIX y raramente utilizados en la actualidad. En algunos no han entrado sus propietarios desde antes de la Gran Guerra. La basura y los automóviles abandonados colapsan los estrechos callejones así como la calle del Río que se encuentra más allá. Aquí es donde se esconde Rosemary, alimentándose de ratas, gatos y perros perdidos, borrachos e indigentes.

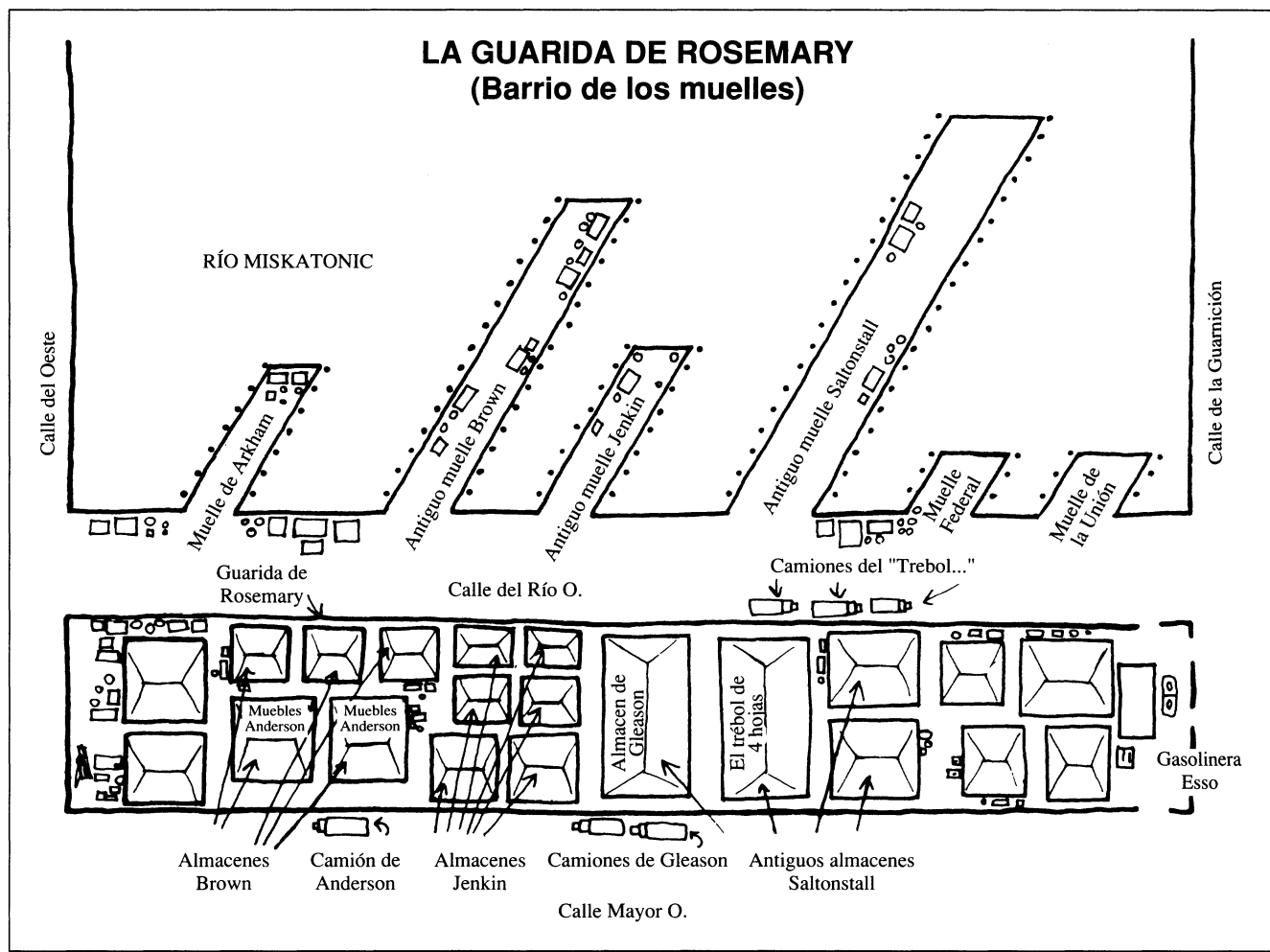
Todas las puertas de los almacenes vacíos están cerradas

con cadenas y candados pero los vagabundos suelen buscar los puntos débiles a fin de encontrar lugares secos para dormir. Gigantescas ratas de muelle pueden verse en los edificios y por sus alrededores.

Estos edificios disponen de puertas sin adorno alguno y gruesos postigos en las ventanas, y los interiores son similarmente espartanos. Los niveles están separados por gruesos suelos de madera. Las mercancías se trasladaban a los pisos superiores mediante polipastos. Con la excepción de los cuatro edificios alquilados a Anderson, Gleason y 'El trébol', ninguno posee calefacción o luz eléctrica.

Entrar en los almacenes vacíos es poco arriesgado pero los investigadores harán bien en identificar cuidadosamente, en la oscuridad, los edificios alquilados por Muebles Anderson y el Almacén de Gleason. Por la noche las puertas traseras de estos edificios son indistinguibles de otros vacíos desde hace mucho, puesto que están cerradas con cadenas muy similares. Sin embargo, estos edificios están protegidos con alarmas eléctricas de robo. Si se manipulan puertas o postigos se disparan timbres de alarma que serán oídos en Seguridad Ace, al otro lado de la calle.

La empresa de transportes presenta un problema diferente. Cada noche hay aquí de uno a cuatro empleados los cuales suelen advertir de su presencia dejando la puerta abierta, las luces encendidas y hablando ruidosamente mientras juegan a cartas. Esta gente, por buenas razones, sospecha profundamente de cualquier extraño que ronde por su edifi-



Rosemary

cio, particularmente de noche. Seguro que no matarán a un investigador la primera vez que le pillen husmeando, pero seguro que recordarán su cara. Por otra parte, están acostumbrados a oír a los vagabundos tropezando en la oscuridad y raramente comprueban todos y cada uno de los ruidos que oyen.

Rosemary, la hija mayor de Checkley, fue antaño la belleza de la familia y la delicia de sus padres. Ahora su rostro pálido y hundido, sus ojos

blancos, muertos y fijos y su cabello negro descuidado la convierten en una visión horrible.

Vive en uno de los almacenes abandonados cuyas puertas están cerradas con cadenas. Sin embargo, el postigo de la ventana Este de la pared Sur no está barrado y puede ser abierto fácilmente. Éste es su punto de entrada.

Cansada de ratas, Rosemary prefiere ahora vagabundos. Es la responsable de la mayoría de los crímenes violentos de los zombis de Checkley.

Si no la atraen al exterior con magia, los investigadores

deberán vigilar su guarida. Cada puesto de observación tiene un 80% de probabilidad de avistarla después de medianoche. Una vez divisada, tratará de ocultarse y después emboscar a sus perseguidores. Si su ataca falla, huye. Como quiera que sus perseguidores son más rápidos que ella, la podrán seguir fácilmente a su almacén donde intentará de nuevo ocultarse y tender una emboscada.

Mide 1'60 m de altura y es muy fuerte. Su cuerpo está algo descompuesto pero no se aprecia a media distancia. Está físicamente intacta aunque tiene arañazos en vientre y piernas. Sólo se le ve el blanco de los ojos y la lengua se le ha ajado hasta quedar convertida en un muñón. Le corren por la piel gusanos marrones y amarillos que a veces emergen inesperadamente. No le quedan ropas. En la muñeca derecha lleva un brazalete con la inscripción: *A Rosemary, nuestra hija querida.*

ROSEMARY, 15 años

FUE 16 CON 18 TAM 10 DES 6 POD 1
MV 7 PV 14

Armas	% Ataque	Daño
Mordisco	80	1D4+1D4.
Zarpa	80	1D4+1D4 *.

* si consigue un mordisco, se aferra con los dientes a la víctima y usa ambas zarpas.

Armadura: ninguna, pero las armas físicas hacen la mitad de daño y las que pueden empalar sólo 1 punto de daño a su CON.

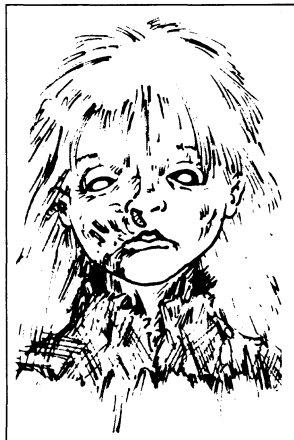
Habilidades: Ocultarse 55%, Acechar 60%.

COR: 1/1D8.

Notas: cuando su CON llega a 0 se desintegra. El guardián puede dictaminar que algunos hechizos no tengan efecto sobre esta criatura. El daño causado a los zombis puede consistir en cabezas reventadas, brazos cortados, agujeros en el torso y así sucesivamente, pero el muerto viviente sigue atacando hasta que su CON llega a 0. Según que resultados de los ataques, sobre todo si son muy sangrientos, pueden requerir tiradas adicionales de COR.

Jessica

Su guarida es una tumba cubierta de vegetación situada cerca de la parte antigua del cementerio de Christchurch. Las lápidas aquí datan de finales del siglo XVIII, mucho antes de que Christchurch adquiriera la zona. En el panteón de la familia Carter hay un sendero bastante usado que lleva al interior del bosque. A veinte metros dentro del mismo hay un mausoleo de ladrillo resquebrajado con una puerta de hierro oxidada, construido en la base de la colina. A primera hora de la mañana se puede ver entrar a Jessica y al crepúsculo se la puede ver salir. Durante el día se oculta en el interior.



Jessica

El apetito de Jessica no es como el de sus hermanos y se contenta con ardillas y otros pequeños animales. Por lo menos una vez intentará desenterrar algún cadáver si falla en la caza.

Vigilar el cementerio proporciona una probabilidad del 35% de verla cruzando el camposanto de noche, ocultándose tras las lápidas; se la puede seguir fácilmente hasta su guarida. Allí se agazapa en la oscuridad, esperando para atacar. Suele visitar a menudo el mausoleo Checkley, notando la carne relativamente fresca de su interior. Si algún investigador señala que vigila particularmente la zona, la probabilidad es del 85%.

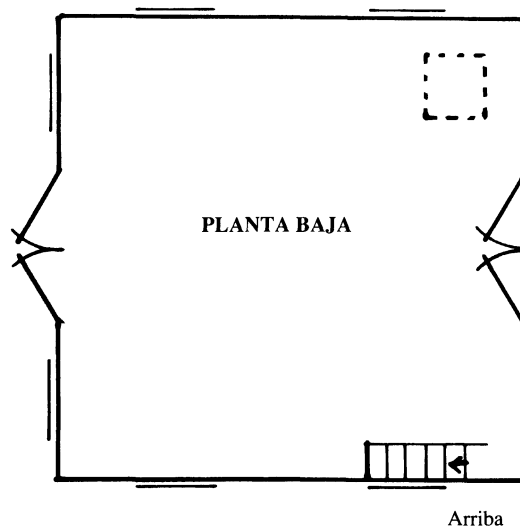
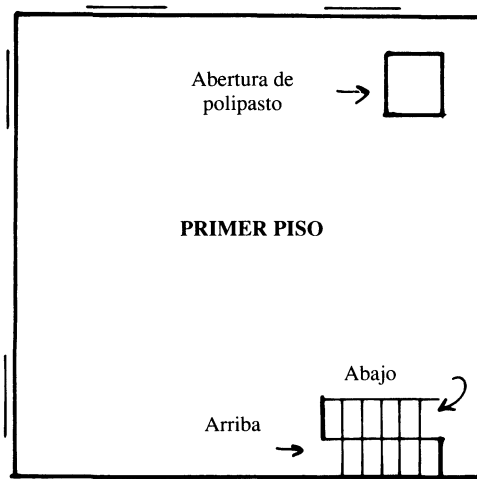
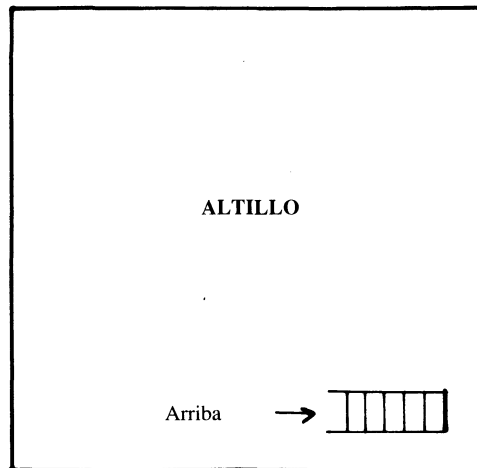
Una tirada de Suerte permite hallar un trozo de tela de guinga azul en el mausoleo de los Checkley o en sus alrededores.

Jessica mide 1'42 m de altura y es muy fuerte para su tamaño. Su cuerpo está poco descompuesto y no se nota hasta estar a corta distancia. Le falta el dedo gordo del pie derecho y tiene la espalda, piernas y nalgas llenas de arañazos. Sólo se le ve el blanco de los ojos y la lengua se le ha ajado hasta quedar reducida a un muñón, gusanos de color naranja le infestan la piel, apareciendo de vez en cuando por su nariz y oídos. Lleva el cuello y los hombros cubiertos por harapos de una tela de guinga azul por toda vestimenta.

JESSICA, 9 años

FUE 12 CON 14 TAM 8 DES 6 POD 1
MV 7 PV 11

EL ESCONDITE DE ROSEMARY



Armas	% Ataque	Daño
Mordisco	60	1D4.
Zarpa	50	1D4 *.

* si consigue un mordisco, se aferra con los dientes a la víctima y usa ambas zarpas.

Armadura: ninguna, pero las armas físicas hacen la mitad de daño y las que pueden empalar sólo 1 punto de daño a su CON.

Habilidades: Ocultarse 45%, Acechar 50%.

COR: 1/1D8.

Notas: cuando su CON llega a 0 se desintegra. El guardián puede dictaminar que algunos hechizos no tengan efecto sobre esta criatura. El daño causado a los zombis puede consistir en cabezas reventadas, brazos cortados, agujeros en el torso y así sucesivamente, pero el muerto viviente sigue atacando hasta que su CON llega a 0. Según que resultados de los ataques, sobre todo si son muy sangrientos, pueden requerir tiradas adicionales de COR.

Conclusión

Los investigadores no conseguirán su propósito de encontrar joyas o tesoros adicionales puesto que no existen.

El si los herederos lejanos pagarán por saber eso es algo que queda a discreción del guardián, pero es poco probable y la factura impagada puede exceder fácilmente los 200 \$ por los días invertidos en la infructuosa búsqueda. El cobro puede ser difícil si los herederos no viven en Massachusetts aunque los investigadores pueden ganarse un aliado para el futuro en el abogado que les contrató, que tampoco cobrará lo prometido.

Los investigadores que decidan perseguir a Marquis estarán metiéndose en un nuevo escenario que el guardián debe

diseñar de cabo a rabo; conviene dilatar la transición hasta que los investigadores reciban pistas positivas de fuentes de fuera de Arkham. Los libros de Anne Rice evocan frecuentemente un Nueva Orleans decadente y tétrico, con poderosas tramas argumentales y detalles provocativos. Los investigadores pueden encontrar a Marquis en un tren o barco. Su importancia, características, potencial mágico y posible conexión con el culto a Cthulhu en Nueva Orleans son algo a determinar por el guardián.

Los investigadores responsables pueden haberse granjeado un amigo útil en la persona del detective Harrigan y probablemente hayan conocido a algunos habitantes eminentes de Arkham. Si el guardián considera que las acciones y resultados de los investigadores han sido en conjunto impresionantes, se les puede premiar con 1D4 de aumento en Crédito (pero véase más adelante). Si el guardián puede distinguir mediante recompensas en Crédito los actos dignos de los innobles esta es una oportunidad de recompensar a unos investigadores y no a otros.

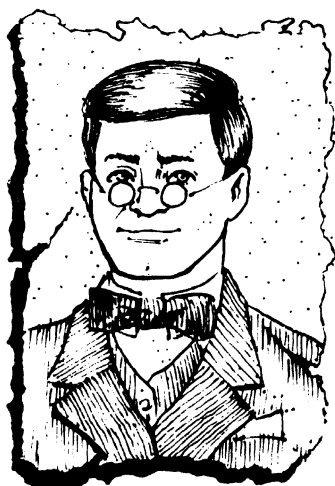
Aunque el asesinato flagrante de niños no es algo que Arkham desee promover, el examen forense de los cuerpos revela cambios profundos y asombrosos en la química de sus tejidos con lo que emite un testimonio (que permanecerá sellado) de que los niños inidentificables eran inhumanos y quizá demoníacos. La encuesta acaba agradeciendo a los investigadores por haber cumplido con un deber cristiano y tanto la policía como el sistema legal quedan satisfechos.

Sin embargo, si se ven envueltos en las encuestas sólo de palabra los investigadores no reciben Crédito. No siempre es bueno que se hable de uno en una población pequeña.

Destruir uno o más niños-zombi reporta 1D6 puntos de COR para cada uno de los participantes en la refriega. Capturarles proporciona la misma recompensa con el beneficio de que ninguna encuesta interfiere con la recompensa en Crédito.

Ayudas

Fotocópiense y distribúyanse a voluntad, pero sólo para uso personal. Nótese que la ilustración de Frank Charlton para el escenario Un poco de conocimiento sólo aparece aquí y no en el texto.



Frank Charlton

Extracto del diario de Checkley

Mi paquete llegó hoy procedente de Londres. Los dos libros que en él venían se encuentran aún en mejor estado de lo que yo esperaba. Siempre le estaré a agradecido a Mildred por aprobar este gasto. Los dos volúmenes mejorarán notablemente nuestra biblioteca y además parecen contener mucha información relativa a mi problema.

Uno de ellos, el *Códice de Nhyargo*, es un traducción de unos grabados encontrados en una antigua pared en Africa Central. La exactitud de la traducción ha sido motivo de hilaridad en círculos académicos pero hay demasiadas cosas relacionadas con el vudú haitiano como para ser imaginaciones de un demente y además la repentina muerte del traductor está rodeada de interrogantes. Se dice que él era el único en conocer la situación de esas oscuras y misteriosas ruinas.

Después están los *Cánticos de Dhol*. Es un libro bastante técnico y mis conocimientos de música son escasos pero puede contener cosas de interés.

BOLA DE FUEGO SOBRE ARKHAM

Visitante interplanetario sobresalta nuestra ciudad

*Departamento de Astronomía
de la Universidad Miskatonic*

Un raro espectáculo tuvo lugar en Arkham la pasada noche sobre las 1'15 horas de la madrugada. Se trataba de una bola de fuego, un meteoro lo suficientemente grande como para que fuera posible su penetración en la atmósfera y su llegada a la Tierra. Observadores en puntos tan lejanos como Portland y Framingham también informaron haber visto el rastro flamígero.

Nuestro visitante puede haber dejado algún rastro tangible de su presencia. Quien desee saber cómo ayudar a encontrarlo, que siga leyendo este artículo.

Los afortunados que pudieron ver el acontecimiento comentaban los sutiles colores verdes y dorados de sus fuegos. Algunos oyeron silbidos y zumbidos apagados; un hombre en Nashua afirma haber oído explosiones a alguna distancia.

Los bólidos, comúnmente conocidos como bolas de fuego, por lo general se rompen al aproximarse a la superficie de la Tierra y sólo en raras ocasiones son lo suficientemente grandes y rápidos como para dejar un agujero grande (llamado cráter) cuando toman tierra.

Una formación muy grande de ese tipo se cree que existe cerca de Winslow, Arizona. Los del lugar recuerdan la gran bola de fuego de 1913 que pudo verse

desintegrar en una trayectoria que iba desde Saskatchewan a la isla de Bermuda.

Muchos meteoros caen a la Tierra, pero pocos sobreviven a los tremendos choques y fricciones que tienen lugar al colisionar con nuestra atmósfera. Los que sobreviven ofrecen importantes conocimientos científicos acerca de nuestro sistema solar y quizá de su historia.

Se buscan cazadores de bolas de fuego

Estoy organizando una búsqueda de fragmentos de la bola de fuego de la pasada noche. Para evitar la duplicidad de esfuerzos y también para recibir instrucciones especiales, los ciudadanos interesados deberán ponerse en contacto conmigo en el Departamento de Astronomía de la Universidad, a fin de recibir sus asignaciones de búsqueda. Esperamos especialmente que entre los voluntarios se encuentren propietarios de vehículos.

Es imperativa la rapidez en encontrar los fragmentos del bólido puesto que cada hora que pasa aumenta la posibilidad de contaminación con elementos naturales. A los voluntarios se les explicará cómo buscar los fragmentos y se les asignarán zonas de búsqueda para evitar la duplicidad de esfuerzos.

Los meteoritos descubiertos serán expuestos en la Universidad con mención expresa de los descubridores. Recientemente tuve ocasión de visitar la colección del *Naturhistorischen Hofmuseum* en Viena y el efecto es como para llenar de orgullo tanto a la ciudad como a la Universidad.

Colinas 1

Hallado un esqueleto en la mansión Checkley

La policía sospecha que se trate de un crimen

por Roberta Henry

La demolición de la mansión Checkley se interrumpió ayer a causa del descubrimiento de un esqueleto oculto tras una pared de ladrillo en el sótano.

La casa, en el 633 de la calle Noyes, antaño una de las más lujosas del barrio del Este, había sido casi derribada ya cuando los operarios se abrieron paso a través de una pared del sótano y descubrieron los restos.

La Policía retiró del lugar un solo esqueleto y algunos efectos personales, bajo la dirección del Forense de Arkham, doctor Efraim Sprague. El doctor Sprague ha comentado que a primera vista parece que se trate del esqueleto de una mujer de edad avanzada pero hasta el momento no ha sido posible identificación alguna.

Se rumorea que en el sótano se han hallado otros fragmentos de huesos pero la Policía se ha negado a

confirmar o desmentir este extremo. Un portavoz de la Inmobiliaria Beckworth, propietaria de los terrenos y responsable de la demolición, ha informado de que la empresa ha suspendido las obras hasta que finalice la investigación oficial.

El antiguo propietario de la casa, Jason Checkley, último descendiente de los Checkley de Arkham, falleció la semana pasada en el Hospital de Santa María tras un ataque al corazón.

Según informes llegados al *Advertiser*, la fortuna de los Checkley se había disipado con los años y la mansión fue vendida a la Inmobiliaria Beckworth hace dos años por una suma que no ha sido hecha pública. Según Beckworth, el acuerdo permitía a Checkley mantener el usufructo de la mansión durante el resto de su vida.

La Policía ha interrogado a Willard Crossman, amigo y ahora albacea testamentario de Jason Checkley en relación con el hallazgo del esqueleto. Crossman se encuentra actualmente hospitalizado en el Hospital de Santa María, recuperándose de una embolia. Los médicos que le atienden han descartado las entrevistas por el momento.

— Arkham Advertiser

Noche 1

Una nueva escuela en Arkham

Hoy ha sido anunciada por su Director, Jason Checkley, la apertura de un instituto dedicado al estudio de los fenómenos espiritistas, bajo el nombre de Instituto de Investigaciones Psíquicas Checkley.

Situado en el primer piso del 623 de la calle Brown, el centro cuenta con una biblioteca de 500 volúmenes, espacio para el estudio y un pequeño auditorio.

Una cuantas habitaciones para huéspedes, aún sin concluir, ofrecerán alojamiento a alumnos y profesores visitantes.

– Arkham Advertiser, 28 de Agosto de 1917

Cierra el Instituto Psíquico

El Instituto de Investigaciones Psíquicas Checkley, situado en el 623 de la calle Brown, ha cerrado sus puertas.

La directora adjunta, la Sra. de Andrew Estheridge achacó el cierre al talante crecientemente ateo de los tiempos en que vivimos, a la vez que anunciaba que se subastará parte del mobiliario para atender algunas deudas del Instituto.

El fundador y director del Instituto, Jason Checkley, retendrá ciertas partes de la biblioteca del mismo.

– Arkham Advertiser,
23 de Noviembre de 1920

Noche 2

Acontecimiento 2

Fantasma avistado en el bosque de Harper

Tres personas han informado recientemente de haber avistado un fantasma en el bosque de Harper, al Norte de la ciudad. Los tres avistamientos fueron realizados de noche, todos ellos por conductores que iban solos.

Uno de ellos, Brian Fosworth, empleado en el colmado de Benson, quedó tan impresionado por la aparición que casi cayó con la furgoneta de reparto en el arroyo de Harper.

Desde hace tiempo se han oído relatos acerca la existencia de posibles terrenos sagrados para los indios en el bosque.

En el pasado se han avistado 'fantasmas' en esa zona, pero por lo general el responsable ha sido identificado como un chico con una sábana y el tema ha quedado zanjado.

Y bien, muchacho: ¿no es demasiado pronto para las bromas de Halloween?

– La Gaceta de Arkham

Noche 5

Extractos del diario de Checkley

7 de Agosto de 1905: Marsella está de acuerdo. A duras penas puedo reunir los 500 \$ que me exige pero dice que conoce una manera de devolverme a mis queridos niños. He enviado fuera a los criados durante algunos días y he preparado la habitación del sótano como ella me ha indicado.

8 de Agosto de 1905: éste es el día más terrible de mi vida! Cuando me di cuenta de lo que ella había hecho perdí la razón y le retorcí el cuello como ella hace con sus gallinas. Cuando recuperé el control estaba muerta a mis pies. Gracias a Dios puedo contar con la ayuda de Willard.

9 de Agosto de 1905: los ataúdes han sido enterrados hoy en nuestro mausoleo. Hay demasiadas muertes en estos días como para que nadie se haya interesado. Ahora tengo que pensar en qué hacer con ellos.

He escondido el cuerpo de Marsella junto con sus herramientas.

10 de Agosto de 1905: su apetito es tremendo. Les alimento con regularidad pero no muestran señal alguna de querer comunicarse conmigo. No creo que pueda confiar en ellos.

11 de Agosto de 1905: he despedido a los sirvientes y les he hecho recoger sus pertenencias. Con esos tres en el sótano tengo que estar solo. También pienso ocultar con un panel la puerta del sótano para ocultar la entrada a su cámara.

12 de Agosto de 1905: hoy me ha atacado uno de ellos. Era Adam. Cuando me agachaba para coger un tazón de comida del suelo ha saltado sobre mí desde atrás. He tenido suerte en poderle esquivar y salir de la habitación. Tendré que tratarles como a animales salvajes.

13 de Agosto de 1905: quizás los tres puedan ser redimidos. El secreto para su recuperación puede estar a mi alcance. Dedicaré el resto de mi vida a salvarles y de ahora en adelante no hablaré de ellos en este libro.

El testamento de Checkley

1 de Enero de 1906

Yo, Jason Checkley, asumo toda la responsabilidad por la muerte de la sirvienta negra llamada Marsella. Víctima de sus malas artes de una forma terrible, perdí el control y la estrangulé con mis propias manos.

En mi sótano he dejado tres seres muy peligrosos que deben ser destruidos. Aunque parecen humanos no lo son. No tengáis piedad de ellos. La forma más segura de destruirlos se encuentra en la página 284 de un libro titulado *Códice de Nhyargo* que se encuentra en mi biblioteca.

Que Dios se apiade de mi alma.
(firmado) Jason Checkley

Noche 3

Acontecimiento 3

Intento de robo en la Comisaría de Policía

Un hombre no identificado se abrió paso anoche a la fuerza en la Comisaría de Arkham, en un momento en el que sólo se hallaba presente el Sargento de guardia, e intentó entrar en el almacén de las pruebas que se encuentra en la parte posterior.

Otro agente que entraba en el edificio intentó detener al individuo quien sin embargo logró huir hasta la calle.

El malhechor ha sido descrito como un negro delgado y calvo, de alrededor de 1'80 m de altura.

El Jefe de Policía Nichols solicita de los ciudadanos que vean a este hombre o sepan de su paradero que se pongan de inmediato en contacto con la Policía.

– Arkham Advertiser

Noche 6

Acontecimiento 5

Transeúnte atacado

Un hombre al que sólo se ha identificado como "Joe" ingresó a primera hora de esta mañana en el Hospital de Santa María, siendo atendido de laceraciones en la cara y el cuello.

A las 3'57 horas de la madrugada la Policía encontró al hombre corriendo por la calle del Río, cerca de Guarnición, y pidiendo auxilio, siendo trasladado de inmediato al hospital.

'Joe' afirma haber sido atacado por una chica joven y pálida que primero trató de besarle y luego le mordió en la garganta.

El hombre no pudo facilitar dirección alguna. La Policía supone que el indigente, que debía dormir en un callejón, fue atacado por una rata de los muelles o un perro asilvestrado.

– Arkham Advertiser

Noche 8

Acontecimiento 4

Vándalos profanan cementerio

La pasada noche una o más personas desconocidas entraron en el cementerio de Christchurch y desenterraron un ataúd recientemente inhumado. Al ser descubierto esta mañana, el ataúd estaba expuesto por completo y con la tierra amontonada en el exterior de la tumba.

El cierre del ataúd presentaba señales de violencia en algunos puntos pero al parecer el ataúd no pudo ser abierto.

El guarda desea asegurar al público que el ataúd ha sido repuesto en su lugar de inmediato y ahora reposa en paz y seguridad.

La Policía carece de sospechosos pero ha señalado que las tradicionales bromas de las fraternidades suelen tener lugar en Otoño.

– Gaceta de Arkham

Noche 7

Acontecimiento 6

Crimen en un almacén

Los trabajadores del primer turno de la mañana descubrieron hoy el cadáver de un hombre cerca del local de la compañía de transportes 'El trébol de cuatro hojas'.

El forense indica que la muerte fue violenta, achacándola en una primera impresión a choque o pérdida de sangre.

Aunque este extremo está sin confirmar, parece ser que las heridas de la cara y cuello de la víctima eran tan graves que llegaban a desfigurar la mayoría de los rasgos de ésta.

La investigación policial continúa.

– Arkham Advertiser

Noche 9

Acontecimiento 7

Misterioso incidente en la Comisaría de Policía

El agente Robert E. Logan, de hoja de servicios ejemplar y largo servicio en la ciudad, fue hallado esta madrugada en Comisaría a las 5 horas en un estado sólo semi-coherente.

La Policía también informa de que la puerta del almacén de las pruebas había sido forzada pero aún no se ha determinado si falta algo.

El agente Logan estaba de servicio en ese momento. La Policía investiga el caso por ahora como un asunto interno pero nadie tiene sino palabras de elogio para Logan. Los lectores recordarán que el año pasado rescató valientemente a dos jóvenes temerarios de las aguas del Miskatonic.

El agente se encuentra en estos momentos en el Hospital de Santa María, siendo sometido a unas pruebas médicas.

— *Gaceta de Arkham*

Noche 10

Acontecimiento 8

Atrocidad en el Borden Arms

La Policía fue llamada esta mañana al Hotel Borden Arms cuando la doncella Ruby Rankowitz realizó un macabro descubrimiento en una habitación del segundo piso.

Personados en el lugar, los agentes encontraron dos manos humanas seccionadas, envueltas en un paño. El doctor Sprague indicó que las manos habían sido cortadas de un cadáver (cuyo propietario por el momento es imposible determinar) hace aproximadamente una semana.

La llamada a la Policía se produjo cuando la sirvienta encontró los restos desmembrados de un carnero esparcidos por la habitación; techo y paredes estaban cubiertos de símbolos indescifrables.

La policía cree que el ocupante de la habitación, un tal Dr. Marquis, ha huido de Arkham.

Dicho ocupante ha sido descrito como un negro alto y de porte distinguido. Se asegura que hablaba con acento Francés y es aparentemente culto.

— *Arkham Advertiser*

Noche 11

Alumno desaparecido cuando acampaba

Richard Cardigan, un alumno de cursos inferiores de la Universidad Miskatonic, permanece perdido en lo que parece un accidente de acampada.

Su compañero de acampada Henry Atwater fue descubierto a primera hora del domingo, perdido por las calles del Oeste de Arkham, víctima de amnesia y se encuentra en la actualidad hospitalizado.

Los dos jóvenes salieron de la ciudad el jueves y tenían previsto volver el sábado.

La policía localizó el campamento río arriba, casi a un kilómetro al N del camino de Cabot, pero no encontró rastro alguno de Richard Cardigan. La búsqueda del alumno desaparecido tuvo que interrumpirse hasta el día siguiente debido a una violenta tempestad. La policía y los voluntarios planean seguir buscando mañana.

Sería de agradecer la ayuda de más voluntarios y todos aquellos que estén dispuestos a colaborar en la búsqueda se ruega se presenten al alba en el final del camino de Cabot, el cual se dirige hacia el N desde la antigua carretera de peaje de Aylesbury a unos 5 Km al NO de Arkham.

Estado de Atwater

Aunque físicamente bien, Atwater sufre de amnesia y ha sido internado en el Manicomio de Arkham. Los doctores pronostican una recuperación completa.

La policía espera que pronto pueda añadir detalles a los hechos conocidos, los cuales permitan hallar pronto al desaparecido Cardigan. En medios policiales se especula con que los jóvenes podrían haber resultado alcanzados por un rayo el viernes por la noche y temen que Cardigan haya podido resultar gravemente herido.

— *La Gaceta de Arkham*

Condenados 1

Extracto de la Historia del pueblo de Arkham

(...) Otro de esos individuos fue el jorobado Sermón Bishop quien, como otros parientes suyos anteriormente, fue acusado de brujería. Vivía en las afueras de la ciudad, hacia el Oeste, en la calle de la Colina (entonces llamada camino de las Aguas Malas) y se decía de él que era un brujo poderoso. Los rumores acerca de sus actividades tuvieron como consecuencia graves sospechas y se le achacaban cosechas perdidas y vacas que dejaban de dar leche. Bishop desapareció una noche cuando volvía a su casa de una visita a Dunwich y nunca se le volvió a ver. Los rumores de la época decían que el Diablo había venido por fin a llevárselo. El Sheriff llevó a cabo una investigación exhaustiva pero nunca se llevó a juicio a ningún sospechoso. Aunque probablemente fuera asesinado, su cuerpo jamás se encontró.

Condenados 5

Extracto del Diario de Ethan Williams

16 de Noviembre de 1814

Los recuerdos de Bishop me siguen persiguiendo. Aunque de nuestro grupo ya no queda nadie vivo salvo yo, Bishop sigue sellado en su prisión.

De nuevo he acudido al puente de Bowen a examinar nuestra obra de arte. La columna sigue irguiéndose sólida y el sello que cincelamos en la piedra sigue intacto y brillante.

Sin embargo, temo a los años venideros y temo a la maldición que Sermon Bishop lanzara sobre nuestra Semilla, contra la que juró vengarse. Pero aún temo más al juicio que mi alma sufrirá ante el Señor, como castigo a las herejías que tuve que pronunciar para inmovilizar al brujo. Habiendo tomado bajo mi custodia su Libro de Carnamagos me correspondió a mí utilizar los Poderes con los que él trataba. El uso de esos Poderes manchó mi alma para siempre y me dejó un profundo temor por todas las cosas extrañas, lejanas y oscuras. Tanto fue así que nunca pude pronunciar las Palabras Prohibidas ni decir el Nombre que hubiera acarreado la muerte definitiva de nuestro opresor, así como su disolución total.

Condenados 2

Extracto del *Prodigios taumatúrgicos ...*

Otro hombre al que se suponía aliado con el mal era un tal Sermon Bishop, del camino de las Malas Aguas, en Arkham, así como su compañero en brujería Richard Russel. Este Russel también vivía en Arkham, en el extremo occidental de lo que hoy conocemos como la calle Mayor. Se dice que los dos adoraban a un demonio que vivía bajo tierra, que ambos habían pactado con el diablo y no podían morir.

Entre los más ancianos, algunos recuerdan que Sermon Bishop fue uno de los primeros pobladores de Arkham y juran que nunca envejeció en todos los años en que residió aquí. Su pacto satánico, dicen, sólo le causó una joroba que le hacía andar encorvado. Otros testigos hablan de los actos maléficos de ambos hombres en los cementerios, intentando resurrecciones blasfemas.

Los ciudadanos de Arkham se alzaron contra él y algunos dicen que le secuestraron y asesinaron, bien enterrando el cadáver en el bosque, bien metiéndolo en un saco lastrado y arrojándolo al Miskatonic en el año 1752. Russel huyó y no se ha vuelto a saber de él.

Condenados 3

La carta arrugada

Klausenburg, Trans. 14 de Septiembre

Al muy inteligente Ser. B., mis saludos y parabienes

Los múltiples fracasos que me refiere en sus intentos de Resurrección pueden significar quizás que las sales son imperfectas (como ocurre en la mayor parte de los casos) o que el sortilegio fue realizado inexactamente pero una y otra circunstancia son muy comunes, dado que mis propios experimentos registran muchos más fracasos que éxitos, si bien los pocos que se logran son de gran valor.

Aquél que pisa en el polvo exige un pago más valioso que el oro y no olvide que existen otros métodos para escapara a la muerte. Tampoco hay que despreciar el hecho de que el atarle en un pacto le enemistará con Vd. con toda seguridad y su memoria es infinita, como demuestran algunos escritos que lamento no tener a mano para poder citar. Le recuerdo que la Alianza quedará deshecha si se vuelven a pronunciar las Palabras.

He consultado como me indicaba los *Manuscritos Pnakóticos* y en efecto he encontrado una referencia sutil pero inequívoca a seres muy parecidos al que Vd. me describe. Si eso es así, el que Vd. ha visto es aún más antiguo que las montañas y los mares de este mundo. Déjele dormir a menos que desee enemistarse totalmente con sus vecinos.

Si en el futuro consigue obtener los resultados que busca, le ruego tenga a bien ponerse en contacto con S.S. en Salem y J. Cur. en Providence y explicárselo.

H.

Condenados 6

Una nota en un pliego

Ser. Bishop

Temo que tu ausencia de varios días signifique que has muerto a manos de Phillips y sus secuaces. No puedo ni imaginarme cómo han conseguido deshacer la obra de Aquél que pisa sobre el polvo pero sus poderes deben ser grandes y por tanto huyo.

Si simplemente te has visto retrasado, ponte en contacto con S.O. en Salem o J.C. en Providence, a quienes notifico por carta mi nuevo paradero y no aceptes un no por respuesta, puesto que ambos tienen sus propias razones para mentir.

Me llevo los libros y papeles de valor; los ensayos menores para nuestro propósito central los he llevado al río y entregado al Residente. Como quiera que el experimento de Resurrección (que aún está vivo en parte) es demasiado pesado para acarrearlo, lo he matado de un tiro. También he derrumbado la entrada del túnel en la Punta de Párroco.

Espero continuar nuestra colaboración en la Últimas Verdades más allá del día y de la noche, tal y como juramos.

Russel

Condenados 7

Arde el puente de Bishop

El puente cubierto que antes cruzaba el Miskatonic a unos 6 Km río arriba ya no existe. Un rayo caído en las tormentas de la pasada semana hizo arder el tejado de la antigua estructura de madera, así como la mayoría de los soportes y el suelo.

Del puente, que se calcula fue construido alrededor de 1750, sólo queda ahora el soporte central de piedra y las rampas de acceso. El Sheriff ha cerrado el camino.

Llamado originalmente puente de Bowen, por el próspero granjero que lo hizo construir, la gente del lugar empezó a llamarle puente de Bishop al cabo de unos años.

Los del lugar afirman que el puente siempre ha atraído los rayos. En los últimos tiempos, la estructura estaba tan debilitada que las autoridades del Condado lo cerraron al uso de caballos y carros.

Desde el lado Sur del río puede verse un símbolo que decora la piedra del soporte central, aún en pie, de origen y significado desconocidos.

Como quiera que en estos tiempos es escasamente necesario, el puente probablemente no será reconstruido.

CIUDADANOS EMINENTES DE ARKHAM

Una serie de E. Lapham Peabody

Sermon Bishop, brujo

A mitad del siglo XVIII se pensaba que Sermon Bishop era brujo y se le achacaba gran número de desventuras sufridas por los granjeros al Oeste de

Arkham. También se decían de él otras cosas, más oscuras, pero nunca en voz alta.

Elihu Phillips, un vecino, discutía con él frecuentemente y cuando una hija de aquél nació con una pierna deforme los granjeros estuvieron seguros de que Bishop era el responsable. Una noche, cuando volvía de una visita a Dunwich, Phillips y otros seis hombres le capturaron y le ataron, colgándole un sello mágico del cuello.

Al parecer, Bishop les había amenazado con utilizar un libro terrible para convocar a un gran demonio, cuyos tratos con el brujo habían dejado el cuerpo de éste maltrecho y deforme pero en compensación, inmortal.

Indefenso por la acción del sello, los siete hombres llevaron a Bishop al Norte, hasta el Miskatonic, y allí lo enterraron vivo en el interior del soporte de piedra de un puente en construcción. Después marcaron el soporte con el mismo signo que inmovilizaba a Bishop, esperando así que quedara preso para siempre.

Aunque los siete enemigos del brujo fueron todos interrogados por el Sheriff, nunca se presentó acusación formal alguna.

El techo de madera y las paredes del puente se deterioraron sobremanera a finales del siglo XIX. En 1901 un rayo cayó sobre la estructura haciendo arder ambos arcos, tras lo cual el puente no fue reconstruido. Sólo quedan los cimientos y el soporte central, a unos kilómetros al Oeste de la ciudad. El signo, como indicaban los viejos del lugar, está cincelado en la piedra del soporte central y todavía hoy puede verse, ¡aún protegiéndonos del malvado brujo!

Mi más cordial agradecimiento a la Sra. Nina Williams Hope, de Arkham, que me proporcionó información importantísima para este relato.

— Arkam Advertiser

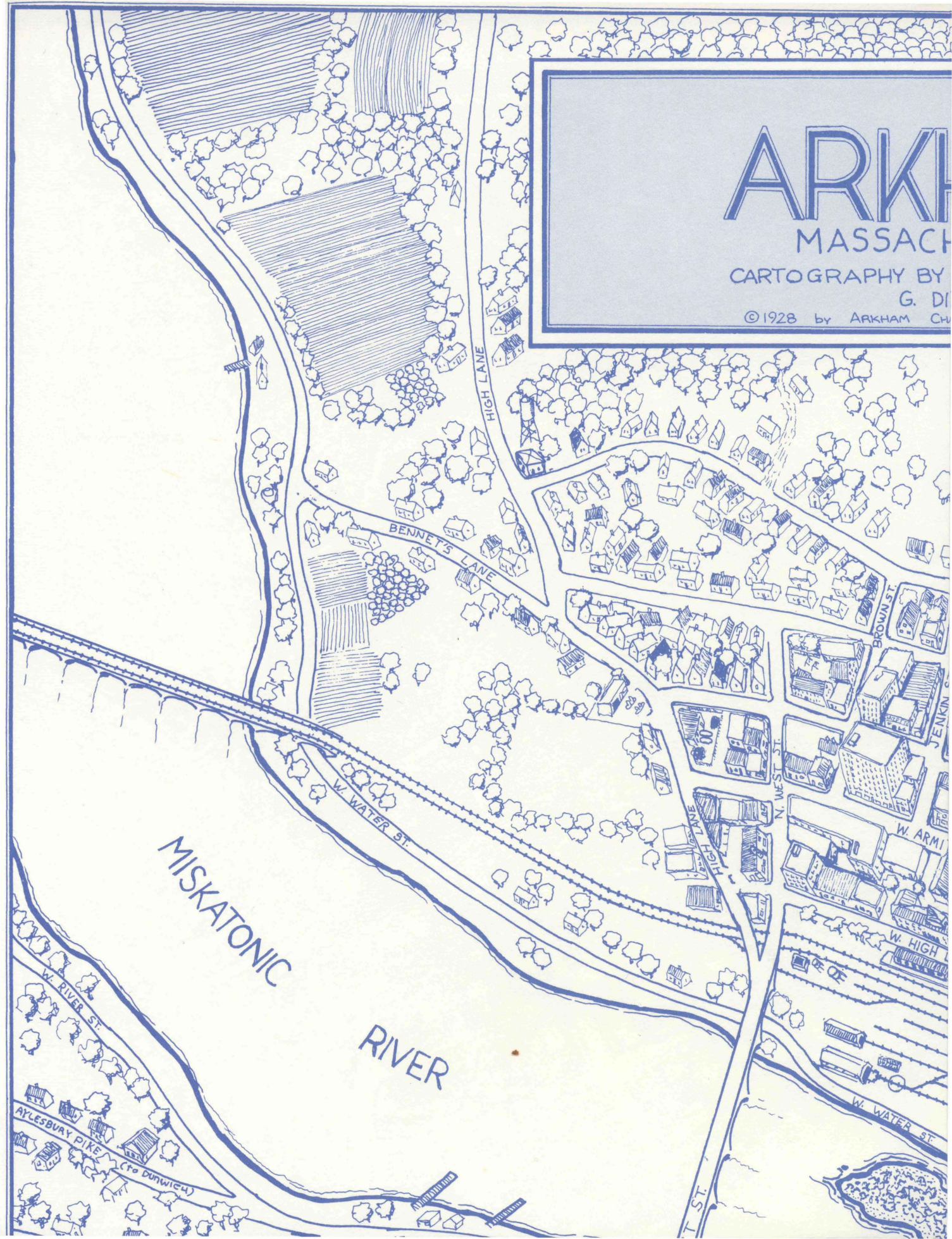
ARKHAM

MASSACHUSETTS

CARTOGRAPHY BY

G. D. D.

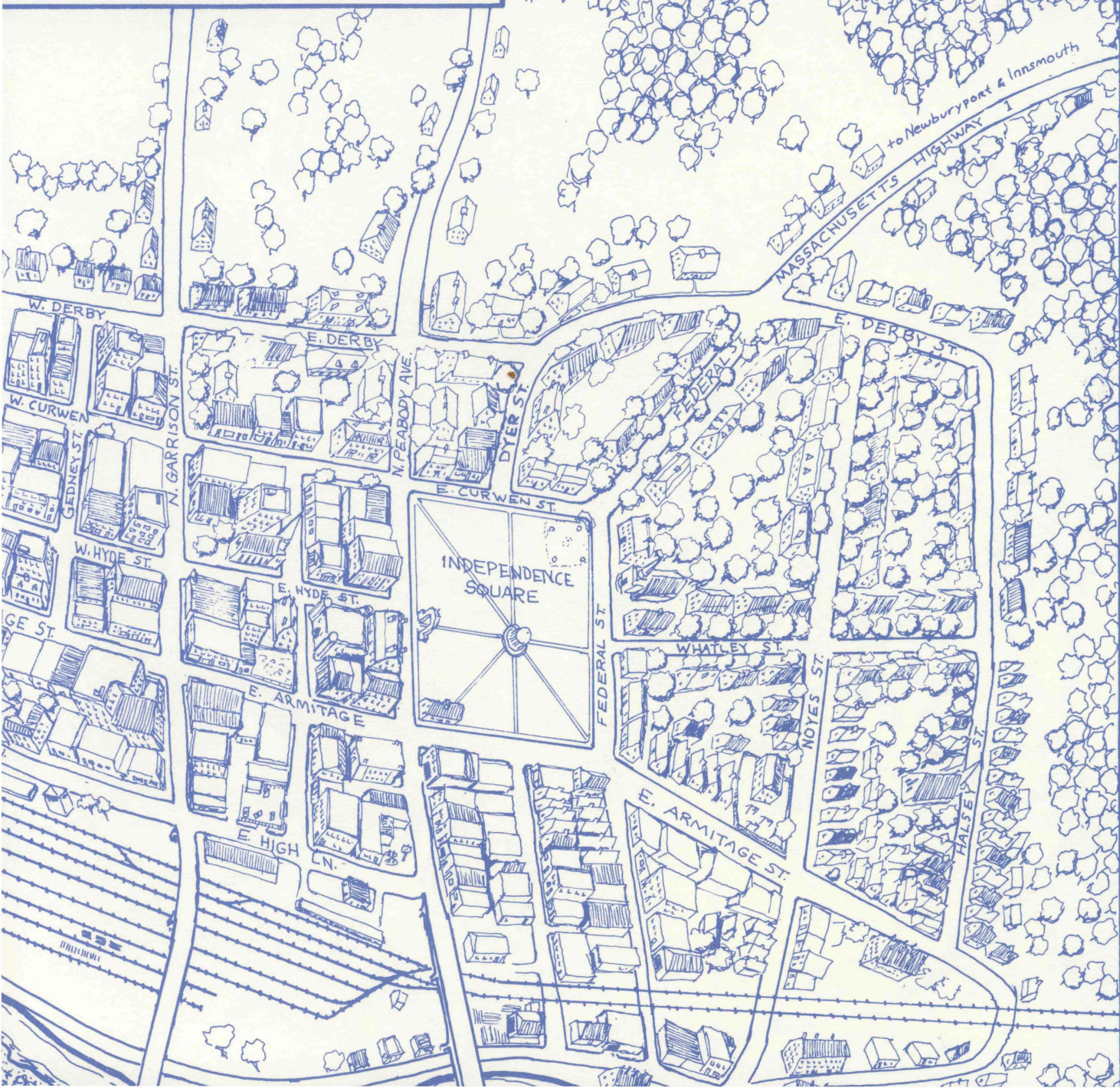
©1928 by ARKHAM CH.



HAM

USETTS

J. P. LOVECRAFT &
ZEREGA
MBER OF COMMERCE



MILES BURY ST. (to Bolton & to Boston via 97)

TO CLARK'S CORNERS

TO DANVERS

TO BOSTON

via 343

HANGMAN'S BROOK





PENSAMIENTO DEL DIA:
**“No desperdicies,
no codicies”**

The Arkham Advertiser



Reunión del Consistorio	pág. 1
Auto judicial retrasa embalse	pág. 1
Estación de radio	pág. 1
Pospuesto el juicio de la fraternidad	pág. 1
Editorial.....	pág. 1
El Papa se reúne con Mussolini	pág. 2
Expansión de las instalaciones deportivas	pág. 2
El cielo esta noche	pág. 2
Earhart hablará en la Universidad ..	pág. 2
Anuncios por palabras.....	pág. 3
Necrológicas	pág. 3
Crítica literaria	pág. 3
Ciudadanos eminentes.....	pág. 3
Cartas al Director	pág. 4

DOS CENTAVOS

Que el Sr. Crane y el alcalde Peabody son vie-
jos amigos, antiguos compañeros de clase en el
Instituto de Arkham, socios del mismo equipo de

Estado en el condado local, como declaraba el alcalde Peabody.

Por su parte, el candidato rival del alcalde, el rector de la Universidad Miskatonic Dr. Harvey Wainscott, no condenó directamente la prohibición pero señaló que "si bien los botánicos han estudiado gran parte del Estado, desconocía que existiera un estudio botánico sistemático completo del conjunto de Nueva Inglaterra, por lo que los argumentos del profesor Angley me parecen dudosos."

Las autoridades de Arkham y del condado de Essex minimizaron en privado la importancia de la decisión judicial. Un prominente ciudadano local, activamente interesado en los planes del embalse mostró su hilaridad al enterarse de la noticia y después declaró: "Arkham no padecerá sed por unas cuantas florecillas." Otro ciudadano llegó más lejos al afirmar que "si un pequeño incendio forestal facilita que la ciudad tenga agua, que así sea."

Los estudios topográficos, las medidas y el trazado de los planos, la adjudicación de las obras y las formalidades legales para la construcción física del embalse continúan.

Rumor en la Universidad

Mientras tanto, un rumor no confirmado procedente de la Universidad sugería que el doctor Angley está realmente preocupado por la conservación de lugares de interés biológico cerca del viejo cruce de caminos del Rincón de Clark.

Se dice que Angley, consciente de que poco apoyo podría obtener para conservar lo que el público no podía ver sino como unas hierbas feas y enfermas, por curiosas que pudieran parecerle a la ciencia, utilizó el tema de las flores silvestres como tapadera.

Preguntado acerca de este rumor, el doctor Angley se limitó a repetir que su interés era puramente científico "a diferencia de otros cuyo propósito es convertir tierras no provechosas y abandonadas (por las cuales han pagado una miseria) en fuertes sumas de dinero al revalorizarse los terrenos.

ayer a los acusados un segundo aplazamiento para dar tiempo a que se recibirán nuevas pruebas que, según el abogado de Newburyport Markly Abbottsford, probarán la inocencia de sus defendidos.

Es de notar que al pasar junto a esta reportera, el juez Dexter declaró en voz alta que su paciencia en este caso se había agotado y que estaba "determinado a que ninguna petición más retrasara la ejecución rápida de la simple justicia cristiana." Más tarde rehusó confirmar o desmentir estas palabras.

El tribunal ha declarado el secreto del sumario para garantizar que los nombres de los encausados no sean publicados hasta que se abra la fase de audiencia pública.

Los alumnos son acusados de crueldad con los animales habiendo adquirido al parecer diversos animales domésticos para matarlos en lo que se ha descrito como ceremonias extrañas y de mal gusto en la isla que hay cerca del puente de la calle del Oeste, violando por tanto toda una serie de ordenanzas sobre protección a los animales e incluso sobre brujería, algunas de las cuales están en vigor desde finales del siglo XVII.

Los que conocen el caso reseñado han expresado su tristeza por el hecho de que dos hijos de familias notables de la ciudad se hayan visto envueltos en el caso pero han declinado hacer declaraciones citando el secreto sumarial.

Sigue adelante el pleito civil

Albert Cunningham, en cuya tienda fueron adquiridos los animales (según se informa dos cachorros, un loro, un cochinito y seis peces tropicales) afirmó que bajo ningún concepto retiraría la demanda contra los tres inculpadlos.

Confirmó asimismo los rumores de que se le ha ofrecido un arreglo extrajudicial ante lo cual manifestó: "Ni un buque de guerra me impediría ir tras esos gamberros".

La recientemente creada Sociedad Protectora de Animales de Arkham ha dado órdenes a su abogado, el Sr. Edwin Cassidy para que se persone en el caso en nombre de la Sociedad y en apoyo del Sr. Cunningham.

La potente estación de radio será también el nexo de unión entre la Universidad y su próxima expedición a la Antártida. El Dr. Hamlin Hayes, jefe del Departamento de Ingeniería Eléctrica de la Universidad supervisará el diseño y la construcción de la moderna estación de 'onda corta'.

ción de radio en la Punta de Kingsport.

"Dicha estación conectará al *Advertiser* directamente con el resto del mundo y hará posible que traigamos a los lectores las noticias casi al mismo tiempo en que se producen," afirmó el Editor del *Advertiser* Harvey Gedney.

Construcción inminente de una emisora de radio

La Universidad y el *Advertiser* firmaron ayer un contrato conjunto con la constructora Edwards para que ésta construya una esta-

la pasada semana las papeletas proporcionadas por el cine: 87 votaron por Peabody, 83 por Wainscott y el resto por otras personas.

El Dr. Wainscott declaró estar "animado por tan libre y entusiasta apoyo". El alcalde Peabody, con su habitual confianza señaló que quienes asisten a la proyección de películas sonoras con temas tan de moda como "El Terror" no forman el núcleo de sus votantes, prediciendo una victoria abrumadora para su candidatura.

Las elecciones de este año están siendo las más reñidas que se recuerda, habiendo dividido a la ciudad en dos bandos. El alcalde Peabody, que busca obtener su sexta reelección para un mandato de otros dos años en la a menudo honorífica posición, ha visto amenazado su cargo por el Dr. Wainscott.

Sólo una vez, en 1898, se ha presentado un cargo de la Universidad a las elecciones. Ese año el Dr. Alan Halsey, decano de la Facultad de Medicina, intentó sin éxito llegar a la alcaldía.

Por desgracia, algunos de los votos recogidos en el cine Amherst fueron rudamente descriptivos según el director adjunto de la sala, el Sr. Harold Diddlebock quien llegó a afirmar que podría ser bueno para la dirección y los empleados suprimir esta votación simulada. "La gente es menos educada que antes", comentó, "y alguna de las cosas que he leído me han dejado de piedra."

El edificio de Bellas Artes avanza según lo previsto

Fuentes de la Universidad afirmaron que la construcción del edificio de la nueva Facultad de Lengua, Literatura y Bellas Artes sigue los plazos previstos.

Los lectores recordarán que los planes para su construcción fueron origen de enormes controversias cuando opositores a la Universidad denunciaron la ocupación que ésta realiza de edificios próximos como una amenaza a la constitución de la ciudad.

Este será el primer edificio de aulas de la Universidad que se construya fuera de los límites del campus original, limitado por las calles de la Iglesia, Pickman, del Oeste y de la Guarnición.

Excepto si se produce un cambio dramático en el tiempo, el capataz Ed Willoughby afirmó que el techo estará acabado a tiempo para llevar a cabo los acabados interiores durante el invierno.

El edificio deberá estar listo para el inicio del semestre de Otoño de 1929.

¡¡ÁNIMO, TEJONES!!

Mi distinguido colega de la *Gaceta*, el Sr. Michael Crane, nos quiere hacer creer que apoyar al alcalde de los últimos diez años, el honorable John Peabody (un hombre a quien una palmada en la espalda le parece el máximo galardón cívico) es constructivo para el crecimiento y bienestar de la ciudad que todos conocemos y amamos.

fútbol campeón de liga, socios en un negocio fallido y miembros del lujoso Club Miskatonic es de dominio público; tan solo deseamos que toda la ciudad pudiera gozar de idéntica asociación. Sin embargo, incluso la amistad debería ceder el paso a las necesidades de la comunidad, como el propio Sr. Crane ha dicho más de una vez.

Como es de entender, el alcalde Peabody ha disfrutado del estatus que confiere su alto cargo y de la camarade-

Continúa en la página 2



Cine Telenoticias

Calle de la Guarnición, 522 N

La última película de la jungla de Carl Denham, *Los hombres-león de Mombasa*.

El mayor cazador blanco de todos los tiempos revela los misterios intemporales del Africa oscura. También un documental, *El Río Congo*. Cada noche dos películas, renovadas cada semana.

Sábado matinal: *Los cuatreros del río Rojo* y *La mansión encantada*.

Viene de la pág. 1

ría que conlleva. Sin embargo, lo que Arkham necesita ahora es liderazgo y no complacencia.

El último proyecto del alcalde, cobrar a la Universidad por los servicios de policía, bomberos y otros es vergonzoso para cualquier votante de ideas claras. Este cálculo avaricioso no sólo amenaza la educación de nuestros mejores y más prominentes alumnos (piedras angulares de nuestra prosperidad futura) sino que se mofa del justo orgullo de la ciudad en el avance de la razón y la civilización que nuestra mundialmente famosa Universidad representa. ¿O es que solamente deberemos apoyar la cultura en tanto en cuanto nos proporcione un retorno monetario? ¿En la vida hay más cosas que el dinero fácil!

Además, penalizar a la Universidad por sus éxitos es un golpe contra el Americanismo y en realidad una tímida forma de Bolchevismo como el odioso Impuesto Federal sobre la Renta, con el que todo ciudadano que se gane la vida se ve gravado. Por si fuera poco, la idea de Peabody ignora entre otras cosas los muchos beneficios directos que la Ciudad obtiene de la Universidad: un pujante mercado inmobiliario de venta y alquiler, los miles de dólares que el cuerpo estudiantil gasta cada día, las amenidades culturales de que todos gozamos, un elevadísimo nivel de discurso intelectual y una plácida isla tropical de conocimientos con la que eslabonizar el bullicio de nuestras vidas.

Todo observador sin prejuicios no dejará de reconocer que nuestra querida ciudad prospera en cooperación con la Universidad y como en todo matrimonio feliz, uno de los miembros no puede mantener apartado al otro de los beneficios de la asociación sino que su vida florece al crecer su mutualidad. Pero el alcalde Peabody desea retrasar el crecimiento de la Universidad y explotar de forma inmisericorde sus cuidadosamente gestionados recursos, como una esposa perezosa que sólo codicia el lujo y la molicie.

Los días oscuros de la Edad Media acabaron cuando los pueblos y las naciones se quitaron el yugo dorado de Roma. Ahora el alcalde desea establecer un impuesto, el Céntimo de Peabody, para confundir la luz de la comprensión.

¿Vote contra el Céntimo de Peabody! ¡Vote NO a Peabody! ¡Vote SI al rector de la Universidad Miskatonic Dr. Harvey Wainscott, un hombre en el que Vd. puede confiar!

— Harvey Gedner, Editor

La molestia de Ipswich

Diversos ciudadanos se han quejado ya de trato desconsiderado por parte del alguacil del Condado Malcolm Dwyer, de Ipswich. Sus relatos, referidos por separado, presentan parecidos notorios.

Mientras viajaban por la carretera 1A a velocidades seguras, tres conductores de Arkham fueron adelantados por el alguacil Dwyer, al volante de un sedán Ford negro. En cada caso, el alguacil se situó detrás del vehículo de los conductores, como si les urgiera a ir más deprisa. Cuando éstos aumentaron la velocidad, Dwyer hizo sonar la sirena y procedió a denunciarles por exceso de velocidad.

Las denuncias resultantes citaban los cargos de conducción temeraria, exceso de velocidad y peligro público, lo que requería pago inmediato al Juez de Paz, el honorable Bartholomew Merrit su pena de detención. El coste medio de esta bufonada fue de trece dólares, varios días de sueldo incluso para quien se gane bien la vida.

Aunque nuestros vecinos de Ipswich llevan algún tiempo con algunos problemas fiscales, la honorabilidad del juez Merrit no puede ponerse en duda por lo que la culpa debe recaer exclu-

sivamente sobre el alguacil Dwyer, cuyo juramento de respetar y defender a los ciudadanos del Condado de Essex ha sido claramente infringido con oportunismo y métodos propios de los piratas. Eso sí, por lo que hemos podido saber, el alguacil Dwyer ha procurado preservar su trabajo y no crear controversias en Ipswich escogiendo como víctimas a automovilistas de fuera de su ciudad.

El *Advertiser* abomina de esta prácticas y exige del alguacil Dwyer que cese de inmediato en estas viles y engañosas actividades. Nuestra policía debe comportarse de forma correcta y ser un ejemplo para todos los ciudadanos; las fuerzas policiales ocupan en una democracia una especial posición de confianza y cuando uno de sus miembros falla, incluso en asuntos de poca monta, pisotea los propios principios que han hecho grande a esta nación.

No podemos dejarnos en el tintero una pinchada de humor: ayer, cuando el alguacil Dwyer iba a sacar su coche a la calle descubrió que sus cuatro ruedas se habían deshinchado. Se ha sabido que ha ofrecido 50 \$ por el nombre de la persona que esparció una gruesa de clavos en la salida de su garaje. El *Advertiser* no le desea mal alguno pero espera que aprenda la lección: cuando un hombre decide ir más allá de la ley, nadie está seguro, ni siquiera él mismo.

— Harvey Gedner, Editor

Expansión del campo de deportes para chicos de San Miguel

El padre Paul Sheene, párroco de la iglesia católica de San Miguel, anunció ayer que existen planes para ampliar el campo de deportes de los chicos. Abierto el pasado año, el campo ha supuesto un lugar de reunión íntegro y moral para los jóvenes de ascendencia irlandesa, por lo que los comerciantes locales y los dirigentes cívicos han aplaudido los esfuerzos del padre Sheene.

En un desayuno de trabajo celebrado ayer en San Miguel, el padre Paul y otros líderes de la iglesia honraron al comerciante local Daniel O'Bannon, presidente de la empresa de transportes 'El trébol de cuatro hojas', quien aportó la mayor parte de los fondos para construir el campo de deportes.

El Sr. O'Bannon aprovechó el acto para donar otros 200 \$ para la construcción de un aro de baloncesto, vallar parte del campo y para el mantenimiento de las instalaciones.

Compromiso

El Sr. y la Sra. Howard Whipple Phelps anuncian el compromiso de su hija Lucy Phelps con el Sr. Ambrose Turner, de Boston.

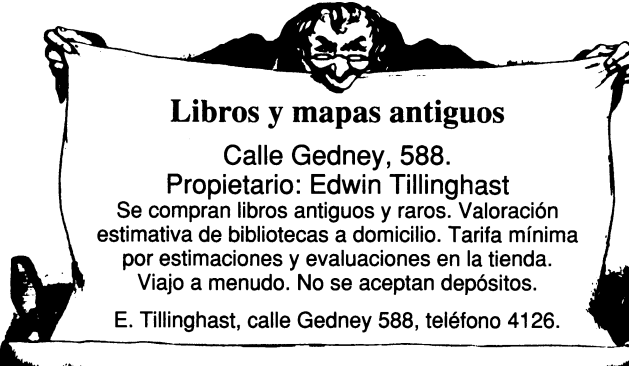
La boda tendrá lugar en Febrero, en la iglesia episcopalana de Christchurch, seguida de una gran recepción ofrecida por los padres de la novia.

El Sr. Ambrose Turner es un graduado de Harvard y actualmente trabaja en un bufete de abogados de Boston.

Nacimiento de una niña

El Sr. y la Sra. Corey Derby Haskett se complacen en anunciar el nacimiento de Melissa Susanna, segunda de sus hijos, que será bautizada en la iglesia episcopalana de Christchurch el próximo jueves por la mañana.

El *Advertiser* ofrece su más cálida enhorabuena a los orgullosos padres.



Libros y mapas antiguos

Calle Gedney, 588.

Propietario: Edwin Tillinghast

Se compran libros antiguos y raros. Valoración estimativa de bibliotecas a domicilio. Tarifa mínima por estimaciones y evaluaciones en la tienda.

Viajo a menudo. No se aceptan depósitos.

E. Tillinghast, calle Gedney 588, teléfono 4126.

El papa Pío XI se entrevistará con Mussolini

Roma (INS)- Un portavoz del Vaticano anunció el jueves un principio de acuerdo entre la Iglesia Católica y el Reino de Italia.

Aunque no se han revelado los detalles, se cree que Italia será reconocida como un reino inde-

pendiente y distinto de la Iglesia Católica y que ésta mantendrá la soberanía en la Ciudad del Vaticano.

Además, se cree que el Papa aceptará intervenir en asuntos internacionales sólo como jefe de la Iglesia y no como el jefe de un estado soberano.

El papa Pío XI ha tratado desde 1922 de construir una nueva cristiandad basada en la paz universal. Su bien conocido lema es: "la paz de Cristo en el reino de Cristo." Reconocido erudito, Pío XI fundó el Instituto Pontificio de Arqueología Cristiana en 1925, así como muchos otros centros de investigación e institutos de estudios superiores.

Ingreso en la escuela Hall

Charles Marsh, hijo del Sr. y la Sra. Perkins Marsh, familia muy conocida en nuestra comunidad, ha sido admitido en la escuela Hall, la excelente escuela preparatoria de Kingsport.

Charles es nieto de Jedediah Marsh, fundador de la empresa Marsh y Asociados, de esta ciudad.

Banquete de las Hijas de la Revolución Americana

El banquete anual de Otoño de esta sociedad tendrá lugar el próximo sábado por la noche. Todas las socias están invitadas. El Sr. Alexander Pickering, descendiente del héroe de la Revolución coronel Timothy Pickering, que goza de una excelente reputación como orador, será el encargado de realizar el parlamento, que versará sobre la importancia de la americanización de los inmigrantes extranjeros.

La Universidad citada en una demanda civil

Una demanda presentada ayer en Aylesbury acusa a la Universidad Miskatonic y a sus empleados de la apropiación de cartas, libros, diarios y otros elementos valiosos que no se citan de la propiedad del difunto Wilbur Whately de Dunwich.

El querellante Seth Whately, también de Dunwich, reclama los objetos como heredero de un tal Wilbur Whately, muerto accidentalmente en una visita a Arkham, el 3 de Agosto del pasado año.

Wilbur Whately era hijo único del primo segundo de Seth Whately, Noah Whately, quien había muerto hace algunos años.

Según el abogado de la Universidad, E.E. Saltonstall, el permiso para retener el material en cuestión fue concedido por miembros supervivientes de la familia Whately quienes afirmaron tener parentesco más cercano con el difunto.

El abogado Saltonstall indicó que la Universidad dispone de documentos legales que transfieren la propiedad de los citados



Teatro Amherst

Calle de la Guarnición, 480 N.

El teatro con Max McGee

Louise Fazenda, Edward Everett Horton, Alec B. Francis, Conrad Nagel, Matthew Betz.

¿Una nueva película hablada!
¿Qué acecha en los sótanos de la vieja taberna inglesa?
Segunda película, **Los hermanos del desierto**; ambos iban tras el corazón de una inglesa.



ACERTIJO

La primera persona que comunique a la redacción del *Advertiser* el nombre del cazador de vampiros de la película de Bram Stoker Drácula obtendrá dos entradas para la sesión de esta noche de **El terror** en el cine Amherst.

EL CIELO ESTA NOCHE

por el Dr. Morris Billings

Por desgracia, la excursión de la semana pasada a la colina de la Pradera por parte de la Sociedad Astronómica de Arkham fue infructuosa. Un espeso banco de nubes que se desplazaron desde el Noroeste casi en cuanto colocamos en posición los telescopios nos impidió hacer observaciones.

Tim Walters, de la tienda del mismo nombre, se encontraba allí con su soberbio refractor de 10 cm, capaz de distinguir cualquier tipo de estrellas dobles.

También trajo un aparato único de diseño alemán, fabricado para proporcionar un amplio panorama del cielo nocturno. Otros varios telescopios garantizaban que habría tiempo de visión para todos.

Desafortunadamente el tiempo no acompañó y puesto que amenazaba lluvia tuvimos que recoger los trastos y volvernos a la ciudad.

La semana que viene nos promete la delicadeza de una luna nueva, momento singularmente favorable para estudiar cráteres y grietas lunares y que además nos proporciona una importante ocultación estelar.

La Luna, el Sol y los planetas se mueven con rapidez en comparación con las estrellas y a menudo pasan frente a (ocultan) las estrellas más brillantes. Tan exactos acontecimientos nos ayudan a conocer los movimientos celestes y también nos permiten calcular diámetros planetarios amén de facilitarnos información

Las revistas sitúan a Hoover por delante

Las cartas al director recibidas en las revistas *Colliers*, *American Mercury* y otras seis de ámbito nacional siguen indicando la previsible elección de Herbert Hoover, de California, por un amplio margen sobre el gobernador de Nueva York, Sr. Smith. Aunque los votantes de Massachusetts y Rhode Island están aparentemente divididos entre ambos candidatos, el demócrata muestra signos de debilidad en el corazón del país incluyendo Iowa, Michigan y Nebraska. El sentimiento en Nueva York parece también estar volviéndose hacia el candidato republicano.

Estos mismos testimonios de apoyo muestran que la carrera electoral entre el republicano Frank G. Allen y el general demócrata Charles H. Cole por el cargo de gobernador de Massachusetts está muy igualada.

sobre la atmósfera de los planetas. Si se desea obtener informaciones útiles hay que usar instrumentos de precisión puesto que las medidas deben ser muy precisas.

La Sociedad Astronómica

Cuando el tiempo parece agradable, la sociedad parte en caravana de automóviles, media hora antes de la puesta de sol, desde la puerta principal de la Facultad de Ciencias (en la esquina de Oeste e Iglesia).

Los miembros activos de la Sociedad tienen derecho a conferencias, expediciones de contemplación celeste, guía en la preparación de telescopios y salidas ocasionales a Boston y otros lugares cercanos. Si está Vd. interesado, por favor no dude en llamarme o en visitarme en mi despacho de la Facultad de Ciencias de la Universidad para más información. Todos a quienes gustan las maravillas de la Naturaleza están cordialmente invitados.

Un accidente desafortunado

El reflector de 20 cm de la Universidad perdió la colimación tras caérsele al suelo accidentalmente a varios miembros del equipo de fútbol de la Universidad. El Departamento de Astronomía ha solicitado fondos de la Universidad y de posibles mecenas privados para la construcción de un observatorio protector de escala modesta.

El daño sufrido la semana pasada por nuestro instrumento principal, aunque corregible, pone de manifiesto el peligro de dejar ópticas de precisión a merced del destino.

Reportera pierde un juicio

En el enésimo episodio del caso del alguacil del condado de Essex Malcolm Dwyer contra los ciudadanos del condado, el Juez de Paz Bartholomew Merritt falló en contra de la Srta. Roberta Henry, reportera del *Advertiser*, en cuanto al manejo de su automóvil.

Acusada hace algunos días de conducción temeraria y exceso de velocidad dentro de la ciudad, la Srta. Henry compareció en el juzgado de Ipswich para proclamar su inocencia.

En una acalorada discusión con el alguacil del condado de Essex Malcolm, quien se ha ganado a pulso el apodo de 'la molestia de Ipswich', la Srta. Henry acusó a éste de obligarla a conducir más deprisa de lo permitido por las ordenanzas ciudadanas, con peligro para sí misma y para otros.

El alguacil Dwyer negó la acusación afirman-

Amelia Earhart hablará en la Universidad

La aviadora Amelia Earhart pronunciará una conferencia en la Universidad Miskatonic el 21 de Noviembre por la noche, en la Sala de los Fundadores del Edificio Locksley.

La famosa aviadora, la primera mujer en cruzar el Atlántico sin escalas, hablará del papel de la aviación en el futuro y del papel de la mujer en la aviación.

La entrada costará 50 ¢ y previamente a la conferencia tendrá lugar una recepción sólo para el cuerpo docente e invitados.

Establecido el campamento del almirante Byrd

La expedición Byrd a la Antártida ha partido. Los intrépidos expedicionarios planean montar un campamento base en el continente polar.

El campamento se hallará en la latitud 78°30' y allí los hombres se prepararán para una variedad de esfuerzos, el más importante de los cuales será un viaje aéreo al Polo Sur.

Con un coste estimado de 400000 \$, la expedición Byrd realizará además exploraciones, estudios geológicos y experimentos científicos, además de experimentar técnicas de supervivencia en el tremendo frío del continente helado, un frío que según se afirma es peor incluso que el de los traicioneros

do que la propia Srta. Henry había admitido ir a 37 Km/h por el casco urbano de Ipswich, añadiendo que las mujeres son a menudo mentalmente inestables y expresando su disconformidad personal con el hecho de que el estado de Massachusetts les permita conducir.

El juez Merritt, una vez escuchados los argumentos de la Srta. Henry, señaló que ésta no había aportado testigos, pruebas o evidencias lógicas que apoyaran su tesis y que por tanto la ley le obligaba a encontrar culpable "incluso a una encantadora joven como ella", imponiéndole una multa de 11 \$.

Harvey Gedner, editor del *Advertiser* testificó en su favor.

Recientemente, otros varios ciudadanos se han quejado de que el alguacil Dwyer maniobró obligándoles a sobrepasar el límite de velocidad y denunciándoles cuando lo hubieron hecho. Las acusaciones hasta ahora no han prosperado en los tribunales, no dejando otra opción al juez Merritt que fallar a favor de Ipswich y del alguacil Dwyer.

Numismática y Filatelia Hardwicke

Calle Jenkin, 562, Arkham.

Propietario: Morton Hardwicke.

Compro y vendo sellos y monedas raras, acuñaciones especiales, medallas, trofeos y otras curiosidades de valor. Visite la tienda o indique por correo lo que desea. Tengo álbumes de sellos de diversos diseños y unos excelentes clasificadores para sellos.

yernos del Artico, en los que tantos valientes han perecido.

Gran parte de la expedición ha sido financiada por los filántropos Edsel Ford y John D. Rockefeller hijo.

El lector recordará que el almirante Byrd fue el primer hombre en sobrevolar el Polo Norte. Dos años después, con Byrd como navegante y Floyd Bennet como piloto, llegaron al Polo Norte en un avión llamado *Josephine Ford*. El arriesgado vuelo duró 16 horas.

Byrd ayudó más tarde a Charles Lindbergh en la preparación de su histórica travesía en solitario del Atlántico.

Los profesores y trabajadores de la Universidad Miskatonic, que en la actualidad preparan su propia expedición al Antártico, siguen de cerca los progresos del almirante Byrd y su arrojada tripulación, enviado su más cordial saludo a esos héroes.

materiales a la biblioteca universitaria.

También comentó que el pleito puede ser complicado debido a las inexactitudes del registro civil de la zona de Dunwich pero que los archivos que se guardan en la Sociedad Histórica de Arkham muestran que Seth Whately no puede ser el único reclamante.

Se espera un pleito de larga duración.

Pospuesta la subasta de Shrewsbury

En una maniobra de último minuto llevada a cabo por el abogado E.E. Saltonstall, la mansión del Dr. Laban Shrewsbury, situada en la calle Curwen O, ha sido salvada de la subasta.

La enorme mansión estilo Reina Ana, antiguo hogar del hace tiempo desaparecido erudito y autor Dr. Laban Shrewsbury ha permanecido vacía desde 1915 cuando el famoso intelectual desapareció mientras paseaba a solas al Oeste de Arkham.

Tal y como se indicaba en su testamento, la propiedad ha sido mantenida durante los últimos trece años con fondos de una cuenta corriente en el Banco de Arkham, administrada por E.E. Saltonstall y Asociados. Cuando los fondos se agotaron el 15 de Septiembre, los parientes del desaparecido profesor hicieron rápidos arreglos para vender la casa y su contenido.

Pero antes de que los tribunales pudieran transferir la propiedad, un desconocido donante depositó nuevos y sustanciales fondos en la cuenta.

El Dr. Shrewsbury, que diera clases durante algunos años en las universidades de Harvard y Winsconsin, era un notable antropólogo, especializado en mitos y rituales primitivos.

Sus dos libros *Investigación sobre las pautas de los mitos de los últimos primitivos*, con especial referencia al **Texto de R'lyeh y Cthulhu en el Necronomicón**, si bien nunca fueron enteramente aceptados por sus colegas, fueron saludados entusiásticamente por algunos eruditos como Sir James George Frazer, autor de *La rama dorada*. Sir James comentó cierta vez que la obra de Shrewsbury "ha ido más allá de lo que yo haya visto nunca."

En el momento de su misteriosa desaparición se cree que el Dr. Shrewsbury trabajaba en otro libro importante.

Crítica literaria

por Francis Taylor

En relación a la reciente controversia causada por la prohibición del libro "El amante de Lady Chatterley" por el estado de Massachusetts, muchos lectores han tenido la amabilidad de escribir para dar su opinión sobre el tema.

Casi todos ellos coincidían en afirmar que conviene mantener los límites de la decencia. Aunque unos pocos señalan que los derechos inherentes a la Constitución Federal impiden la prohibición de cualquier libro, es seguro que los fundadores de la nación no tenían intención alguna de proteger los delirios obscenos de alguien como David Henry Lawrence.

En una visita a Nueva York tuve ocasión de examinar una copia de contrabando de dicho libro y puedo afirmar inequívocamente que es una basura. Una vez el clamor público haya cesado, desaparecerá rápidamente en la oscuridad que se merece.

Autor local

Para cambiar de tema, Woonsocket Press de Rhode Island anunció la semana pasada que tenía intención de publicar la obra "Una guerra próxima", la primera y más conocida obra del autor de Arkham Randolph Carter.

La novela se basa en las experiencias de Carter en la Legión Extranjera Francesa durante la Gran Guerra y fue escrita durante la convalecencia de las heridas de guerra sufridas en Belloy-en-Sarterre. Fue publicada originalmente en 1919 recibiendo muy buenas críticas.

Aunque Carter publicó posteriormente otras novelas y colecciones de relatos cortos, su labor nunca recibió un amplio reconocimiento. Sus obras posteriores fueron relatos pseudoafricá que decep-

cionaron a crítica y público. Ante la indiferencia que despertaba, Carter finalmente dejó de publicar.

Aunque nacido y criado en Arkham, ha pasado la mayor parte de su vida adulta en Boston, viéndose envuelto en misteriosas investigaciones históricas que le llevaron al Sur hasta Florida.

Se le dió por desaparecido el 8 de Octubre cuando se encontró su automóvil estacionado al pie de la montaña del Olmo, cerca del lugar donde se halla la antigua mansión Carter.

Woonsocket Press afirma que el enigmático Carter firmó su contrato en Agosto y que su desaparición no retrasará los planes para la edición del libro, prevista para principios de 1929.

Sin pistas sobre el paradero del autor

El jefe de Policía Asa Nichols manifestó ayer que no se han descubierto más pistas relativas a la desaparición de Randolph Carter, el autor nacido en Arkham.

Aunque el caso sigue abierto, el jefe Nichols afirmó que todos los ángulos posibles han sido ya explorados y solicitó de todo aquél que pueda disponer de noticias sobre su paradero que lo haga saber.

Nichols pareció dar a entender que el reclusivo y a veces excéntrico autor podría estar en Boston aunque una serie de visitas y mensajes dirigidos a su domicilio no han conseguido iluminar el misterio.

El automóvil de Carter fue descubierto abandonado el 8 de Octubre al pie de la montaña del Olmo, donde se halla la mansión ancestral de los Carter, que fue ocupada por última vez por Christopher Carter, tío-abuelo de Randolph.

El libro más conocido de Randolph es "Una guerra próxima" basado en sus experiencias de la Gran Guerra, publicado en 1919.

la noche. Diana a las 7'30 h y toque de queda a las 19 h. Calle del Polvorín, 477.

VIAJEROS BIENVENIDOS en el Hotel Tilden Arms. Habitaciones desde 2'25 \$ la noche. Junto a la estación del ferrocarril. Calle Armitage O, 179. Teléfono 9111.

POR MENOS DE UN DOLAR en el Hotel Borden Arms. ¡Sí señor!, 90 ¢ por noche es todo lo que cuesta. Teléfono 5439, carretera de Arriba, 488 O.

TARIFAS POR SEMANAS O MESES, en el Hotel Lewiston, 1'75 \$ por día. Calle del Colegio, 181 E. Teléfono 7560.

Actores de la Universidad presentan una comedia basada en Arkham

Alijah y Ward o Dos guisantes en una vaina teológica, una comedia en tres actos escrita por el alumno de doctorado de la Universidad August Delworth, será representada este invierno por la compañía universitaria de teatro de aficionados.

La Sra. Alice Turner, directora del grupo teatral, anunció la pasada semana la producción de la obra.

Basada en hechos reales, la comedia trata de las actividades de una tal reverendo Ward Phillips quien, a finales del siglo XIX instigó una caza de brujas que estuvo a punto de dividir a la ciudad en dos bandos.

Enfrentado con Phillips estaba un tal Alijah Billington, acusado por Phillips de "hacer tratos con el diablo". Billington, aunque inocente de la acusación, fue sin embargo implacable en cuanto a lo que él llamaba "el cotilleo continuo de Phillips y sus secuaces".

Más tarde Phillips se arrepintió e intentó quemar todos los ejemplares de su libro *Prodigios Taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra*, en el que acusaba y vilificaba a Billington.

El papel de Quamis, el amigo indio de Billington, ha sido otorgado al tantas veces aplaudido actor de la universidad Anthony Alewife. La canción de Quamis "De puntillas por la torre (¿Por qué estás tan oscura?)" se dice que es uno de los momentos más brillantes de la obra. El resto de los papeles aún estar por adjudicar.

¡Haga que su dinero trabaje para Vd.!
Inserte un anuncio en el *Advertiser*; sólo 1 \$ por 3 líneas todos los días de la semana.

por Ritter Shepley en el Restaurante Fleetwood antes de las 7'30, laborables.

ARCHIVERO para E.E. Saltonstall y Asociados. Presentarse ante la Srta. Rodney antes de las 9 h. Salario semanal 29 \$, se requieren referencias.

SE BUSCA APRENDIZ, joven, fuerte y limpio para acarrear y entregar productos de alimentación. Debe saber conducir. Hablar con Jasper Benson en el Colmado de Benson, calle Mayor, 276 E.

En venta

MONUMENTOS, LAPIDAS, inscripciones por encargo. Elijah Hooper, calle de los Límites, 1113

NECROLÓGICAS

Thurber, Howard Atchison

Howard Atchison Thurber falleció el 7 de Octubre mientras dormía, en el Hospital de Santa María. Un hombre cívico, adorado por muchos, participó en el diseño, planificación o control de la mayoría de obras públicas de Arkham y sus alrededores durante el último medio siglo.

Fue miembro activo del Club Rotario y llegó al grado 32 de la Masonería.

Se está preparando un funeral público para el próximo martes, en el que se espera que participen muchos miembros notables de la comunidad.

Hijo de Marion Powell Thurber y Grace Howard Thurber, nacido en 1859, Atchison Thurber se crió en Arkham, graduándose en la escuela preparatoria James Ledmore en 1876. Alumno de Ingeniería, Thurber continuó su educación primero en Princeton y después en el Instituto de Tecnología de Massachusetts, de Boston, donde recibió el doctorado en 1881.

Trasladándose a Nueva York, el Sr. Thurber conoció y contrajo matrimonio con Abigail Pierce, con quien tuvo dos hijas, Maryanne, nacida en 1883 y Abigail, nacida dos años más tarde. Un hijo varón, Powell, nacido en 1886, murió en la infancia.

Tras la muerte de su hijo, el Sr. y la Sra. Thurber volvieron a Arkham y se establecieron en la casa de los Thurber de la calle Derby O. Poco después de su retorno tuvo lugar la terrible inundación de 1888 que arrojó a los ciudadanos fuera de sus hogares durante más de tres días hasta que las aguas volvieron a su curso.

En gran parte debido a los esfuerzos del Sr. Thurber, contratado conjuntamente por la Ciudad y la Universidad, fueron construidos los diques de hormigón que actualmente impiden que se repita tan lamentable suceso.

El año 1903 vio el matrimonio de sus dos hijas, Maryanne con Sir Arthur Helm-sley de Inglaterra y la joven Abigail con Richard Johnson, de Hanover (Indiana). En 1905 la esposa del Sr. Thurber, Abigail, fue víctima de la epidemia de cólera que devastó Arkham y el valle del Miskatonic.

FUNERALES

CZEKLOV, Peter
GIANELLI, Roberto
HARRIS, Emily Dunham
MARSH, Jeremiah

CZEKLOV, Peter: En el Hospital de Santa María de Arkham el 3 de Octubre de 1928, a los 74 años; viuda: Rosa Czeklov; hijas: Rota Wharton de Salem, Gina Svatsov de Bolton, Bettina Miro de Arkham; hijos: Arno y Richard Czeklov de Arkham; hermano: Geksmund Czeklov de Boston; amigo de muchos habitantes de Arkham; inmigrante, que huyó de la gran represión de 1849, convirtiéndose en su juventud en un experto maquinista y más adelante en un hombre bien considerado por sus actividades filantrópicas; miembro de la masonería.

Los servicios fúnebres tendrán lugar en la capilla de la Funeraria Eleazar, calle de la colina de los Franceses, 549 S, a las 14'30 h del viernes. Se aceptan donativos para el fondo de becas de la Universidad Miskatonic en el Banco de Arkham.

GIANELLI, Roberto: Falleció en su domicilio a la edad de 7 años víctima de unas fiebres el 2 de Octubre de 1928; hijo amadísimo de Giuseppe y Elena Gianelli; hermano de Vincenzo, Catarina, Marta y Francesco Gianelli. Servicios fúnebres en la capilla de la Funeraria Eleazar, calle de la colina de los Franceses, 549 S, a las 13 h del domingo.

HARRIS, Emily Dunham: Falleció en su hogar a los 69 años tras una larga enfermedad el 3 de Octubre de 1928; que fuera esposa del difunto Philip Dunham; madre de Ruby Gammell y Elizabeth Harris; abuela de Herbert, Hezekiah y Harriet Gammell; hermana de Roy y Lester Harris y de la difunta Sophia Home.

Se invita a los amigos a asistir al funeral que tendrá lugar el sábado a las 11'30 h en la capilla de la Funeraria Mehler, calle Lich, 171 Arkham.

Anuncios por palabras

Casas en venta

CHALET, 3 habitaciones. Buenas condiciones. 1700 \$. Noyes, 217. Llame a la puerta para hablar con el propietario.

5 DORMITORIOS, baño completo, paneles y puertas de nogal, gran cocina, horno Micondry, sótano completo y medio desván, 0'5 Ha de terreno en dirección a Aylesbury a este lado del campo de fútbol. Necesita algunas reformas. 2200 \$. Manton & Manton, agentes, calle Armitage, 380 O, apto. 2B. teléfono 3827.

Apartamentos de alquiler

LIMPIOS, apartamentos de 3 habitaciones, 65 \$ al mes, Apartamentos Chelsea House, calle de la Iglesia, 267 E. Sólo mediante entrevista, se ruega no llamen por teléfono.

MUEBLES DE LUJO. El Timbleton Arms ofrece los mejores apartamentos de Arkham, espaciosos y bien amueblados, con 3 y 4 dormitorios. Calefacción a vapor, portero, doncella bajo demanda. A partir de 83 \$ al mes. Llamar al encargado al 2888, sólo laborables por la mañana.

APARTAMENTOS SIMPSON. 30 \$ al mes, algunos con cocina pero sin fogones. Se requiere depósito. Calle del Nogal, 648.

APARTAMENTOS DE TRES HABITACIONES. 60 \$ al mes. Edificio Guardián, calle Brown, 622.

APARTAMENTO DISPONIBLE por 14 \$ al mes. Calle de la colina de los Franceses, 615 S.

45 \$ AL MES, habitaciones y algún apartamento disponible. Incluye cambio semanal de ropa de cama. Calle Gedney, 611.

Alojamiento y comida

ACOMODACIONES CLARK RESIDENCIAL. 105 \$ al mes, incluyendo dos comidas al día. Se requieren referencias; sólo mediante entrevista. Calle Saltonstall, 276 O.

CASA DE HUESPEDES FRANKLIN. Cocina profesional, servicio de lavandería disponible. Calefacción a vapor cuando se solicite. Tenemos una habitación vacía, por 95 \$ al mes, ideal para un hombre de negocios o un estudiante. Estudiantes no. Calle Pickman, 578 O.

BUENA COMIDA, limpieza y calefacción. Casa de huéspedes Szymanski, calle del Nogal, 574. 75 \$ al mes.

BUENA HABITACION y comida en la casa de huéspedes Harding, 75 \$ al mes. También por días. Fumadores no. Preguntar por Bill Harding en el 561 de Brown.

INQUILINO DE FIAR se busca en la casa de huéspedes Smith, habitación y comidas. Calle Lich, 288. Una habitación disponible por 49 \$ al mes.

25 \$ al mes por habitación y comidas. Sra. Dombrowski, calle Pickman E, 197. Teléfono 2337.

Habitaciones para alquilar

CATRES en el YMCA. Ropa de cama limpia, 35 ¢

Servicios

VIDRIERÍA A MEDIDA, espejos, reparaciones. Gunther Schmidt, calle del Centinela 137 N. Teléfono 1445.

ACABE CON SUS MALAS COSTUMBRES, mejore su memoria. La hipnosis es la clave para una vida nueva. Pida una cita a Alain Couzon, calle Lich, 288. Teléfono 7229.

LECCIONES DE PILOTAJE, alquiler de aviones. Aeródromo de Arkham, junto a la carretera de Kingsport. Preguntar por Stan Harrington. Teléfono 9222.

CUIDADOS DE ENFERMERIA COMPLETOS en la Residencia Whitechapel, calle Saltonstall, 602. Equipo de enfermeras profesional. Preguntar por el Sr. Bunker para nuevos pacientes.

SE ARREGLAN ARMAS y se modifican. Compra y venta de armas. Especialidad en armas antiguas. Armería Parrington, calle Mayor, 417 O.

MEJORE SUS APTITUDES estudiando Contabilidad en la Escuela de Contabilidad de Nueva Inglaterra y consiga un trabajo mejor. El curso empieza pronto. Información en el 103 de la calle Pickman o en el teléfono 1819.

¡CONOZCA SU FUTURO! Madama Dulagi, calle del Nogal, 648, apartamento 210, sabe cómo conseguirlo.

¡APRENDA A BAILAR! La popularidad y la felicidad le esperan. Escuela de baile de Arthur Murray, calle Mayor, 333 O. Teléfono 8101.

INVESTIGADOR PRIVADO. Entrenado policialmente. Respeto y discreción. Se proporcionan referencias. Kenneth Heath, calle Curwen, 136 E, teléfono 6565.

ALQUILER DE BICICLETAS. Sólo 75 ¢ al día en la Tienda de Bicicletas del Campus, calle de la Iglesia, 146 O.

ESPIRITISTA. Sólo mediante cita previa. Telefonear al Sr. Wvinch al 1451.

PIENSE POSITIVAMENTE. Gane dinero y respeto. Escuela del Pensamiento Positivo del Dr. Chanson. Calle del Colegio, 297 E.

Empleo

SE BUSCA APRENDIZ. Debe ser respetuoso y trabajador. Preguntar por Caleb Markham en el 206 E de la calle Mayor.

TRABAJO TEMPORAL DISPONIBLE. Preguntar

COCHES NUEVOS Y USADOS. Automóviles Ballard, esquina de Peabody y carretera de Arriba.

SUBASTA DEL SHERIFF de los muebles y efectos del difunto Jermyn Horton Bladeswell. Calle de Arriba, 916. La exposición de objetos comenzará a las 8'30 h y la subasta a las 10.

Finanzas

AGENCIA FEDERAL DE FIANZAS, reconocida en toda Nueva Inglaterra. Servicio rápido de fianzas. Calle Marsh, 5891/2. Teléfono 7891.

¡DINERO DE INMEDIATO! Convierta en metálico sus objetos de valor en la Agencia de Créditos Diamond, calle Marsh, 682.

CONCEDEMOS PRESTAMOS con discreción. Venga a vernos a la Agencia de Préstamos de Arkham, calle de la Guarnición, 621 N. Entrada lateral para su conveniencia.

Personales

HEREDEROS DE WHATELY, contacten por favor con Murphy y MacDonnell, abogados, camino de Peiglander, 8, Boston, para un asunto de sumo interés.

ALBERT J. LIDDEASON. Cualquiera que tenga noticias de su paradero, se ruega que se ponga en contacto con la Srta Marjorie St.John, secretaria de la firma de abogados Jordan, Blackthorne y Asociados, avenida del Parque, 12, Nueva York-Teléfono BL-4480.

EDGAR S.- la Luna se está poniendo.

FELIZ CUMPLEAÑOS HENRY, de Helen.

PERDIDO sombrero marrón de hombre talla 7 1/8 en el exterior del bar 'El Comercio'. Dirección en la badana. Recompensa. Telefonear al 1447.

RECOMPENSA. Reloj de pulsera olvidado en el lavabo de caballeros del bar 'El Comercio'. Valor sentimental. Llamar a Ed al 1121.

CATHERINE D. y RONALD M. - El viejo 'orejas de murciélago' os agradece vuestra compasión en mis momentos de desesperanza.

GRACIAS, SAN JUDAS, por tu celestial intercesión en nuestra hora de necesidad.

PERDIDA CARTERA. Recompensa. Sin preguntas. Llamar a Hadley al 8721.

CHRISTOPHER W. - Ten cuidado, el murciélago siempre vuela de noche.

adjunto al departamento de Ingeniería de la Universidad hasta 1915 en que sufrió la pérdida de su hija Maryanne y su familia a bordo del desdichado vapor *Lusitania*. Un desfallecimiento en su salud le obligó poco después a abandonar su puesto docente.

Los últimos años del Sr. Thurber pasaron con gran tranquilidad, aconsejando ocasionalmente a la Universidad o a la ciudad en materia de grandes obras públicas y recientemente en el tema del propuesto embalse del Oeste de la ciudad.

Le sobrevive su hija Abigail Johnson, de Indiana y siete nietos.

El testamento, hecho público por la Universidad hace algunos años, provee de una considerable donación a la biblioteca de la misma en nombre de su mujer Abigail.

Ciudadanos eminentes

Una serie de E. Lapham Peabody

El Dr. Herbert West

West era un médico brillante, graduado por la prestigiosa Facultad de Medicina de la Universidad Miskatonic. Se ganó el reconocimiento ya en los inicios de su carrera como estudiante por sus profundos estudios sobre la definición de la muerte y su posible inversión, aunque sus teorías creaban controversia y permanecen sin demostrar.

Algunos de sus profesores de la época viven aún y dan fe uniformemente de sus méritos aunque uno de ellos, cuyo nombre debe quedar en el anonimato, también recuerda que West era “un joven impaciente y acerbo sin el más mínimo respeto o preocupación por conceptos o teorías distintos de los suyos.”

Sin embargo, este joven demostró ser capaz de albergar los más profundos sentimientos y una enorme capacidad de sacrificio personal con motivo de la terrible epidemia de cólera de 1905, que frenó en seco sus estudios y durante la cual su altruista comportamiento salvó muchas vidas.

Nadie de los que sobrevivieron a aquellos terribles días, en los que los seres queridos eran arrebatados para siempre en pocas horas olvidarán jamás el heroísmo del Dr. West. Mi madre se había presentado voluntaria para hacer de enfermera, como muchas de las damas más distinguidas de la ciudad y a menudo hablaba de la enorme energía y fortaleza de ánimo del joven quien visitaba, prescribía y consolaba incesantemente durante días enteros sin dormir.

MARSH, Jeremiah: Perdió en el mar el 22 de Septiembre de 1928; hijo de Joshua e Ida May Marsh; hermano de Becknell Marsh, Matthew Dana Marsh y Catherine Marsh Mackey; tío de nueve sobrinos y sobrinas; amigo de Jacob Asker y Timothy Walters; presidente de su curso en el Instituto de Arkham; zaguero del equipo de rugby de Arkham; tenía 33 años de edad.

Los amigos pueden visitar el viernes a partir de las 13 h y están invitados al funeral que se celebrará el sábado a las 8'30 en la capilla de la Funeraria Whitechapel, calle de la Iglesia, 581 O. Después se efectuará un recorrido hasta el puente de la calle de la Guarnición para arrojar flores a las aguas.

Ahora creemos, por supuesto, que el cólera, esa enfermedad peculiarmente horrible y degradante, no puede atacarnos de nuevo aunque quizá estamos instalados demasiado cómodamente en nuestra seguridad. Los que se oponen al embalse lo hacen en parte porque temen que el agua estancada actúe algún día como una estación difusora de una nueva epidemia.

De cualquier manera, el joven West sobrevivió a la epidemia a pesar de luchar contra ella cuerpo a cuerpo. Una vez graduado y comenzada su carrera profesional el nuevo Dr. West rechazó una lucrativa consulta urbana para continuar su abnegada labor entre los pobres en la cercana población de Bolton. La hermana Mary Esther, quien ha trabajado durante muchos años entre los pobres de Bolton recuerda al Dr. West como un ateo sarcástico que a menudo se tomaba a broma sus creencias. “Sin embargo”, señalaba recientemente, “el Dr. West era un buen hombre que jamás rechazó un tratamiento por carecer el paciente de recursos. Si la mitad de aquéllos que profesan ser cristianos hicieran las mismas obras cristianas que el Dr. West, viviríamos en un mundo mejor.”

Al inicio de la Gran Guerra el Dr. West fue de los primeros de la región en alistarse voluntario y sirvió en Francia, en un hospital de campaña que fue alcanzado por un proyectil de artillería alemán, resultando gravemente herido. La noticia de sus heridas mereció titulares en Arkham, donde pocos olvidaban su valiente corazón.

De vuelta a América, el Dr. West abrió un despacho en Boston, convirtiéndose en uno de los especialistas más respetados y conocidos hasta su repentina y inexplicable desaparición en 1922.

Su testamento, aún en período de espera, otorga una considerable donación a la Facultad de Medicina de la Universidad Miskatonic. En la muerte como en la vida el Dr. West es una honra para la comunidad y muchos le recuerdan con respeto y afecto.

Cartas al Editor

¿Por qué no ser limpios?

Sr. Editor: Recuerdo cuando la gente no era tan descuidada y no tiraba cosas al suelo. La noche pasada, paseando por el exterior del cine Telenoticias pude ver cajas de chocolatinas, colillas de cigarrillo y otros desperdicios que sería poco educado enumerar. Por supuesto recogí la basura y se la entregué a la taquillera. ¿Podrían los propietarios del cine molestarse en recordar a sus clientes que la basura tiene un sitio para depositarse, que son las papeleras?

— **Bert Skinner**

Seguridad y hermosura

Sr. Editor: Ya van dos reuniones del Consistorio en que he tratado, sin conseguirlo, de llamar la atención de

nuestros eficientes alcalde y concejales sobre los resquebrajados muelles del lado Sur del río alrededor del puente de la avenida Peabody.

Los muelles, que llevan mucho tiempo sin usarse, se encuentran en un estado de dejadez tal que uno de ellos es un peligro, sobre todo para los niños, debiendo ser clausurado de inmediato.

Los muelles no son una de las partes bonitas de la ciudad y sé que la mayoría de la gente no mira a las viviendas de la zona cuando pasa por allí pero en ellas vive mucha gente y los niños siempre corretean por todas partes.

En vez de eso, nuestros representantes discuten acerca de si es necesario mantener o no alejadas las viviendas de las fábricas. El sentido común debería resolver ambas cuestiones rápidamente pero parece haber una cierta escasez de dicho sentido.

— **Melvin Mowry Endicott**

Fiesta de Invierno

Sr. Editor: El reconstruido comité organizador de la Fiesta de Invierno

desea hacer saber a la ciudad de Arkham y sus alrededores que dicha celebración anual tendrá lugar el próximo día 1 de Febrero de 1929, viernes.

Además, se notifica a las jóvenes de la zona que quieran competir por el título de Reina de las Fiestas ese fin de semana que deberán presentar su candidatura a este comité varias semanas antes de la competición. Si bien el comité ha ejercido siempre una considerable paciencia, los organizadores y jueces apenas pudieron dar abasto a la catarata de participantes que se presentaron en el último minuto a la edición del año pasado.

Así pues, la fecha límite para presentar candidaturas es el 31 de Enero, sin excepciones.

La Reina de las Fiestas de este año presidirá todos los actos oficiales, verá su fotografía publicada en ambos periódicos, retendrá su corona como recuerdo y ganará además algunos interesantes premios.

— **Hattie O'Brian**

Compañía de taxis de Arkham

Avenida Peabody, 433 N

“Servicio y cortesía”

**Llame al 1414 y tenga un taxi
a la puerta en minutos**

**O pare uno por la calle; nos detendremos
cuando Vd. nos haga señas.**

**Estamos a su servicio desde las 6 a las 22 h
siete días por semana.**

**Nuestros taxis estacionan en el 433 N de Peabody
y en la esquina de Mayor y Guarnición.
Limpios, espaciosos, seguros, con tapicería de cuero
y todos dotados de calefacción.**

25 ¢ a la mayoría de destinos.



La doncella de la Luna, por Edgar Rice Burroughs, sólo 67 ¢.



Crucifijo chapado en oro de 28 cm de altura, 2'05 \$.

Sombreros de señora, docenas de atractivos estilos desde 95 ¢ hasta 2'48 \$.



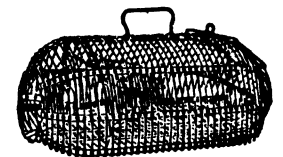
Grandes almacenes Gleason

Calle de la Iglesia, 310 O.

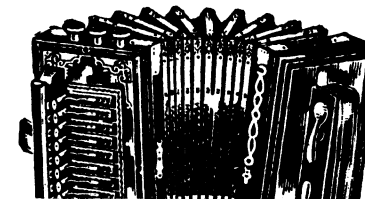
Nuestros precios son los más baratos de Arkham

Equipo moderno y duradero para mujeres, hombres y jóvenes.

***Siempre obtendrá el cambio correcto
porque lo contamos dos veces.***



Ratonera mejorada de alambre grueso reforzado. No se abre. 48 cm de largo por 18 de alto y 22 de ancho. Sólo 75 ¢.



Genuino acordeón Hohner de diez teclas. Marco con acabados de nogal con barras de color y esquinas de metal reforzadas. Panel superior cortado en pergamino con bellos dibujos. Doce fuelles doblados con protección de metal en los bordes. Teclado cerrado. Diez botones.

Plumero de lana, no rasca, se lava fácilmente, longitud 30 cm. 1 \$. Plumero de plumas, 74 cm de longitud. 50 ¢.



Muebles sólidos a precios de oferta

Satisfaga todas sus necesidades de ropa de invierno antes de que se agoten las existencias



nes-tecla imitación hueso, cuatro teclas de latón y dos juegos de lengüetas de bronce. ¡Sólo 8'05 \$!

Artículos de mercería, libros, pianos, tejidos, máquinas de coser, pintura para el hogar, juguetes y muchas cosas más

Colmado de Benson

Calle Mayor, 276 E. – Teléfono 1991

Amplia gama de comestibles, carnes, comida enlatada y condimentos. Tenemos las mejores marcas y en gran cantidad.

Entrega a domicilio gratis en la ciudad en menos de cuatro horas. Si pasa un pedido por teléfono se lo prepararemos y estará empaquetado para cuando venga a recogerlo.

Harina a granel, sal, café y patatas siempre disponibles.

Cargamento recién llegado de naranjas de Florida.

Pescado fresco traído directo desde Kingsport en camión. Cerdo de granja.



Agencia de la propiedad inmobiliaria Manton y Manton

Edificio profesional Tower, calle Armitage, 350 O, despacho 2B, teléfono 3827.

Somos nativos de Arkham y tenemos más de 35 años de experiencia combinada en gestión inmobiliaria y administración de fincas. Conocemos el valor del dinero y podemos defender al máximo sus intereses. Nuestra secretaria es Mildred Marshall



Restaurante Crawford

Esquina NE de Guarnición y Armitage. Cantidad y calidad. ¡Pruébela! El mejor restaurante de Arkham. Invite a su mujer a comer en nuestro restaurante. De 5 a 20'30 horas, de martes a sábado.

Servicio mundial de recortes de prensa

Calle Jenkin, 520. Temas de interés especial o temas generales; servicio semanal; cobertura local, regional, nacional o internacional, como Vd. desee. Bradbury y Abbot Noyes a su servicio.



Museo de cera Sander

Calle de la Guarnición, 443 N.

Lo antiguo, lo misterioso y lo grande hecho visible ante Vd. Nuevo espectáculo: el rey Salomón en su glorioso trono.

Tienda universitaria

Calle de la Iglesia, 224 O. Bob y Jerry Updike.

Ropa de calidad, zapatos, mercería y recuerdos. "Todo lo que necesita el universitario" Acabamos de recibir una partida de excelentes chaquetas deportivas y canotiers Dunhill, del mismo tipo que los que usa Su Majestad el Rey de Inglaterra y Monarca del Imperio Británico.

8/9- Entrenamiento anual UM contra alumnos (P, 24-0)
15/9- UM en Brown (P, 2-0)
22/9- UM en Princeton (P, 13-9)
29/9- MU en Harvard (P, 18-2)
6/10- Descanso
13/10- Dartmouth en UM (retorno)
20/10- Yale en UM
27/10- MU en Pennsylvania
3/11- Cornell en UM
10/11- Columbia en UM

"Apoya a los poderosos hombres de Arkham"

Secretos de ARKHAM

Los rostros y los lugares más interesantes de Arkham

«Detrás de todo ello estaba, agazapado, el horror creciente que se cernía sobre la antigua ciudad... la inmutable y legendaria Arkham, con sus tejados puntiagudos y arracimados que cubren los desvanes en los que las brujas se escondían de los hombres del rey en los viejos y oscuros días de la Provincia.

»En Arkham siempre se pasaba mal.»

H. P. Lovecraft



Bienvenidos a Arkham

Arkham es un pueblecito (imaginario) que se encuentra cerca de la costa de Massachusetts, y en el que Howard Phillips Lovecraft situó gran parte de sus relatos de terror.

Se trata, pese, a todo, de un lugar tranquilo, conocido sobre todo por albergar la Universidad Miskatonic, un excelente centro educativo que destaca por la colección de libros esotéricos y de características inquietantes que se guardan en una sección de su biblioteca, de uso restringido.

Contenido

Este volumen contiene una información exhaustiva, dispuesta en un formato que permite a los investigadores serios utilizar Arkham como base de operaciones desde la que empezar a explorar los misterios de los Mitos de Cthulhu. Tanto los edificios más importantes como la gente más útil, así como los lugares de interés se describen en profundidad. Se adjunta además **un plano tamaño 43x56 cm** y se incluyen **cuatro aventuras nuevas y excitantes** que hacen a la vez uso de los materiales explicativos y constituyen un desafío a las habilidades investigativas de los jugadores.

La llamada de Cthulhu es un juego de rol que se basa en la obra de H. P. Lovecraft y en el que personas corrientes se enfrentan a los diabólicos planes de los Otros Dioses y sus esbirros. En *La llamada de Cthulhu* los jugadores interpretan el papel de hombres y mujeres normales de los años 20, que han descubierto inesperadamente secretos terribles y se dedican a investigar cosas desconocidas e inconfesables.



JOC INTERNACIONAL Ref. 118



ISBN 84-7831-083-5



9 788478 310838