

EL HORRIBLE SECRETO DE LA ISLA DE

MONHEGAN



TRADUCCIÓN DE ÁNGEL
CONTRERAS EDITADA PARA



DOS Aventuras Originales de
GARY PILKINGTON PARA



Grenadier Models Inc.

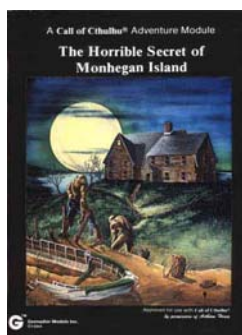
EL HORRIBLE SECRETO DE LA ISLA DE MONHEGAN..... 05

Información para el Guardián.....	05
Introducción para los jugadores.....	06
Material de referencia en el continente.....	07
Monhegan (mapa para los jugadores).....	07
Línea temporal de acontecimientos.....	08
¡Bienvenidos a Monhegan!.....	09
Monhegan (mapa para el guardián).....	09
La Casa Martinson.....	10
La Casa Martinson (planos).....	12
Los residentes de la Casa Martinson.....	14
Primer día y primera noche.....	15
El pueblo de Monhegan (mapa).....	16
La isla y sus habitantes.....	17
La ceremonia.....	19
El lugar de la ceremonia (mapa).....	21
Terminando.....	22
Apuntes finales para el Guardián.....	22
Posibles escenarios derivados.....	22

LA CASA EN EL BOSQUE..... 23

Introducción.....	24
Información para el Guardián.....	24
Introducción para los jugadores.....	25
Línea temporal de acontecimientos.....	25
Material de referencia.....	25
La Casa de vacaciones de Carstairs.....	26
La Casa de vacaciones de Carstairs (mapa).....	26
La Casa de vacaciones de Carstairs (planos).....	27
Fuera de la casa.....	28
“Cappy” Capton.....	29
Epílogo.....	30
Personajes.....	30

SOBRE ESTA TRADUCCIÓN



Los hispano-parlantes nos hemos perdido aproximadamente un 80% del material oficial para *La Llamada de Cthulhu* desde que apareció el juego en 1981, para el que han sacado suplementos más de media docena de editoriales. Ni siquiera conocemos muchas de ellas. *Grenadier Models Inc* es una de esas editoriales que para nosotros son desconocidas y cuyas publicaciones para el juego permanecen inéditas en español; “El horrible secreto de la isla de Monhegan” (*Horrible secret of Monhegan Island*, a la izquierda tienes una miniatura de su portada original) es la única publicación que sacó para el juego, y más tarde se centraría en las miniaturas para *La Llamada de Cthulhu*. Este suplemento, publicado en 1984, fue uno de los primeros que aparecieron para *La Llamada de Cthulhu*, y contiene dos aventuras, una que le da nombre, y otra llamada “La casa del bosque”, pensada para jugadores novatos. Su autor fue Gary Pilkington; de las ilustraciones y los mapas se encargó Flint Henry, excepto la de la portada, que es de Martin Kealey.

Pues bien, un buen día se pasó por el foro de Cthulhu en *Infórol* Ángel Contreras para anunciar que tenía una serie de suplementos inéditos en español traducidos por él. Tras ponernos en contacto, Ángel me pasó sus traducciones, que había modificado para su interés personal, omitiendo algunas partes del texto, cambiando otras, etc, pero al fin y al cabo ahí estaba la traducción, ya sólo había que pulirla. A partir de ese texto inicial (revisando la ortografía, adaptando las habilidades a la edición 5.5 y traduciendo las partes que faltaban) y del PDF en inglés, he reconstruido esta versión traducida que incorpora todo el material que había en el original, incluidos los mapas y las ilustraciones.

En fin, ha dado trabajo pero creo que ha merecido la pena. Éste es el segundo de la que espero sea una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron (ni probablemente serán) publicados por una editorial en español, y que voy a compartir a través de *La Biblioteca de Pnakotos*. Espero que lo disfrutes mucho.

- Tectokronos, Noviembre de 2007

EL HORRIBLE SECRETO DE LA ISLA DE MONHEGAN

*Donde los investigadores descubren una terrible verdad
que se esconde bajo la pátina de las tradiciones locales*

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Monhegan es una pequeña isla frente a la costa de Maine. Fue colonizada por los ingleses en 1692, aunque se distanció de la Corona durante la Revolución americana en el siglo XIX. Esta carencia de contacto con el mundo exterior ha dejado a sus habitantes una inusual e inquietante apariencia como resultado de la endogamia. Incluso hoy, hay poco o ningún contacto con el continente.

Los primeros colonizadores eran dirigidos por Roger Martinson. El motivo de su salida de Inglaterra fue una persecución religiosa. Este dato sólo puede ser hallado por los jugadores en un libro sobre la intolerancia religiosa durante el siglo XVII en Inglaterra localizado en la biblioteca de la Universidad de Maine. El libro no especifica la razón de su persecución, pero se refiere a su líder como “Roger el oscuro”.

Roger Martinson era un adorador de Dagon e Hydra, los dos líderes de los Profundos. Martinson era un capitán que había perdido barco, tripulación y cordura en una fuerte tormenta frente a las costas irlandesas. Fue arrastrado por la corriente a una playa, donde a partir de entonces se dedicaba a babear y proferir delirios sobre serpientes marinas a todos los que se topaban con él. Cuando se recuperó de su “indisposición” dos semanas más tarde, estaba convencido de que había sido salvado por alguna razón. Creía que tenía que convertir a cuantos pudiera en adoradores de Padre Dagon y de Madre Hydra con el propósito de extender el dominio de estas deidades del mar por tierra firme. Fue capaz de atraer un gran número de “gente de mar” supersticiosa a su retorcida fe, y su grupo no tardó en atraer la atención de las autoridades de la Iglesia y del Gobierno de Inglaterra.

En ese punto, Martinson reunió a “su gente” mediante su considerable fortuna personal, y navegaron rumbo al nuevo mundo antes de que las autoridades pudieran apresarlos. Él y sus seguidores atracaron en Monhegan el 15 de junio de 1692. Cada año posterior en esa fecha al menos dos humanos (preferiblemente un hombre y una mujer) eran entregados a los Profundos para ponerlos a disposición de Dagon e Hydra.

La ceremonia actual comienza con dos personas metidas en una red de pescar atada a una piedra. Las víctimas son así retenidas hasta que los profundos llegan a la orilla y los desgarran. Los restos de los cuerpos son llevados al mar por los profundos, presumiblemente para entregarlos a Dagon e Hydra. Supuestamente esta ceremonia asegurará durante años copiosas capturas a los pescadores.

La familia Martinson, año tras año, continuó la ceremonia. Casi cien años después de que esto comenzara,

paulatinamente se había acabado con los jóvenes de la isla. Profundamente preocupado por la disminución de población, Richard Martinson (el nieto de Roger) decidió, en 1778, empezar a utilizar personas de fuera de la isla. Estas víctimas fueron atraídas a la isla y después utilizadas en las ceremonias. Debido a que la mayoría eran solitarios y parias, nadie en el continente se dio cuenta de sus desapariciones. Esto no sólo preservó su modo de vida, sino que reforzó su miedo y odio hacia los foráneos. Incluso hoy, muchos en la isla se refieren a los del continente como “los de fuera” y “entrometidos”.

Los jugadores pueden encontrar datos sobre este odio a los de fuera consultando los periódicos de Bangor, Nueva York o Boston. Hay muchos artículos de periódico entre 1865 y 1918 concernientes a disturbios en la isla. Aparentemente, los isleños odiaban a los de fuera y rehusaron alistarse en el ejército durante la Guerra Civil y la I Guerra Mundial; como resultado las fuerzas de la ley y unidades del ejército fueron enviadas a la isla para forzar a los disidentes. Los disturbios resultantes causaron bajas en ambas partes (mira la información de la Biblioteca).

Actualmente, en 1924, sólo queda un Martinson en la isla. Su nombre es Roger (él es el único descendiente vivo del primer Roger Martinson) y no ha dirigido la ceremonia en los dos últimos años. Su abuelo Alan fue el último de los Martinson en celebrar la ceremonia anualmente. Murió antes de poder transmitir adecuadamente la información a su hijo (el padre de Roger). El libro en el que se escribieron las palabras a utilizar estaba escrito en un lenguaje extraño (latín), y ni siquiera Alan Martinson estaba seguro de qué parte del texto contenía la ceremonia.

La pérdida de la ceremonia provocó un gran malestar entre los pescadores de la isla. Temían que su pesca disminuyese. Sin embargo, cuando el año siguiente pasó sin incidentes y hubo un sustancial incremento de la pesca, la ceremonia y los temores fueron olvidados.

Hace cuatro años todo cambió. En 1920 la pesca disminuyó considerablemente. Fue mucho peor en 1921, y muchos de los habitantes de la isla exigieron a Roger que celebrase la ceremonia una vez más. Finalmente accedió.

Roger sabía qué libro usaba su abuelo (lo guardaba en un lugar seguro de un dormitorio junto al dormitorio principal), pero como su padre, no lo podía leer. Tenía que traducirlo y acudió a la Universidad de Maine. El profesor que se encargó de la traducción, el Dr. Lawrence Mitchell, nunca había visto un texto tan insólito. Ofreció 500\$ a Martinson por el libro, pero su sustancial oferta fue rechazada. Martinson regresó a la isla con el libro y la traducción dos semanas después (dos veces al año en los dos últimos años el Dr. Mitchell ha escrito una carta a Martinson ofreciéndole la compra del libro, aunque los

jugadores no lo sabrán).

Hubo, no obstante, una dificultad menor con la traducción. Aunque es correcta, se describe más de lo que la ceremonia realmente necesita. Aunque la ceremonia fue modificada para permitir el sacrificio de “los de fuera” en 1778, también se eliminó la necesidad de emplear a una joven de la isla para actuar como “nereida” o ninfa marina. En la ceremonia original, una joven del lugar tomaba una bebida producto de una mezcla de hierbas que le hacía entrar en una especie de trance. En este estado podría atraer a los Profundos del mar.

Desafortunadamente, el trance no pasaba. Tras dos o tres años, las jóvenes enfermaban y morían. Fueron las muertes de estas ninfas marinas las que hicieron que Richard Martinson excluyese esta parte de la ceremonia hace siglo y medio. Roger Martinson ahora ha reinstaurado sin saberlo el papel de las jóvenes en la ceremonia. La gente de la isla no recuerda la ceremonia original, y la mayoría está tan aterrorizada por la repentina disminución de la pesca que está dispuesta a hacer cualquier cosa.

En los dos últimos años, la ceremonia ha tenido éxito. Las dos jóvenes que actuaron como ninfas marinas fueron elegidas por Martinson y ambas viven ahora en su casa. Están bastante contentas de seguirle adonde quiera que va, y debido a los efectos de la bebida tienen grandes dificultades para trabar conversación.

El año en el que los investigadores se ven involucrados es 1924. Durante la adquisición de las víctimas necesarias, las autoridades en el continente fueron informadas de la desaparición de una joven el 2 de junio. Sara Goodwin (la ninfa marina de este año) ha sido escondida en los bosques por los isleños. El Estado de Maine envió a un inspector de policía quien, tras encontrar algunos trozos de ropa en una playa, concluyó que la chica se había ahogado. Y aunque el cuerpo no ha sido hallado, no se ha seguido con la investigación. Las autoridades del continente detestaban tanto tratar con los isleños, como los isleños tratar con “los de fuera”.

Como parte del plan, Roger Martinson ha contactado con investigadores privados y periodistas del continente en una ingeniosa artimaña de solicitar ayuda en un posible caso de asesinato. Ésta es una buena forma de introducir a los investigadores. Esto también asegura la completa cooperación de Martinson y un lugar supuestamente a salvo donde residir mientras transcurre la investigación.

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Los investigadores han sido contratados por Roger Martinson para llevar a cabo la investigación de un asesinato en la isla de Monhegan. El inspector E. Samuel Hawkins de la Policía del Estado de Maine determinó que la muerte de Sara Goodwin, en torno al 1 de junio de 1924, fue consecuencia de un ahogamiento accidental. Les pagará 30\$ al día, más gastos, y les proveerá alojamiento, ya que su casa es la única capaz de acomodar invitados.

A recogerles va su chofer y mayordomo Alan Krebs (el único “de fuera” que vive en la isla). Conduce el yate y el coche de Martinson, y de ese modo los investigadores son transportados a la isla.

Les recogerá a las doce del medio día del 14 de junio. Se recomienda que los investigadores tengan al menos un día para buscar información acerca de Monhegan, la familia Martinson o lo que les parezca. También deberían tener un día para equiparse con todo aquel material que consideren necesario. Krebs, tal y como le ordenó el Sr. Martinson, sugerirá que se lleven un equipo de pesca para ofrecer una coartada sobre su presencia en la isla.

Algunas obviedades que los investigadores podrían buscar son historias de Monhegan, periódicos que relaten historias de la isla y posiblemente algo sobre los Martinson. Otro ángulo de aproximación al problema es a través de la Policía del Estado de Maine. Los investigadores podrían querer echar un ojo al informe del incidente o entrevistarse con el inspector Hawkins, el oficial a cargo del caso. (*Nota para el Guardián: Los jugadores siempre me han impresionado por su habilidad para proponer vías de acción inverosímiles. Cualquier cosa que haya omitido debería poder ser improvisada por el guardián*). Para más detalles sobre la información que puede obtenerse consulta la sección “Material de referencia en el continente”, en la página siguiente.

E. Samuel Hawkins, Inspector de la policía estatal de Maine, 45 años

FUE 16 CON 12 TAM 14 INT 13 POD 9
DES 11 APA 9 EDU 12 COR 45 PV 13

Armas: Revólver .38 70%, daño 1D8+2
Fusil 30-30 65%, daño 1D8+2
Puñetazo 70%, daño 1D3+1D4
Patada 45%, daño 1D6+1D4
Presa 50%, daño especial

Habilidades: Buscar libros 35%, Charlatanería 80%, Conducir automóvil 35%, Derecho 85%, Descubrir 55%, Discreción 45%, Escuchar 75%, Primeros auxilios 60%, Seguir rastros 35%.

E. Samuel Hawkins lleva dieciocho años en la Policía. La última vez que había estado en Monhegan era sargento; eso fue en 1918, durante los disturbios. No le gustaban los isleños entonces, y no le gustan ahora. Se trata de un honrado oficial que trata de hacer las cosas lo mejor que puede. La investigación de la chica desaparecida, Sara Goodwin, fue difícil porque nadie en la isla le quiso dirigir la palabra. Está seguro de que ha sido asesinada (y el cuerpo quizá ha sido tirado al mar), aunque no ha podido probarlo. Agradece la preocupación de Martinson y no sospecha de sus motivos reales.

Alan G. Krebs, 27 años, chofer y mayordomo

FUE 12 CON 13 TAM 10 INT 11 POD 13
DES 13 APA 9 EDU 10 COR 65 PV 12

Armas: Revólver .38 35%, daño 1D8+2
Navaja 40%, daño 1D4

Habilidades: Bote 65%, Cantar 35%, Conducir automóvil 85%, Descubrir 45%, Escuchar 50%, Polaco 75%, Mecánica 70%, Pilotar avión 30%, Vaciar bolsillos 40%.

Alan Krebs ha vagado por el país ocupando extraños trabajos desde que tenía 20 años. Nunca ha sido encerrado

por un crimen, aunque sí ha tenido unos pocos líos con la Ley. Conoció a Martinson hace años en Bangor. Martinson estaba traduciendo un libro en la Universidad y Krebs conducía un taxi. Krebs llevó a Martinson en un par de ocasiones a la Universidad, y éste se quedó tan impresionado (jamás había visto un coche antes) que se compró un coche y ofreció a Krebs trabajar como su chofer. No le importó que la única carretera de la isla tuviese poco más de un kilómetro de longitud (o que estuviese empantanada la mayor parte del tiempo durante la primavera y el verano). Krebs aceptó el trabajo sobre todo porque Martinson le pagaba más que la compañía de taxis y tenía un yate que podría usar. Cree que su jefe es un “tipo extraño” y que los isleños son “misteriosos”. Mientras le pague bien y no tenga trato con los isleños, él es feliz. Desconoce la ceremonia que tendrá lugar el 15 de junio. Mientras sea mayordomo de Roger Martinson, los isleños nunca considerarán utilizarlo como víctima en el sacrificio.

MATERIAL DE REFERENCIA EN EL CONTINENTE

Universidad de Maine

La universidad está localizada en Orono (ocho kilómetros al norte de Bangor). Hay tres cosas de interés en esta biblioteca y se necesita una tirada de Buscar libros para encontrar cada una de ellas. La primera es un libro antiguo que hace referencia a Monhegan. Se titula *Persecuciones religiosas en la Inglaterra del siglo XVII*, y menciona que un grupo de gente partió hacia Monhegan tras verse forzados

Bangor, Boston, Nueva York- 1 de abril de 1865.

Disturbios tienen lugar en la isla de Monhegan, las fuerzas armadas en Maine intentan enrolar unas cuantas docenas de isleños para que sirvan en el continente. Los disturbios estallaron cuando éstos se negaron a abandonar la isla. Apparently, los simpatizantes de “Johnny Reb” no querían verse involucrados en los “asuntos de los de fuera”. Hubo muchas bajas en ambos bandos.

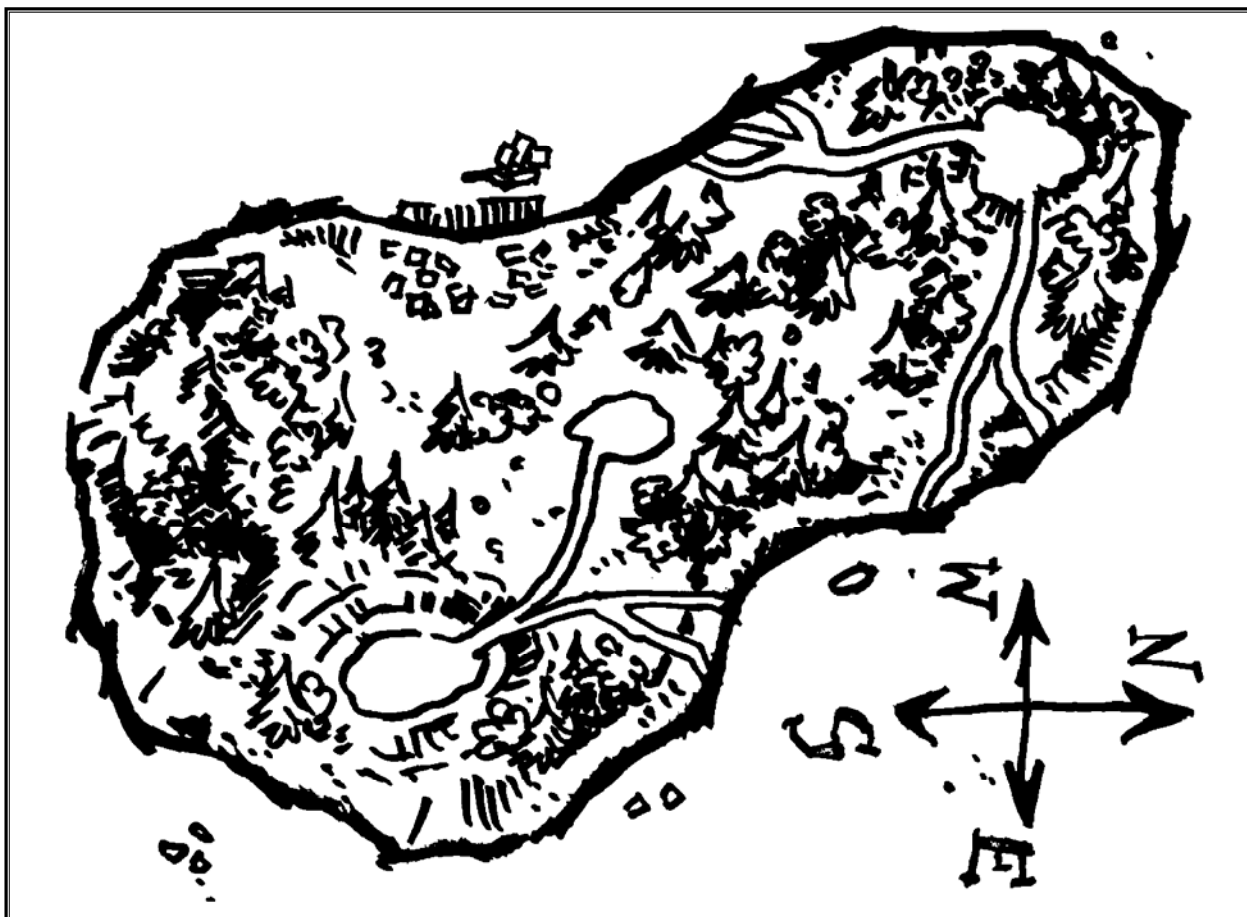
Bangor, Boston, Nueva York- 31 de mayo de 1918.

Los U.S. Marshals y la Policía Estatal de Maine fueron enviados a Monhegan, Maine, para llevarse bajo custodia a una docena de disidentes. Estalló un disturbio con los isleños cuando se intentó tomar bajo custodia a dos de estos hombres. Hubo algunas bajas en ambos bandos.

a huir de Inglaterra. La razón de su huida y la naturaleza exacta de sus creencias religiosas no se especifican, pero el nombre de su líder era “Roger el oscuro”.

También pueden encontrar un mapa antiguo de la isla. Muestra las características del territorio pero carece de topónimos o indicaciones (bajo estas líneas).

Lo último de interés es una extensa colección de periódicos de Bangor, Boston y Nueva York. Muchos de estos documentos datan de los tiempos de la revolución americana. La tirada hará dar con los artículos sobre Monhegan (mira el cuadro sobre estas líneas).



Informes en Bangor

Pueden obtenerse mediante una tirada de Persuasión o con la ayuda del Inspector Hawkins. Estos informes de los disturbios completarán ligeramente los artículos de los periódicos. No ofrecen nueva información. No existen otros informes de la isla y de sus habitantes. Una tirada acertada de INTx3 indicará a los investigadores que es curiosa la ausencia de documentos que versan sobre la isla.

La Policía Estatal

Aquí pueden descubrir poco más de lo que ya les ha dicho el Inspector Hawkins. Lo que pueden discernir es el odio y la despreocupación hacia cualquier cosa que ocurra en Monhegan. Si se les pregunta por los motivos de esta actitud hacia los isleños y el caso de la chica desaparecida, responderán: “Esa gente no quiere formar parte del Estado de Maine, les gusta apañárselas solos, incluyendo el trabajo policial. Están todos chiflados”.

Los pescadores de Bristol

Mientras esperan para irse a Monhegan, los investigadores podrían hablar con algunos de los pescadores locales. Si se les pregunta por los pescadores de Monhegan, empezarán con una larga diatriba acerca de que “ese miserable grupo de tarados hacen muy bien en no acercarse a nuestras costas; más les vale”.

La Policía de Bristol

Los investigadores también podrían querer hablar con la Policía Local. Tienen menos información sobre los disturbios y ninguna sobre la desaparición de la joven (aparte del hecho de su contacto con la Policía Estatal). Además, tienen la misma opinión acerca de los isleños. La única diferencia es que no lo manifestarán de manera tan arrogante y ofensiva como los pescadores (debería ser obvio para los jugadores que a la gente de por aquí le gusta todavía menos los isleños que a la Policía Estatal).

La Gaceta de Bristol

El periódico de Bristol tiene en su archivo sólo los artículos de los últimos cinco años. Esto no es inusual si se tiene en cuenta que la sede de sus oficinas ardió por accidente precisamente hace cinco años. No hay artículos que hablen sobre fechas anteriores o sobre la desaparición de la joven. Si se le pregunta por el motivo, el editor explicará que “nadie de aquí quiere leer nada acerca de los de allí”.

LÍNEA TEMPORAL DE ACONTECIMIENTOS

15 de junio de 1692: Roger Martinson y todos sus seguidores llegan a la isla de Monhegan y forman una comunidad que continuará existiendo en los años 20. El primer sacrificio a Dagon e Hydra tuvo lugar aquella misma noche.

1 de abril de 1865: Artículos en los periódicos *Bangor Express*, *Boston Globe*, y *New York Times* concernientes a los disturbios en la isla de Monhegan. Hubo bajas en ambos bandos.

5 de mayo de 1894: Alan Martinson muere repentinamente a la edad de 48 años. No transmite el

secreto de la ceremonia a su hijo Roger. La ceremonia es olvidada, y el libro que lo contiene se encuentra en la casa de los Martinson.

31 de mayo de 1918: Artículos de periódico en el *Bangor Express*, *Boston Globe* y el *New York Times* concernientes a nuevos disturbios en Monhegan. Una vez más, hubo bajas en ambos bandos.

1920: La pesca en Monhegan cae drásticamente. La preocupación crece entre los habitantes de la isla.

1921: La pesca es incluso peor que la del año anterior. Las gentes de la isla dicen a Roger Martinson que debe retomar la ceremonia, o significará la muerte para todos. Ante la posibilidad de ser sacrificado por los isleños, Martinson accede a reanudar la ceremonia.

15 de junio de 1922: La ceremonia concluye con éxito. Angela Blackwood, una joven de la isla, es quien representa el papel de ninfa marina en la ceremonia, después pierde toda su “conciencia de sí misma”. Esto no le importa a Martinson, y lleva a la chica a su casa (como parte de las instrucciones de la ceremonia).

15 de junio de 1923: La ceremonia, una vez más, se concluye con éxito. De nuevo la chica que hacía el papel de ninfa marina (Brandy Collier) pierde la conciencia de sí. Las capturas de los pescadores desde 1922 aumentan dramáticamente. Los pescadores y los isleños en general están muy contentos. Todo el mundo está pendiente de la ceremonia del año siguiente.

1 de junio de 1924: No se ha encontrado a gente “de fuera” adecuada para la ceremonia de este año. En su desesperación, Martinson impulsa un plan con el fin de llevar a alguien a la isla. Sara Goodwin es enviada a los bosques, y las autoridades del país son informadas de su desaparición.

3 de junio de 1924: El inspector E. Samuel Hawkins de la Policía del Estado de Maine llega para dirigir la investigación. Encuentra a los isleños muy extraños, y muy reservados. Parte de la ropa perteneciente a la joven es hallada en la playa, lo cual aumenta sus sospechas. Sin un cuerpo, todo lo que puede hacer es archivar el caso como “desaparición y presunto ahogamiento”. Notifica a Martinson sus hallazgos, y éste dice que contratará a investigadores privados del continente. Pagará todos sus gastos y los alojará en su casa. Pueden encubrir su presencia ante los isleños diciendo que son “viejos amigos de la familia que han venido a pescar”. Martinson le asegura a Hawkins que los isleños nunca notarán la diferencia.

12 de junio de 1924: Hawkins regresa a tierra firme (el lugar de encuentro deberá ser decidido por el Guardián) y contacta con algunos investigadores (los personajes). Se les informa de que se verán con el mayordomo de Roger Martinson, Alan Krebs, el 13 de junio.

13 de junio de 1924: Alan Krebs se reúne con los investigadores a las 10 de la mañana y les ofrece 30\$ por día, más gastos, para investigar la desaparición (y posible asesinato) de Sara Goodwin. Se reunirá con ellos el día 14 a las 12 del mediodía en el muelle nº 2 del puerto de Bristol.

14 de junio de 1924: Alan Krebs se ve con los investigadores y les lleva a Monhegan a bordo del yate de Roger Martinson.

15 de junio de 1924: La ceremonia comienza a las 11:50 PM de esa noche. Los investigadores tienen ese día, y el día anterior, para llevar a cabo su investigación.

¡BIENVENIDOS A MONHEGAN!

(N. de TK: tienes el mapa "bueno", por decir algo —porque es bastante malo— bajo estas líneas. Usa el otro para los jugadores.)

Los investigadores llegarán a la isla aproximadamente a la 1 de la tarde del 14 de junio. Verán los muelles, la zona del embarcadero y muchos botes pesqueros. Hay algunos hombres arreglando redes, mientras que otros estarán trabajando en el embarcadero con la pesca del día. Krebs atracará y escoltará a los investigadores más allá de donde están los pescadores, hasta el coche de Martinson (un Packard de 1921). Los investigadores notarán que todos los pescadores dejan lo que están haciendo y les contemplan malévolamente. Krebs no se dará cuenta de esto y continuará su camino hacia el coche con el equipaje de los investigadores.

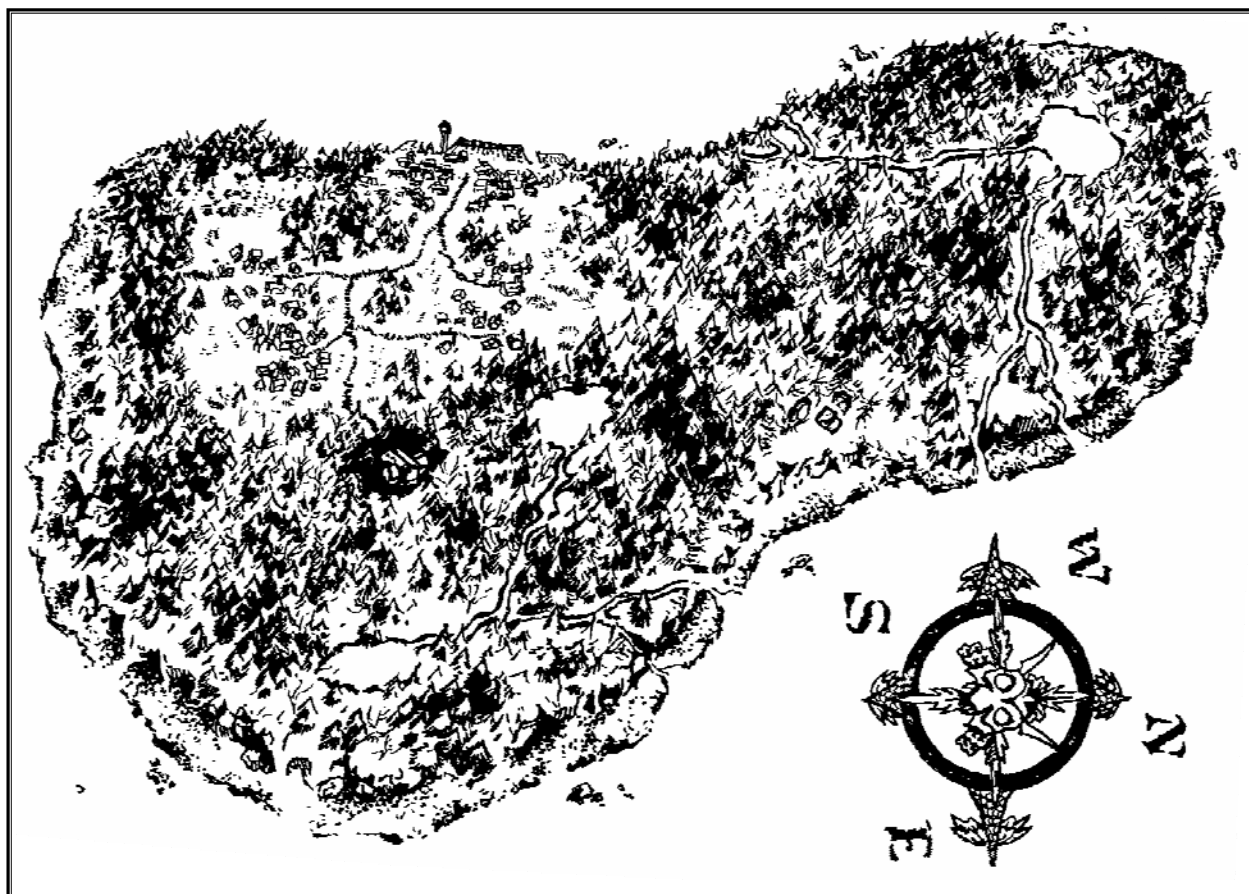
Mientras los investigadores están en el coche y Krebs conduce, deberían tener la oportunidad de hacer una tirada de Historia. Quien la pase, notará que la arquitectura y la construcción de los edificios y del embarcadero son de comienzos del siglo XVIII. Hay que decir que hay edificios que han sido recientemente construidos (en los últimos veinte años) no sólo parecen

tener el mismo estilo, sino que las técnicas de construcción parecen igual de antiguas (nadie en la isla ha aprendido nuevos métodos de construcción en los últimos 250 años). Si ninguno de los jugadores pasa la tirada, se les puede decir simplemente que la arquitectura les parece colonial o "pintoresca".

Algunos de los edificios que ven mientras van en coche por el lugar son: un mercado de pescado, un pub (*El Cuento del Pescado*), muchas casas pequeñas y lo que parece ser un almacén de suministros. Todos están moderadamente bien conservados. La gente en la calle dejará lo que está haciendo para fijarse en el coche al pasar. Luego volverán a lo suyo. Un jugador que pase una tirada de Antropología o Biología notará que los habitantes parecen ser fruto de muchos años de endogamia; si no pasan la tirada se les puede mencionar el extraño aspecto de estas gentes.

Mientras el coche abandona el pueblo, la carretera (que hasta ahora no estaba mal) se vuelve menos lisa y peor señalizada. Los baches y agujeros ponen a prueba la suspensión del Packard. Mientras Krebs lucha por mantener el coche en ruta, los investigadores verán unas cuantas casas aisladas, a ambos lados de la carretera, reunidas en grupos de tres o cuatro. En torno a las casas hay tierras de cultivo. Debido al pequeño tamaño de estos terrenos, parece que se usan sólo para producir alimento para cubrir las necesidades de la familia. Unos cuantos hombres y mujeres pueden ser vistos trabajando en estos campos.

En este punto el Guardián puede hacer que los



jugadores tiren Idea, o bien decirles directamente lo siguiente: No parece haber objetos modernos de ningún tipo en ninguna parte. El coche en el que van parece ser el objeto más extraño y anacrónico en la isla. Los otros medios de transporte parecen ser caballos y carretas. Es como si la vida aquí hubiese cambiado muy poco desde tiempos coloniales.

Mientras continúan en el coche, parece haber poca diferencia en la elevación del terreno en los quince minutos que lleva alcanzar la casa de Roger Martinson. La razón de que el viaje dure tanto es la pobre condición de la carretera. La casa de Martinson es mucho más grande que cualquier otra, aunque es del mismo estilo colonial americano. Se sitúa lejos de las otras casas más pequeñas y está oculta tras unas arboledas. También se encuentra a mayor altura con respecto a las demás casas.

Krebs detiene el coche y se baja para abrir las puertas de madera que bloquean la carretera que sube a la casa. Después avanza y vuelve a detenerse (para salir a cerrar la puerta), y los investigadores podrán observar el lugar, cuyas tierras están bien cuidadas cerca de la casa, y se van mostrando más descuidadas cuando están a mayor distancia de ésta. La casa en sí tiene es una estructura de piedra de dos plantas en buenas condiciones con tejado de pizarra (aunque no le vendría mal una mano de pintura en los elementos de madera, curtidos por años a la intemperie). Tras detener el coche frente a la puerta delantera, Krebs hace un gesto para que le sigan. Camina hasta la puerta, la abre y les dice que el Sr. Martinson les espera.

LA CASA MARTINSON

(N. de TK: tienes los planos en las páginas 12 y 13)

Recibidor

La puerta delantera se abre al recibidor. Se trata de una gran sala rectangular con un techo muy alto. Al otro lado hay unas escaleras que suben a una balconada y a la planta de arriba.

Esta habitación está parcialmente amueblada con un banco de madera en una pared y un sofá muy viejo contra las escaleras. Hay mesas cerca del banco y del sofá y cada una soporta un candelabro. Colgando del techo (conectados mediante cuerdas a las esquinas de la habitación) hay candelabros de dos brazos. Pueden bajarse con las cuerdas. Cada candelabro soporta seis velas.

Sala de fumar

Hay una puerta en la pared izquierda del recibidor que conduce a esta sala. Contiene un mobiliario más confortable que el del recibidor. Hay sillas de madera repartidas por toda la habitación, y también hay muchas mesas, cada una con un candelabro. Roger Martinson suele relajarse aquí después de cenar.

Sala de lectura

Desde la pared sur de la sala de fumar se llega a esta habitación. En la pared este hay una estantería que la recorre de arriba abajo. La mayoría de los volúmenes que contiene son muy antiguos y de una amplia variedad de temas. La última persona en sumar un libro a la colección

fue Alan Martinson, el abuelo de Roger. Roger y su padre nunca fueron unos entusiastas de la lectura; el libro presente más reciente fue publicado en 1893.

Los investigadores probablemente quieran hojear la biblioteca y Martinson les animará a ello, ya que sabe que el único libro que podría interesarles se encuentra a salvo. Pueden permanecer tanto tiempo en esta habitación como deseen. Lo que él no sabe es que hay unos cuantos libros valiosos sobre los Mitos de Cthulhu.

El problema para los investigadores es localizar estos valiosos libros. Con casi 800 volúmenes aquí ubicados podría llevar un tiempo considerable dar con algo de interés. Se recomienda una tirada de Buscar libros por cada hora que el investigador emplee en esta labor.

Hay seis libros que poseen cierta importancia para los investigadores. Tres de estos libros (*De Vermis Mysteriis*, *Nameless Cults* -ed. Golden Goblin Press- y *Manuscritos Pnakóticos*) contienen información útil sobre los Mitos de Cthulhu, y están descritos en las reglas. Los otros tres se detallan a continuación:

***Malleus Malleficarum*, 1542, Sprenger y Gramer. Traducido al inglés por el Dr. John Collet O. B. E; +5% a Ciencias ocultas. Se tarda 10 horas en leerlo.** El “clásico” sobre demonología y brujería. No tiene nada que ver con la isla.

***Occultus deus*, S. XVI, autor desconocido. En latín (escrito a mano). Se tarda 6 horas en leerlo; si el lector obtiene una tirada de INT×3 puede añadir un 4% a su habilidad de Mitos de Cthulhu. También pierde 1D4 puntos de COR.** Un discurso incoherente sobre los seres más “poderosos” del cosmos.

***Cultura druidica en Albión*, 1887, Aaron Lyle. En inglés; +5% a Ciencias ocultas; se tarda 6 horas en leerlo.** Un burdo tratado del impacto druidico en la Gran Bretaña prerromana.

No hay paneles secretos ni puertas en esta habitación, ni nada oculto tras la estantería. Los libros están repartidos desordenadamente por la estantería sin considerar su temática o autoría. También hay en esta habitación: tres sillas, tres mesas, dos lámparas de aceite y tres candelabros.

Comedor

La otra puerta en el recibidor conduce al comedor. Se trata de una habitación espaciosa con una mesa alargada, ocho sillas y una chimenea en la pared este. Hay una mesa para el servicio en la pared norte y un armario con porcelana china y cubertería de plata contra la pared sur. Otra lámpara, de dieciséis velas, se encuentra suspendida en el centro del techo. La cubertería de plata y la porcelana china están muy ornamentadas. Si hay un anticuario entre los investigadores, podría situarla cerca de la era colonial (en torno a 1690). Hay un par de puertas abatibles en la pared norte que llevan a la cocina.

Cocina

A la cocina se puede acceder mediante las puertas abatibles que hay en el comedor. La otra entrada a esta habitación es una puerta que hay fuera, en la pared norte de la cocina. La cocina tiene un horno de hierro en la pared este así como alacenas. Hay una mesa y dos sillas en la pared oeste con varios cacharros de cocinar. No hay nada oculto o inusual aquí.

Primera planta

Las escaleras en la pared norte llevan a una balconada en la planta de arriba, sobre el recibidor. Hay una barandilla de madera que la recorre, y una puerta a cada lado de la balconada.

Dormitorio uno

La puerta que de la pared oeste conduce al dormitorio uno. Justo al lado de la puerta hay un armario, que está vacío cuando llegan los investigadores. Hay una cama doble en la pared este con una mesita de noche a cada lado. También hay un quinqué sobre cada una. Todos los cajones están vacíos. Hay una chimenea en la pared oeste. A su izquierda hay un tocador y una silla. No hay nada oculto ni inusual en este dormitorio.

Dormitorio dos

Por la puerta en la pared sur del dormitorio uno se accede al dormitorio dos. Hay dos camas en la pared este con una mesita de noche al lado de cada una. Hay un quinqué sobre cada mesita. En la pared oeste, a la izquierda de la ventana, hay un tocador con espejo. El tocador está vacío, y no hay nada detrás del espejo.

Si los investigadores miran debajo de la cama más próxima a la ventana, encontrarán un ejemplar del *The Bangor Express* que recoge noticias con fecha del 13 de junio de 1923. Se lo dejó la víctima del año pasado. Lo había dejado en el suelo antes de acostarse. Cuando la habitación fue “limpiada” tras la ceremonia, se pasó por alto. Para encontrar el periódico se precisa una tirada de Descubrir.

Si miran bajo el tocador, encontrarán un pintalabios reseco. Una vez más, fue dejado por una de las víctimas del último año y olvidado durante la limpieza. También puede ser encontrado con una tirada de Descubrir.

Dormitorio principal

La puerta que se abre al este de la balconada conduce al dormitorio principal. Esta habitación suele estar cerrada. Los investigadores pueden abrirla con una tirada de Cerrajería o con un juego de llaves maestras (recuerda, estas cerraduras tienen doscientos años y son bastante más fáciles de abrir o forzar que las actuales).

En la pared este, justo enfrente de la puerta, hay un armario. Está repleto de ropas caras y hechas a medida. Las etiquetas indican que fueron adquiridas en Bangor. No hay nada inusual en el armario. Hay dos sillas y un tocador en la pared sur. El tocador tiene dos cajones con ropa y accesorios para caballeros, así como ropas de mujer. Estas ropas son de una amplia variedad a excepción de un extravagante vestido con etiqueta de *Montgomery-Ward*. Este vestido pertenece a una de las dos mujeres que ocupan la casa (Brandy Collier). Hay una mesita de noche a cada lado de la cama de matrimonio en la pared oeste. Sobre cada una hay un quinqué. También hay una lámpara de aceite. No hay nada inusual en esta habitación.

Dormitorio tres

La puerta en la pared sur del dormitorio principal conduce al dormitorio tres. Ésta es la única entrada a este dormitorio (aunque la puerta nunca está cerrada) que está

EL TEXTO OCULTO EN EL DORMITORIO 3

Título desconocido, 1690, Roger Martinson

Versión en latín: +12% a *Mitos de Cthulhu*. x3 al *multiplicador de hechizos*. 2D4/2D8 de COR. 60 horas de lectura.

Traducción al inglés: +8% a *Mitos de Cthulhu*. Por el Dr. Lawrence Mitchell. x2 al *multiplicador de hechizos*. 2D4/2D8 puntos de COR. 60 horas de lectura.

El texto contiene la ceremonia oficiada por Martinson. Entre sus páginas está la traducción mecanografiada de la ceremonia en una hoja de papel aparte.

Extracto de la ceremonia:

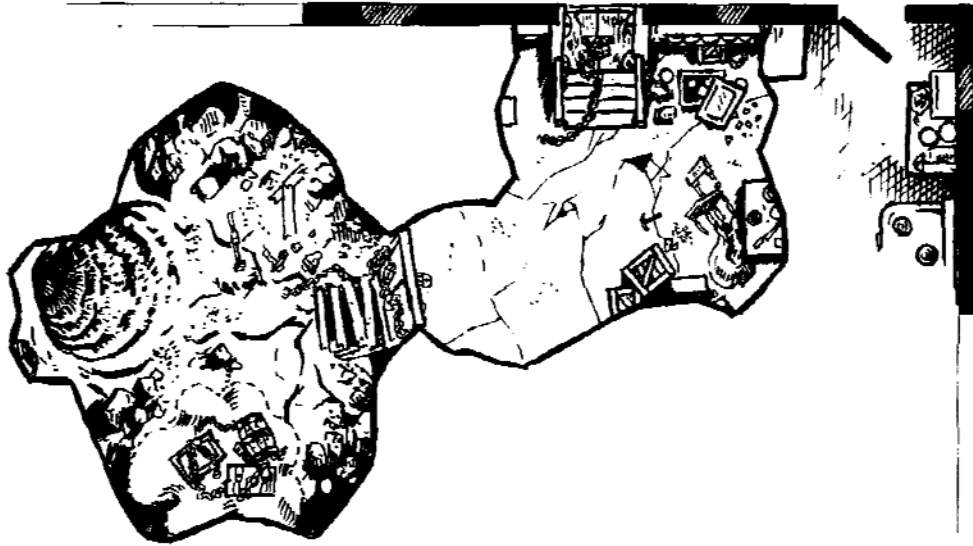
“...¡Ia! ¡Ia! ¡Venid a nosotros! ¡Venid a nosotros! Os llamamos para que toméis nuestras ofrendas al Padre y a la Madre. Tomad estos presentes para Dagón e Hydra. Les ofrecemos la renovación de nuestro servicio. Les ofrecemos la renovación de nuestras vidas. ¡Ia! ¡Ia!...”

normalmente ocupado por Angela Blackwood. Hay un armario lleno de ropa de mujer en la esquina sureste de la habitación. Estas ropas son de una amplia variedad a excepción del vestido con la etiqueta de *Montgomery-Ward*. Hay una mesita de noche junto a la cama en la pared oeste. Encima de la mesita de noche hay una lámpara de aceite y un quinqué. Sobre la cama hay colgado un cuadro con un paisaje, con una vela a cada lado. En la pared norte hay un tocador y una silla.

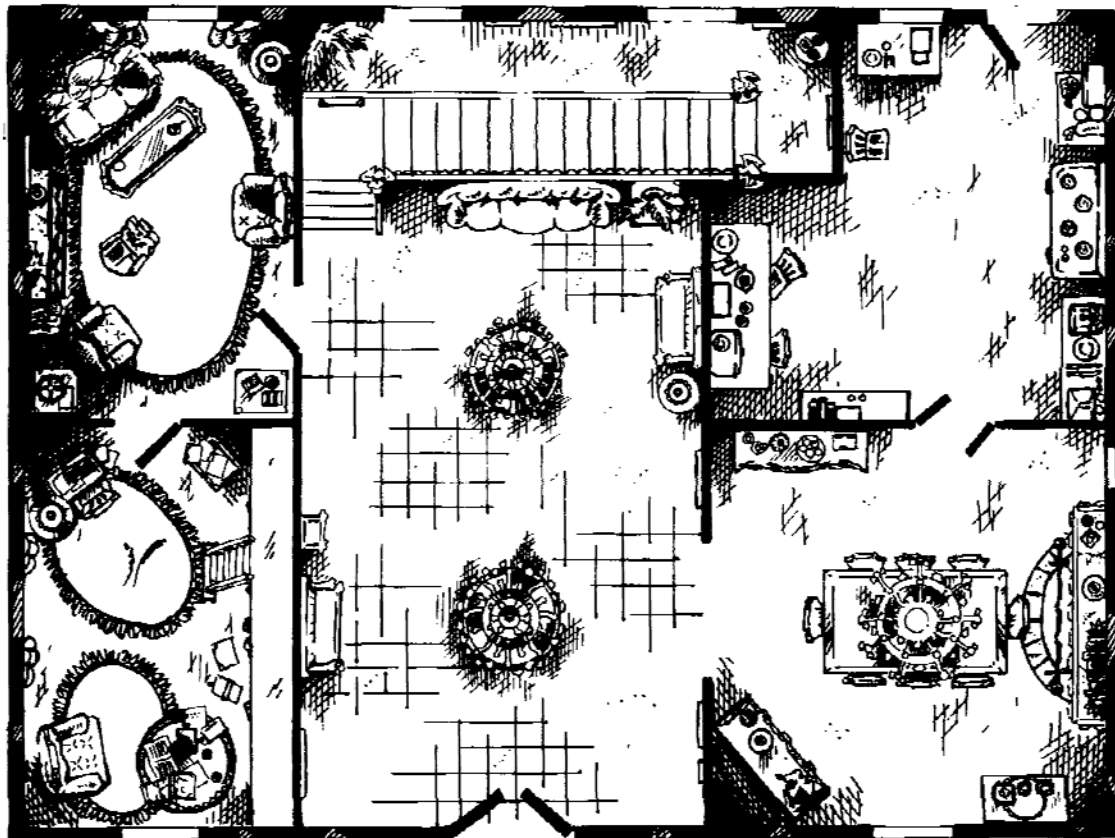
Hay algo inusual en esta habitación: el paisaje pintado que cuelga sobre la cama. Debería parecerles raro a los investigadores puesto que se trata de la única pintura en toda la casa. Si retiran el cuadro, con una tirada de Descubrir notarán una junta muy fina en la pared. Se trata de una puerta a un compartimento secreto. Sólo hay dos maneras de acceder a esta cámara. Una es con la fuerza bruta; cogiendo un hacha y golpeando la pared. La otra forma es más limpia; los investigadores han de mover la vela situada a la izquierda de la pintura. Acertar una tirada de Descubrir significa que el personaje se da cuenta de que el soporte de la vela parece movable. El peso de la pintura (tiene un marco muy pesado) hará que se abra la pared revelando el compartimento secreto. Si se ha retirado la pintura antes de haber girado la vela, la pared no se abrirá (debido a que no hay peso). Una tirada de Escuchar revelará un audible “clic” al girar la vela. Los investigadores pueden darse cuenta de que el pestillo ha sido abierto, y tirando del gancho se abrirá el panel secreto. Un personaje con una fuerza adecuada puede hacer bajar el panel.

Dentro del compartimento hay un libro sin título, de tapas negras. Está escrito en latín y tiene un marca-páginas de satén rojo dentro. La página marcada contiene la ceremonia en su idioma original. También pueden encontrarse dentro dos páginas dobladas y mecanografiadas de la misma ceremonia traducida al inglés. En un envoltorio de papel manila bajo el libro se encuentra la traducción completa del libro.

LA CASA MARTINSON

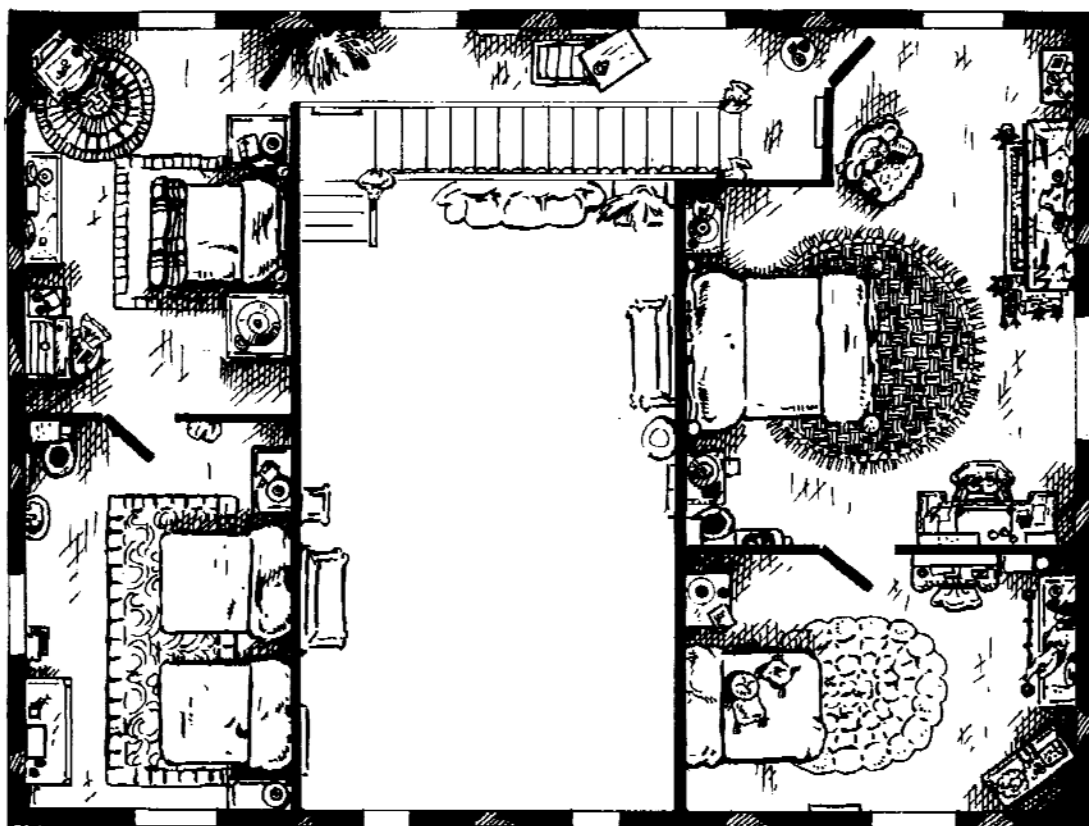


SÓTANO



PLANTA BAJA





PLANTA SUPERIOR
Y DESVÁN



Segunda planta (desván)

En el techo de la balconada hay un panel que se abre para revelar unas escaleras que llevan al desván. Ésta es la habitación asignada a Alan Krebs. Debido a que no hay servidumbre en la casa, Martinson tenía el cuarto vacío y tuvo que introducir mobiliario para conformar la habitación de Krebs. Aunque no es la habitación más atractiva de la casa, es cómoda y Krebs no tiene quejas. El panel de acceso no está cerrado. Hay una cama en la pared oeste con una mesita de noche al lado, sobre la que hay una lámpara de aceite. En la pared este hay un armario. La ropa en su interior es mucho más contemporánea y tiene etiquetas de tiendas de Bangor, Boston y Nueva York. También hay una silla en la pared este.

En la esquina sudeste hay una lona cubriendo lo que parecen ser cajas. Hay arcones vacíos traídos por los Profundos a los diversos Martinson que vivieron en la casa durante los últimos 230 años. Los investigadores pueden distinguir los nombres de los navíos en inglés, español y francés. También hay una caja fuerte tomada de un submarino alemán hundido en la costa de Maine durante la I Guerra Mundial. Todos los arcones están vacíos y sus cierres pueden estar rotos o quitados.

Sótano

Las puertas exteriores del sótano dan a unas escaleras podridas que llevan hasta él. A primera vista, parece tener poco de interés. Hay partes rotas de muebles y trozos de madera por el suelo. Un espejo roto se apoya contra la pared este. Si los investigadores buscan por la pared oeste, verán un arcón roto del siglo XVIII con el nombre *H.M.S. Ranger* en él. La madera está podrida y a través de las grietas los investigadores verán algo brillante en su interior. Contiene oro y plata, así como otros tres cofres (con nombres de barcos españoles y franceses). Fueron depositados aquí por los Profundos a modo de “pago” a Martinson.

En el suelo próximo a la pared oeste hay un agujero de más o menos un metro de diámetro. Se hunde en la tierra con unos 25° de pendiente (si alguien cae dentro no llegará muy lejos). Con una tirada de Escuchar se oír como agua lamiendo una orilla. Este túnel lleva al mar. Si un investigador está lo suficiente loco como para arrastrarse por él, se encontrará con el agua tras reptar unos 150 metros de distancia. El investigador se encuentra a unos 40 metros por debajo de la superficie de la isla. No hay nada más de interés en el sótano.

LOS RESIDENTES DE LA CASA MARTINSON

Alan Krebs

Mira la página 6 para ver sus características.

Roger Martinson, 35 años, líder de la Ceremonia Anual

FUE 16 CON 12 TAM 14 INT 13 POD 9
DES 11 APA 9 EDU 12 COR 45 PV 13

Armas: Fusta 95%, daño 1D3+1D4

Habilidades: Charlatanería 80%, Persuasión 45%, Seguir rastros 35%.

Roger Martinson es el líder de los habitantes de

Monhegan. Su distante antecesor inició el culto a Dagon e Hydra. Mientras que el primer Martinson llevaba a cabo fervientemente su culto a estos seres, sus descendientes han decrecido en creencias. El último Martinson, Roger, cumple con sus obligaciones del ritual anual ya que teme por su vida. Debido al enfado que cogieron los pescadores por sus escasas capturas en la pesca, podría ser asesinado o utilizado como víctima el año próximo.

La otra razón por la que continúa con el ritual es el arcón que contiene el oro y la plata depositado en el sótano por los Profundos. No sabe por qué lo hacen, aunque sospecha que existe un tipo de pacto entre los Profundos y sus antecesores hace muchos años. Los arcones desaparecieron cuando los sacrificios cesaron, pero reaparecieron cuando se restituyó la ceremonia. Esto también explica por qué su familia siempre ha tenido dinero.

Aunque Roger Martinson no ha recibido una educación académica, eso no significa que sea un idiota. Es astuto, juicioso, de carácter y bastante capaz de tratar con casi cualquiera gracias a su Charlatanería y Persuasión. Actúa como un diletante despreocupado que está más interesado en disparar a las palomas o a los faisanes que en encontrar a Sara Goodwin. Si se enfrenta a los investigadores durante la ceremonia, se referirá a ella como a una pequeña diversión para los pescadores que hace de sus tediosas vidas algo “más interesante”. También es consciente de que la fuerza más poderosa en la isla es su población cuando se enfurece. Si los investigadores se pasan de la raya, volverá a su gente contra ellos. Aunque las armas de fuego podrían espantar a algunos, muchos temen más no poder celebrar la ceremonia que perder sus vidas.

(Nota para el Guardián: de todas las pruebas de juego, sólo tuve que usar contra los jugadores el recurso del linchamiento una vez. Pocas cosas pueden llegar a ser más aterradoras para los investigadores que ser perseguidos por un grupo de cientos de personas enfurecidas con antorchas, palos y bachas, especialmente cuando los investigadores no tienen ni idea de cómo salir de la isla y sus perseguidores sí.)

Angela Blackwood, 18 años, ninfa marina en la ceremonia de 1922, participante en la Ceremonia Anual

FUE 5 CON 6 TAM 7 INT 10 POD 4
DES 6 APA 11 EDU 4 COR 0 PV 6

Armas: ninguna

Habilidades: ninguna

Angela fue la primera de las “Nereidas” o ninfas marinas que bebió la mezcla de hierbas, lo que le provocó un trance que nunca desaparece. Ha perdido todo propósito y se siente libre. Para ella comer es toda una tarea. Su salud es pobre y se la puede describir como de rasgos cetrinos y hundidos. Tiene los ojos verdes, mide 1'60m. y pesa 50 kg.

Tanto Angela como Brandy Collier acompañarán a Martinson adondequiera que él vaya en la casa. Si los investigadores les dirigen la palabra, volverán ligeramente la cabeza a aquél que les habla para mirarle durante varios segundos antes de intentar hablar. En la mayoría de los

casos Martinson les responderá. Realmente no pueden contestar ninguna pregunta porque simplemente no pueden recordar nada que ocurriese hace más de dos o tres días. Actúan como si estuviesen aturdidas, aunque sus ojos son claros y sus pupilas no están dilatadas. Cualquier investigador que pase una tirada de Medicina notará que las chicas no parecen estar drogadas. Ningún laboratorio en el mundo podría detectar ninguna toxina o narcótico en su organismo. La mezcla de hierbas daña la corteza cerebral, pero no deja marcas identificables.

Si los investigadores intentan salir de la isla con las dos chicas, tendrán que ser literalmente arrastradas. Incluso si Martinson está muerto, no demostrarán iniciativa alguna y permanecerán en el lugar donde se encuentren hasta que alguien les diga que se muevan. Los investigadores podrán comprobar que cenar poco la primera noche que están en la casa. Martinson dirá constantemente: “Angela, cómete todo, sé una chica buena. Brandy, bebe algo, es bueno para ti...”. Serán espectadoras pasivas de la ceremonia.

Brandy Collier, 17 años, ninfa marina en la ceremonia de 1923, participante en la Ceremonia Anual

FUE 6 CON 7 TAM 6 INT 9 POD 5
DES 7 APA 14 EDU 3 COR 0 PV 7

Armas: ninguna

Habilidades: ninguna

Brandy tiene el mismo problema que Angela. Fue la ninfa marina del último año y la mezcla de hierbas que bebió también le provocó un deterioro de su mente y su cuerpo. Aún no están tan “ida” como Angela, y sus facciones no parecen tan cetrinas. Todavía tiene dificultades para mantener una conversación, comer, moverse, etc. Mide 1’65m., pesa unos 55 kg., tiene los ojos azules y el pelo moreno. Su comportamiento es el mismo que el de Angela.

PRIMER DÍA Y NOCHE

Los investigadores entrarán por la puerta delantera de la casa de Martinson. Mientras contemplan la entrada, un hombre y dos chicas jóvenes aparecen por las escaleras. Les gritará “hola” y bajará las escaleras con las chicas para recibirles. Una vez realizadas las presentaciones, les invitará a cenar con él. Si los investigadores le preguntan cual es el menú, él responderá: “¡Por supuesto! Alan cocina muy bien el bacalao y el faisán”. Roger les pregunta qué prefieren y se lo dice a Krebs. Para él ordenará bacalao, así como para las dos jóvenes, e informará a los investigadores que la cena será a las siete. Les dirá que pueden dar una vuelta por la casa, pero que respeten las puertas cerradas. También sugerirá que pueden iniciar su investigación preguntando a los isleños. Entonces se disculpará, y volverá junto a las chicas escaleras arriba. Al llegar a la balconada, les dirá a los investigadores que no deberían llegar tarde para cenar, y luego desaparece con las

dos chicas por una habitación.

Krebs subirá el equipaje y guiará a los investigadores hasta sus habitaciones. Si se le pregunta se mostrará cortés, aunque ofrece respuestas cortas. Tras dejar el equipaje se marchará.

La cena transcurrirá sin incidentes. Si la investigación concerniente a la chica desaparecida se debate, Martinson dirá: “Oh sí, pobrecilla. Jamás apareció. Espero que puedan descubrir qué le ocurrió”. Después cambiará de tema. Si los investigadores le presionan en busca de información, se mostrará algo molesto e intentará cambiar de tema. Si se le acusa de no preocuparse por la desaparición, insistirá en estarlo, pero que ese es trabajo de los investigadores. Una vez más, su conversación se centrará en temas más mundanos.

Después de la cena, Martinson invitará a los investigadores a tomar una copa de vino y fumar un puro (el vino es local, los puros de Cuba). La conversación será amable (mientras no sea referida a la chica desaparecida). Al terminar, Martinson se disculpará y se retirará a descansar por esa noche. Les ofrecerá utilizar su biblioteca si quieren llevarse un libro a la cama.

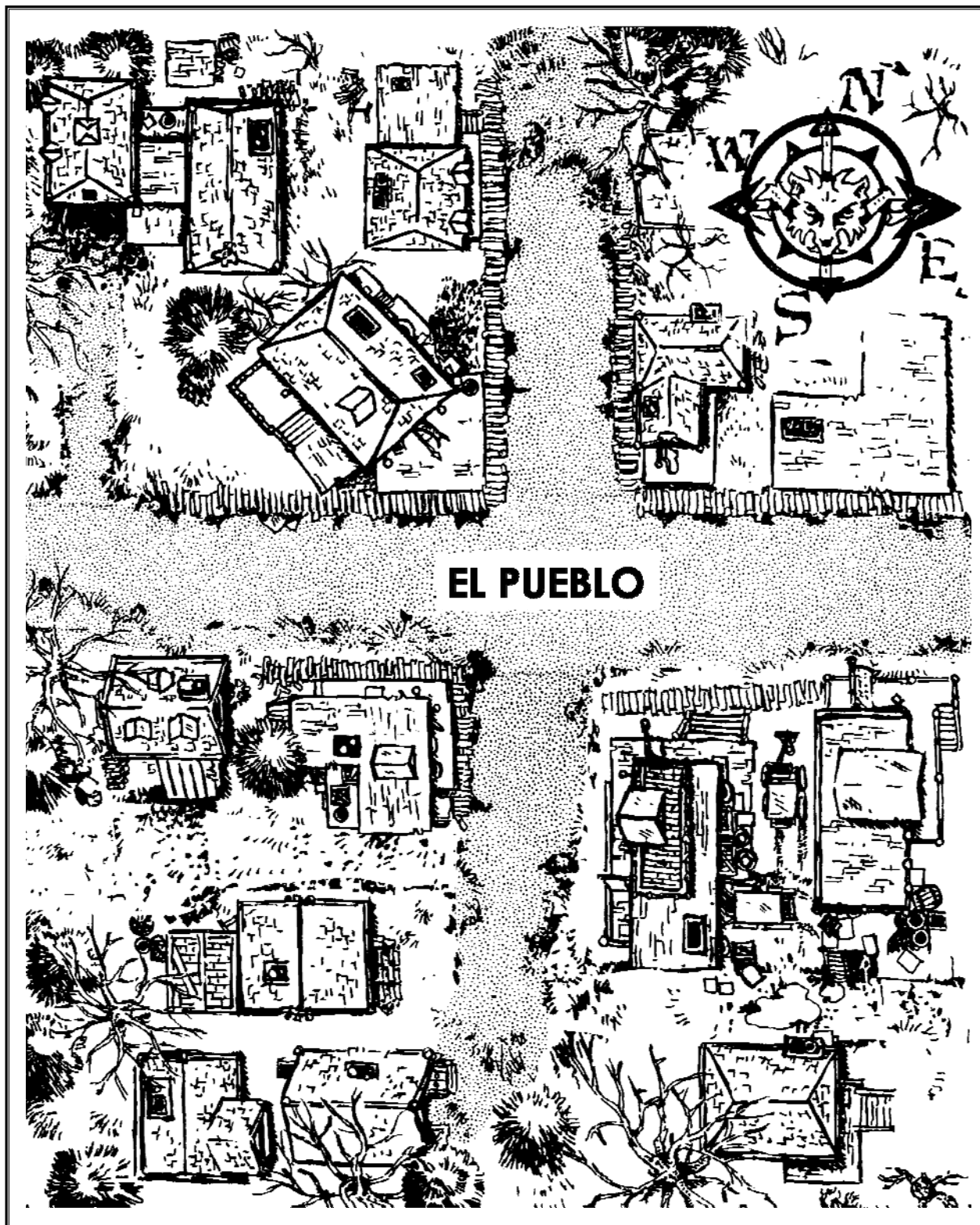
Los investigadores podrían decidir no cenar en casa de Martinson, por lo que Roger o Krebs pueden recomendarles el *Mesón del Cuento del Pescado*. Si no acceden a la sugerencia, se les dirá que no hay otro lugar en la isla que sirva comida a los extraños. (Aunque siempre podrían intentar usar sus útiles de pesca para conseguir algo de comida por sí mismos, que tendrán que cocinarse ellos).

Si van al mesón (revisa la página 18 para ver las características del dueño y la camarera), serán recibidos por miradas fijas y frías y la rápida salida de la mitad de los parroquianos. Se les dará algo de cenar, pero sólo tras una buena dosis de gruñidos por parte del dueño (Jon Stanhope), que no confía en las modernidades del continente y prefiere realizar trueques. La única posesión de los investigadores que pudiera interesarle son los aparejos de pesca. Si no los llevan encima, cualquier otra cosa moderna para ofrecer en el trueque requerirá una tirada de Regatear: relojes, bolígrafos, y cualquier otra cosa que se le pueda antojar al dueño.

Tras la cena en el mesón (si es que cenar finalmente), tendrán que tirar CONx4. Esto representa los efectos de haber digerido comida recalentada que les han servido porque ni siquiera el perro guardián del mesón es capaz de comérsela. Fallar la tirada implica vomitar la cena 1D20 minutos después de irse del mesón.

Cuando regresan a casa de Martinson, se encuentran a Roger y a las dos chicas en la sala de fumar. Él está fumando un puro y bebiendo vino, y las dos chicas están sentadas en el sofá sin hacer nada. Les preguntará cortésmente por su comida y les ofrecerá puros y vino. Tras unos comentarios, se disculpará y se retirará junto a las dos chicas. Les ofrecerá el uso de su biblioteca si así lo desean.





LA ISLA Y SUS HABITANTES

No hay duda de que alguno de los investigadores querrá explorar la isla al completo. El área en la que la ceremonia tendrá lugar en la isla se encuentra en mitad de la playa de la costa este, y pueden localizarla fácilmente. Si cogieron el mapa del libro disponible en la biblioteca de la Universidad de Maine, simplemente pueden indicar al Guardián donde pretenden ir señalándolo en el mapa. Si atraviesan los bosques, cada personaje debe tirar Orientarse para evitar perderse. Si llevan una brújula, la tirada puede incrementarse.

Si no tienen un mapa, el Guardián sólo debería permitirles indicar una dirección general (por ejemplo, norte). Mientras caminan hay que describirles los detalles del territorio. Incluso un personaje de inteligencia limitada tendría que darse cuenta de que es hartito difícil perderse en la isla. No importa la dirección que tomen, al final darán con la playa. Seguir la línea de la costa les devolverá a los muelles.

Si los investigadores encuentran el lugar de la ceremonia (mira el mapa de la página 21), verán dos losas de piedra erguidas con otra cuadrada apoyada sobre éstas; el conjunto mide 1 metro de alto por 2m de lado, y está situado a unos doce metros de la orilla. Un examen más de cerca revela que las losas fueron cortadas torpemente, de lo que puede deducirse que no se trata de una formación natural, sino que han sido colocadas así por alguien. Hay una mancha marrón sobre la cara superior de la losa de arriba, que parece haberse filtrado desde la superficie. Una tirada de Primeros auxilios, Química o Medicina servirá para reconocerla como sangre seca.

Una tirada de Descubrir revelará un trozo de cáñamo en la arena. Si se tira de él, quedará desenterrado un cacho de red de pescar. Este pedazo de red mide medio metro y parece haber sido rasgado más que cortado. Con otra tirada de Descubrir darán con más manchas marrones en el cáñamo y en la red. Si los investigadores buscan por la arena y pasan una nueva tirada de Descubrir, encontrarán los restos de una garra extrañamente formada. Si aciertan una tirada de Biología o de Historia Natural no recordarán ningún animal al que pueda pertenecer. Con una tirada de Mitos de Cthulhu los investigadores recuerdan la garra como algo asociado con algún tipo de monstruo marino.

La otra rareza, que no debería ser revelada hasta examinar la formación rocosa, tiene que deducirse con una tirada de Idea. Si se tiene éxito, notarán la curiosa carencia de huellas en la tierra en torno a las piedras (aparte de las suyas, por supuesto). De hecho, parece que nadie hubiese pasado por allí en mucho tiempo. Aparte de esto, no hay nada más de importancia en este lugar.

Si los investigadores pasan mucho tiempo andando por los bosques, sólo tienen una cosa de importancia que descubrir, y es la ruinoso choza de Matthew Falconer (consulta tu mapa de la página 9). Existe un 30% de probabilidades de que Falconer esté allí. Si es así, les dirá que se larguen. Si no lo hacen, comenzará a apuntar con la pistola que robó a un “charlatán de la ciudad”, Alan Krebs. Si los investigadores insisten, disparará a los pies (Nota: no es un buen tirador, por lo que un fallo en este caso podría significar que le da a alguien). Si se monta una trifulca,

Falconer luchará hasta la muerte a menos que los investigadores le reduzcan. No sabe nada acerca de la ceremonia y aborrece a “los de fuera” porque “obviamente” tratan de robarle sus “cosas”.

Si Falconer no se encuentra en la cabaña, los investigadores tendrán la oportunidad de mirar sus “cosas”. Posee todo un juego de trampas y equipo de pesca así como armas un tanto bastas. Ha de quedar claro que su estilo de vida es incluso más rudimentario que el del resto de isleños. No hay pistas concernientes a la ceremonia.

Matthew Falconer, 32 años, el “solitario” de la isla

FUE 11	CON 12	TAM 10	INT 12	POD 10
DES 9	APA 8	EDU 5	COR 50	PV 12

Armas: Eslinga 70%, daño 1D8
 Navaja 40%, daño 1D3
 Lanza 40%, daño 1D6+1
 Lanza (arrojada) 80%, daño 1D6+1
 Revólver .22 30%, daño 1D6

Habilidades: Camuflaje 70%, Descubrir 90%, Discreción 70%, Escuchar 75%, Lanzar 70%, Mecánica 45%, Ocultarse 75%, Seguir rastros 90%.

Se supone que los investigadores, después de todo, están buscando a Sara Goodwin. Está tan bien escondida y conoce los bosques tan bien que los investigadores no tienen ninguna oportunidad de encontrarla. No obstante, encontrarán a un pequeño grupo de niños ocultos en los bosques y corriendo siempre que los investigadores se les acercan. Los niños cansarán a los investigadores, ya que pueden aparecer y desaparecer de entre la maleza como liebres. Al final se cansarán del juego y “dejarán” que los investigadores les cojan.

Cuando los niños se han cansado de su pequeño juego, se acercan a los investigadores y hablan con ellos. Están muy interesados en el hecho de que los investigadores sean “de fuera”. Para ellos son gente exótica. Si se les menciona el sitio de la playa, dirán que es un lugar de “congregación” anual. Por supuesto, los adultos no les dejan ir allí. Si se les pregunta por lo que ocurre allí todos los años, encogerán sus hombros y dirán que no lo saben. Dependiendo del día en que los investigadores hablen con ellos, dirán que la congregación es esa noche o la siguiente. Cualquier pregunta acerca del paradero de Sara sólo ofrecerá risitas. No les dirán nada de ella.

Cuando los investigadores se pongan pesados, los niños se cansarán. Volverán a su juego y saldrán disparados por los bosques. ¡No hay forma de pillarles! Conocen los bosques demasiado bien, y correrán hacia tantas direcciones diferentes como niños hay.

Sara Goodwin, 16 años, ninfa de la Ceremonia Anual de este año

FUE 9	CON 10	TAM 8	INT 13	POD 11
DES 10	APA 15	EDU 5	COR 55	PV 9

Niño típico, 1D8+4 años

FUE 6	CON 7	TAM 6	INT 10	POD 9
DES 7	APA 11	EDU 2	COR 45	PV 6

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3-1D6
Patada 25%, daño 1D6-1D6

Si los investigadores no tuvieron bastante con la primera visita a los muelles y al pueblo (quizás hicieran incluso dos visitas si declinaron la invitación de cenar en casa de Martinson) tal vez quieran hablar con los isleños o con los pescadores de los muelles. La verdad es que no merecerá la pena, porque la mayoría no querrá hablar con ellos, y los demás lo harán para insultarlos. Las únicas excepciones son Jon Stanhope, propietario del *Mesón el Cuento del Pescado*; Mark Keller, un pescador; y Diane Keller, camarera del mesón.

A Jon Stanhope se le puede encontrar fácilmente si comen en el mesón en lugar de en casa de Martinson. La pésima comida que les ofreció y la reacción física posterior fue una broma pesada de la que él disfrutó. Todavía tiene más “sorpresas” preparadas para los investigadores y es muy capaz de fanfarronear de ello.

Si los investigadores perdieron un objeto de valor durante el trueque por comida, Stanhope estará encantado de verles. Les dirá que los isleños no son tan raros como los de la ciudad los pintan. Sus declaraciones son muy crípticas. Cualquier pregunta sobre Sara sólo le hará remarcar “pobre chiquilla, qué pena”. No aportará pistas sobre su desaparición. No importa lo que le pregunten, no ofrecerá más información.

Si los investigadores no se han encontrado antes con Stanhope, hará comentarios crípticos acerca de la noche del 15 de junio. En otras palabras, tendrá poco que decir a menos que saquen una tirada de Charlatanería. Si tiene éxito, Stanhope empezará a pensar que “los de fuera” intentan insultarle y les contará alguna de las “sorpresas” que guarda para ellos. Si fallan, no dirá nada.

Jon Stanhope, 38 años, dueño del Mesón del Cuento del Pescado, participante en la Ceremonia Anual

FUE 17 CON 12 TAM 16 INT 12 POD 10
DES 11 APA 6 EDU 5 COR 25 PV 13

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3+1D6
Patada 25%, daño 1D6+1D6

Habilidades: Regatear 85%.

Si los investigadores hablan con Stanhope en el mesón durante el día, existe un 30% de probabilidades de que Diane Keller se encuentre allí también. Ella es la camarera y no dirá nada a los investigadores en presencia de Stanhope. Si no está allí, existe un 70% de probabilidades de encontrarla yendo apresuradamente al mesón a

trabajar. Si este es el caso, pueden tirar Charlatanería para que revele información. Está nerviosa por el hecho de participar en la ceremonia por primera vez (también es la primera vez para su marido Mark) y, si la tirada tuvo éxito, les dirá que deben abandonar la isla en cuanto puedan. No quiere que les hagan daño. Si la tirada resultó fallida, solamente actuará de forma muy nerviosa y saldrá corriendo tan rápido como pueda.

Diane Keller, 28 años, camarera del Mesón del Cuento del Pescado, esposa de Mark, participante en la Ceremonia Anual

FUE 9 CON 9 TAM 8 INT 13 POD 13
DES 8 APA 14 EDU 6 COR 65 PV 9

Habilidades: Mecánica 30%.

Para que los investigadores se topen con Mark Keller, deben darse un paseo por los muelles durante el día, hablando y siendo insultados por los pescadores. El investigador con menos Suerte debe acertar una tirada para encontrarle (si falla, no darán con él en todo el día). Existe sólo un 30% de probabilidades de que no haya nadie a distancia auditiva. Si hay alguien cerca, Mark no hablará con ellos. Si hablaron previamente con su mujer y se lo cuentan, dirá que es una estúpida que no sabe lo que dice.

Si no hay nadie escuchando, y los investigadores obtienen una tirada de Charlatanería, Mark hablará con ellos. Les dirá que dejen de buscar a Sara y que se marchen. Si le comentan lo dicho por su esposa, les rogará que no se lo digan a nadie más, ni siquiera al Sr. Martinson. Después se pondrá muy nervioso y agitado. Se apartará de los investigadores rehusando hablar más con ellos.

Si cualquier isleño escucha lo que Diane les dijo a los investigadores, ésta será más una víctima que una participante en la ceremonia. Éste es el precio por decirles a “los de fuera” que huyan. Esto podría resultar interesante si los investigadores tienen que rescatar a Diane. También tendrán que sacar a su marido (el uno no se va sin el otro). Él no quiere ver a su mujer sacrificada, pero es demasiado débil y cobarde como para intentar detenerlo. Está hasta asustado de ayudar a “los de fuera”.

Mark Keller, 29 años, pescador, marido de Diane, participante en la Ceremonia Anual

FUE 10 CON 11 TAM 10 INT 12 POD 8
DES 9 APA 15 EDU 7 COR 40 PV 11

Armas: Garfio 50%, daño 1D6+2

Habilidades: Mecánica 35%



Un par de PNJs obvios con los que hablar son los padres de Sara Goodwin. No se mostrarán nada cooperativos con los investigadores. Quieren que les dejen solos y que dejen a su hija “descansar en paz”. La única conclusión que sacarán de este encuentro, previa tirada de Psicología, es que sus padres están más enfadados que tristes. El resto de los isleños no cooperará a menos que el Guardián lo estime oportuno.

Otros personajes de la isla:

Alicia Berry, 46 años, esposa de Edward y residente de la isla, participante en la Ceremonia Anual

FUE 9 CON 10 TAM 7 INT 11 POD 12
DES 11 APA 9 EDU 5 COR 30 PV 9

Armas: Garfio 50%, daño 1D6+2-1D4 (empala)

Habilidades: Diagnosticar enfermedades 80%, Farmacología 75%, Mecánica 45%.

Edward Berry, 48 años, marido de Alicia y pescador, participante en la Ceremonia Anual

FUE 16 CON 14 TAM 14 INT 8 POD 9
DES 12 APA 8 EDU 5 COR 25 PV 14

Armas: Garfio 65%, daño 1D6+2+1D4 (empala)

Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4

Habilidades: Descubrir 55%, Discreción 45%, Escuchar 65%, Mecánica 50%, Primeros auxilios 65%.

Malcolm Gorton, 63 años, pescador, participante en la Ceremonia Anual

FUE 10 CON 10 TAM 10 INT 11 POD 9
DES 7 APA 8 EDU 9 COR 20 PV 10

Armas: Garfio 70%, daño 1D6+2 (empala)

Habilidades: Mecánica 60%.

Audrey Watkins, 48 años, “solterona” de la isla, participante en la Ceremonia Anual

FUE 9 CON 7 TAM 8 INT 13 POD 10
DES 11 APA 6 EDU 5 COR 15 PV 7

Armas: Cuchillo 50%, daño 1D4+2

Isleño típico

FUE 10 CON 12 TAM 9 INT 8 POD 10
DES 11 APA 7 EDU 5 COR 50 PV 11

Armas: Garfio 50%, daño 1D6+2 (empala)

Habilidades: Mecánica 35%.

LA CEREMONIA

Si los investigadores han hecho algo más que deambular por la casa de Martinson, definitivamente deberían ser conscientes de que algo extraño ocurre en la isla. También tienen que saber que existe una relación entre la joven desaparecida y la formación de rocas de la playa (asumiendo que la encontraron).

Incluso si han pasado de la investigación y tienen poca o ninguna idea de lo que está pasando, Martinson servirá de ayuda. Dejará pistas tras de sí la noche del 15 de junio para forzarles a investigar.

Martinson saldrá de la casa a las 11 de la noche para

acudir a la ceremonia. Si los investigadores están dormidos (o él cree que lo están), hará mucho ruido cuando se marche.

Si están despiertos, les dirá que él y sus chicas van a dar un paseo. No revelará su destino, pero dirá que va a encontrarse con otros. Les deseará buenas noches y les dirá que no le esperen levantados.

Si miran a dónde va Martinson con las chicas, verán que se reúne con un grupo de 5 ó 6 personas que portan antorchas encendidas. Permanecerán allí unos momentos, Martinson hará un gesto para que se dirijan a la casa y luego partirán rumbo a los bosques.

Todos los investigadores deberían encontrarse en la casa a las 11:30 de la noche; Martinson enviará a 1D6+6 pescadores a la casa con redes de pescar y remos para capturarles y llevarles al lugar de la ceremonia. No intentarán matarles, sólo capturarles. Sólo les matarán en defensa propia. Si los pescadores fallan o los investigadores escapan, Martinson enviará a más.

Lo más probable es que los investigadores piquen el cebo y sigan a Martinson. Mientras mantengan una distancia discreta no habrá problemas. Si se aproximan demasiado, Martinson y el grupo acelerará el paso. Cuando se encuentren a unos cien metros de la playa, los investigadores tienen derecho a una tirada de Descubrir. Si alguno la pasa notará que les vigilan entre la maleza. Si no, quedarán atrapados bajo redes de pescar arrojadas por aquellos que estaban escondidos y tendrán que tirar DESx4 para no caer al suelo. El número de atacantes es de 1D6+6 pescadores. Dos de ellos pueden manejar una red lo suficientemente grande como para atrapar a dos investigadores. Las acciones de los pescadores a partir de este punto han de ser planificadas por el Guardián.

Si los investigadores escapan de esta trampa y empiezan a correr, escucharán la voz de una mujer gritando de dolor unos pocos segundos más tarde (Sara intentado atraerles). Si se guían por el sonido hasta el lugar de donde procede, encontrarán a Sara Goodwin envuelta con una red de pescar y tumbada sobre la piedra de arriba. Nuevamente serán atacados con redes de pescar. Si se les atrapa hay dos opciones. Pueden quedarse sentados y esperar a que los profundos les descuarticen, o encontrar la forma de escapar de esta trampa mortal.

La consecución de acontecimientos más probable es que los investigadores esperen en el lugar de la ceremonia (si lo encontraron). Esto requerirá acertar una tirada de Ocultarse. Si no se escondieron bien, algunos de los PNJs participantes en la ceremonia pueden sospechar que están escondidos (con una tirada de Idea) y empezar a buscar por la zona. Podrán tirar Descubrir una vez por cada personaje oculto. Aquellos que fallasen la tirada de Ocultarse son descubiertos automáticamente.

Si unos cuantos investigadores han sido atrapados mientras otros permanecen ocultos, la ceremonia dará comienzo. Recuerda, si el aviso de Diane Keller a los investigadores fue escuchado por algún isleño, ella estará aquí como una de las víctimas. La ceremonia en sí es bastante simple. La joven que actúa como ninfa marina bebe la mezcla de hierbas preparada por Alicia Berry (tienes sus características en esta página). Rápidamente

entra en trance y es instruida por Martinson para meterse en el agua. Entonces empieza a chapotear mientras Martinson guía el cántico de los participantes. Poco después aparecen los profundos.

Lo que los once participantes no saben, ni los investigadores tampoco, es que los profundos aparecerán a medianoche tanto si se les llama como si no. En los años que la ceremonia no ha sido ejecutada han emergido del mar en busca de víctimas, y lo dejaron cuando no encontraron a nadie en las proximidades. No hay nadie en la isla que los haya visto (¡o habría sido atacado!). Por ello nadie sabe que aparecen se haga la ceremonia o no. Incluso si los investigadores interrumpen la ceremonia, aparecerán seis de ellos.

Los seis profundos van saliendo del agua, ignoran a la ninfa marina y se dirigen directamente hacia las rocas. Todos los presentes, excepto Martinson y las ninfas, tienen que de tirar COR. Las acciones de aquellos PNJs que enloquezcan temporalmente han de ser determinadas por el Guardián.

Si no hay víctimas atadas a las losas, cada Profundo atacará a la persona que tenga más cerca (Martinson incluido). Tras atacar recogerán los restos destrozados y

regresarán al mar. Si hay víctimas en las losas, y los profundos no son atacados, no atacarán a nadie, ni siquiera a los personajes (lo prioritario es obedecer las órdenes de Padre Dagon y Madre Hydra, ocupándose de los sacrificios). Los sucesos posteriores quedan a discreción del Guardián.

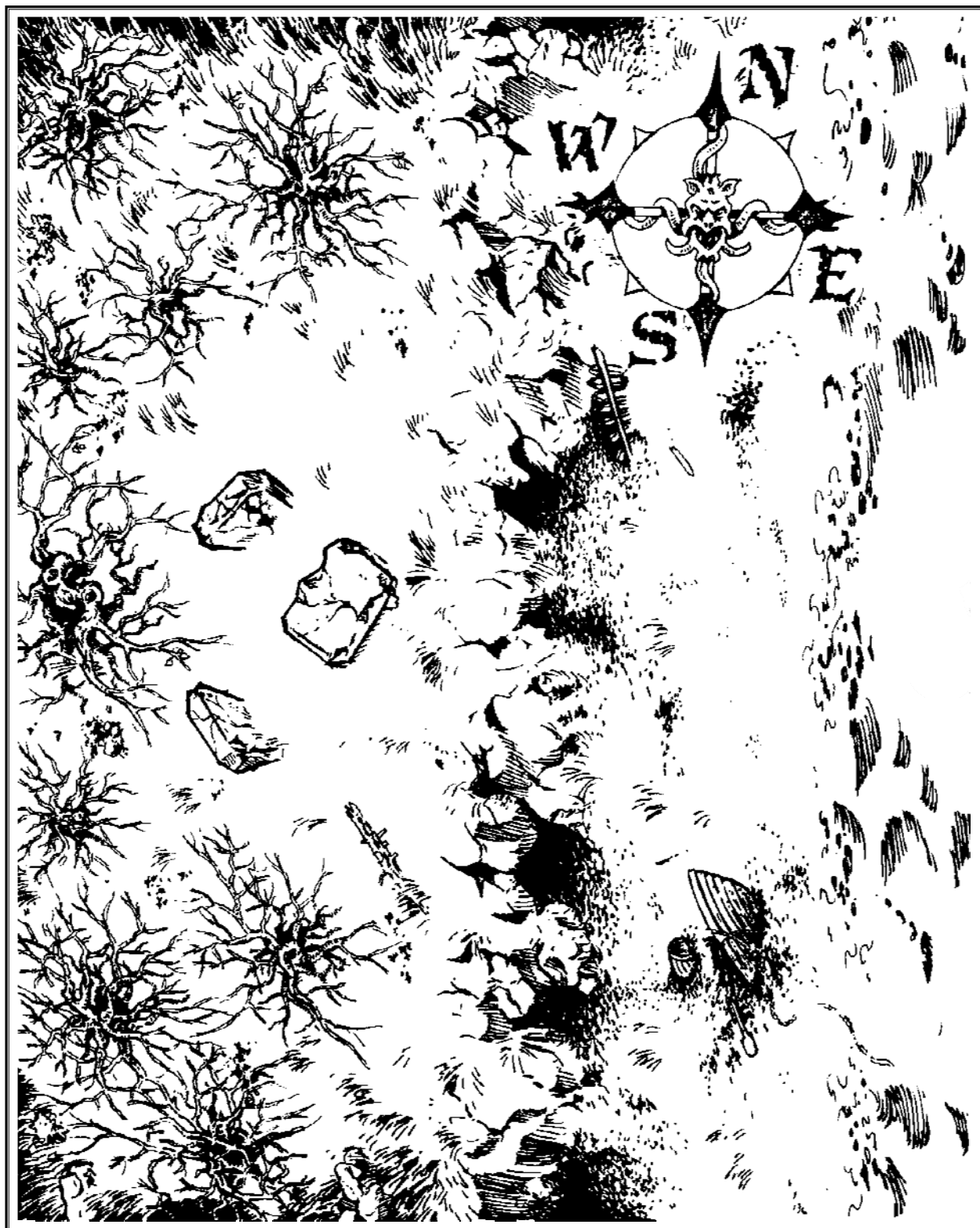
PROFUNDOS

	1	2	3	4	5	6
FUE	14	13	15	13	14	16
CON	10	11	9	10	9	11
TAM	13	13	12	15	14	12
INT	9	12	12	7	11	7
POD	8	11	8	10	12	6
DES	12	12	11	12	8	12
PV	12	12	11	13	12	12
BD	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Garra	25%	35%	30%	40%	40%	30%
Tridente	20%			40%		

Movimiento 8/10 nadando.

COR: 0/1D6





EL LUGAR DE LA CEREMONIA

TERMINANDO

Si los investigadores han derrotado tanto a los sectarios como a los profundos, salir de la isla es algo sencillo. Martinson pretendía sacrificar su yate para asegurarse de que la investigación concerniente a la desaparición de los investigadores fuese llevada a cabo por la Policía Estatal de Maine. Al hundir el barco, provocaría que las autoridades se convenciesen de que los investigadores habían perecido en el mar.

Martinson da instrucciones a Krebs (que no forma parte de la ceremonia) para que meta el equipaje de los investigadores en el yate, y le espere allí hasta que vuelva. Por tanto los investigadores, o los que queden vivos a estas alturas, se encontrarán a Krebs esperando en el yate (si van a la casa de Martinson está desierta; el coche tampoco está). No tendrán otra opción que ir al muelle para hacerse con uno de los botes de pesca. Krebs supone que es él quien tiene que llevar a los investigadores de vuelta al continente. La única cosa que le retiene es que Martinson le ordenó que le esperase. El Guardián puede o bien pedir tiradas de Charlatanería, o bien pedir a los jugadores la explicación que sus investigadores van a dar a Krebs para convencerle de que Martinson no volverá y por qué tienen que largarse inmediatamente. Esta última opción puede ser la más interesante, en especial si los jugadores están nerviosos.

(Nota para el Guardián: En todas las pruebas de juego de la aventura, sólo un grupo fue forzado a luchar para conseguir salir de la isla. Las únicas personas que podrían presentar batalla son los once personajes que asisten a la ceremonia. Una vez se les haya derrotado, los únicos encontronazos adicionales necesarios para huir podrían ser con uno o dos pescadores chalados en los muelles. Y sólo recomiendo esta opción si los investigadores lo han tenido muy fácil. Sin embargo, otra opción sería ponerles más difícil la propia manera de escapar de la isla.)

APUNTES FINALES PARA EL GUARDIÁN

Hasta la noche del sacrificio (sin tener en cuenta los sacrificios humanos a los Profundos) los isleños no han hecho nada ilegal. Los investigadores no tienen evidencias que los relacionen directamente con nada, a pesar de la ceremonia descrita en el libro. Hay que recalcar esto para evitar un celo a la hora de encontrar culpables *(Nota para el Guardián: como disparar contra gente al azar de la que no tienen evidencia alguna; es fácil tener en cuenta las consecuencias de la pérdida de cordura de un investigador, pero con la de su jugador no pasa lo mismo...)*. Intenta mantener la tensión debida a que no se sabe lo que está pasando; a pesar de que ellos crean que lo saben, que tengan constantemente la sensación de

verse inmersos en algo desconocido.

¡Buena suerte! ¡Feliz partida!

POSIBLES ESCENARIOS DERIVADOS

¿Recuerdas al Dr. Lawrence Mitchell? Él era el profesor de la Universidad de Maine que tradujo el libro desconocido que contenía la ceremonia. Ofreció a Martinson un dineral en varias ocasiones a cambio del libro. Ninguna de sus cartas fue contestada. Ahora lee en los periódicos que un grupo de investigadores ha neutralizado un culto de sacrificios humanos en Monhegan. Mitchell se dará cuenta de que Martinson intentaba usar el libro con oscuros propósitos y propone comprárselo a los investigadores (asumiendo que lo tengan).

Si acceden, les ofrecerá entre 500\$ y 1000\$. Mitchell les mencionará la existencia de otro libro muy valioso guardado en un monasterio de los Alpes Bávaros. ¿Estarían los investigadores interesados en hacer de buscadores de libros?

Quizás rechacen la oferta del Dr. Mitchell. Si es así, el buen profesor hará que les roben el libro. Si los ladrones tienen éxito, los investigadores pueden sospechar que él se encuentra detrás del robo. Si le buscan les dirán en la universidad que el Dr. Mitchell se ha ido a Europa a pasar un año sabático. Lo que suceda a continuación queda a discreción del Guardián.

Supongamos que los investigadores no tienen el libro y que el Dr. Mitchell se queda horrorizado por la pérdida del tomo. Tal vez sean contratados por él para volver a la isla. Quizás él vaya con ellos. ¿Quién sabe? ¡Pueden que los Profundos lo tengan! Lo que suceda a continuación queda a discreción del Guardián.

Si el Guardián prefiere ignorar los problemas del Dr. Mitchell, hay un montón de gente que lee los periódicos. Un millonario puede querer contactar con los ahora famosos investigadores para infiltrarse en cierto grupo religioso de Hollywood, California. Cree que sus motivaciones están muy lejos de ser benevolentes y teme por la seguridad de su hija, que forma parte de la secta. Les pagará **lo que sea** para que la traigan sana y salva y desvelen las verdaderas intenciones de la secta. Lo que suceda a continuación queda a discreción del Guardián.

Con un poco de imaginación, esta aventura puede ser el germen de una campaña excitante para *La Llamada de Cthulhu*. Pásalo bien, ¡y ten mucho cuidado cuando te sumerjas en las sombras!



LA CASA EN EL BOSQUE

*Donde los investigadores se internan en los bosques de Maine
para indagar sobre la desaparición del profesor Winter*

INTRODUCCIÓN

Esta aventura corta fue creada como introducción a *La Llamada de Cthulhu* para jugadores principiantes y Guardianes con poca experiencia, y la acción y los problemas son mínimos. Puede ser jugada en una tarde, incluso puede servir de germen para una campaña en el continente si el Guardián le echa imaginación.

Conviene leer de arriba abajo el escenario para comprender claramente la situación, y repasarlo para captar todos los detalles. Incluso podrían leerse partes del texto a los jugadores durante la partida. Lógicamente, sólo debe hacerse con la información destinada a ellos y las descripciones de los lugares, y el Guardián debe guardarse para sí el resto.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

En octubre de 1922, Jeremy Winter, profesor de estudios sobre los indios americanos en la Universidad de Maine, sufrió según sus colegas una “crisis nerviosa”. Había regresado de un viaje de fin de semana en los bosques situados al norte de Maine en un alto estado de agitación. Les habló sobre los indios narraganset y de cómo éstos habían venido desde las estrellas hace eones. Cuando sus amigos intentaron calmarle, se volvió violento y tuvo que ser hospitalizado.

Por su propio bien fue internado en el manicomio *Greenacres Homes* en Green Valley, Conéctica. Llevaba allí un año y medio cuando de pronto demostró estar recuperándose. Fue dado de alta menos de un mes después, el 23 de junio de 1924. El profesor Winter volvió a Bangor y retomó a sus clases.

Desafortunadamente para él, todavía sufría pesadillas. Sabía que esas pesadillas eran viles y horribles, pero no podía recordarlas (a pesar del hecho de que en varias ocasiones se despertaba gritando). Llamó al psiquiatra del manicomio, que fue quien había notado su notable recuperación, en busca de consejo. El Dr. Phillip Carstairs, sugirió que el profesor Winter sólo había estado trabajando en exceso. Le recomendó tomarse unas vacaciones durante el fin de semana del 4 de julio. Poseía una casa de vacaciones al norte de Maine que Winter podría usar. También le dijo que sería una muy buena terapia relajarse en aquellos lugares donde sufrió su “crisis”. Así podría ver que no había nada en los bosques que tanto le impactaron.

Winter accedió y decidió marcharse durante unos días. Debido a que no solía practicar deporte alguno (la caza y la pesca le aburrían), decidió tomar algunas notas sobre su trabajo con los indios narraganset. Antes de marcharse le dijo a su amigo, Alan Devereaux, adónde iba y que regresaría el 9 de julio.

No fue hasta el 12 de julio cuando Alan empezó a preocuparse. Temía por la seguridad de su amigo y le preocupaba que pudiera haber sufrido una recaída en algún lugar de los bosques al norte de Maine. Informó a la Policía Estatal de Maine, pero no descubrieron nada. Actualmente el caso está archivado como “persona desaparecida”. Devereaux, no obstante, ha contratado a un grupo de investigadores para que le ayuden a encontrar al profesor Winter.

Por desgracia, el profesor Winter está siendo utilizado por el Dr. Phillip Carstairs. La razón por la cual Winter tuvo su primera “crisis” fue ver a varios mi-go en los bosques. Los Mi-Go buscaban un artefacto que había sido entregado a los indios narraganset hacía más de dos mil años. Se trataba de una caja de metal que, bajo las circunstancias adecuadas, podía transportar la consciencia de un individuo atrás en el tiempo y en el espacio. Los indios lo usaban como parte de sus antiguos rituales, y los Mi-Go ahora necesitan recuperarlo.

El Dr. Carstairs ha estado cooperando en secreto con los Mi-Go a cambio de tecnología con la cual hacerse rico y poderoso. Jeremy Winter estaba buscando viejos cementerios indios cuando se topó con los mi-go. Escapó de ellos, aunque se dejó atrás una gran cantidad de COR.

Llevaba más de un año en el manicomio cuando el Dr. Phillip Carstairs le vio. Dándose cuenta de quién era, y de lo que había estado haciendo el día que se volvió loco, oscureció sus recuerdos lo mejor que pudo y le envió a casa. Estaba convencido de que Winter había encontrado el cementerio, y que existía una gran probabilidad de que la caja de metal que los Mi-Go buscaban se encontrase allí.

Carstairs había planeado ofrecer a Winter utilizar su casa de vacaciones en Maine, sabiendo que después de su salida del manicomio, su mente volvería a colapsarse lentamente. Cuando llegó a la casa de vacaciones, los Mi-Go hicieron el resto. La gente pensaría que Winter había enloquecido de nuevo y que vagaba por los bosques. Nunca sería encontrado y se le daría por muerto.

Los Mi-Go capturaron a Winter y durante la segunda noche tras su llegada guardaron su cerebro en un cilindro de metal. Este cilindro puede ser conectado para “comunicarse” con el exterior, y le protege del frío del espacio interestelar. Cuando los Mi-Go encuentren la caja espacio-temporal verán que pueden enviar fácilmente a lo que queda del profesor Winter a Plutón (Yuggoth).

Desafortunadamente para los Mi-Go, el profesor Winter no sabía dónde se encontraba exactamente el cementerio. Todavía buscan en el bosque en torno a la

casa de vacaciones del Dr. Carstairs. Si los investigadores se dirigen a la casa de vacaciones, se encontrarán con ellos 1D6 horas tras la puesta de sol.

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Alan Devereaux quiere contratar a los investigadores para encontrar a su amigo, el profesor Jeremy Winter. Winter es profesor de Arqueología india americana en la Universidad de Maine. Se encontraba en casa después de recuperarse de una crisis nerviosa que tuvo, cuando decidió utilizar la casa de vacaciones de su psiquiatra, el Dr. Phillip Carstairs, pasado el 4 de julio. Jamás regresó, y la Policía Estatal de Maine le ha declarado como persona desaparecida; se desconoce su paradero tras una semana de búsqueda. Devereaux no sabe si ha enloquecido o no, pero Winter estaba actuando de manera muy nerviosa desde que regresó de *Greenacres Homes* en Conéctica.

Devereaux pagará a los investigadores 20\$ por día más gastos por descubrir qué le ocurrió a su amigo Jeremy Winter. Espera que comiencen su investigación inmediatamente.

LÍNEA TEMPORAL DE ACONTECIMIENTOS

16 de octubre de 1922.- Jeremy Winter se encuentra con los mi-go en los bosques situados al norte de Maine y regresa a la universidad con su salud mental seriamente dañada.

19 de octubre de 1922.- Jeremy Winter es forzado a ingresar en el manicomio *Greenacres Homes*, en Green Valley, Conéctica.

28 de mayo de 1924.- El Dr. Phillip Carstairs descubre a Jeremy Winter. Decide tratarle con una “cura rápida” de tal modo que pueda ser liberado y puesto en manos de sus amigos los Mi-Go. Carstairs cree que los estudios de Winter ayudarán a los Mi-Go a localizar la caja espacio-temporal que han estado buscando.

23 de junio de 1924.- Jeremy Winter es dado de alta del manicomio, aparentemente recuperado.

30 de junio de 1924.- Jeremy Winter llama al Dr. Phillip Carstairs, quejándose de pesadillas y despertándose gritando durante la noche. El Dr. Carstairs le sugiere que se tome vacaciones el fin de semana del 4 de julio. Le ofrece su casa de vacaciones en Mattawamkeag, Maine.

3 de julio de 1924.- Jeremy Winter le dice a su amigo, Alan Devereaux, adónde va y cuándo espera regresar.

5 de julio de 1924.- Los Mi-Go capturan al profesor Winter y extraen su cerebro. No les ofrece datos adicionales para su búsqueda de la caja, así que siguen buscando como hasta entonces.

12 de julio de 1924.- Alan Devereaux informa a la Policía Estatal de Maine de la desaparición del profesor Jeremy Winter en los bosques al norte de Maine.

19 de julio de 1924.- La Policía Estatal de Maine abandona la búsqueda en el bosque en torno a la casa de vacaciones. Cuando lo dejan, los Mi-Go reanudan su búsqueda de la caja.

21 de julio de 1924.- Alan Devereaux contrata a

unos investigadores para que lleven a cabo una investigación independiente con respecto a la desaparición de su amigo, el profesor Jeremy Winter.

MATERIAL DE REFERENCIA

La siguiente información está disponible para los investigadores:

Si los investigadores visitan el manicomio *Greenacres Homes* (y tiran Charlatanería), descubrirán que el Dr. Phillip Carstairs no es un miembro regular del equipo. Toma algunos casos para los que los doctores del manicomio no tienen tiempo. El único dato a destacar es que insistió en llevar el caso de Jeremy Winter, y no recuerdan que haya hecho esto con ningún otro paciente. Debió de haber visto algo en el pobre Sr. Winter. Después de todo, fue curado y dado de alta en poco menos de un mes.

Nota para el guardián: El manicomio no revelará ninguna información sobre el caso de Winter bajo ningún concepto. Se les dirá que el Dr. Carstairs se encuentra actualmente fuera del país atendiendo a una conferencia psiquiátrica en Austria.

Si los investigadores intentan encontrar más información sobre aquello en lo que el profesor Winter trabajaba, tendrán que acudir al Departamento de Arqueología de la Universidad de Maine (tirada de Charlatanería o utilizar el nombre de Alan Devereaux). Uno de los colegas del profesor Winter buscará en la oficina de Winter, pero encontrará sus ficheros vacíos. La secretaria recordará haber mencionado a la Policía que el profesor Winter se había llevado consigo los papeles la última vez, hace algunas semanas. Los investigadores no encontrarán nada en la oficina de Winter (aunque el Guardián puede dejarles que husmeen).

Si buscan en el apartamento de Jeremy Winter, necesitan una tirada de Charlatanería o utilizar de nuevo el nombre de Alan Devereaux (o incluso mejor, si les acompaña) para que el propietario les permita pasar. Su habitación está muy limpia, y hay algunos libros sobre arqueología y los indios americanos, aunque hay poco de interés. Si alguien logra una tirada de Descubrir, encontrará un trozo de papel junto al teléfono. Tiene algunas direcciones garabateadas; si se siguen conducirán hasta la casa del Dr. Carstairs en Mattawamkeag (mira el mapa de la página siguiente). No hay nada más de interés en su habitación.

Si los investigadores quieren hablar con la Policía del Estado de Maine (tirada de Charlatanería; si algún investigador es investigador privado también puede tirar Suerte) se encontrarán con que la búsqueda fue exhaustiva. También se descubrió que en la casa de vacaciones del Dr. Carstairs habían estado habitando al menos un día o dos y que la mayoría de las pertenencias de Winter estaban allí. De acuerdo con la universidad y Alan Devereaux, su suponía que había llevado algunos papeles con él. No encontraron nada dentro ni fuera de la casa. Tampoco han podido contactar con el Dr. Carstairs.

Si los investigadores visitan la biblioteca, la única cosa que encontrarán será un artículo de periódico fechado el 6 de julio de 1924, del *Bangor Express* (tirada de Buscar

libros). Se trata de un artículo de “relleno” en la página 6, acerca de un residente de Mattawamkeag, Maine, ¡que afirma haber visto a una vaca volando! (mira el cuadro junto a estas líneas).

No hay más información relacionada con los sucesos en la casa de vacaciones de Carstairs. Si los investigadores miran el mapa de Maine y localizan la ciudad de Mattawamkeag, podrán dar con la casa de vacaciones de Carstairs en las proximidades. Si encontraron el trozo de papel con la dirección en el apartamento de Winter, verán que la dirección es correcta. Cuando los investigadores finalmente se dirijan a la casa de vacaciones donde se supone que Winter estuvo (hay 2-3 horas en coche desde Bangor), tendrán que preguntar por la dirección exacta a alguien. La persona a la que pregunten (se deja a discreción del Guardián quién es en concreto) sabrá que la casa que buscan es el lugar donde ese “pofesor” desapareció. Les indicará que la casa queda a tres kilómetros carretera abajo desde la finca de Cappy Capton. Tendrán que guiarse por el buzón (*N. de TK.: que pone el apellido del dueño de la propiedad*).

LA CASA DE VACACIONES DE CARSTAIRS

Cuando los investigadores lleguen al lugar, verán una casa situada en un claro rodeado por densos bosques. La casa se encuentra en buen estado aunque la hierba

ARTÍCULO DEL BANGOR EXPRESS

Eziekial “Cappy” Capton, residente de Mattawamkeag, Maine, afirma haber visto a una “vaca voladora” la noche del 5 de julio de 1924. Conocido por sus vecinos como “Cappy”, dijo que no era la primera noche que había visto a una vaca surcando el cielo.

“Sé que la gente de la ciudad cree que estoy loco, pero sé lo que vi ahí fuera. Era una vaca con alas, volando por el cielo como un avión”.

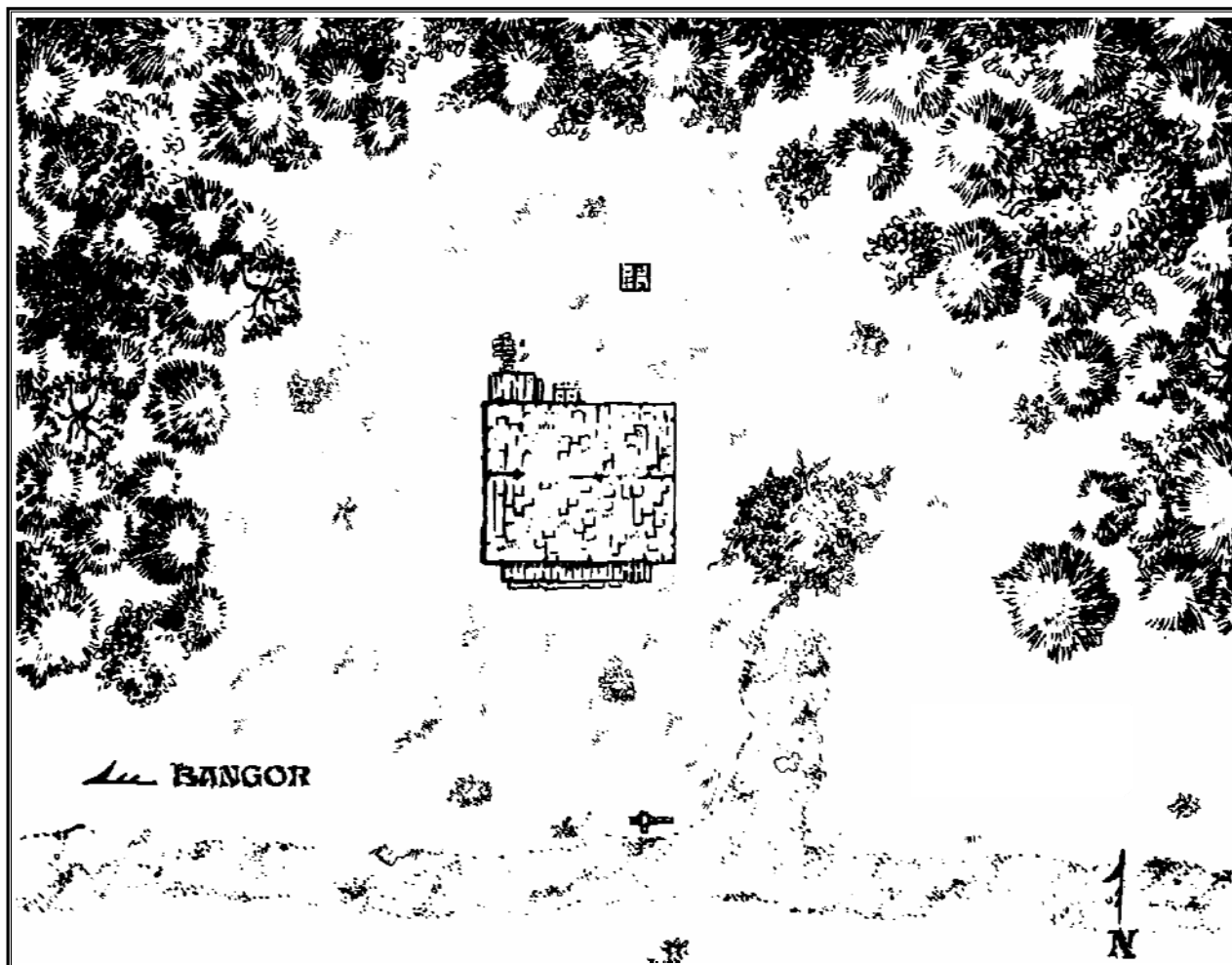
Otro residente local, el Sr. Edwing Feurmacher, dijo: “A la gente le cae bien Cappy. Es totalmente inofensivo, pero bebe demasiada ginebra y así ve esas cosas tan extrañas. El año pasado vio a un árbol caminando por el bosque. No nos sorprende demasiado esto de la vaca”.

alrededor está algo crecida.

Planta baja

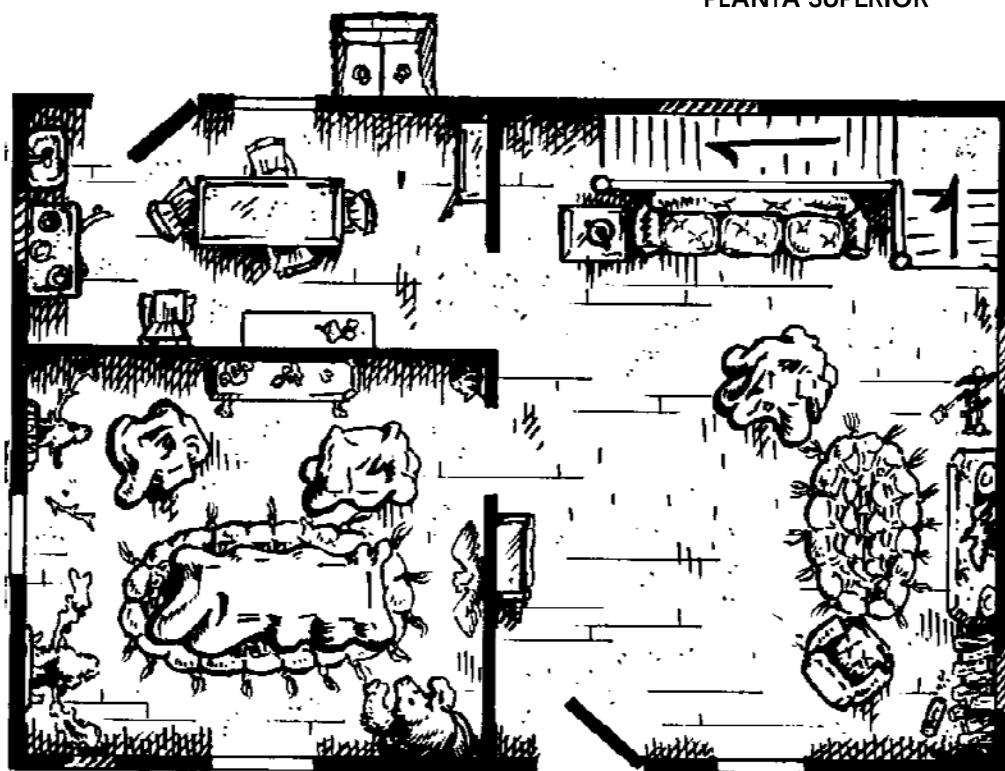
Sala de estar: Al entrar por la puerta delantera y caminar hacia la sala de estar, ven un enorme reloj de pie en la pared oeste, una mesa con una lámpara de aceite en la pared norte, una silla cubierta con una sábana en frente de la chimenea y otra silla sin cubrir. Hay una sábana en el suelo frente a la chimenea, junto con unos trozos de madera y herramientas para la misma.

Si los investigadores examinan la chimenea, verán ceniza en su interior. Con una tirada acertada de





PLANTA SUPERIOR



PLANTA BAJA

1
2

Conocimientos se sabrá que ese **no** es el tipo de ceniza que deja la madera (son residuos de las notas sobre el cementerio indio traídas por el profesor Winter, que fueron quemadas por los Mi-Go). No hay nada inusual en la habitación.

Sala de trofeos: En esta habitación hay dos sillas y una mesa, todas cubiertas con sábanas. Tras ellas hay una mesa de madera con varios candelabros y velas, las cuales están a medio consumir. Colgadas de las paredes hay cabezas disecadas de animales (ciervos, alces) junto a un oso disecado, que se encuentra en la esquina sureste. También hay una sábana tirada debajo de la mesa. No hay nada inusual en esta habitación.

Cocina: En esta habitación hay una mesa con cuatro sillas, una alacena y un horno a leña. También hay una puerta que se abre a la parte trasera de la casa. La alacena contiene unas pocas latas de comida y pan de molde. También hay platos sin lavar y una copa y un plato sobre la mesa. No hay nada inusual en esta habitación.

Planta de arriba

Dormitorio uno: Este dormitorio tiene una cama y un armario cubierto por sábanas. Nunca ha sido utilizada por el profesor Winter y está notoriamente más polvorienta que las habitaciones de la planta baja (a excepción de la sala de trofeos).

Dormitorio dos: Este dormitorio contiene un armario vacío y tres o cuatro sábanas arrugadas en el suelo. Fueron arrojadas en el interior de esta habitación por el profesor Winter que las quitó de los muebles que usaba. Esta habitación está casi tan polvorienta como el dormitorio uno.

Dormitorio principal: Este dormitorio contiene un

armario, una silla, una chimenea (con herramientas y madera), una cama cuidadosamente hecha, una mesita de noche con una lámpara de aceite y una sábana arrugada. El armario está vacío (las ropas del profesor Winter fueron recogidas por la Policía Estatal) y libre de polvo. La chimenea también está limpia y si los investigadores comprueban el tubo, lo verán sorprendentemente limpio. Debería ser obvio para los investigadores que el profesor Winter usaba este dormitorio. No hay nada interesante en esta habitación.

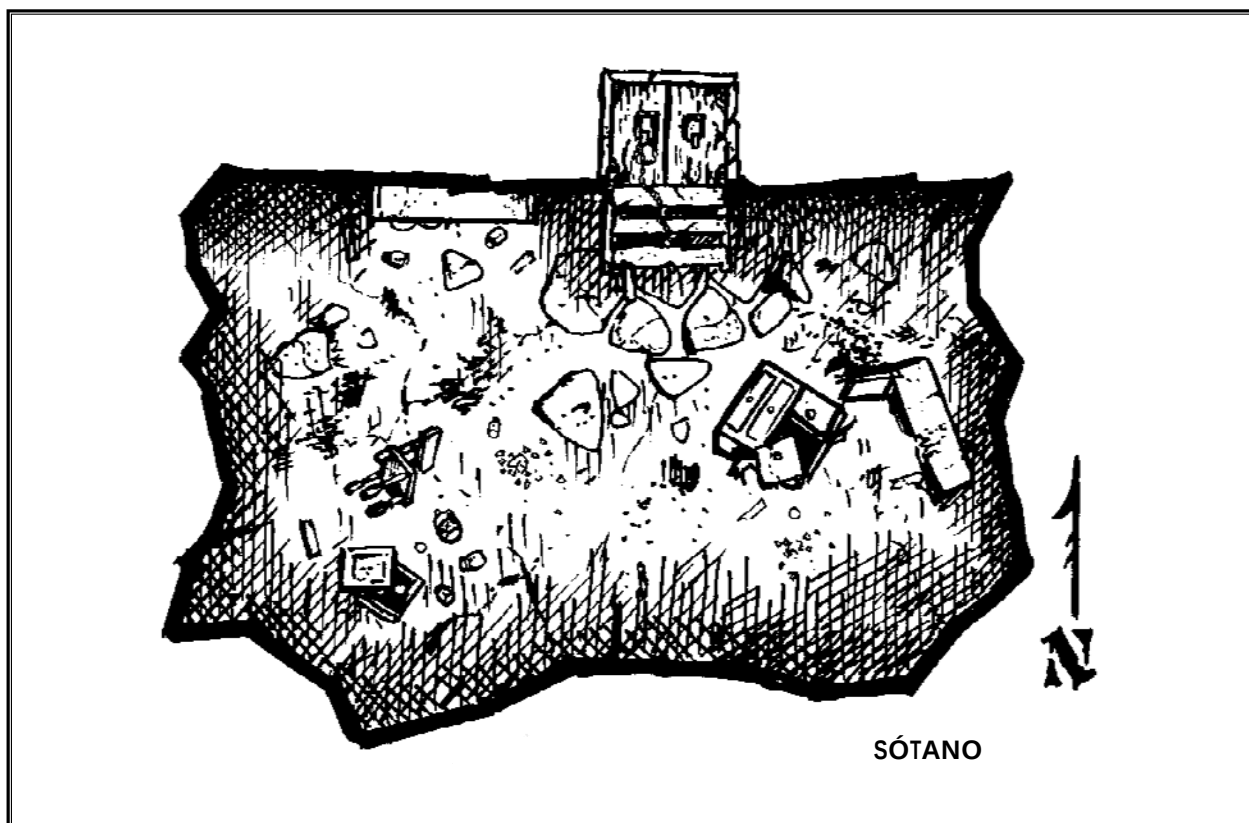
Sótano

Dos puertas en la parte trasera de la casa dan paso al sótano. En la pared norte hay un juego de sábanas junto a algunos tarros en conserva. En la pared este hay una alacena rota y abierta llena de telarañas. Si alguien aparta la alacena, un grupo de ratas aparecerá atacando en masa con un 50% de probabilidades de hacer 1D8 puntos de daño. Si los investigadores se deshacen de las ratas, verán el agujero por donde han llegado. A pesar de que algún investigador estuviera tan loco como para querer intentarlo, es demasiado pequeño para que pase por él una persona.

FUERA DE LA CASA

La casa de Carstairs se sitúa en un claro en medio del denso bosque. Hay un retrete frente a la fachada norte de la casa.

Si los investigadores examinan el exterior de la casa, con una tirada acertada de Descubrir verán un área de hierba que parece haber sido "pisoteada". Éste es el lugar donde los mi-go tomaron tierra y se encaminaron hacia la



casa. Si permanecen por esta área, verán unas huellas muy extrañas. Si se acierta una tirada de Biología se deducirá que las huellas **no** fueron hechas por ningún animal conocido (*Nota para el Guardián: si el escenario lo juegan investigadores con experiencia, con otra tirada de Mitos de Cthulhu se sabrá que fueron hechas por los Mi-Go*).

Los investigadores pueden poner trampas por el bosque. No hay nada que puedan coger. Sin embargo, si no llevan un mapa o una brújula con ellos, tienen que tirar Orientación y si fallan se perderán (obviamente esto sólo se aplica si se alejan de la casa por lo menos dos kilómetros). Una forma de encontrar el camino de vuelta a la casa es haciendo tiradas de Suerte, después de indicar la dirección en la que se encaminan. Al final encontrarán el camino que conduce hasta ella. El Guardián debe tener en cuenta el tiempo que pasen los investigadores en el bosque.

“CAPPY” CAPTON

Los investigadores que quieran hablar con Cappy pueden ir a su casa, a unos tres kilómetros, andando o en automóvil (también pueden toparse con ella cuando se encuentren perdidos en el bosque). Hay un 50% de probabilidades de que esté borracho cuando le encuentren.

Cappy es un individuo muy hablador. Si está sobrio hablará casi de cualquier cosa que los investigadores no quieran escuchar. Toda pregunta tendrá una respuesta incoherente. Si está borracho, se mostrará más hablador y sus respuestas serán incluso más extrañas. Lo único que recuerda sobre el profesor es que le preguntó la dirección, hace unas semanas, a la casa de Carstairs. No sabe nada acerca de su desaparición, y dice que ya le dijo todo lo que sabía a la “polishia”.

Si le preguntan sobre las “vacas volantes” que vio,

empezará a delirar sobre ello. De hecho, será muy difícil hacerle callar. Lo que vio fue un mi-go volando sobre los bosques. No sabe lo que son o qué hacen. No hay nada más que pueda contarles que les sirva de ayuda (a menos que quieran quedarse para oírle hablar sobre los “árboles que pasean por el bosque”).

Los mi-go llegarán a la casa de Carstairs 1D6 horas tras la puesta de Sol. Tomarán tierra en un pequeño claro en el bosque no demasiado lejos de la casa. Desde arriba, se darán cuenta de que alguien está en la casa e investigarán discretamente. Uno de los mi-go se pondrá un disfraz humano y se acercará a los investigadores con el aspecto de Jeremy Winter, mientras otros dos se ocultan en el bosque (*Nota para el Guardián: Si por alguna extraña razón los investigadores se encuentran fuera cuando llegan los mi-go, se encontrarán con el mi-go disfrazado, sentado en una silla en la sala de estar cuando vuelven a la casa*).

Este mi-go les hablará con una voz rasposa y zumbante. Si alguien pasa una tirada de Escuchar, notará que los ruidos habituales de la noche en el exterior (grillos, animales, etc.) han cesado. Si deciden escuchar cuidadosamente oirán un ruido ocasional como de zumbido en el bosque.

Si los investigadores enfocan la luz sobre el mi-go disfrazado mientras camina hacia la casa, éste levantará las manos para taparse los ojos y les pedirá que no le alumbren a la cara; intentará convencerles de que es el profesor Jeremy Winter, se encuentra bien, y ha finalizado con éxito su trabajo. Hablará con una voz áspera y zumbante; explicará que se debe al frío y a un poco de laringitis (*Nota para el Guardián: si el escenario lo juegan investigadores con experiencia, con otra tirada de Mitos de Cthulhu se sabrá que la voz no es humana*).

Los investigadores pueden ponerle en evidencia preguntándole algo que no sepa y debería saber. Si el mi-



go cree haber sido descubierto, intentará salir volando. Los otros mi-go que estaban escondidos en el bosque atacarán a los investigadores. (Nota para el Guardián: Cuando el mi-go abandone su disfraz y muestre su verdadero aspecto para salir volando, los investigadores deben tirar COR. Cuando los otros mi-go aparezcan desde el bosque sólo habrá que tirar de nuevo si se falló la tirada anterior. En caso contrario **no** hará falta.) Portan brillantes cilindros metálicos que proyectan un “haz” de oscuridad hasta una distancia de 20 metros. Si este rayo toca a un personaje es envuelto por el mismo. La víctima queda de repente aislada de la realidad en una negrura sin vistas ni sonidos, más negra que la noche, durante un asalto completo. El coste de COR es de 1/1D10.

Los cilindros de metal funcionan mediante el POD del usuario. Cuando un mi-go quiere “disparar” debe emplear 2 puntos de POD. Un investigador puede operar uno de estos artefactos, pero requerirá una tirada de INTx4. Por supuesto el personaje también debe gastar los 2 puntos de POD (permanente) para accionarlo. Cualquier pifia hará que el objeto se estropee (y no podrá ser reparado).

Si los mi-go reciben un daño superior a la mitad de sus puntos de vida, huirán volando. Los personajes que quieran disparar a los mi-go mientras huyen volando en el cielo nocturno verán sus porcentajes reducidos a la mitad.

Si los investigadores consiguen derrotar (matando o haciendo huir) a los mi-go, ganan 1D6 puntos de COR. Si consiguen acabar con alguno de ellos quizá piensen que pueden usar su cuerpo como prueba de lo ocurrido; sin embargo, cinco minutos después los restos del mi-go empiezan a burbujear y se descomponen irremisiblemente no dejando más que un cieno gris repugnante, que no tarda en filtrarse en el suelo. Los personajes que no tengan evidencias de lo sucedido no serán tomados en serio por nadie (excepto por el viejo Cappy, por supuesto).

EPÍLOGO

Un Guardián con imaginación podría convertir esta aventura en el comienzo de una campaña. Los mi-go (asumiendo que han sido derrotados) no dejan ningún resto al morir y disolverse, pero si se mata a uno de los que lleva un “arma de oscuridad”, ésta quedará ahí para que los investigadores se hagan con ella. A pesar de que no se sepa cómo manejarla, mucha gente estará de acuerdo en que no puede haber sido fabricada por nadie de la Tierra. Esta prueba podría ser suficiente para buscarse un patrocinador en futuras investigaciones. Una buena opción para continuar sería la búsqueda del vil Dr. Carstairs.

¡Buena suerte!
¡Feliz partida!

PERSONAJES

Dr. Jeremy Winter, 36 años, profesor de arqueología “descorporeizado”

FUE 10 CON 8 TAM 12 INT 17 POD 9
DES 9 APA 11 EDU 21 COR 0 PV 10

Habilidades: Arqueología 90%, Buscar libros 70%, Discusión 40%, Historia 60%.

Dr. Phillip Carstairs, 42 años, Psiquiatra y amigo de los Mi-Go allá donde esté

FUE 12 CON 10 TAM 11 INT 15 POD 13
DES 12 APA 8 EDU 21 COR 0 PV 10

Habilidades: Buscar libros 55%, Charlatanería 60%, Mitos de Cthulhu 25%, Psicología 70%, Psicoanálisis 90%.

Alan Devereaux, 37 años, profesor y amigo de Jeremy Winter

FUE 9 CON 12 TAM 9 INT 16 POD 10
DES 8 APA 16 EDU 21 COR 50 PV 11

Habilidades: Buscar libros 70%, Conducir automóvil 45%, Crédito 40%, Discusión 65%, Inglés 95%.

Eziekial “Cappy” Capton, paleto del lugar

FUE 10 CON 12 TAM 7 INT 10 POD 8
DES 12 APA 5 EDU 5 COR 0 PV 10

Armas: Escopeta .12 65%, daño 4D6/2D6/1D6

Habilidades: Lanzar 70%, Ocultarse 75%, Seguir rastros 80%.

Hongos de Yuggoth

	1	2	3	4
FUE	15	12	12	15
CON	12	10	13	10
TAM	14	10	10	9
INT	11	9	9	11
POD	10	13	14	16
DES	14	10	12	11
BD	+1D4			
PV	13	10	10	10
Pinzas	70%	50%	55%	55%
Arma de oscuridad	40%	30%	35%	

Movimiento 7/9 volando

Armadura: Las armas capaces de empalar les hacen la mitad de daño.

COR: 0/1D6.

EL HORRIBLE SECRETO DE LA ISLA DE MONHEGAN

Por Gary Pilkington

La desaparición de una joven lleva
a un grupo de investigadores
a una isla de la costa de Maine.
Sus habitantes son especialmente
extraños y reservados.
¿Por qué odian a “los de fuera”?
¿Qué podrían estar ocultando?
Los investigadores se enterarán
tan pronto como se enfrenten al
Horrible secreto de la isla de Monhegan.

Tras una crisis nerviosa,
el profesor Winter fue internado
en una institución mental.
Después de su milagrosamente
rápida recuperación se le recomendó
pasar unos días en los bosques de Maine
que fueron el origen de su crisis.
Pero ahora el profesor
ha desaparecido sin dejar rastro.
¿Podrán los investigadores saber
lo que realmente ocurrió en
La casa del bosque?



Blog y foro dedicado a *La Llamada de Cthulhu*, el juego de rol de Sandy Petersen ambientado en los mundos de HP Lovecraft y su círculo de escritores.

<http://www.laibibliotecadepnakotos.blogspot.com>

<http://miarroba.com/foros/ver.php?id=1193896>