

LAS MANSIONES DE LA

LOCURA



TRADUCCIÓN DE Á. CONTRERAS,
F. GONZÁLEZ, IAN & ALASTOR T.,
MINAITH Y TECTOKRONOS PARA



AVENTURAS ORIGINALES DE
BEHRENDT, DEWOLFE, HERBER,
MARTIN Y MORRISON PARA



EL SEÑOR CORBITT.....3

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES	3
INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN.....	3
INVESTIGACIONES	5
LA CASA DE CORBITT.....	7
RESOLVIENDO LA AVENTURA.....	13

LA PLANTACIÓN.....14

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN.....	14
PARTE I: EXTRAÑOS ENCUENTROS.....	17
PARTE II: EL VIAJE AL SUR	21
PARTE III: CAROLINA DEL SUR	22
PARTE IV: LA PLANTACIÓN.....	25
PARTE V: LA NOCHE DE YIG	36
LA GUARIDA DE LA REINA SERPIENTE	37
PERSONAJES	40
APÉNDICE: SERPIENTES.....	42
APÉNDICE: MUSGO ESPAÑOL.....	44

EL CASERÓN.....45

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN.....	45
INFORMACIÓN PARA LOS INVESTIGADORES	46
EL PUEBLO DE GAMWELL.....	47
LA FINCA FITZGERALD.....	49
DENTRO DE LA MANSIÓN FITZGERALD	50
DESVÍO HACIA SUDAMÉRICA	53
LA CASA.....	53
EL CLÍMAX	57
ESTADÍSTICAS	58

EL PSIQUIÁTRICO.....60

INFORMACIÓN PARA LOS INVESTIGADORES	60
TERAPIA	61
INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN.....	61
LLEGANDO A LA ISLA.....	62
EL PSIQUIÁTRICO	62
LOS PACIENTES	68
EL RESTO DE LA ISLA	70
UNA POSIBLE CADENA DE SUCESOS	72
RECOMPENSAS Y PENALIZACIONES	75
ESTADÍSTICAS	75

LA MANSIÓN DE LA LOCURA.....76

PARTE UNO: LA INVESTIGACIÓN.....	78
----------------------------------	----

LA RESIDENCIA DE LOS KEETLING	78
LA POLICÍA DE BOSTON.....	80
MUSEO DE BELLAS ARTES DE BOSTON	81
UNIVERSIDAD DE BOSTON	81
INVESTIGACIÓN EN EL PERIÓDICO.....	81
ANDREA PERTANGON	82
EL CLUB DEL MARINERO	84

PARTE DOS: CASA DE SUEÑOS.....89

INTRODUCCIÓN	89
MUSKRAT RAPIDS, PENNSYLVANIA.....	89
LA PROPIEDAD DE GARSETTI	90
EL DESTINO DE LA PIEDRA OSCURA.....	93

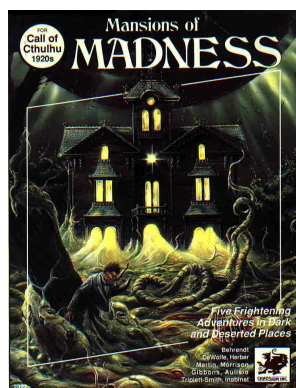
PARTE TRES: LOCALIZANDO A CRATER.....94

LA MANSIÓN DE CRATER.....	94
CONSECUENCIAS Y RECOMPENSAS	97
ESTADÍSTICAS	97

AYUDAS DE JUEGO.....99

AYUDA PLANTACIÓN 2	99
AYUDA PLANTACIÓN 1	99
AYUDA CORBITT 3B	99
AYUDA CORBITT 3A	99
AYUDA CORBITT 2.....	99
AYUDA CORBITT 1	99
AYUDA CASERÓN 4	101
AYUDA CASERÓN 5	101
AYUDA CORBITT 4.....	101
AYUDA CASERÓN 1	103
AYUDA PSIQUIÁTRICO 8	105
AYUDA MANSIÓN 2.....	105
AYUDA CASERÓN 3	105
AYUDA CASERÓN 2	105
AYUDA PSIQUIÁTRICO 6	107
AYUDA PSIQUIÁTRICO 4	107
AYUDA PSIQUIÁTRICO 3	107
AYUDA PSIQUIÁTRICO 1	107
AYUDA PSIQUIÁTRICO 5C	109
AYUDA PSIQUIÁTRICO 5B.....	109
AYUDA PSIQUIÁTRICO 5A	109
AYUDA MANSIÓN 4.....	111
AYUDA PSIQUIÁTRICO 9	111
AYUDA MANSIÓN 5.....	113
AYUDA PSIQUIÁTRICO 7	113
AYUDA MANSIÓN 1.....	113
AYUDA PSIQUIÁTRICO 2	113
AYUDA MANSIÓN 3.....	115

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. Hasta la fecha, la mayoría de las publicaciones han sido traducciones de originales de Chaosium, pero son tantos que nos hemos perdido unos cuantos. Incluso dentro de la línea de suplementos más común (aventuras para los años 20) se han quedado publicaciones sin traducir. “Las mansiones de la locura” (*Mansions of Madness*, a la izquierda tienes una miniatura de su portada original) es una de ellas; fue publicada en 1990 (se ha preparado una segunda edición en 2007, pero todavía no la hemos conseguido) y contiene cinco aventuras creadas por otros tantos autores (algunos de renombre en el juego) detallados en el índice de arriba. La ilustración de portada es de Lee Gibbons y las interiores de Janet Aulisio y Sam Inabinet; los mapas son de Carol Triplett-Smith.

Ángel Contreras ha preparado la traducción inicial, y yo me he encargado del repaso de las aventuras (con ayuda de Minaith para la segunda, Alastor & Ian Team para la cuarta y Fernando González para la quinta), he creado el apéndice del musgo español y preparado la maquetación final.

Esta traducción (la quinta que hacemos de una larga serie de suplementos que, desgraciadamente, nunca fueron —ni probablemente serán— publicados por una editorial en Español) ha sido creada para compartirla a través de *La Biblioteca de Pnakotos*. Espero que la disfrutes mucho.

- Tectokronos, Abril de 2010

EL SEÑOR CORBITT

*Donde los investigadores conocen a su vecino
y su familia un poco más de lo que les gustaría.*

Esta aventura está diseñada para ser jugada por uno o más investigadores, y al menos uno de ellos debe residir en un barrio de clase media-alta o mejor. Al otro lado de su calle vive un amistoso viudo, el Sr. Bernard Corbitt.

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

El escenario comienza un domingo por la tarde en la casa del investigador seleccionado. Éste, y sus invitados (los demás investigadores), se encuentran sentados en torno a la mesa del comedor en la sala de estar. Uno de ellos, al mirar por la ventana, ve al vecino, el Sr. Corbitt, aparcando su automóvil frente a la casa de enfrente. Sin ser consciente de que es observado, sale del coche y abre el maletero, sacando de él dos objetos liados con telas. Uno de los objetos es pequeño y redondo, y el otro tiene aproximadamente el tamaño y la forma de un bate de béisbol.

Una vez en la puerta delantera, los sostiene bajo un brazo mientras hace equilibrios para intentar abrir la puerta con el otro. Entonces el paquete más grande se le cae al suelo del porche provocando un sonoro “plaf”. Las telas se desprenden y los investigadores alcanzan a ver brevemente algo blanco y cilíndrico que destaca en la penumbra. Con una tirada de Descubrir puede distinguirse en uno de sus extremos lo que parece ser la mano de un bebé (COR 0/1D3). Mirando a su alrededor para asegurarse de que nadie le observa, Corbitt vuelve a envolver en las telas rápidamente el fardo, y después de abrir por fin la puerta desaparece en la oscuridad de la casa. Poco después se ilumina la ventana del sótano, tras la que se ve pasar una silueta apresuradamente. Si alguien quiere se puede acercarse discretamente a la ventana y tirar Escuchar, para oír ruidos gorjeantes y la estática de la electricidad.

Todo lo que saben los investigadores es que Bernard Corbitt siempre ha parecido una persona tranquila, inofensiva y normal. Su única rareza es ser un tanto despistado. Tal y como se ha comentado más arriba, vive en una casa grande al otro lado de la calle frente a la del investigador, con quien no ha pasado de los saludos superficiales. Se trata de uno de los más respetados y prominentes hombres de negocios en la zona y la mayoría del vecindario conoce sus hábitos y manías.

Antes Corbitt dejaba la casa durante largos periodos de tiempo, viajando fuera del país para atender al negocio. Sin embargo, en los últimos años se ha ido quedando cada vez más tiempo en casa. Sigue un horario regular, y trabaja cinco días a la semana en su oficina del centro.

Como miembro del club de hombres de negocios a menudo está fuera hasta tarde, pero aparte de eso no parece tener mucha vida social; es el típico viudo cuarentón. Durante los fines de semana suele quedarse en casa excepto los domingos, en los que suele salir por la tarde para regresar normalmente antes de que oscurezca. Si el investigador vecino pasa una tirada de Idea recuerda que sus excursiones

tienen lugar siempre entre las cinco y media y las siete o las ocho. Si se falla esta tirada los investigadores pueden deducir el mismo patrón simplemente observando las idas y venidas de Corbitt.

Hoy, el domingo en el cual tiene lugar la aventura, no hay diferencia, excepto por los extraños y siniestros objetos que Corbitt parece haber reunido en la excursión de esta tarde.

La historia personal del Sr. Corbitt es también bien conocida en la ciudad. Nacido en la localidad, es hijo de Theodore Corbitt quien fundó la pequeña pero muy exitosa *Corbitt Importadores de América*, que ahora dirige y posee Bernard. Tomó el relevo hace catorce años cuando el viejo Corbitt murió accidentalmente mientras padre e hijo escalaban montañas en la India.

Casado una vez, Corbitt es actualmente viudo y vive solo. Su vecino sabrá que su esposa murió hace dos años.

La gente del lugar (incluyendo a los investigadores que vivan allí) sabe que Corbitt es un hombre amable. Una vez estudió medicina, y ha ofrecido a menudo asistencia médica a sus vecinos. Hace dos años le hizo los primeros auxilios a un joven atropellado por un camión lo cual le salvó la vida. A veces se lamenta de haber dejado la facultad de medicina para dedicarse a los negocios familiares pero en seguida dice que no tiene quejas de la vida que ha llevado.

Corbitt es un habilidoso jardinero y suele llevar frutas y verduras obtenidas de su huerta a sus vecinos. En un invernadero en la parte trasera de la casa cultiva orquídeas y otra flora exótica.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Corbitt, un siervo de Yog-Sothoth, se ha vuelto loco (locura indefinida) desde que presencié la terrible muerte de su padre sobre una ventosa cima en India hace catorce años a manos de Ramasekva, un avatar de Yog-Sothoth con múltiples extremidades. La experiencia le provocó la pérdida de una gran cantidad de COR, lo que dañó su personalidad y le causó amnesia parcial, un tanto selectiva.

Poco después se casó con una joven y Yog-Sothoth (que había adquirido la forma de Bernard Corbitt) la dejó embarazada de gemelos. Cuando los dos hijos nacieron nueve meses más tarde, tanto su mujer como el más normal de los gemelos murieron en el parto. El gemelo superviviente, una criatura grotesca, ha sido ocultado durante años en una habitación secreta del sótano, alimentado y modificado quirúrgicamente según las inefables demandas de Yog-Sothoth. Creciendo progresivamente, la criatura pronto cumplirá con su destino, para orgullo de su verdadero padre (y para horror de este mundo de cordura).

La actual forma inmadura de la criatura no es difícil de matar, ni es probable que el cauto y confuso Sr. Corbitt presente un gran problema a investigadores implacables. El des-

año de la aventura es precisamente que el Sr. Corbitt es un vecino de toda la vida, no un extraño, y por tanto no se puede perder de vista que hay que tratarle humana y amablemente.

Además, el investigador que sea vecino del Sr. Corbitt tendrá que tener presente que habría que responder a muchas preguntas si él y sus amigos simplemente se limitan a volar por los aires la casa de Corbitt con dinamita, o si la tirotean con armas de fuego.

La conexión con Yog-Sothoth

Hace catorce años Bernard Corbitt acudió a India junto a su padre, un estudiante aficionado de lo oculto. El viejo Corbitt se había encontrado por casualidad con una villa en la cima de una montaña remota que adoraba a Yog-Sothoth en la forma de un demonio con múltiples brazos y piernas llamado Ramasekva. Haciendo uso de ciertas drogas alucinógenas preparadas por los sectarios, el padre adoró y vio junto con ellos el avatar del dios.

Yog-Sothoth, después de leer la mente de Corbitt, le ordenó llamar a su hijo, prometiéndole poderes más allá de lo imaginable y la vida eterna para ambos. Creyendo que estaba haciendo algo maravilloso por su único hijo, Theodore Corbitt envió un telegrama a América alentando a su hijo a que se le uniese inmediatamente en India. Bernard dejó la escuela médica, para no volver jamás.

En India, Bernard siguió a su padre al interior de las montañas y allí, tras ingerir la droga, presenció la manifestación de Ramasekva. El padre de Bernard fue destruido y consumido por el dios, que después alcanzó y tocó al aterrorizado Corbitt hijo. Impresionado por la inteligencia y la fuerza de voluntad del joven, el dios le convirtió en su siervo. Desde ese instante, con su mente atada al dios, ha vivido para servir a Yog-Sothoth. En su pecho tiene una cicatriz como de quemadura, de unos siete centímetros de ancho, que se asemeja a la silueta de Ramasekva y a partir de la que cualquier estudioso del ocultismo indio podría determinar que Corbitt fue marcado por el dios.

De vuelta de las montañas, Bernard explicó la desaparición de su padre contándoles a las autoridades que se había resbalado y caído al interior de un barranco profundo mientras los dos eran perseguidos por bandidos. El aspecto desaliñado y demacrado de Bernard sirvió para convencer al juez de que su historia era cierta. Tras su regreso a América, rápidamente hizo los arreglos oportunos para hacerse cargo de los negocios de la familia. Su madre, con el corazón roto por la muerte de su marido, no tardó en desarrollar una precoz senilidad y fue ingresada en una residencia de ancianos de Nueva York hasta su muerte tres años más tarde. Desde la pérdida de su madre, Bernard ha sido el único propietario de la empresa.

Después de poco menos de un año tras su experiencia en el Punjab, Corbitt conoció y se casó con la joven Lynn Meyers. Yog-Sothoth alcanzó la mente de Corbitt y demandó el derecho de ser padre de los hijos de la mujer. Utilizando su propio suministro de droga, obtenida a partir de las plantas alucinógenas cultivadas en el invernadero, llamó a Yog-Sothoth. Mientras él se refugiaba en el sótano, un avatar del Dios Exterior, con el aspecto del marido, se acostó con su esposa.

La Sra. Corbitt, que no era consciente de que su embarazo fue concebido por algo no humano nueve meses más tarde dio a luz, en su propia casa por insistencia de su marido. Corbitt fue la única persona que atendió el parto, aunque una enfermera, Mona Dunlap, contratada por Corbitt para que cuidase a su esposa, fue atraída por los chillidos de la mujer. Al abrir la puerta de la habitación, fue testigo del

nacimiento del horrible segundo gemelo. Se volvió permanentemente loca al ver a la cosa y fue hospitalizada en un estado casi comatoso en el manicomio público local, para morir finalmente ocho años después.

Corbitt ocultó apresuradamente al gemelo superviviente en una habitación del sótano especialmente preparada y luego notificó a las autoridades la muerte de su esposa y de su hijo. La condición de la enfermera era imposible de explicar y se teorizó que la pobre mujer debía de haberse venido abajo mientras intentaba salvar al crío. Corbitt aseguró a la policía que no estaba presente en el momento del alumbramiento y acababa de llegar de la oficina cuando se encontró con tan horrendo descubrimiento. La policía, incapaz de encontrar incoherencia alguna en la historia, la dio por cierta.

Bajo el influjo de Yog-Sothoth, Corbitt comenzó a preparar a la criatura en su sótano para vivir en este plano de existencia. Al carecer de miembros, pulmones y otros órganos, Corbitt está adquiriendo las partes necesarias a través de un celador de hospital sin escrúpulos llamado Randolph Tomaszewski. Éste, a cambio de drogas que le suministra Corbitt, rescata ciertas partes de cadáveres que van a ser incinerados y las camufla entre la basura común del hospital, la cual es llevada al vertedero de la ciudad. Corbitt hace un par de viajes semanales a este vertedero, miércoles y domingos por la tarde, para buscar la mercancía de Tomaszewski.

Con el propósito de perfeccionar las técnicas necesarias para modificar al ser, ha sido necesario que emplease muchos años experimentando con órganos y miembros obtenidos de esta forma. Utilizando una combinación de cirugía moderna y magia arcana, creó cierto número de "experimentos" vivientes y semivivientes, la mayoría de los cuales pueden hallarse enterrados en su jardín. Una vez seguro del procedimiento, empezó a injertar pulmones a la incompleta criatura. Después añadió otros órganos, y luego los miembros; muchos miembros.

La criatura está llamada a ser Man-Bagari, una grotesca parodia de su polimembrado padre Ramasekva. Está destinada a ser el Puente, una parte necesaria para La Apertura del Camino. Tras muchos experimentos, Corbitt ha empezado recientemente a añadir numerosos brazos y piernas a la cosa, con un resultado excelente. Las partes consideradas inútiles han sido utilizadas en otros experimentos o para alimentar al siempre hambriento Man-Bagari, que come sólo carne cruda. Las partes que son totalmente inútiles son quemadas junto con los muchos experimentos muertos de Corbitt, que en el jardín sirven de fertilizante para sus magníficas tomateras tan apreciadas en el vecindario.

Actualmente Corbitt se ha dado cuenta de que el crecimiento del casi maduro Man-Bagari se incrementa a un ritmo apabullante, y de que necesita cada vez más miembros pequeños. Además, su apetito se ha vuelto casi insaciable. Corbitt, como buen padre adoptivo que es, está presionando a Tomaszewski para que le provea con más y más partes de cadáveres. Esta noche, Corbitt alimentará a la criatura con un brazo parcialmente podrido y añadirá el casi perfectamente preservado brazo izquierdo de una joven a la creciente colección de miembros de Man-Bagari.

Corbitt continúa con su vida, respetado por sus vecinos y sin mostrar conexiones con Yog-Sothoth o con los horrores que oculta en su sótano. El Guardián debe tener cuidado de que Corbitt no se exponga a sí mismo. No revelará sus habilidades mágicas a menos que tema por su vida o para asegurarse de que no habrá un testigo superviviente. Yog-Sothoth apenas se interesa por la situación, y si el Dios Exterior cree que los investigadores están interfiriendo en sus designios, delegará en Corbitt toda acción contra los personajes más que actuar él mismo.

Es posible que Corbitt considere cualquier amenaza contra su mimada criatura como un ataque a su "familia". Es fiel a Yog-Sothoth y protector del bienestar de la criatura, y hará todo lo que sea necesario para preservar su vida, aunque evitará usar más fuerza o violencia de la necesaria (en realidad es todo un caballero y hay que tener en cuenta que jamás ha matado a nadie, si bien es cierto que ha aceptado que se cometan numerosos asesinatos en nombre de Yog-Sothoth sin dudar ni un momento). Una táctica obvia es simplemente mudarse a un barrio tranquilo de otra ciudad. Llamar a la policía es más arriesgado, pero posible. Sus experimentos con alucinógenos exóticos le han provisto de un conocimiento sobre oscuras toxinas derivadas de las plantas que puede emplear como ataques indirectos contra los investigadores. Algunas de estas sustancias han de ser ingeridas y Corbitt las inyectará en la comida o las echará en la bebida. Otras se transmiten por el aire y podría aplicarlas a una alfombra polvorienta que sacude cuando los investigadores pasan cerca. Su composición provoca que la víctima experimente intensas alucinaciones. Cualquiera que falle la tirada de resistencia sufrirá terroríficas ilusiones sobre monstruos, cataclismos, etc. Los efectos duran 2D4 horas y cuestan a la víctima 1D4 puntos de COR. Los preparados de Corbitt son inusuales, y difíciles de detectar para la actual ciencia forense (25% de probabilidad de éxito).

Como último recurso, llamará a Yog-Sothoth para que destruya a los investigadores. Debería ser condescendiente y responder, y atacará a los personajes con sus esferas de energía plateada. No se recomienda al Guardián la entrada en escena de un ser tan terrorífico como Yog-Sothoth sin el ritual adecuado.

La dañada memoria de Corbitt retiene pocos o ningún recuerdo de los hechos del día a día, especialmente si están relacionados con los Mitos. Desde que es consciente de su problema, ha llevado un diario. Aún así, sólo si es sanado de su locura será capaz de comprender completamente todos los inenarrables actos que ha cometido o permitido que ocurran en los últimos catorce años.

Bernard Corbitt

FUE 10 CON 12 TAM 12 INT 17 POD 19
DES 13 APA 15 EDU 15 COR 22 PV 12

Habilidades: Antropología 70%, Astronomía 90%, Biología 90%, Charlatanería 55%, Chino 55%, Ciencias ocultas 45%, Conducir automóvil 55%, Descubrir 80%, Español 35%, Farmacología 85%, Francés 60%, Geología 45%, Historia 70%, Mitos de Cthulhu 31%, Primeros auxilios 80%, Punjabi 30%, Química 80%, Sánscrito 40%.

Hechizos: Llamar a Ramasekva, Contactar con Ramasekva, Maldición de Azathoth.

INVESTIGACIONES

El periódico local

Si los investigadores buscan entre los números atrasados del periódico local, tanto en las oficinas del periódico como en la biblioteca local, pueden encontrar varias historias de interés (Véanse las **Ayudas Corbitt 1, 2, 3a y 3b**). Una tirada de Buscar libros será necesaria por cada hallazgo, y en el caso de la historia de Tomaszewski además deben llegar sabiendo algo de él para tener la opción de encontrarla.



Bernard Corbitt

Ayuda Corbitt 1

Empresario local muerto en accidente

Se ha tenido noticia hoy de que Theodore Corbitt, propietario de Corbitt Importadores de América, ha muerto víctima de un trágico accidente mientras se encontraba de vacaciones en India. Corbitt, en compañía de su hijo, Bernard, falleció en una caída cuando los dos viajaban por las altas montañas del Punjab.

De acuerdo con las autoridades, los dos estaban de excursión cuando se toparon con un grupo de bandidos de los que suelen frecuentar la zona. Mientras huían montaña abajo, el mayor de los Corbitt aparentemente perdió pie y cayó por un precipicio, lo que provocó su muerte. Su hijo se las arregló para escapar, salvándose finalmente. El cuerpo de Corbitt no ha sido aún localizado y las autoridades temen que pueda haberse perdido, posiblemente devorado por los perros salvajes que merodean por la montaña.

A Theodore Corbitt le sobreviven su mujer, Elaine, y un hijo, Beranrd. En este momento se desconoce si Bernard Corbitt se hará cargo de Corbitt Importadores.

(Fechado hace 14 años)

Ayuda Corbitt 3a

NECROLÓGICAS

CORBITT, Lynn Anne Meyers, 22 años. Falleció durante el parto, en su casa. Graduada en la escuela Pierpoint, la Sra. Corbitt estaba casada con un empresario local, Bernard Corbitt, desde hace dos años. El funeral de madre e hijo tendrá lugar el sábado por la tarde. Le sobreviven sus padres, Edward y Shirley Meyers, y su marido, Bernard Corbitt, presidente de Corbitt Importadores de América.

(fechado hace 12 años)

Ayuda Corbitt 3b

Enfermera hospitalizada tras accidente en la casa de una paciente

Una enfermera profesional, la señorita Mona Dunlap fue admitida ayer en el Manicomio Central tras un accidente que tuvo lugar en la casa de una paciente. Su estado es grave.

La señorita Dunlap, contratada por los Sres. Corbitt para ayudar en el parto de la Sra., sufrió un ataque mientras intentaba salvar al bebé. El Sr. Corbitt regresaba de su oficina el miércoles por la tarde para encontrarse a la enfermera Dunlap inconsciente y a su esposa y su hijo muertos debido a complicaciones en el parto. Los doctores del manicomio afirman que la mujer aún no ha recuperado la consciencia y podría llevar algún tiempo conocer los daños.

(fechado hace 12 años)

Ayuda Corbitt 2

Vecino arrestado por sacrificar animales

La policía anunció hoy que un sospechoso ha sido arrestado por su conexión con la reciente ola de desapariciones de mascotas en el sudoeste de la ciudad. Aunque fue liberado más tarde por falta de evidencias, Randolph Tomaszewski está considerado el principal sospechoso en las recientes desapariciones de casi una docena de perros y gatos de los hogares y terrenos del vecindario en torno al Hospital Central. Tomaszewski es un empleado de dicho hospital, donde trabaja como celador.

Se recordará que muchas de las mascotas desaparecidas han sido encontradas después en parques, normalmente mutiladas o parcialmente devoradas. La protesta pública sobre las atrocidades ha sido contundente y la policía espera descubrir el rastro que les permita cerrar este caso.

(Fechado hace 3 meses)

La conexión con el hospital

Corbitt buscaba a alguien que pudiese procurarle los miembros y órganos que necesitaba. El procedimiento médico actual establece que las partes corporales extraídas han de ser primero envueltas en telas (para evitar que nadie vea de lo que se trata) y entonces ser depositadas en el incinerador del hospital. Ocasionalmente, hay cuerpos que son salvados para los experimentos del hospital y de la escuela médica.

Corbitt ha dado con un celador, Randolph Tomaszewski, quien le selecciona y guarda los que necesita. Tomaszewski tiene la impopular tarea de limpiar las salas de operaciones y de sacar la basura. Modificando el procedimiento normal, simplemente pone algunos de los órganos en la basura. El vertedero del hospital se encuentra en una zona deshabitada y carece de supervisión.

Cuando trata con Tomaszewski, Corbitt se encuentra casi en un estado de posesión y la mayor parte del tiempo apenas recuerda nada de su relación con el celador. Cuando acude al hospital a la hora del almuerzo, le suele llevar los alucinógenos de su invernadero, cosa que Tomaszewski aprecia.

Tomaszewski es un trastornado adorador de Satán que utiliza las drogas suministradas por Corbitt en sus infructuosos intentos por “contactar con el maestro oscuro”. Cree que los órganos son para alimentar a animales salvajes así que han de probar la carne de los niños. Espera que estas bestias sean poseídas por el señor del mal, y empiecen a arrasarlo todo. Es paranoico, sádico y masoquista. Vive en un apartamento de una habitación en la cuarta planta de un edificio del centro, un lugar lleno de la parafernalia de sus equivocadas creencias. Si los personajes dan con él y le plantan cara, se asustará, atacando al personaje más próximo e intentando escapar corriendo por los pasillos. Lo más probable es que un encuentro así tenga lugar en el hospital (o en



Randolph Tomaszewski

su casa) y a varios pisos de altura. Usará la ventana más cercana para intentar escapar, tan solo para caer gritando hacia su muerte. Si los investigadores registran el cadáver, el apartamento o la taquilla en el hospital de Tomaszewski encontrarán dosis de las drogas de Corbitt así como los objetos empleados en sus creencias satánicas.

Randolph Tomaszewski

FUE 14	CON 15	TAM 14	INT 11	POD 10
DES 13	APA 8	EDU 8	COR 15	PV 15

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3+BD
 Patada 40%, daño 1D6+BD
 Presa 75%, daño especial
 Navaja 45%, daño 1D4

Habilidades: Ciencias ocultas 65%, Discreción 30%, Esquivar 40%, Ocultarse 50%.

El manicomio

Si los investigadores se enteran de la existencia de la enfermera, Mona Dunlap, y van a buscarla al manicomio local, se les dirá que murió hace seis años sin llegar a recuperar la consciencia. El psicólogo que le atendía aún trabaja allí y con tiradas de Charlatanería o Persuasión el doctor se mostrará deseoso de hablar con ellos. Puede decirles poco acerca del caso de la mujer, aunque les revelará que, momentos antes de su muerte, la paciente recuperó la consciencia. Sus últimas palabras fueron: “¡Era horroroso! ¡No tenía ni brazos ni piernas ni cara! ¡Debería haber muerto! ¡Debería haber muerto con el otro!”

Buscando basura

Si los investigadores siguen a Corbitt en una de sus búsquedas de basura tendrán que tirar dos veces Conducir automóvil para no perderle de vista ni aproximarse lo suficiente como para levantar sospechas. Si una de las tiradas falla el cauteloso Corbitt les detecta, toma otra carretera y emprende una lenta evasión de tres horas, que más bien parece un paseo de domingo por la ciudad.

Si los investigadores son capaces de evitar ser detectados, el desprevenido Corbitt les conduce al vertedero de la ciudad. Los pájaros vuelan en círculo en el lugar, y los investigadores pueden ver a Corbitt descendiendo por una de las fosas. Una vez dentro, se abre camino hasta unas pilas de basura y saca de ellas varios objetos envueltos en telas. Abre cada una de ellas y descarta aquellas demasiado mutiladas o putrefactas, y conserva las que le parecen sanas y útiles. Cuando ha llenado una o dos bolsas, sale de la fosa. Aquellos investigadores que le vigilen desde la valla deben hacer dos tiradas de Ocultarse para evitar ser vistos, y los que quieran seguirle al interior del vertedero deben tirar dos veces Discreción. Se pueden modificar estas tiradas según las acciones de los investigadores, pero cualquier tirada fallida implicará que Corbitt ha detectado a alguien. Es probable que ignore su presencia, fingiendo no haberle visto. No obstante, desde ahora sospechará del grupo y empezará a hacer planes para distraerles o engañarlos.

Enfrentándose a Corbitt

Si los investigadores visitan más tarde a Corbitt y le preguntan por lo que está sucediendo, sólo revela que ha estado recopilando muestras de cortezas y follaje para sus estudios. Si se le menciona sus frecuentes viajes al vertedero explica que se trata del mejor lugar para reunir cierto tipo de moho de vital importancia para su investigación sobre fertilizantes para plantas. Es más, les ofrecerá una visita a su invernadero

con el fin de demostrar su interés por “*la noble ciencia de la Botánica*” (consulta la sección “El Invernadero”, más adelante).

Si los investigadores prefieren enfrentarse a Corbitt en el vertedero, se asusta ante su llegada. Se mostrará reacio a revelar el contenido de sus paquetes afirmando que son tres ramas con cierto tipo de hongo que andaba buscando. Si los investigadores cogen los paquetes por la fuerza Corbitt intentará escapar hacia su automóvil e ir a casa. Sólo sacará a relucir sus habilidades mágicas si cree que va a morir o que podrían encerrarle en la cárcel. Uno de los paquetes de Corbitt contiene un hígado humano (COR 0/1) y el otro la pierna destrozada de un niño de diez años (COR 1/1D3).

El viaje de Corbitt

Si los movimientos de Corbitt no levantan el interés de los investigadores, un día se acerca a la casa del investigador y llama a la puerta. Cuando aparece el investigador, Corbitt explica que se va de viaje de negocios a Nueva York durante una semana y le pregunta si podría echarle un ojo a la casa de vez en cuando y recoger su correo. A cambio, le ofrece como muestra de agradecimiento una cesta de frutas y verduras recién recogidas de su huerta. El regalo tiene una pinta magnífica (y desde luego anteriores obsequios de Corbitt tenían un sabor estupendo).

Si el investigador le pregunta por el viaje de negocios, replica: “*¿No lo recuerda? Tengo una empresa de importaciones, Corbitt Importadores de América. Tengo que negociar con mis clientes una entrega especial que espero llegue pronto*”.

Si el investigador ya ha hecho algún intercambio con Corbitt anteriormente, le pregunta: “*¿Quiere que le traiga algo? ¿Hay algo que pueda conseguirle? Espero estar en contacto con algunos socios en cuanto vuelva de la costa este*”. Si el investigador le pide algo, Corbitt dice que hará todo lo que pueda. Tras acceder, le da las gracias y se marcha.

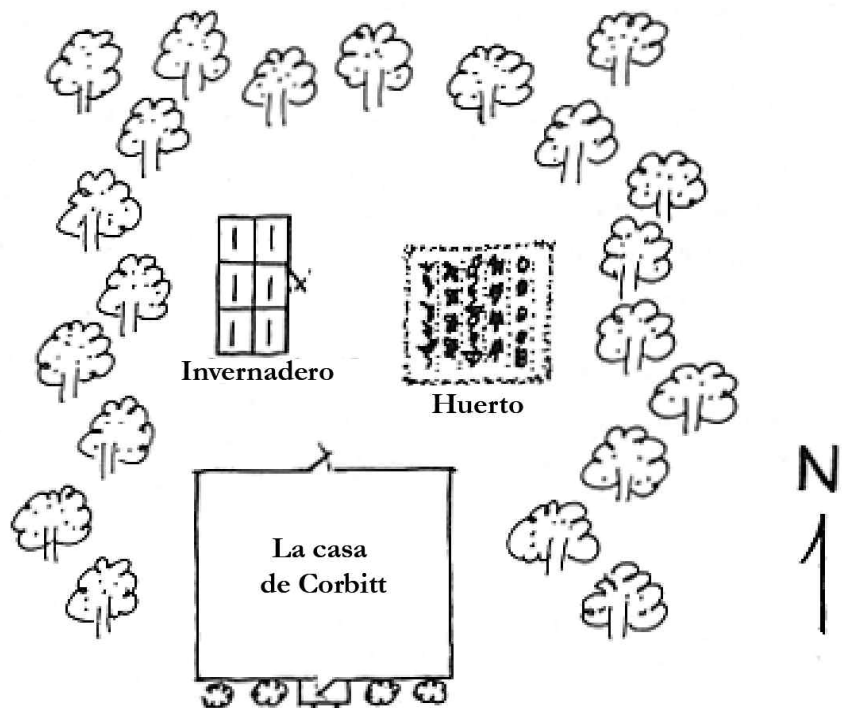
Si Corbitt sospecha que el investigador le ha estado observando, en el presente que le ofrece habrá inyectado un alucinógeno de POT 16. Si un investigador tira Descubrir con un -10% notará pequeños agujeros de aguja en la base de las frutas. Si un investigador consume las frutas tendrá que tirar resistencia o sufrir los efectos de la droga, que incluyen alucinaciones sobre monstruos, gritos, sudor frío y pérdida del control de las funciones básicas.

Si a los vecinos por algún motivo les parece dudoso el estado mental del investigador (como por ejemplo si se dedica a correr calle abajo en calzoncillos diciendo a voz en grito que unos monstruos quieren cogerle) pensarán que no le vendría mal un largo periodo de reposo.

LA CASA DE CORBITT

En la sección siguiente se describen el invernadero, la huerta y el interior de la casa de Corbitt. Este barrio es caro y respetable, y si los investigadores son vistos por un vecino o algún transeúnte entrando a la propiedad de Corbitt, es muy probable que llame a la policía.

La propiedad de los Corbitt



El invernadero

En la parte trasera de la casa de Corbitt se encuentra el invernadero. Aquí cultiva cierta cantidad de plantas exóticas y peligrosas junto con unas cuantas orquídeas inofensivas. Si Corbitt les está enseñando la casa, les permitirá ver tan sólo unos pocos minutos el invernadero, argumentando que las plantas son muy delicadas y sensibles ante el más mínimo cambio ambiental. No estarán en el interior ni un cuarto de hora (pero si los investigadores entran por sus propios medios pueden pasar todo el tiempo que quieran, lógicamente). Cada 15 minutos pueden hacer una tirada de Biología; cada éxito revela lo siguiente (en este orden):

- 1) Muchas de las plantas son especímenes inusuales sólo localizables en las zonas más remotas de Asia, África y Sudamérica.
- 2) Dejando de lado las orquídeas, la mayoría de las plantas de Corbitt contienen poderosas sustancias narcóticas o venenosas, y la colección incluye coca, cannabis, amanita muscaria, dedalera y belladona.
- 3) Dos de las plantas no tienen parecido alguno a los especímenes terrícolas y son de origen inimaginable.

La parra naranja: Una de las peligrosas plantas alienígenas que crecen en el invernadero es una parra que luce grandes hojas naranjas y azules. Si una de estas agrias hojas es masticada, los agentes químicos que contiene estimulan la glándula pineal permitiendo al personaje ver objetos que están fuera de esta realidad. Desafortunadamente también puede ser visto por las criaturas que habitan este mundo, lo cual podría ocurrir eventualmente (tirada de PODx1) o ser provocado intencionalmente mediante la concentración (tirada de POD+INT) en cualquier momento durante 3 horas tras ingerirlas.

Estos escarceos en otra realidad duran POD+1D10 minutos y revelan al investigador una oscura llanura decorada con plantas cristalinas y ocasionalmente por fogonazos de relámpagos rosados. Un investigador puede “explorar” este nuevo mundo, moviéndose por él con un simple esfuerzo de voluntad. Cualquiera que explore este nuevo mundo durante al menos 10 minutos incrementará su porcentaje en Mitos de Cthulhu en 1D4%. Por cada diez minutos invertidos explorando aquí existe un 50% de probabilidades de llamar la atención de los habitantes de este mundo. El primer indicio que tendrá el investigador será la visión de un ser aracnoide avanzando por la llanura directamente hacia él. Con unos dos metros de altura y de aspecto escuálido, la cosa tiene sed de sangre humana. No vacilará en atacar y, a menos que el personaje pueda escapar de esta dimensión alienígena (tirada de PODx3), tendrá que pelear con la criatura. Aquellos investigadores que no hayan masticado las hojas son incapaces de ver al monstruo y contemplarán sin poder hacer nada cómo las ropas y la piel de su compañero se desprenden mientras su sangre es absorbida por la nada. Presenciar este evento provocará la pérdida de 1/1D6 puntos de COR. (N. de TK: Esta situación es similar a lo que se puede experimentar con las gafas del Dr. Cornwallis en la campaña **Los Hongos de Yuggoth**; quizá quieras tenerlo en cuenta si el investigador ya ha probado las gafas de Cornwallis, o bien si ha masticado una de estas hojas y luego busmea en la casa de los Cornwallis en dicha campaña.)

Ser dimensional

FUE 18	CON 16	TAM 19	INT 7	POD 10
DES 16	PV 17	Movimiento	10	

Modificación al daño: +1D6

Armas: 2 Garras 1D8+1D6

COR: 1/1D8

La flor púrpura: La otra planta alienígena del invernadero tiene hojas verde-azuladas con una rolliza flor blanca y púrpura bastante grande. Al sentir la energía vital de formas de vida en movimiento, la planta intenta matar a toda forma de vida convirtiéndola en un fertilizante para sí misma. Después de que un investigador haya estado en el invernadero más de 40-(POD+CON) minutos, la planta se gira silenciosamente hacia el personaje. El investigador tan sólo notará el leve movimiento de la planta con una tirada de Descubrir. Si el investigador continúa sin percatarse de tal amenaza, la planta ataca emitiendo un frío y nebuloso gas que no mata de forma inmediata pero provoca la rápida descomposición de la carne de la víctima.

Aquel investigador que inhale el gas antes de huir del invernadero (fallar CONx4), en los siguientes sesenta segundos, corrompiéndose, pierde 1D3 puntos de daño cada asalto posterior. La víctima sufrirá una intolerable cantidad de dolor mientras su carne se ennegrece y se agrieta como fruta pudriéndose. Este proceso continúa hasta que no queda nada excepto aquellos objetos de metal que llevase el investigador en ese momento. Los testigos pierden 1/1D6 puntos de COR.

La huerta

Si a los investigadores se les ocurre cavar en el gran huerto de Corbitt enseguida serán recompensados con el descubrimiento de los horribles restos de los muchos experimentos del loco. Cajas torácicas podridas, cabezas carcomidas y, lo más pavoroso, las atrocidades quirúrgicas creadas por el alocado Corbitt. Cadáveres sin cabeza con piernas donde debería haber brazos, un tronco humano con seis pies creciéndole de las costillas, numerosos miembros y pedazos inidentificables llenos de barro costarán a los excavadores 0/1D4 puntos de COR.

Entrando en la casa

Finalmente, los investigadores deberían echar un vistazo a la casa en sí. Al menos tendrán que visitarla con el propósito de recoger el correo del ausente importador. Cuando se aproximen a la casa, escucharán como unos cristales rompiéndose y el traqueteo de muebles provenientes de la ventana delantera del sótano. Si miran por la ventana, verán algo vagamente parecido a un hombre saltando en las sombras. Parece ser un ladrón merodeando. Si los investigadores piensan en llamar a la policía, se les puede sugerir que podrían no llegar a tiempo de atrapar al ladrón antes de que huya.

El primer experimento de Corbitt

Con objeto de perfeccionar sus extrañas artes mágico-quirúrgicas, Corbitt practicó durante años con sus primeras colecciones. Algunos de estos experimentos murieron y otros tuvieron que ser sacrificados. Uno de los que ha encontrado particularmente entretenido durante años ha estado rondando la casa. Esta criatura fue creada a partir de trozos humanos descartados y consiste en la cabeza de una mujer con dos brazos brotando de donde normalmente habría orejas y una pierna unida al cuello. La cosa es casi mecánica ya que su cerebro fue reemplazado por un sistema digestivo rudimentario. El experimento, al que Corbitt le permite corretear por el sótano mientras trabaja, da brincos y se mueve de un lado a otro, comportándose a ojos vista como un gato casero.

Las ventanas del sótano están cerradas pero no con el pestillo; una tirada de FUE contra FUE 8 abrirá cualquiera de ellas. Mientras los investigadores se deslizan al interior de la casa, la puerta de la habitación contigua se cierra, como si el ladrón acabase de huir. Si los investigadores le persi-

guen, el experimento, aterrorizado por los intrusos, escapará escaleras arriba e intentará echar el frágil cerrojo de la puerta (FUE 5). De tener éxito, la cosa huirá a las plantas superiores de la casa, conduciendo a los investigadores a una alegre persecución. Si es acorralada, bufa y escupe de un modo amenazador mientras su rostro semihumano se retuerce de miedo.

LA MUJER-COSA CORRETEANTE, el primer experimento de Corbitt

FUE 9 CON 9 TAM 5 INT 5 POD 5
DES 9 PV 7 Movimiento 9

Armas: Carga 30%, daño especial. La criatura puede decidir lanzarse contra quien la acorrale; si acierta la tirada hay que comparar en la Tabla de Resistencia su Fuerza contra la Destreza del objetivo. Si la criatura gana, derriba al personaje, que sufre 1D3-1 puntos de daño. Con la cosa revolviéndose y pateándole, un investigador tardará 1D3 asaltos en volver a ponerse en pie.

COR: 1/1D6

Planta baja

La única habitación de especial interés en la planta baja es el salón, que contiene muchos objetos importantes.

Salón: Esta habitación es utilizada por Corbitt como estudio. Sobre el escritorio hay una colección de libros en una estantería. Los cuatro libros de más interés son una copia en árabe del Corán, un ejemplar de *Veinte experimentos en lo oculto* por el charlatán Dr. Arthur Turnley (sin plus al conocimiento ni hechizos), el bien conocido *True Magick* de Theophilus Wenn (+6%, Multiplicador de Hechizos x2, -1D8 puntos de COR), y un libro con tapas de piel de cobra titulado *La Llave y la Puerta*, escrito en sánscrito. También hay catorce diarios encuadernados en piel que datan del tiempo en el cual tuvo lugar el primer encuentro de Corbitt con Yog-Sothoth, completos hasta el año actual. Una carpeta de anillas negras guarda las notas de Corbitt relacionadas con sus experimentos botánicos.

Si un investigador puede leer *La Llave y la Puerta* sabrá de Yog-Sothoth y su manifestación en forma de demonio Ramasekva, quien arrasa mundos y devora a sus supervivientes. Leer este libro suma un +5% a Mitos de Cthulhu, pero cuesta 1D6 puntos de COR. Contiene el hechizo Llamar a Ramasekva. El hechizo está completo y puede aprenderse con una tirada de INTx3. Lanzar esta peculiar versión de Llamar a Yog-Sothoth no implica erigir una torre de piedra, pero requiere el uso de una de las drogas de Corbitt.

Los diarios describen la vida de Bernard Corbitt desde India. Llevará 10 minutos hojear un volumen. Una lectura profunda se hace aburrida y lleva media hora por diario (*Ayuda Corbitt 4*).

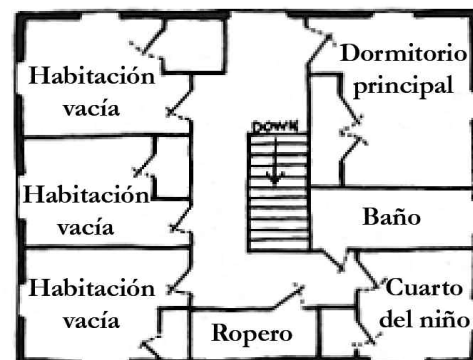
Las complicadas notas botánicas de Corbitt, un tanto emborronadas y desordenadas, pueden ser comprendidas con una tirada de Biología y tratan sobre los experimentos de Corbitt con drogas derivadas de las plantas que crecen en su invernadero. Los investigadores se enterarán de que Corbitt emplea hongos, junto con extractos de muchas otras de sus plantas, para producir la droga que llama "Soma", un ingrediente necesario en la llamada de Ramasekva. Utilizar esta droga eleva su actividad mental, de forma que Corbitt puede contactar exitosamente con Yog-Sothoth en su forma de Ramasekva.

Esta potente droga puede ser preparada correctamente por un investigador que tire Farmacología. Hay una remesa de la droga oculta en una caja india bajo un sofá de esta habitación. La droga puede ser identificada como un alucinó-

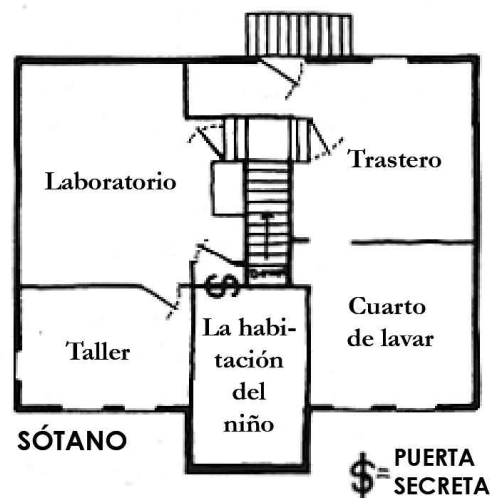
LA CASA DE CORBITT



PLANTA BAJA



PRIMER PISO



SÓTANO

Ayuda Corbitt 4**DIARIOS DE CORBITT**

Hay unas cuantas entradas de interés recogidas en estos cuadros; el Diario Uno es de hace catorce años y el Diario Catorce es del presente año. Las entradas no listadas son muy mundanas, con declaraciones como “No ha ocurrido nada hoy” o “Nueva entrega realizada por la tarde”.

Diario Uno

10 de Septiembre.- Otro embarazoso lapso de memoria. Este diario debería ayudarme a combatir este problema.

13 de Septiembre.- He conseguido la firma de mi madre para que me ceda la propiedad de Corbitt Importadores de América. Parece encontrarse bien en el asilo y espero que puedan darle el trato y la atención que necesita. Temo que su estado continúe disminuyendo rápidamente. La muerte de papá parece haber trastornado su mente. Si supiese mi papel en su muerte, aunque no me siento responsable en absoluto, estoy seguro de que tendría que morir. Jamás comprendería el poder de mi nuevo señor, Ramasekva. ¡Tendría que haber experimentado aquellos instantes en la montaña cuando ÉL apareció en toda su horrible magnificencia! Me habló y me dejó su marca en mi pecho. Luego miró a mi padre y los dos formaron un mismo ser. Antes de devorarlo, le arrancó la cabeza de sus hombros...

29 de Octubre.- He conocido a una joven encantadora en una reunión social, su nombre es Lynn Meyers. He quedado con ella la semana que viene. Mi señor, creo, la aprobaría.

12 de Diciembre.- Tras emplear treinta horas en la ceremonia, he localizado a Ramasekva. Quiere un puente con el mundo, y precisa mi ayuda. He accedido. Mis estudios me han mostrado que Ramasekva es un extraño Asura, un demonio Indio. Se dice que los Asura son dioses antiguos, los únicos que gobernaban antes de la llegada de Shiva. Ciertas cosas tratadas en el libro de Wenn me han llevado a creer que podría estar relacionado con un ser llamado Yog-Sothoth.

Diario Dos

10 de Enero.- Quiero casarme con Lynn y se lo he propuesto. Ella aceptó y hemos acordado que la fecha de la boda sea el 9 de Marzo de este año. Ramasekva me asegura que la fecha es la adecuada.

13 de Marzo.- Habiendo retornado de nuestra luna de miel, Lynn y yo hemos decidido permanecer en la casa de mi familia. En Mayo, si todo va bien, Lynn me acompañará en mi viaje a Caylon para un nuevo suministro de hierbas de té. Éste podría ser el último viaje fuera del país durante un tiempo. Un hombre que planea formar una familia debe echar raíces.

1 de Abril.- He enviado a Lynn a visitar a su madre mientras preparo la ceremonia. No creo que todavía pueda entenderlo. Ramasekva me ha dicho que quiere una unión carnal. Demanda que la unión sea realizada con mi esposa. Tengo que esperar trece días, realizar otra ceremonia y volver a esperar. Ramasekva tomará mi lugar.

14 de Abril.- Realicé la ceremonia esta mañana y Ramasekva acudió. Esperé en el sótano mientras él visitaba a Lynn durante muchas horas. Ella no parecía sospechar nada.

19 de Julio.- Le he dicho a mi mujer que permanezca en la cama, ya que ha enfermado durante el embarazo, debo contactar con Ramasekva. Ha de parir en casa. Mi amo me ha instruido sobre cómo cuidar al niño como si fuese mío.

21 de Noviembre.- ¡Horror y horrores! Mi vida está arruinada. La pobre Lynn atendía a sus labores cuando dio a luz y murió, a pesar de todo lo que hice por salvarla. La enfermera Dunlap entró en la habitación en un mal momento, y cuando vislumbró al niño, perdió la razón. En el intento de ayudarla puedo haber descuidado a Lynn en un momento crítico. De todos modos, ella se ha ido y la culpa es sólo mía. Un segundo niño, un chico, nació muerto, y he arreglado un funeral para los dos. Al hijo de Ramasekva lo he escondido en el sótano. La cosa carece de miembros y parece tener dificultades al respirar. No creo que pueda vivir durante mucho tiempo.

geno por un experto competente, y si es ingerido, cuesta al usuario 1D4 puntos de COR por las visiones cósmicas que revela.

Una segunda tirada de Biología permitirá al investigador aprender sobre las dos especies alienígenas cultivadas por Corbitt y sobre cómo evitar sus ataques. Su procedencia es desconocida aunque Corbitt afirma que las semillas fueron regalos de Ramasekva.

Por lo demás no hay objetos de interés en el escritorio. Dentro de un cajón hay cuatro diccionarios de idiomas: griego antiguo a inglés, sánscrito a inglés, chino a inglés y ruso a inglés. El resto de cajones contienen sobres, papeles, lápices, botes de tinta y un paquete de carpetas vacías.

Segunda planta

Dormitorio principal: Ésta es la habitación de Bernard Corbitt; está relativamente limpia, y el armario sólo está a

un tercio de su capacidad. Una fotografía de la última mujer de Corbitt ocupa un prominente lugar en la mesita de noche. No hay nada de importancia (a menos que los investigadores entren una noche en que Corbitt esté durmiendo aquí).

Cuarto del niño: Ésta era la supuesta habitación para el hijo de Corbitt; está vacía y polvorienta. No se encontrará nada fuera de lo normal aquí.

Habitaciones vacías: Dormitorios utilizados por varias generaciones de los Corbitt. Están sin amueblar y vacíos.

Sótano

Laboratorio: Un extremo del laboratorio está lleno de diversos productos químicos junto a numerosos vasos, probetas, morteros y balanzas. Muchas plantas secas cubren la mesa. En el otro lado de la habitación pueden encontrarse los utensilios quirúrgicos de Corbitt. Escalpelos, agujas, abrazaderas y otros útiles se encuentran colocados en una

25 de Noviembre.- El funeral de Lynn y del niño tuvo lugar. Sus padres tenían el corazón roto y sentían pena por mí. Más tarde les consolé y les prometí permanecer en contacto.

26 de Noviembre.- La ceremonia de Ramasekva me hizo entender al niño. Me dijo que la cosa viviría y que debo emplear los próximos diez años preparando el momento en el que me necesitaría. Cuando llegue la hora, he de equiparle para la vida en la Tierra. Debo proveerle de miembros y pulmones. No debo contactar con Ramsekva hasta que hayan transcurrido diez años y un día.

14 de Diciembre.- He dado con alguien para que me ayude, un hombre llamado Randolph Tomaszewski. Trabaja en el hospital y me asegura que puede proveerme con las partes necesarias para los experimentos que preciso llevar a cabo en los próximos años. Se trata de un tipo desagradable pero necesito su ayuda. He acordado entregarle una pequeña cantidad de las drogas que quiere y, a cambio, intentará cubrir mis necesidades. Quizás mediante su asociación conmigo pueda convertirse en una persona mejor; parece irreligioso y amargado. La semana que viene me dará una vuelta por el vertedero y veré lo que mi cómplice ha podido conseguirme. Los experimentos son todo un desafío, pero confío en poder aprender, especialmente bajo la tutoría de mi señor Ramasekva.

Diarios del Tres al Doce

Nada de importancia para esta aventura se explica en este periodo. Los diarios cubren tres viajes a Oriente, adquisiciones de inusuales orquídeas y otras curiosidades botánicas, encuentros con viejos amigos, asuntos de trabajo y varias entregas mundanas. Los “experimentos” son ocasionalmente mencionados pero no profundiza en ellos.

Diario Trece

25 de Noviembre.- La criatura crece, y el momento ha llegado. Iniciada la ceremonia con Ramasekva, me dijo que con la llegada de la primavera tendría que buscar nuevos miembros y órganos para adherirlos a la criatura (el tiempo de los experimentos ya ha pasado). Como la cosa todavía es joven, utilizaré los miembros y órganos de niños. Mis experimentos demuestran que la mayor parte de los trozos jóvenes se adaptan mucho mejor que los adultos. Las partes no aprovechables las utilizo para alimentarle. Ramasekva desea que el niño pruebe el sabor de tales cosas y dice que es la hora de que crezca.

Diario catorce

19 de Marzo.- Tomaszewski dice que le pido demasiado y afirma estar teniendo dificultades para proveerme con miembros. Las necesidades de la criatura se incrementan y aumenté la potencia de la droga que le entrego, con la esperanza de mantener su cooperación. Temo sin embargo que la droga simplemente exacerbe su trastorno.

Debo admitir sentirme culpable (avivar sus falsas creencias no me parece correcto). Sin embargo, intentar explicarle la verdad sólo serviría para enturbiar su mente. Continuaré con la pantomima de creer en su “Amo”. Valoro los servicios que me presta Tomaszewski por el riesgo que representan.

La mayoría de los órganos están ya colocados y ya he unido unos cuantos miembros. Mis años de experimentos están dando sus frutos.

28 de Marzo, 6 de Abril, 11 de Abril, 19 de Abril, 14 de Mayo, 25 de Mayo.- Estas fechas contienen manifestaciones como las anteriores. El crecimiento de la criatura aumenta el número de viajes al vertedero, para sorpresa (y placer) de Corbitt.

Últimas entradas

Si Corbitt tiene razones para sospechar que el investigador le ha estado vigilando, incluirá sus temores en este diario. Si sabe que los investigadores le han seguido hasta el vertedero o han entrado en su casa, dejará una entrada en la que se lee: “Me siguen. Si no puedo hallar una forma de evitarles, en la siguiente ceremonia con Ramasekva, me veré forzado a solicitar su destrucción”. Otra entrada menciona la posibilidad de enviar a Tomaszewski para tratar con los investigadores.

vitrina de metal.

Cuando se está cerca de la vitrina, puede escucharse el débil sonido de un compresor eléctrico y podría notarse que el cajón de abajo emite una leve corriente de aire frío. Si se abre, los investigadores descubren una cantidad de nervios, tendones y vasijas de sangre humana refrigerados, todos ellos dispuestos cuidadosamente para un futuro uso (COR 0/1). En otra zona del laboratorio hay botes de glucosa y soluciones salinas. El lugar es ligeramente confuso ya que parece servir de sala de cirugía, laboratorio químico y cultivo de plantas. Puede que los investigadores se pregunten por el coste de todo este equipo, ya que varios miles de dólares es más de lo que un hombre es capaz de gastar en su afición.

La habitación del “niño”: El armario en la pared sur del laboratorio está vacío, pero cualquiera que lo abra notará inmediatamente el fétido e inidentificable hedor que domina el espacio cerrado. Cualquiera que investigue y tire Descu-

brir verá que el fondo del armario es un panel que puede ser fácilmente apartado. Si se quita, los investigadores escucharán un lastimero gorjeo proveniente del otro lado; al entrar la luz, podrán contemplar al “niño”. El horror avanza a trompicones por la habitación dirigiéndose hacia los investigadores, porque cree que es su padre que viene a ponerle más miembros y órganos. El aún no desarrollado Man-Bagari alcanza a los personajes con sus múltiples y pequeños brazos, en busca de comida.

El cuerpo de la criatura parece una enorme mucosidad con la consistencia de un pudín pasado. Puede verse un esqueleto en el interior del cuerpo a través de tres grandes accesos de ventilación, cerrados por labios arrugados, mientras la criatura aspira aire rítmicamente, silbando y resollando. Diez piernas humanas, todas de niños, de diferentes colores y tamaños, ocupan la parte inferior del cuerpo, proveyéndole de movilidad, mientras que quince brazos regordetes rodean la zona superior de su retorcido cuerpo, acariciando la nada.



El niño-cosa

La cosa carece de rasgos exceptuando una húmeda boca circular localizada en su parte inferior, que borbotea y susurra suavemente, tal y como lo haría un bebé. La criatura suele detenerse para agacharse a rastrear el suelo con un ruido de succión húmeda, buscando comida.

Los desperdicios de la cosa salen del sistema digestivo mediante un esfínter situado arriba, como una ballena. Un reguero casi continuo de mugre marrón emana de este agujero.

El gimoteante niño-cosa perseguirá a los intrusos por el sótano, buscando comida. Si se le alimenta (sólo aceptará carne cruda) demostrará ser un tanto tratable, si no, será tosca. Sin embargo, en su estadio actual de desarrollo requiere ser alimentado regularmente y si no se hace durante más de veinticuatro horas se volverá peligroso y atacará a cualquier investigador que se le acerque para tratar de devorarlo.

Si Man-Bagari ve una puerta abierta, intentará salir de la casa, corriendo calle abajo con gran curiosidad y entusiasmo, llevándose cosas e intentando eludir a cualquier atacante. No obstante, puede reconocer a su padre adoptivo, el Sr. Corbitt, y obedecerá sus órdenes mientras sean claras.

MAN-BAGARI, el niño-cosa

FUE 25 CON 50 TAM 25 INT 8 POD 22
DES 9 PV 38 Movimiento 9

Armas: 3 Puñetazos 50%, daño 1D3+2D6. El niño-cosa puede hacer tres ataques de puñetazo cada asalto sobre tres objetivos distintos.

Presa 50%, daño especial. El niño-cosa sólo puede hacer uno de estos ataques por asalto, y en este caso no puede realizar ataques de Puñetazo.

Succionar 80%, daño 1D8. Sólo si la víctima ha sido atrapada previamente mediante Presa.

Habilidades: Esquivar 20%, Notar comida 90%.

Hechizos: Ninguno (todavía). Sin embargo, si los investigadores tardan demasiado en acabar con tan desventurada criatura podría llamar a su padre en ese momento de necesidad...

COR: 1/1D10.

Si los investigadores intentan mantener a la cosa viva y feliz se darán cuenta de que requiere al menos un kilo y medio de carne cruda cada día para mantener su apetito saciado. Estos requerimientos aumentan un 10% por semana y su crecimiento se acelera de manera similar. Si los investigadores están lo suficientemente locos como para nutrir a la criatura mientras ésta crece, pierden 1 punto de COR por semana. Pronto notarán los inquietantes cambios que tienen lugar (los inmaduros brazos y piernas de la criatura se vuelven más fuertes y grandes, su tamaño se incrementa y empieza a hablarles).

En sólo un año desde el comienzo de la aventura la criatura alcanza la madurez llamándose a sí misma Man-Bagari, el puente. Todas sus características se doblan y posee 10 puntos de armadura. No puede volar, pero será capaz de saltar hasta 60 metros de altura. En su forma adulta puede retener a una forma de vida, quemándola y drenando su sangre, a razón de 1D4 puntos de CON por asalto, convirtiéndolos en puntos de vida para él; un efecto secundario causa la pérdida de 1D2 puntos de APA por cada punto de CON perdido. Ver a la cosa en este estadio de su desarrollo cuesta 1D3/1D20 puntos de COR.

Man-Bagari será capaz de convocar a Yog-Sothoth simplemente diciendo su nombre (con una voz atronadora) y

gastando 8 puntos de magia. Podrá abandonar este plano de existencia a voluntad. Es el hijo de Yog-Sothoth, heraldo de la apertura final del camino y de la llegada del Dios exterior.

RESOLVIENDO LA AVENTURA

Existen varias formas de resolver este escenario y un número de cosas que pueden ocurrirles a los investigadores. Si los personajes son descubiertos entrometiéndose en los planes de Corbitt primero intentará intoxicarlos con uno de sus alucinógenos, provocando en la víctima los síntomas de la locura. Una solución más drástica es intentar separarlos y después matarlos con veneno o magia. Si los investigadores esperan hasta que la cosa esté próxima a la madurez, Corbitt puede liberarla para que les ataque, ya que el momento de abandonarle está próximo.

Si Corbitt no sospecha de los investigadores, pero ellos saben de la existencia del monstruo, tienen la opción de destruirle, lo cual les reportará 2D6 puntos de COR por el simple hecho de ser conscientes de que esta horrible cosa ha desaparecido. Si comprenden en toda su complejidad su relación con Yog-Sothoth y su papel en la apertura final del camino, la recompensa en COR se incrementará a 2D8+2 puntos.

Si Man-Bagari es destruido, los últimos restos de COR de Corbitt se disuelven, dejando al hombre en un estado lamentable. Los investigadores pueden entregarlo a las autoridades, pero si se dan cuenta de que realmente es su estado mental el que ha provocado todos estos sucesos, podrían inclinarse por ayudarlo a retomar su vida anterior. La exitosa rehabilitación de Corbitt les otorga una recompensa adicional en COR de 1D4 puntos.

Si los investigadores permiten escapar a la criatura, escucharán historias de horribles desapariciones de personas. Comenzarán a aparecer cadáveres quemados y resecaos. Estas historias durarán dos semanas, 1D10 historias en total, y se emitirán por las radios y se publicarán en los periódicos. Cada vez que un investigador escuche una de estas historias sufrirá la pérdida de 0/1D2 puntos de COR.

Si los investigadores prefieren no enfrentarse al monstruo y en cambio recurren a las autoridades, la policía llegará y entrará en la casa. Cuando se encuentren a las criaturas, un oficial de la policía se desmayará y otro saldrá gritando del sótano. Entonces la policía contactará con el USBI (no se llamaría FBI hasta 1935) que, tras llegar al lugar, matará a las criaturas, confiscará los libros de Corbitt, notas y suministros médicos, y ordenará que la casa sea demolida. El Gobierno perseguirá a Corbitt (si todavía vive) y le arrestará por un oscuro cargo. No se volverá a oír hablar del él. A los investigadores se les puede insinuar que ciertas personas dentro del Gobierno son conscientes de la amenaza de los Mitos y que practican una política de desinformación para evitar levantar el pánico entre el público. Se emitirá un comunicado afirmando que la casa estaba infectada con un contagioso virus que requería un control drástico e inmediato. Se decidió quemar la propiedad por el método más expeditivo para acabar con esta amenaza para la salud pública. Permitir que la Policía y el Gobierno federal se hagan cargo del caso les otorgará a los investigadores 1D10 puntos de COR, y si son conscientes de la relación con Yog-Sothoth, será de 1D10+3.

LA PLANTACIÓN

*Donde los investigadores examinan los secretos de un pantano en el sur profundo,
y descienden al interior de la guarida de un ser de pasiva disposición,
pero que exhibe una insaciable voracidad.*

Esta aventura está destinada a investigadores que hayan tenido al menos alguna experiencia con los Mitos de Cthulhu. Aunque las habilidades académicas pueden resultar de ayuda, han de tenerse en cuenta las violentas trifulcas con sectarios, zombis, serpientes venenosas y con los perversos hombres serpiente. Un buen porcentaje en habilidades de combate es casi esencial.

El comienzo de la aventura se sitúa en Arkham aunque a discreción del Guardián podría tener lugar en casi cualquier ciudad de Estados Unidos siempre y cuando haya una universidad cerca. Uno de los personajes gancho, el profesor Albert Gist, da clases en este centro. Hasta esto podría no ser necesario. La profesión de Gist puede ser alterada a elección del Guardián.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Los investigadores serán peones involuntarios de Yig, el Prímenio y dios de los hombres serpiente. Yig ha montado en cólera por culpa de una antigua hechicera serpiente, quien durante años ha estado absorbiendo la energía de los sacrificios y rituales mágicos dedicados a él. Esta depravada y abotargada mujer serpiente habita en un viejo templo subterráneo bajo un pantano en Carolina del Sur. Yig ha aguantado ya demasiado a esta intrusa y pretende utilizar a los investigadores y a un hechicero hombre serpiente como las herramientas de su venganza.

Los investigadores se sumergirán en esta aventura mediante un joven de Carolina del Sur llamado Joe, que ha viajado hasta Arkham en busca de Albert Gist, hermano de Caleb Gist, propietario de la plantación donde su familia vive y trabaja. El malvado Caleb ha raptado a su hermana mayor y pretende sacrificarla en una próxima ceremonia a Yig. Caleb y sus seguidores disfrazan sus ceremonias a Yig como rituales a Dambala, el dios serpiente del folclore Obeah. Los rituales Obeah son una práctica que, hasta cierto punto, está permitida en algunas zonas del sur. Caleb se las ha arreglado para engañar a las autoridades locales pero hasta él mismo ha sido embaucado por la hechicera serpiente. Toda la energía de sus rituales a Yig está siendo absorbida por ella y utilizada para sustentarse. La hechicera, al igual que un dios, le ha enseñado a Caleb cierto número de secretos mágicos en compensación por los rituales llevados a cabo y Caleb cree honestamente estar tratando con Yig.

Aunque los investigadores puedan pensar en un principio que la solución es tan simple como deshacerse de Caleb y salvar a la hermana de Joe, pronto se enterarán de que su objetivo es mucho más difícil. Ya sea mediante los mensajeros de Yig o a través del hombre serpiente sabrán del propósito real de su visita a la plantación.

La aventura se presenta en cinco partes, en este orden:

Parte I: Extraños encuentros

La aventura comienza con un casi accidente de tráfico; los investigadores conducen en una tarde de tráfico denso cuando un niño (Joe) aparece repentinamente en frente de su vehículo. El niño está ligeramente herido, probablemente sin gravedad, y les pide ayuda para llegar a la residencia de Albert Gist, que no vive lejos de Arkham. Al ayudar al niño a dar con el lugar, conocen al aparentemente inocente Albert Gist para verse involucrados en un tiroteo cuando los sectarios que persiguen a Joe irrumpen en la casa. Ya dentro de la historia, los investigadores serán conducidos a Carolina del Sur.

Parte II: El viaje al sur

Tanto si los investigadores eligen viajar en tren como en automóvil no podrán distinguir a los sectarios que les siguen. Un zombi enorme será enviado contra ellos... un enemigo al que deben plantar cara y derrotar.

Parte III: Carolina del Sur

Al llegar a Charleston, los investigadores probablemente tendrán al menos una noche y parte de un día para investigar en las fuentes locales (bibliotecas, periódicos) antes de la llegada del amigo del profesor Gist, Elihu Winsworthy. Winsworthy les llevará a la plantación. En el camino disponen de tiempo para detenerse en la pequeña ciudad de Walterboro y en el almacén de Gist, encontrándose con dos posibles aliados: el sheriff del condado de Colleton Virgil Trucks y el reverendo Isaac Hilson.

Parte IV: La plantación

Los investigadores podrán pasar la noche en la deteriorada mansión de la familia Gist. Conocerán al dueño, Caleb Gist, a su señora Elly, al malicioso capataz Rafe Bodeen, aparceros inocentes, adoradores de Yig y, finalmente, un antiguo y mortífero hechicero hombre serpiente, venido aquí, como los investigadores, para cumplir con los designios de Yig.

Parte V: La noche de Yig

La perversa ceremonia tendrá lugar con toda probabilidad la noche tras la llegada de los investigadores. Tendrán una oportunidad de presenciar los depravados rituales y, tal vez, ser capaces de evitar el espantoso sacrificio de la hermana de Joe a un antiguo dios. Durante la ceremonia los siervos de la mujer serpiente hechicera aparecerán, excavando por sus fangosos túneles para raptar a los despreocupados sectarios embelesados con las celebraciones. Estos mugrientos cavadores regresarán al templo enterrado de la hechicera, la guarida de uno de los marcados por Yig para vengarse. Dos policías secretos de Charleston podrían presentarse y los investigadores tal vez quieran solicitarles ayuda.

Reparto de los personajes importantes (en orden de aparición)

Joe: Este niño de 12 años de edad llegó a Arkham buscando ayuda para su familia. Busca a Albert Gist, hermano del propietario de la plantación, Caleb Gist, con la esperanza de que le auxiliará. Aunque asustado de ambos hermanos, ha sido conducido inconscientemente aquí por Yig con el propósito de inmovilizar tanto a los investigadores como al mayor de los Gist. Joe se topará primero con los investigadores.

Últimamente Joe ha sido víctima de inquietantes sueños... sueños enviados por los mensajeros de Yig, que quiere que Albert Gist y los investigadores le ayuden a deshacerse de la gigantesca reina serpiente. Con este fin ha manipulado los sueños de Joe para mostrarle el peor final posible: el sacrificio de su hermana durante los rituales planeados por Caleb Gist. Joe tiene en su costado izquierdo la marca de Yig, y es probable que durante algún punto de la aventura los investigadores descubran al niño durmiendo y siendo visitado por uno de los mensajeros.

Profesor Albert Gist: Gist, de 44 años, es inteligente y educado, un profesor invitado de psicología en la Universidad Miskatonic. Está cuerdo pero inestable, obsesionado con los misterios del ocultismo y los poderes latentes de la mente humana. Habiendo tenido un pálpito de la auténtica situación en la plantación, pretende utilizar a los investigadores como guardaespaldas y ayudantes mientras determina los hechos. Con la creencia de que Caleb podría haber hecho un gran avance de carácter oculto, se muestra curioso y excitado. Aunque fingirá estar interesado en el bienestar de los aparceros, le importan realmente poco. Comparte el legado de los Gist y, como su hermano Caleb, desea profundamente contactar con lo que él llama “las fuerzas exteriores”. Albert puede intentar reemplazar a su hermano como líder de la siguiente ceremonia a Yig.

A pesar de que tendrá que tirar COR y perderá puntos, no estará sujeto a la locura provocada por cualquier manifestación de Yig o de sus poderes. Su obsesión por contactar con Yig es prácticamente una locura en sí misma.

Rafe Bodeen: Éste es el nuevo capataz de la plantación, contratado recientemente por Caleb Gist. Una enorme masa de 28 años, aparecerá primeramente en Massachussets, intentando secuestrar o matar al pequeño Joe. Si Bodeen no acaba muerto o bajo arresto regresará a Carolina del Sur, alertando a la plantación para mayor dificultad para el grupo.

Sheriff Virgil Trucks: El sheriff del condado de Colleton se encuentra instalado en Walterboro, junto a la ruta hacia la plantación. Es bastante consciente de que algo no va bien con Caleb Gist, pero aún no se ha decidido a realizar un movimiento contra él. Caleb es un terrateniente con una considerable influencia local. Las grandes masas de adoradores que han aparecido últimamente en la plantación, aparentemente para adorar a Dambala, también le disuaden de involucrarse activamente. Su pequeña fuerza de hombres no podría enfrentarse a tan grande y bien armado grupo de sectarios decididos a resistir. Sin embargo, el reciente asesinato de un detective de Charleston ha despertado su ira. Su papel no está definido y podría ser utilizado por el Guardián según crea conveniente. Su presencia en la zona servirá para prevenir tanto a los investigadores como a Caleb Gist de cometer actos violentos previos a la ceremonia.

Reverendo Isaac Hilson: Un predicador baptista negro con una gran fe y una casi mágica capacidad de recuperación. Como cristiano riguroso, critica a todas las religiones paganas, especialmente las prácticas que tienen lugar en la plantación de Gist. Al igual que el sheriff, su papel está in-

definido y el Guardián es libre de utilizarlo. Podría contactar en secreto con los investigadores en busca de ayuda, o podría aparecer en el último momento con una turba portando antorchas, cantando himnos, en un intento de erradicar el nido del mal. Si fuese necesario, puede llegar en el momento justo, cuando todo parezca perdido.

Caleb Gist: El hermano menos respetable de Albert Gist y propietario de la plantación. Caleb, de 41 años, se ha obsesionado, como todos los Gist, con los misterios de lo oculto. Durante muchos años ha estado bajo la influencia de la oculta hechicera serpiente, confundiéndola con Yig. Inconscientemente sirve a la reina y, a cambio, él y su “ama de casa”, Elly, se benefician de lo que les enseña. La hechicera absorbe codiciosamente todas las energías mágicas liberadas por las celebraciones de Caleb a Yig.

Caleb odia a su hermano, Albert, y no le hará ninguna gracia que aparezca, especialmente debido a que lleva a remolque a un ramillete de investigadores entrometidos provenientes del norte. Desconfiando de sus intenciones, preferiría matarlos y arrojar sus cuerpos al pantano, pero la hora de la gran ceremonia está cerca y no quiere tener al sheriff pegado a él. Intentará incomodar a los investigadores tanto como la hospitalidad sureña (y la ley) lo permita, con la ferviente esperanza de que tendrán algún “accidente” mientras merodean en torno a la casa o el pantano. Conoce el secreto para crear zombis y tanto Elly como él pueden convocar serpientes venenosas. Si los investigadores sobreviven a estos peligros y todavía insisten en permanecer allí durante la ceremonia a “Dambala”, les advertirá seriamente que no se acercarquien al lugar de los ritos, diciendo que los hombres blancos “no son bienvenidos allí”. Entonces abandonará la casa sigilosamente y se unirá a los sectarios.

Aunque Caleb será cauto al intentar herir a sus huéspedes, realizará un esfuerzo activo por eliminar al pequeño Joe en cuanto surja una oportunidad.

Elly: Esta joven mujer negra trabaja como doncella en la casa de la plantación, y lo que es más importante, se trata de la amante de Caleb y es la gran sacerdotisa del culto a Yig. Es maliciosa, astuta y capaz de preparar tanto venenos como filtros de amor. Puede atraer serpientes y ayudará a Caleb a asegurarse de que los investigadores no interrumpen la próxima ceremonia. Como oponente puede llegar a ser más peligrosa que Caleb.

El hombre serpiente: El hombre serpiente de esta aventura está mágicamente disfrazado como un sacerdote vudú y, como los investigadores, ha sido atraído aquí por Yig para castigar a la abotargada reina serpiente. Aunque es consciente de lo que Yig espera de él, realmente sirve a su dios sólo porque cree tener pocas opciones. Es muy probable que los investigadores se encuentren ante un molesto aliado.

Se presenta a sí mismo como un amigo y aliado de Caleb Gist y le ha ayudado a hacer “correcciones” en sus rituales. Estas correcciones se supone que permitirán llamar finalmente a Yig, algo que la familia Gist ha intentado lograr durante casi un siglo. Desprecia a Caleb (como a todos los humanos) y simplemente está haciendo uso del propietario de la plantación para cumplir con las demandas de Yig. Nunca ha habido ningún error en los numerosos intentos de Gist por llamar a Yig: únicamente la presencia de la hechicera ha provocado que las llamadas no tuviesen éxito.

El hombre serpiente ha incluido un sacrificio humano en la ceremonia, afirmando ser una parte esencial del ritual. Esto es mentira, sólo lo ha incluido para divertirse. Cuenta con Caleb para dirigir la ceremonia (aunque Elly o él mismo podrían servir en un momento dado), y para este fin le ayudará a protegerse contra los incontrolables extraños. No obstante es posible que informe a los investigadores de lo

Yig

Si bien es uno de los que en los textos antiguos llaman Primigenios, Yig es uno de los menos peligrosos de estos seres alienígenas y terribles. Durante siglos, principalmente en el suroeste de América del Norte y la región de los Andes de América del Sur, Yig ha sido adorado por varias tribus amerindias así como por las Huari, anteriores a los Incas. Los Toltecas, Mayas y Aztecas también rendían tributo a Yig (bajo nombres como Quetzalcoatl y Kukulkan), y también muchas de las primitivas tribus del norte de América. Con la llegada del hombre blanco y la destrucción de las civilizaciones indias, Yig ha sido olvidado por la mayoría de las tribus y es venerado sólo esporádicamente, como mucho.

A pesar de su semibenébola reputación, los pocos indios que siguen honrando a Yig conocen su verdadero carácter. En los meses de agosto, septiembre y octubre, los hambrientos reptiles de Yig despiertan al dios y éste camina por las llanuras y desiertos de Norteamérica buscando comida. Se dice que en estas épocas, algunos miembros de los Pawnee, Wichita y Caddo practican rituales tam-tam durante toda la noche para intentar alejar de ellos al dios devorador, manteniendo a su pueblo a salvo.

A Yig le sirven sus Hijos, las Serpientes Sagradas de Yig. Éstas son grandes serpientes, a menudo una versión venenosa de las serpientes comunes del área. Estos especímenes son siempre mucho mayores que un miembro normal de la especie y son fácilmente identificables por la media luna blanca en la cabeza. Su veneno es con mucho más potente que el de sus parientes normales, y un mordisco de una serpiente sagrada de Yig suele llevar a una rápida y dolorosa muerte. Las serpientes sagradas muestran una inteligencia y astucia que van más allá de la capacidad de las serpientes comunes, y además sirven como mensajeras de Yig. Estos mensajeros son enviados directamente por Yig, para llevar a los humanos (u otros seres) sueños y vagos destellos de los eventos futuros. Los mensajeros se acercan sigilosamente a los humanos dormidos, e introduciendo sus lenguas en la oreja del individuo le inducen los extraños sueños. Experimentar uno de estos sueños cuesta a un humano 1D3 puntos de Cordura y deja al durmiente con lo que parece una clara precognición sobre las cosas y la gente. Estos sueños, que medio se recuerdan, no predicen el futuro exacto que va a ocurrir, pero sí uno de los posibles. Yig muestra el futuro que más convenga para que el humano actúe según sus deseos. Yig sólo puede enviar sus mensajeros desde una zona en la que se le sacrifique, y por eso no contacta directamente con Gist y los investigadores.

Ocasionalmente, ciertos individuos son elegidos para recibir la “bendición” de Yig. Estos individuos llevan la marca de la media luna blanca, normalmente oculta bajo un brazo, y mantienen una relación especial con el dios. Aquellos que llevan su marca son inmunes a la mordedura de las serpientes normales, y las serpientes sagradas de Yig no atacarán a una persona que lleve su marca (salvo que las envíe el propio Yig). En pago, estas personas se convierten en siervos de Yig y no pueden obrar en contra de sus deseos. Yig los puede obligar a servirle en cualquier momento y lugar, contactando con ellos mediante sueños. Si un sirviente de Yig se negara a obedecer, sería inmediatamente rastreado y asesinado por las serpientes sagradas.

que está ocurriendo realmente y les reclutará en la lucha contra la reina serpiente. Puede explicarles que, al igual que él, han sido manipulados por Yig y que existen pocas alternativas.

Los sectarios humanos: Los adoradores de Yig se muestran como seguidores del Obeah y afirman adorar a Dambala, el dios serpiente. En realidad adoran a Yig, un ser mucho más siniestro que Dambala. Últimamente han estado realizando ceremonias en la plantación cuatro veces al año, están bien organizados y son violentos. Al igual que Caleb y Elly, han sido engañados por la reina serpiente. Caleb ha invitado a una horda de más de 150, en un intento de asegurar la venida de Yig.

La hechicera serpiente: Desconocido por todos excepto por el hombre serpiente, bajo el pantano vive un gran y poderoso ser, una gigantesca y antigua hechicera de los hombres serpiente, S'sruaxxa. Este repugnante ser, culpable de crímenes demasiado viles incluso para los hombres serpiente, ha morado durante millones de años en el interior de su arcaico templo, encerrada allí hace eones por otros de su raza. Vive eternamente, medio despierta, medio dormida, conservada por su magia y atendida sólo por sus sirvientes (reptiles de tamaño humano creados a partir de su propia carne y sangre, y capaces de cavar hasta la superficie para cazar alimentos para su ama). Estos siervos son la causa de los “agujeros del Diablo” que se tragan a perros, reses y, ocasionalmente, hasta personas.

Hace miles de años la hechicera sintió la llegada de seres sensitivos (humanos) y contactó con estos entes primitivos mediante los sueños. Creyendo equivocadamente que era un

dios, estos primeros humanos la adoraron y finalmente erigieron un altar de piedra sobre la tierra en la que se encontraba sepultada. En el siglo pasado el culto de la hechicera pasó de manos de los indios locales a los sectarios dirigidos por Gist. La hechicera se alimenta de las energías mágicas generadas en estos rituales.

Yig: Yig, ofendido por la reina hechicera y su felonía de usurpar los rituales dirigidos a él, está manipulando el destino. Mediante sus mensajeros ha atraído al hechicero hombre serpiente y ahora pretende guiar a los investigadores, planeando utilizarlos como instrumentos de su venganza.

Aunque seguramente preferirían no ser agentes de Yig, una vez en Carolina del Sur debería llegar a ser evidente que tienen poco donde elegir. Atraídos aquí por Yig, se espera que cumplan con su papel en el plan del Primigenio. Tanto el hombre serpiente como las serpientes sagradas de Yig trabajarán para evitar que los investigadores abandonen la plantación antes de que la hechicera sea desenmascarada y castigada. El plan de Yig es usar a los recién reclutados agentes para atacar o distraer de algún modo a la hechicera durante la ceremonia de llamada. Con la atención de la mujer serpiente desviada, Yig será capaz de tomar ventaja en el hechizo y, a través de él, entrar en este mundo y culminar su venganza.

Serpientes: Serpientes normales, salvajes y mágicamente hechizadas, juegan un papel fundamental en este escenario. Para un estudio extensivo de su rol, consulta el apéndice al final de esta aventura.

PARTE I: EXTRAÑOS ENCUENTROS

Es una tarde soleada y los investigadores se encuentran en su automóvil, yendo a alguna parte (a la biblioteca, a clase, al trabajo) cuando un niño negro aparece en mitad de la calle; el conductor tiene el tiempo justo para frenar. Con una tirada de Conducir automóvil hará detener el coche, golpeando al chiquillo en el pie y causándole 1D2 puntos de daño (magulladuras y cardenales). Si la tirada es fallida le golpeará mucho más fuerte, haciéndole caer al suelo y 1D6 puntos de daño (con un 6 se le romperá el brazo y requerirá asistencia). En cualquier caso el niño precisará algún tipo de ayuda médica. Si eligen ignorarlo, un policía que presencié el accidente saltará a escena. El oficial empieza a hablar sobre rellenar un informe del accidente, acudir a comisaría, futuras citas, etc. Aquellos investigadores que quieran evitar enredos deberían ofrecerse a llevar al niño al doctor más cercano o al hospital, y probablemente hacerle los primeros auxilios allí mismo. El policía quedará satisfecho ante tales esfuerzos y, haciendo que se lleven al niño, les dejará marchar.

Pasarán la hora siguiente o así con el herido, y durante este tiempo tendrán la oportunidad de enterarse de por qué está en Arkham. Joe posee un distinguible acento sureño y los investigadores pueden preguntarle qué hace tan lejos y solo.

“Mi hermana se encuentra metida en un problema”, explica. “Esperaba encontrar al amo Gist aquí. De alguna forma sé que querrá ayudar”.

Conforme la historia del chico se desarrolla los investigadores se quedan asombrados al enterarse de que ha viajado, completamente solo, desde su casa en la lejana Carolina del Sur, en busca de Albert Gist. Joe ha cubierto los más de 1600 kilómetros desde ese estado en tren, coche y a pie, en poco más de una semana. Los investigadores se dan cuenta de que sus pies desnudos están arañados y con cortes. Si se le pregunta cómo sabe que Albert Gist vive en esta ciudad (hasta parece que desconoce el nombre de la ciudad en la que se encuentra) simplemente se encoge de hombros y responde: “No lo sé. A veces tengo presentimientos”.

Una tirada de Psicología permite a un investigador notar que el niño parece alterarse cuando habla sobre su hermana. Si se le presiona a este respecto, responde con desgana: “Algo malo está ocurriendo en casa. Tengo que ver al amo Albert. El amo Caleb no es bueno”.

Otras preguntas no ofrecen información adicional, pero Joe pregunta si pueden ayudarlo a encontrar al “amo Albert Gist”. El niño está angustiado, casi desesperado por la preocupación.

Si algún investigador trabaja o estudia en la Universidad Miskatonic, con una tirada de Conocimientos recordará el nombre. Gist se encuentra en Arkham como profesor invitado en la universidad, donde da clases de Psicología. Este investigador puede enterarse de dónde vive Gist visitando el edificio de administración de la universidad. De otra forma, con un vistazo a la guía telefónica localizará la entrada del profesor Albert Gist. Vive al sudoeste de la ciudad, a unas ocho millas desde el centro de Arkham. Tan sólo los investigadores más crueles rehusarían llevar al niño herido.

Encuentro con el profesor Albert Gist

(Nota para el Guardián: durante este encuentro los investigadores tendrán varias oportunidades de involucrarse en el problema de Joe y Al-



Joe



Profesor Albert Gist

bert Gist. Primero, la simpatía hacia el niño herido; además deberían mostrarse intrigados por las actividades de Caleb Gist, el hermano de Albert. Segundo, los investigadores se verán en medio de un tiroteo —sectarios trastornados enviados por Caleb para intentar raptar a Joe—, un hecho que podría hacerles sentirse vengativos, especialmente si uno de ellos sale herido. Por último, si falla todo lo demás, Gist les ofrecerá dinero en un intento por persuadirles para acompañarle a Carolina del Sur).

Localizar la granja alquilada por el profesor Gist resultaría difícil para alguien no familiarizado con el área rural del sudoeste de Arkham, pero Joe exhibe una rara habilidad para hallarla. Al menos en una ocasión, es capaz de avisar inmediatamente al conductor de que ha hecho un giro equivocado. Siguiendo las instrucciones de Joe, los investigadores pronto encontrarán la modesta casa alquilada por Albert Gist. (N. de TK: Los investigadores llegan a la casa cuando ya está atardeciendo. El autor no lo especifica, y más adelante menciona la puesta de sol de pasada, pero es fundamental para la escena, tal y como verás más adelante.)

Gist responde a la llamada a la puerta y mira con extrañeza al ver a un grupo de desconocidos en su porche. Entonces ve al pequeño Joe, y le reconoce instantáneamente.

“¡Joe!” exclama Gist. “¿Qué haces aquí?”.

A medida que Joe explica su historia, Gist examina con curiosidad sus heridas, preguntando a los investigadores para enterarse de cómo se ha herido el niño.

Acepta su explicación y pregunta cortésmente: “Les gustaría una taza de café? ¿Té? Es mucha la carretera que han conducido y quiero agradecerles el haber ayudado a Joe a venir aquí”. Los investigadores se dan cuenta de que, aunque el acento de Gist es más refinado, es similar al de Joe.

El profesor acomoda a los investigadores en un gran estudio repleto de libros y se marcha a preparar un refrigerio. Cualquier investigador que eche un vistazo a las estanterías se dará cuenta de que entre los trabajos sobre Psicología existen varios títulos de ocultismo pero no hay nada acerca de los Mitos.

Cuando Gist regresa con el café le pide a Joe que le cuente lo que ha sucedido.

La historia de Joe

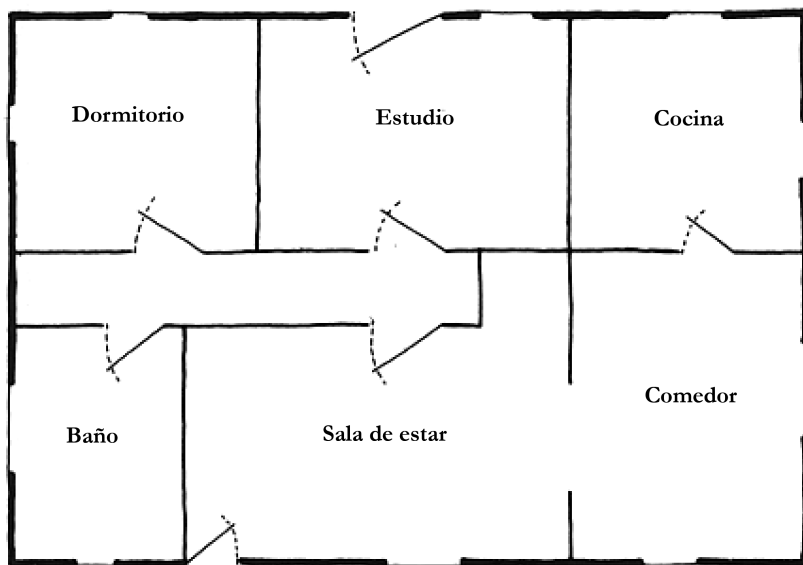
Joe, de pie en el centro de la habitación, rodeado por gente blanca sentada, empieza nerviosamente: “Es el amo Caleb, señor. Se ha juntado con un hombre venido a la plantación desde el sur. El amo Caleb y este hombre están haciendo algo en secreto y ahora se habla de llevar a cabo una ceremonia especial en el pantano en la vieja piedra de Obeah. Tienen a mi hermana, amo Albert. Entraron en la casa y se llevaron a mi hermana y a mi madre. Ahora las tienen prisioneras. Intentaron atraparme, pero fui demasiado rápido para ellos. Me escabullí cruzando el pantano y no paré de correr hasta que llegué a la autopista”.

Joe hace una pausa durante un minuto, y los investigadores se dan cuenta de que el rostro de Albert Gist se ha vuelto pálido y tenso.

“Gracias, Joe”, dice finalmente. “Por favor espera en la cocina”. Joe se marcha de la habitación.

Una vez Joe fuera, Gist se disculpa ante los investigadores: “Siento que hayan tenido que oír esto. Juzgando lo que Joe ha contado parece ser que mi hermano menor, Caleb, ha cometido algunos errores graves”. Gist se pone a

LA CASA DEL PROFESOR GIST



Un ataque feroz

Mientras tanto, fuera de la casa, cuatro sectarios enviados por Caleb Gist se han posicionado para abrir fuego en la parte trasera de la casa. Estos sectarios están dirigidos por el rudo capataz de Caleb, Rafe Bodeen, y se encuentran aquí para llevar de vuelta a Joe a Carolina del Sur.

Los sectarios no son particularmente efectivos, y llegan demasiado tarde para evitar que Joe hable. Pero pretenden culminar su trabajo. Ya han cobrado la mitad de lo acordado con Bodeen.

El Guardián debe asegurarse de que los acontecimientos tienen lugar repentinamente en esta escena, sin dar a los jugadores una oportunidad para hablar sobre sus tácticas y acciones. Se sugiere una cuenta atrás mientras los jugadores deciden sus acciones. Aquellos jugadores que tardan demasiado no actuarán en ese asalto.

El ataque de los sectarios es una trampa para que el pequeño Joe se asuste y salga corriendo. Éste es el plan de Bodeen quien, en cuanto comience la acción, se quitará de en medio para evitar ser arrestado o herido.

Antes de que el tiroteo comience, los investigadores oyen a Albert Gist hablando con el que ha llamado a la puerta. Gist está discutiendo algo con el visitante. “Algo malo va a pasar”, dice Joe en voz baja, el pánico se hace visible en su rostro. Si alguien tira Escuchar podrá oír la voz del extraño lo suficientemente bien como para reconocer su acento sureño.

Si alguno de los investigadores echa un vistazo a la entrada delantera verá a un hombre alto, de aspecto rudo, en pie frente a la puerta, discutiendo vivamente con el profesor. Va descuidadamente vestido, y afirma ser un aparcero de la plantación. Insiste en que Joe le robó dinero y que viene a “hacer lo que debe”.

“Ahí está”, grita. “Tráemelo aquí antes de que me enfurezca”.

El hombre que discute con el profesor es Rafe Bodeen, el nuevo capataz de Caleb Gist. Él y el profesor Gist nunca se han visto antes. Joe es inocente del crimen, pero es conocido de la malvada reputación del capataz y le aterroriza que pueda ponerle las manos encima.

Joe corre a la ventana o puerta más cercana, intentando escapar. En el segundo asalto llega a la ventana o abre la puerta, el tiroteo se inicia, las balas hacen añicos las ventanas y se incrustan en las paredes. El pequeño Joe, con una suerte increíble, no sufre daños y cae de espaldas al suelo, abriéndose paso hasta detrás del sofá. Cualquier investigador en la trayectoria de las balas, así como quien intentase detener la salida de Joe, debe tirar Suerte para evitar ser impactado por una bala perdida y sufrir 1D6 puntos de daño.

Si los investigadores salen por la puerta de atrás se encuentran con una segunda descarga. Situados en el iluminado umbral son objetivos fáciles y todos los asaltantes disparan con un +20 en ese asalto. Y lo que es peor, ya que los investigadores salen de una habitación bien iluminada a un espacio oscuro, se encuentran parcialmente cegados, y su probabilidad de acertar es reducida a la mitad durante el primer asalto.

pensar y los investigadores tendrán la oportunidad de preguntarle. Si no lo hacen, continúa:

“Mi hermano se ha entretenido durante mucho tiempo con el estudio de antiguas formas de magia, un estudio que todavía no se ha tomado con seriedad. Aunque no tiene escrúpulos, siempre ha mostrado un interés de aficionado. Ahora lo sé”.

“La plantación Gist ha sido propiedad de mi familia durante generaciones, Joe y su familia trabajan allí como aparceros. Mi hermano Caleb, tras una disputa que tuvimos años atrás, vive allí dirigiendo la plantación (con poco éxito, he de decir). Visito el lugar normalmente una vez al año, pero mi relación con mi hermano es, diríamos, tensa, y nunca me quedo mucho tiempo”.

“Aproximadamente desde el año pasado he escuchado rumores sobre el comportamiento de Caleb, pero ahora estoy convencido de que pasa algo. No sé nada de lo que ha contado Joe (su gente es muy supersticiosa y nunca te puedes creer todo lo que dicen) aunque ciertamente la insensatez de Caleb al dirigir ha llegado demasiado lejos. Parece casi cierto que Caleb está aterrorizando a los aparceros por diversión y, peor aún, se ha involucrado en algún tipo de práctica religiosa desagradable. Incluso he llegado a escuchar rumores de problemas con la policía”.

Se detiene y toma aire. “Es hora de que alguien detenga a Caleb y supongo que es mi responsabilidad”.

Mientras el sol se pone, Gist le dice a Joe que debería prepararse para partir a Carolina del Sur por la mañana. Joe les contempla por la puerta entreabierta (ha estado escuchando) con una lastimera mirada en sus ojos. “¿Esos hombres van a ayudarnos?” pregunta de forma implorante.

Diciéndole al niño “No, lo siento”, Gist se disculpa por la osadía del niño y vuelve a agradecerles su ayuda. “Estoy seguro de que estos caballeros no quieren verse envueltos en nuestros problemas”.

Justo entonces alguien llama a la puerta. “Probablemente uno de mis estudiantes”, explica Gist. “Tienen la costumbre de venir sin avisar”. Disculpándose, se dirige a responder a la puerta, dejando a los investigadores y al niño en la habitación.

Obeah y Dambala

Las creencias y prácticas traídas al sur por los esclavos del oeste de África son llamadas unas veces Obeah y otras Mojo. Estas creencias poseen un significado como telón de fondo de la aventura, aunque las horribles ceremonias realizadas guardan poca relación con los rituales del Obeah, y sólo tienen una conexión superficial con el culto a Dambala.

Obeah es un término genérico. Los adoradores de la religión son Obeah, la religión en sí misma es Obeah, el mundo es Obeah. Obeah es todo eso, incluye tanto lo material como lo espiritual. Obeah tiene muchas entidades espirituales o dioses, algunos son buenos, otros malos, y otros ambas cosas. Obeah no es ni bueno ni malo, es neutral y amoral. Es la persona la que es buena o mala, dependiendo de cómo la persona haga uso del Obeah.

Muchos negros en el sur no se oponen al Obeah, al contrario que el reverendo Isaac Hilson; no obstante, saben que hay peligros en el Obeah que deben ser evitados, los peligros que el propietario de la plantación Caleb Gist ha ignorado en su precipitada persecución del poder y en su huida de la pobreza.

Por ejemplo, saben que un hechizo del Obeah lanzado inapropiadamente conlleva una sacudida en respuesta. El sacerdote del Obeah (también llamado mojo o houngan) que se equivoca queda sujeto a la dolorosa corrección de los dioses. Este hecho puede ser conocido por cualquier investigador familiarizado con el Obeah.

Cuando se realiza el Obeah con una intención dañina: cegar, ensordecir, paralizar o incluso matar, los rituales son celebrados a menudo en cementerios en la noche, intentando atraer la atención de los largamente olvidados dioses arcanos. Este Obeah llama a los muertos para servir como zombis e invoca a monstruos de otros planos. Los monstruos así convocados estarán atados al mojo; sin embargo, deben ser alimentados frecuentemente con sangre humana. Si están hambrientos, se volverán contra el mojo y se lo comerán.

Un Obeah puede ser lanzado para solucionar las dificultades menores de la vida. Sus hechizos llevan el amor al desamor, olvido a lo inolvidable. Este Obeah es un intento por defenderse frente a la amenaza de los dioses malignos. Se consigue mediante hechizos, amuletos, cánticos. Tales cánticos pueden tener fines egoístas, como los que la doncella negra y sacerdotisa, Elly, realiza en la última parte de la aventura.

Lo normal es que el Obeah no implique sacrificios humanos, aunque sí es frecuente el sacrificio de animales.

La mayoría de la gente Obeah en el sur considera el cristianismo como parte del Obeah. La parafernalia cristiana (cruces, pinturas de Jesús, biblias) es utilizada a menudo en un Obeah de buenos propósitos.

Los dos aspectos del Obeah, bueno y malo, forman un todo, y no es fácil distinguir siempre entre ellos; no obstante, en la aventura, no hay duda de que los sectarios practican la forma más oscura del Obeah. Cualquier investigador que tire Ciencias ocultas nota que las repulsivas prácticas de los sectarios son una repugnante perversión del Obeah.

Los Gist y el Obeah

Desde que leyó los libros de su abuelo Findley Gist, Caleb Gist se interesó por el oscuro Obeah dirigido por Findley. Al comienzo, se vio atraído por muchos mojos, tanto de la luz como de la oscuridad; sin embargo, los mojos de la luz le abandonaron rápidamente, incluso los houngan del lado oscuro se aterrorizaron cuando se unió al hombre serpiente.

Los sectarios se encuentran a unos 25 metros de la puerta, y tienen una clara línea de fuego desde sus posiciones tras árboles o matas.

Si los investigadores apagan la luz y/o se tiran al suelo en cuanto son atacados, los asaltantes disparan durante un asalto más y después escapan en la oscuridad, recargando mientras tanto.

Hay cuatro sectarios en el patio trasero, cada uno armado con revólveres del 38. Su líder tiene, en reserva, una escopeta recortada debajo de la gabardina. Cada sectario tiene un billete de 10\$, pagados por Bodeen.

Rafe Bodeen huye en el momento en el que oye los disparos, corriendo en dirección contraria a los sectarios. El profesor Gist, aterrado por la trifulca en su patio, no intenta perseguirle.

Si algún investigador se encuentra en la puerta delantera, puede perseguir al capataz. Bodeen tiene a un coche esperando justo en la esquina, con otros tres sectarios armados y un zombi en su interior. Si escapa, recogerá al resto de sectarios que escapan a pie. (Mira las estadísticas al final de esta aventura para encontrar información sobre Bodeen y los sectarios).

Si los investigadores eligen perseguir a Bodeen, se encontrarán con que su coche ha sido averiado. Llevará 10 minutos y una tirada de Mecánica repararlo, y Bodeen estará demasiado lejos para entonces. El coche de Gist se encuentra cerca pero también ha sufrido el mismo sabotaje que el automóvil de los investigadores.

Consecuencias del ataque

Es posible que todos estén alterados tras este suceso. Gist se encuentra particularmente afectado, así como el pobre Joe. Tanto si los investigadores lo notifican a la policía como si no, los oficiales aparecen en la granja en 3D10 minutos, avisados por los preocupados vecinos, quienes han escuchado el ruido de los disparos. Cualquier sectario tomado prisionero rehúsa responder preguntas y, si es posible, intenta suicidarse.

Si se le pregunta qué es lo que quería el hombre de la puerta, el profesor Gist dice: "Decía que el pequeño Joe le había robado dinero y que quería verle. No quise dejar pasar a ese rufián, por supuesto, obviamente era cómplice de algún plan despreciable. Que el Señor ayude al pobre Caleb".

El profesor no tiene ni idea de cómo el hombre podría haber seguido a Joe y se muestra muy preocupado por lo que podría haber sucedido si los hechos hubieran tenido lugar estando solo. "Tenía el presentimiento de que necesitaría ayuda con mi hermano Caleb", dice tranquilamente. "Después de este desastre, estoy seguro de ello. Gracias a Dios se encontraban ustedes aquí, o podríamos haber sido asesinados".

La policía llegará antes o después y escribirá informes. Los investigadores heridos serán atendidos. Al ser interrogados por la policía, el profesor Gist describe al hombre de la puerta lo mejor que puede. El pequeño Joe afirma estar seguro de que el hombre era Rafe Bodeen, capataz de la

La fortuna de la familia Gist

El empobrecimiento de los Gist, como muchas otras familias de la aristocracia sureña, se inició justo después de la Guerra Civil. Los Gist lo perdieron casi todo cuando la Rebelión del Sur (el término que prefiere usar el profesor Gist) falló.

Por el 1900 comenzaron a alquilar sus tierras a aparceros. La casa en Charleston fue vendida. En la educación de Albert y Caleb se empleó casi todo el capital familiar restante.

Durante la Primera Guerra Mundial, el alto precio del algodón le devolvió la prosperidad a la plantación. En la década de los 20, sin embargo, los precios de los productos de granja disminuyeron. Peor todavía, cuando Carolina del Sur fue invadida los campos de algodón acabaron devastados. Hay un dicho en el sur: “Los años veinte pueden estar rugiendo en el resto del país, pero están gruñendo para los granjeros de Carolina del Sur”.

Desde la marcha de Albert, Caleb es el único Gist que vive en la plantación familiar. A pesar de que la vida aquí no es próspera, ni para Caleb Gist ni para los aparceros, es un lugar remoto y otorga a Gist la privacidad que desea.

La situación actual

La rutina en la plantación Gist nunca ha sido tan plácida como en las plantaciones vecinas, aunque la pobreza ha sido hasta más agravante debido a la locura de muchos de los aparceros. Mucho antes de los descubrimientos de Findley Gist, la plantación tenía la reputación de ser un lugar para los rituales de indios degenerados. El altar a Yig en el pantano, ignorado por los primeros Gist, ha sido utilizado esporádicamente en la actualidad, aunque las autoridades locales han amenazado de vez en cuando con “cerrar el chiringuito”. La mayoría de la gente de la zona es muy consciente de la magia oscura y de las cosas incluso peores que eran allí practicadas, aunque los educados blancos de clase alta consideran tales habladurías como simples supersticiones.

Tras el éxito de Caleb Gist del año pasado, la plantación ha estado dominada por el terror y la magia negra. Unos pocos de los aparceros en la plantación recogieron sus cosas y se marcharon, pero la mayoría permanece. Incapaces de encontrar trabajo en otra parte, fatalistas y supersticiosos, aguantan como pueden. Los peores se han hecho sectarios. Hasta los capataces blancos, incluido el más reciente, Rafe Bodeen, han sido corrompidos.

Caleb Gist y el Obeah

Como muchos de los granjeros de esta época, Gist cree que puede devolver el prestigio y el poder a su familia mediante el culto a Yig.

Mientras que Albert, después de sus discrepancias con Caleb, perdió el interés por la tradición familiar y se trasladó al norte para acabar persiguiendo otros fines ocultistas, Caleb ha perseverado. El año pasado contactó con un extraño hombre Obeah (el hombre serpiente disfrazado) quien le ha estado ayudando con uno de los hechizos de las notas de Findley: el poderoso ritual Llamar a Yig. Findley había intentado este hechizo en numerosas ocasiones, aunque en vano. Ahora Caleb pretende probar el ritual utilizando las modificaciones (incluyendo el sacrificio humano) que le enseñó el hombre Obeah. En la próxima noche de Yig, Caleb llevará a cabo un sacrificio humano y, con la ayuda de más de 150 sectarios fanáticos, intentará llamar a Yig. Por esta razón está seguro de que recibirán grandes recompensas. El hombre serpiente ha seleccionado a una joven jornalera como víctima.

Incluso si Yig no le concede montones de oro ni otra gran ayuda en compensación por el sacrificio, espera que la invocación le permita aterrorizar y dominar a todos los aparceros de la zona, incrementando tanto su fuerza de trabajo como el nivel de beneficios obtenidos de su tierra. Con suerte, cree que obtendrá el poder suficiente como para extorsionar a los demás propietarios, y eliminar al molesto sheriff del condado de una vez por todas.

Plantación Gist en Carolina del Sur.

Se requiere que los investigadores permanezcan en Arkham durante la noche mientras la policía lleva a cabo su investigación. A la mañana siguiente se enteran de que un numeroso grupo de hombres descuidadamente vestidos y con acento sureño, uno de los cuales se corresponde con la descripción dada por el profesor Gist, llegó a la estación de tren de Arkham la noche del ataque. Aparentemente fueron los responsables del robo de un automóvil frente a la estación.

Lo que Albert Gist sabe

Cuando los investigadores empiezan a preguntar al profesor Gist, él les pregunta si están familiarizados con el culto del dios del Obeah, Dambala. Con una tirada de Ciencias ocultas recuerdan cualquier información acerca de esta religión (consulta el cuadro de arriba). Una tirada de Mitos de Cthulhu les permite notar que podría haber una conexión remota entre Dambala y el mucho más primitivo y peligroso culto a Yig.

Gist les dirá a los investigadores que su hermano ha sido aparentemente seducido por el primitivo culto a Dambala y ahora comete actos criminales.

Información complementaria

El profesor se muestra encantado de dar una versión (sin mencionar a Findley Gist) de la historia de su familia y de la plantación. El Guardián debería leer el recuadro de arriba y dar toda la información que los jugadores requieran, siempre y cuando no revele el contenido ocultista y de falta de cordura en la familia. Albert sabe sobradamente que Caleb está intentando llamar a Yig; envidioso de las acciones de su hermano, le gustaría intentarlo él mismo. Esto no se lo contará a los investigadores.

No demostrará ante los investigadores su prejuicio por los aparceros negros. Pretende presentarse a sí mismo como un erudito desinteresado y liberal, amigo de todos. Una vez termina de responder, remarca que fue un golpe de suerte que un niño negro iletrado, quien rara vez ha salido de la plantación, haya encontrado su granja a casi mil setecientos kilómetros de distancia... y en unos pocos de días. “Sólo puedo asumir que la providencia divina ha puesto su mano en este encuentro”, dice, acariciando al pequeño Joe la cabeza. Una tirada de Psicología les permite notar que se estremece ligeramente. Parece desconfiar instintivamente de Albert Gist.

¿Qué harán los investigadores?

Si por ahora los investigadores no han decidido ayudar a la pareja, Gist apelará a su honor, exponiendo que la familia del chico se encuentra en grave peligro y que Caleb debe ser detenido de alguna forma.

El pequeño Joe aportará ruegos lagrimosos. Si es necesario, puede preguntar al líder del grupo si le puede prestar su pistola. “No me avergüenza que todo me asuste, señor, pero soy el único hombre de la familia. Voy a ir a por esos que se llevaron a mi hermana y a mi madre aunque sea la última cosa que haga”, dice, mientras una dura expresión ensombrece su juvenil rostro.

Si todo lo demás falla, Gist les ofrecerá dinero. Sus ahorros son escasos pero está dispuesto a entregarles todo lo que tiene (1.100 \$) en un esfuerzo por persuadirlos para que le ayuden.

Analizando la situación

Antes de abandonar la ciudad, los investigadores podrían querer hacer algo de investigación. En Arkham, la famosa biblioteca de la Universidad Miskatonic provee el catálogo más exhaustivo de libros y publicaciones. Un estudio de la historia, religiones y la economía de Carolina del Sur es una posibilidad, e información sobre el Obeah y el culto a Dambala pueden confirmar lo que Joe y el profesor Gist les han contado. No se puede hallar información acerca de la familia Gist.

Preguntando por el campus no se sacará nada inusual relacionado con los hábitos o la personalidad del profesor Gist. Parece el típico erudito dado a recluirse.

PARTE II: EL VIAJE AL SUR

El viaje a Carolina del Sur puede ser realizado por tren o en automóvil, aunque el tren es más rápido y apacible que un coche por las carreteras del sur. No importa el tipo de transporte que elijan, serán acosados por los sectarios.

Caleb ha ordenado a los sectarios que llevaron a cabo el ataque sobre la casa del Profesor Gist retrasar a su hermano y a cualquiera que le acompañe. Los supervivientes del asalto a la casa serán ayudados por muchos otros sectarios, algunos mujeres, que buscan a Albert Gist y al pequeño Joe tanto en la estación de tren de Arkham como en la de Boston. Rafe Bodeen (o, si está muerto o encerrado, otro de los sectarios) vuelve a la plantación inmediatamente para informar a Caleb. El resto de los sectarios telegrafía en su vuelta a Charleston.

Los investigadores van acompañados por un zombi enorme, creado por Caleb Gist con magia aprendida de la reina serpiente.

Si los investigadores van en tren, los sectarios y el zombi irán en él. Si van en coche, los sectarios robarán coches para ellos e intentarán seguirles, emboscando durante la noche, atacando cuando no haya testigos alrededor, o liberando al zombi en el momento adecuado.

En los años 20 los medios básicos de transporte desde Boston a Charleston iban por rail. El tren tarda un poco más de día y medio; en comparación, el viaje en automóvil es mucho más lento y más susceptible de sufrir retrasos inesperados. Gist informa a los investigadores de que tiene un amigo de confianza (llamado Elihu Winsworthy) en Charleston que tiene coche propio. Puede proveerles con transporte desde Charleston a la plantación.

Si van en tren, consulta “El tren”, a continuación. Si van en coche o por una ruta alternativa mira “Otras rutas”, más adelante.

El clima del sur

En los días previos al aire acondicionado, los veranos del sur eran tan tórridos, húmedos y pestilentes que los saludables charlestonianos solían abandonar la ciudad en julio y agosto, buscando el clima más moderado de la zona norte del estado. Si los investigadores no están acostumbrados al clima estarán muy incómodos en Carolina del Sur en verano. Si insisten en realizar actividades físicas prolongadas al calor del día, cansancio extremo, desmayos o incluso golpes de calor son posibilidades reales, dependiendo de la CON del investigador. Tiradas de CONx5, luego x4, etcétera, a discreción del Guardián, serán apropiadas especialmente si los investigadores están peleando o avanzando en las profundidades hediondas del pantano. Fallar indica una fatiga significativa, con reducciones de entre un 10 y un 20% en las habilidades.

El tren

En algún momento después de abordar el tren un investigador que tire Descubrir ve a un hombre que parece estar buscándoles. El hombre sólo está observando; no realiza acción alguna contra los investigadores. Si se le aborda, el extraño lo niega todo. Si montan un escándalo o le amenazan, avisa al revisor e intenta hacerles bajar en la siguiente parada (una tirada de Charlatanería o Crédito disuade al revisor). Sabrán que es sureño por su acento, y probablemente supondrán (correctamente) que es un sectario.

El tipo lleva a un zombi en el tren con él, oculto en un ataúd que fue cargado en el vagón de equipajes. Permanecerá escondido ahí hasta que los sectarios le despierten golpeando tres veces en la tapa con un ritmo particular. Entonces el zombi saldrá y esperará órdenes. Obedecerá cualquier orden simple dada por los sectarios. Una vez haya cumplido lo ordenado se marchará en busca de su tumba.

El sectario intenta atraer la atención de los investigadores al vagón de equipaje o, si esto falla, enviará al zombi contra ellos mientras duermen. El zombi se abre camino a golpes hasta el compartimiento de los investigadores a última hora de la noche y, después de romper la ventana, empuja a arrojar investigadores desde el tren. El propósito del sectario es simple: no necesita matar a los investigadores, solamente retrasar su llegada a la plantación hasta pasada la noche de Yig.

Después de completar su misión, el zombi saltará del tren y desaparecerá en la oscuridad. Si alguien en el tren piensa en tirar del freno de emergencia, el tren se detendrá.

Caer de un tren en movimiento no es necesariamente fatal: el territorio por el que viajan es suave y pantanoso. Es evidente que las ropas de los investigadores se rasgarán, pero con una tirada de Saltar sólo perderán 1D4 puntos de vida. Si fallan (o sufren un inesperado empujón por detrás y no están preparados para la caída) perderán 1D8 puntos.

Si el tren no se detiene, los investigadores arrojados fuera pueden caminar junto a los raíles hasta la siguiente estación y coger otro tren al sur el día siguiente (suponiendo que van adecuadamente vestidos y que tienen dinero para los billetes). Otra opción: pueden meterse en un tren de carga. Para hacerlo deben esperar a que el tren disminuya su velocidad (subiendo una colina) y luego saltar. Para tener éxito tienen que acertar una tirada de Saltar con un bonificador de +25. Una vez un investigador se encuentre a bordo podrá ayudar a los otros a subirse. En el tren de carga se encuentran con entre cinco y diez hoscós vagabundos. Si estos vagabundos se sienten amenazados intentarán tirarlos del tren.

Otras rutas

La única alternativa al tren es el automóvil, y los sectarios, naturalmente, intentarán seguir y retrasar a los investigadores. Un acontecimiento probable durante el viaje es una serie de disparos al pasar por una carretera solitaria. Si los investigadores se detienen en un hotel o similar, y no han perdido a los sectarios, el zombi es liberado, con órdenes de matar. Mientras tanto los sectarios se encargarán de sabotear los vehículos de los investigadores.

PARTE III: CAROLINA DEL SUR

Charleston

De una forma u otra, los investigadores deberían llegar a Charleston, de una población de 75.000 habitantes. Si todavía poseen un automóvil, los sectarios les toman ventaja en Charleston para volárselo o quemárselo, para eliminar de una vez por todas el transporte privado de los investigadores. Sin embargo, no atacarán a los investigadores directamente.

En Charleston una tirada de Descubrir revela que dos desconocidos les están siguiendo. Si les atacan, saldrán corriendo. Si les atrapan, lo niegan todo. Son pobres, blancos, sin educación y leales a su fe. Ningún tipo de persuasión o violencia les harán revelar nada, aunque su inestabilidad emocional y sus fanáticas creencias religiosas resultarán obvias para cualquier observador.

El profesor Gist indica que su amigo Elihu, su chófer, llegará el día siguiente por la mañana, así que los investigadores disponen del resto del día libre. En algún momento del día recalca nostálgicamente que “hubo una vez en que los Gist tenían carruajes en Charleston para llevar a sus invitados a la plantación”.

Rumores locales

Si los investigadores hablan con los locales sabrán que el área en torno a la plantación Gist da “mal ju-ju” (*N. de TK: pronunciado, “juyju”; seguro que te suena.*) y mencionarán los agujeros del Diablo que aparecen de pronto, arrastrando víctimas al interior de la tierra antes de cerrarse.

Tanto los periódicos como la policía pueden confirmar que personas y animales grandes han desaparecido en la zona cercana a la plantación Gist al menos cuatro veces este año. La policía afirma que es algo normal en un área tan extensa y afectada como la plantación Gist. “Entre las serpientes, los cocodrilos y las arenas movedizas, me sorprende que no hayan desaparecido más”.

Periódicos

El único periódico en la ciudad cuyos archivos merecen la pena ser examinados es el *News and Courier* de Charleston. Una búsqueda en estos archivos revela un artículo reciente relacionado con la plantación Gist (véase **Ayuda Plantación 1**). El artículo está fechado hace un par de meses. Con una tirada de Idea el investigador puede preguntarse: si el detective fue asesinado en la ciudad, ¿por qué no se tiró el cuerpo en el puerto de Charleston, más conveniente?

Si los investigadores persisten en su búsqueda y tiran Buscar libros, pueden localizar un artículo más, mucho más antiguo que el primero (véase **Ayuda Plantación 2**).

Al día siguiente

El amigo del profesor Gist, Elihu Winsworthy, llega tarde (después de todo, es un diletante). Llega cerca del mediodía

Ayuda Plantación 1

DETECTIVE ASESINADO

El cadáver mutilado del detective de la Policía de Charleston Jasper Galloway, que se hallaba en paradero desconocido, ha sido encontrado ayer a primera hora por un pescador local. El cuerpo fue encontrado bajo unos troncos de cipreses en el Río Edisto, al sur de la propiedad de Caleb Gist. El detective Galloway había estado investigando unos rumores sobre cultos satánicos en Charleston. Llevaba varios días desaparecido. Una investigación de Virgil Trucks, Sheriff del Condado de Colleton, incluyó una búsqueda en el terreno de Gist, pero no dio ninguna evidencia acerca de la muerte del detective. El Sheriff Trucks ha declarado que cree que el detective debió de ser asesinado en Charleston y su cuerpo arrojado al río. El detective Galloway estaba soltero y sus padres aún viven.

Ayuda Plantación 2

DESCUBIERTOS RITUALES VUDÚ

Una redada dirigida por el Capitán Pearson de la Policía de Charleston irrumpió en un ritual vudú que se celebraba en los pantanos al sur de Walterboro, propiedad de la familia Gist. Se interrumpió una ceremonia de adoración por parte de esclavos paganos. Todos los participantes en la primitiva ceremonia huyeron por el pantano. Muchos hombres del Capitán Pearson resultaron heridos en el asalto.

La policía descubrió parafernalia extraña, incluyendo espadas, banderolas con signos indescifrables y calaveras humanas.

- 6 de julio, 1825

en un automóvil grande y nuevo, e inmediatamente sugiere un almuerzo (no se marchará sin tomarlo). Así, estará bien entrada la tarde cuando el grupo abandone finalmente Charleston. Durante el almuerzo, Winsworthy charla con regocijo sobre cualquier objeto inusual que los investigadores hayan traído en el equipaje, como rifles mata-elefantes, botes plegables o parafernalia ocultista. No le agrada la idea de tener que llevar al pequeño Joe en su coche nuevo, pero cualquier comentario firme por parte de los investigadores le hará avergonzarse en silencio.



Elihu Winsworthy

Winsworthy es un hombre blanco atractivo y bien vestido con refinados modales sureños y gustos caros. Es adinerado y ha hecho sus escarceos en el Ocultismo, y ha acompañado a Albert en muchos de sus esfuerzos menores. Se muestra cortés hacia toda investigadora, considerándose a sí mismo un poco casanova, y generalmente un aburrido conversador.

Ha asistido al Profesor Gist en las primeras investigaciones de quiromancia y hechicería, y en una ocasión, para terror suyo, realmente vio a un Gul merodeando en un antiguo cementerio. Está ansioso por ayudarlo de nuevo. Albert le ha pedido que mantenga en secreto sus investigaciones ocultistas previas. Cómo reaccionará Winsworthy si el desequilibrado Albert toma parte en

los rituales a Yig es algo impredecible.

Winsworthy está particularmente orgulloso de su automóvil. En la década de los 20 la mayoría de los habitantes de Carolina del Sur a los que le llegaba para un coche conducían un Ford T. Él, sin embargo, conduce un Anderson, un caro turismo fabricado de hecho en Carolina del Sur. Está enormemente contento con este vehículo, y con sus orígenes, y hablará de él a los investigadores durante todo el trayecto.

Siguiente parada, Walterboro

Los investigadores viajan al oeste desde Charleston al interior del condado de Colleton, tanto con chófer como guiados por Elihu Winsworthy, quien se muestra como un lento y cauto conductor. La primera parada es Walterboro, la capital del condado, a unos 80 kilómetros de distancia.

Una vez en Walterboro, Gist insiste en detenerse y visitar la oficina del sheriff del condado. Como desconfía de Caleb, Albert quiere asegurarse de que el sheriff Virgil Trucks esté al tanto de que se encuentran en la zona para visitar la Plantación Gist. Los investigadores tendrán una oportunidad de conocer a Trucks y posiblemente le pregunten. Lo encontrarán ocupado con los recientes acontecimientos en torno a la plantación Gist y no mencionará sus sospechas acerca de las actividades de Caleb. Desconfía de los norteos. Si se le pregunta por los “agujeros del Diablo” les quitará importancia diciendo: “Mera superstición; lo más probable es que sean arenas movedizas”. Si más tarde pueden darle alguna prueba del asesinato del detective de Charleston, demostrará ser más amable.



Sheriff Virgil Trucks

Vuelta a la carretera

Dejando Walterboro, los investigadores viajarán sin problemas durante unos 15 km. antes de que Winsworthy gire al sur hacia una mugrienta carretera que parece volverse más estrecha con cada kilómetro que avanzan. Poco después, los investigadores se encuentran pasando por una vasta área pantanosa, donde la carretera sólo se eleva levemente sobre el agua salada. Gigantescos cipreses envueltos con musgo español grisáceo (N. de TK: *Consulta el segundo apéndice, al final de la aventura*) se erigen por encima del agua para ensombrecer la carretera. El aire es húmedo, fétido y muy suave, extraños sonidos pueden oírse por encima del ruido sordo del coche de Winsworthy. Winsworthy murmura a los investigadores que hace mucho desde la última vez que estuvo allí. “La carretera se hunde en el pantano un poco más cada año, lo juro”, comenta.

Después de una hora, se encuentran en una intersección con otra sucia carretera. Hay un campo de algodón a un lado de la intersección. Al otro lado hay un gran edificio rectangular, sin pintar, con un porche enorme. A un lado hay dos hombres blancos vestidos con monos y jugando con herraduras. Enfrente hay un surtidor de gasolina con un depósito. Sobre el porche hay un surtidor de queroseno operado por manivela.

“Sería mejor que nos detuviésemos aquí”, dice Winsworthy. “Ésta es la última gasolinera”.

“El almacén general Gist”, explica el profesor Gist, “ha estado aquí durante años”. Entonces, volviéndose hacia los investigadores, dice: “Y aquello es el campo de algodón

Gist. No está lejos de la plantación”.

Una vez el coche se ha parado, el pequeño Joe salta fuera, y nerviosamente agradece al profesor Gist y al resto del grupo la ayuda. “Es mejor que no me vean entrar a la plantación. Los hombres del amo Caleb han de estar buscándome, seguro”, les dice a los investigadores. “Mi casa es la que tiene la puerta pintada de azul”.

A menos que le fuercen, se marchará, prometiendo contactar con ellos más tarde, o bien por la noche o bien al día siguiente. Si alguno de los investigadores le ofrece una pistola u otra arma, la cogerá. “Estoy seguro de que pueden hacer algo para detener al amo Caleb y salvar a Cassy. Ayudaré en todo lo que pueda”, susurra Joe mientras se interna entre los árboles.

El almacén de la plantación

Un almacén de los años 20 está provisto de “suministros y artículos” para los granjeros. Fue una combinación de banco, almacén, oficina de correos y mercado. El almacén lo vendía todo, desde mecedoras a corsés o ataúdes, y tenía un catálogo mediante el cual los clientes podían pedir productos allí no contenidos. La mayoría de los almacenes tenían precios altos, y en tiempos difíciles, insistían en que los deudores pagasen en algodón.

Después de la iglesia, el almacén era el principal centro social del sur rural. Teniendo en cuenta que era el único almacén en los alrededores, fue, por necesidad, muy visitado. Todos los del lugar se paraban en el almacén para chismorrear, mascar tabaco o jugar con herraduras.

Asumiendo que los investigadores deciden entrar al almacén, tienen la oportunidad de adquirir varios objetos útiles. O podrían querer volver aquí más tarde a por cosas como equipo para picaduras de serpiente, armas o botes. El Guardián debería limitar los objetos disponibles a lo que los aparceros de los años 20 podían utilizar: herramientas, ropas, alimentos, botes pequeños, etc.

Isaac Hilson

Dentro del almacén los investigadores se encuentran con un puñado de hombres que observan con curiosidad a los extraños. Sentado a un lado de la caja registradora, hablando tranquilamente con varios aparceros, se encuentra un alto y cadavérico negro de edad indeterminada. Viste un mono de trabajo, una desgastada aunque limpia camiseta blanca, anteojos con montura de acero y un gorro de paja. Carga una enorme Biblia. Los demás, blancos o negros, le tratan con respeto. Se trata del Reverendo Isaac Hilson.

Albert Gist e Isaac Hilson se conocen desde hace años, y no se han llevado particularmente bien. Considerando sus respectivas actitudes hacia la magia difícilmente podría ser de otra manera. La opinión de Hilson sobre el hermano del profesor Gist es, por supuesto, incluso más negativa.

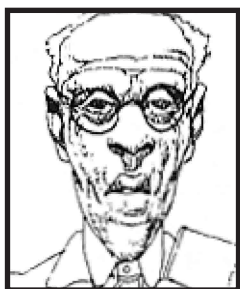
Si se encuentran en el almacén, el profesor Gist presenta amablemente a Isaac a los investigadores como “un predicador de fama local”. Hilson se muestra cordial pero los investigadores sienten el enfriamiento en la habitación.

Si el reverendo Hilson se da cuenta de que los investigadores se dirigen a la plantación, les advierte severamente sobre el lugar: “¡No vayan a ese pozo de Satán, en el nombre de Dios! Allí hay cosas mezclándose con lo que no debería existir. Algunos poderes es mejor dejarlos solos, un hombre debería valorar su alma”. Sus ojos se giran hacia Albert.

Si se le presiona, aprieta los labios y susurra: “Las cosas del Diablo no son para la gente. Nunca lo han sido y nunca lo serán. Caleb Gist debería saberlo”. Si se le pregunta, explicará que los “agujeros del Diablo” son sólo otro ejemplo de lo que puede ser provocado por la gente al tratar con

“cosas malvadas que no deberían existir”.

El reverendo Hilson sabe mucho acerca del Obeah, pero no hará nada ya que cree que está contaminado por el Diablo. Está convencido de que la plantación pertenece ahora al Diablo y no pondrá un pie en ella excepto en la peor de las circunstancias. Su actitud no es la común. La mayoría de los negros cristianos no ven nada malo en practicar el Obeah y el cristianismo. Por supuesto, Hilson está medio convencido de que Caleb Gist practica algo más oscuro que el simple Obeah.



Rdo. Isaac Hilson

Hilson se graduó en un instituto segregacionista de Charleston (N. de TK: *en esta época, en los estados del sur toda instalación social—transportes, tiendas, instituciones, etc.—estaba claramente acotada para separar a blancos de negros, con entradas distintas, espacios distintos, y a veces, edificios distintos.*) y por un seminario negro. Es inteligente, educado, pero un orgulloso y obsesivo religioso. Ha visto ciertas cosas inexplicables para la ciencia. Estas experiencias han confirmado su creencia en demonios y las labores de Satán. No posee conocimientos sobre los Mitos de Cthulhu pero podría ayudar a los investigadores contra Caleb Gist si sus planes se le describen como satánicos.

Puede ser un poderoso aliado para los investigadores. Su fanatismo le ha otorgado la habilidad Fe Sanadora. También posee una gran influencia en la zona. Finalmente, pega puñetazos tan fuertes como la cox de una mula. Es fácil mantener el contacto con él, si así lo desean. Cualquiera de los aparceros negros en el almacén puede entregarle un mensaje. Por supuesto, les advierte que la mayoría de los negros de la plantación no son de confianza. Incluso si rechazan su ayuda, puede aparecer en el último momento, a la cabeza de un valiente grupo de aparceros cristianos, y salvarles.

No suele utilizar sus poderes, y menos con gente de poca fe. Si los investigadores resultan heridos, podría ser necesaria una tirada de Persuasión para que les ayude. La Charlatanería no le confundirá. Una donación a su iglesia será, sin duda, de gran ayuda.

Si los investigadores no están seguros de lo que hacer con el pequeño Joe, y no quieren que el niño deambule por ahí, Hilson estará dispuesto a encargarse de él.

Otra emboscada

Cuando los investigadores se aproximan al final de su viaje, conducen durante dos o tres kilómetros antes de ver el ancho y turbio Río Edisto. Un largo puente de madera puede verse adelante; parece bastante resistente, aunque ensamblado torpemente. El profesor Gist comenta tranquilamente: “Aquí está el viejo puente. Cuando crucemos el río, nos encontraremos en la plantación. Estén atentos”.

Mientras el coche se acerca al puente, Winsworthy se detiene. Todos pueden ver que varios tablones han sido quitados. Dichos tablones se encuentran en la carretera por la que van los investigadores. Parece que podrían recolocarse con facilidad.

“¿Por qué en todo el mundo...” murmura Winsworthy. Entonces se encoge de hombros y dice con una amable sonrisa: “Los locales deben haber estado haciendo algo en el puente”. Sale del coche. “Es tan simple como ponerlos de nuevo, supongo”, dice, mirando alrededor.

De pronto se escucha un disparo que impacta contra un lateral del coche. Winsworthy grita: “¡Mierda!” y conduce

La habilidad curativa del Reverendo Hilson

Hilson posee una habilidad casi mágica, Fe Sanadora. Rezará, leerá los pasajes apropiados de su Biblia y posará sus manos en el enfermo. Curará 1D3 puntos de vida al coste de 1D3 puntos de magia. No conoce hechizos, ni empleará ninguno. Cree que no se corresponde a su religión.

Fe Sanadora requiere que tanto el herido como el sanador posean una fuerte fe, evidenciada por su conducta previa.

Esta habilidad se suele encontrar entre personas devotamente religiosas. Jamás funciona con personas antagónicas con la religión practicada por el sanador, incluso bajo coacción o amenaza de muerte.

Un sanador puede curar pequeñas heridas mediante su fuerza de voluntad, trabajando en combinación con la fe del herido. Los rituales religiosos apropiados han de ser realizados.

Las heridas graves u otros problemas físicos, como cojera, inconsciencia, huesos rotos y enfermedades, podrían ser curados tras muchos tratamientos sucesivos. La efectividad de estos tratamientos sobre los investigadores tendrá que ser decidida por el Guardián pero administrárselos debería llevar al menos un mes.

directo al fango. Los disparos continúan así que a los investigadores se les debería permitir una pequeña cantidad de tiempo para decidir lo que quieren hacer.

El tirador se encuentra camuflado a unos 25 metros de la carretera a la izquierda del coche. Realizará cuatro disparos al grupo antes de que su arma se silencie. El primero impacta en el coche y el resto se decidirá aleatoriamente con una probabilidad del 45%. El arma es un fusil .22.

Si importar las acciones de los investigadores, el tirador no disparará más de cuatro veces. Si los investigadores han devuelto el fuego pueden asumir que han herido a su adversario (pero no hay forma de decirlo sin acercarse al lugar). Rastreando la zona encontrarán el cuerpo de un hombre blanco de clase baja tendido sobre su espalda, con su arma a un lado. Si llegan razonablemente pronto al lugar después de que los disparos se interrumpiesen se sobresaltarán al ver a una serpiente reptando desde el muerto. La serpiente sagrada de Yig (Mitos de Cthulhu para identificarla) lleva sobre su cabeza la reveladora media luna blanca. Si no la molestan no les atacará y se marchará. Encontrar a la Serpiente Sagrada de Yig de repente, sin sospecharlo, puede costar a los investigadores 0/1D2 puntos de Cordura.

Si esperan demasiado antes de acercarse al tirador, la serpiente se habrá ido y sólo encontrarán al hombre muerto. Un rápido examen no muestra heridas de bala y se requerirá una tirada de Descubrir o Medicina para hallar la mordedura de serpiente en la pantorrilla izquierda. El virulento veneno habrá oscurecido la carne en torno a la herida. En 24 horas toda la pierna se habrá ennegrecido e hinchado hasta el punto de reventar. Cualquier local puede identificar con facilidad la causa de la muerte como una mordedura de serpiente.

Esta trampa no pretendía ser mortal. Al tirador se le ordenó disparar varias veces y huir. Se esperaba que interrumpiese el viaje de los investigadores y que demostrase el poder de Caleb. No quiere a visitantes allí y cree que acciones como ésta les harían huir. Sin embargo, no contaba con que sus esfuerzos serían frustrados por el hombre serpiente que sirve a Yig.

La tierra y la gente de Carolina del Sur

La mitad sur de Carolina del Sur se encuentra tan sólo a unos pocos metros por encima del nivel del mar. Los ríos, navegables mediante botes pequeños, fluyen mansamente en sus lechos, o se extienden más allá de sus orillas hacia el interior de los bosques. El agua de los pantanos no suele tener más de un metro de profundidad, pero en ciertas áreas, llamadas “agujeros” por los locales, pueden llegar a tener más de siete metros. Estos ríos y pantanos se extienden por toda la costa, donde forman una apabullante masa de islas marinas.

En los años 20, debido a la dificultad para salvaguardar combinaciones de pantanos y ríos, los condados adyacentes a Carolina del Sur parecían casi países distintos. Estos condados estaban formados por granjas y pequeñas comunidades que apenas tenían (si es que lo tenían) contacto con el exterior. La mayoría de los habitantes eran negros (aunque la tierra pertenecía a los bancos) con escaso poder económico o político.

Los aparceros sureños en los años 20, quienes en su mayoría eran negros, no se encontraban mucho mejor desde la abolición de la esclavitud en 1865. Los aparceros eran granjeros analfabetos que pagaban tanto como la mitad de su cosecha al dueño. Debido a que el suelo había sido agotado por una generación de cultivadores de algodón y que había problemas con los fertilizantes, los aparceros obtenían poca recompensa por su labor. Todas las familias vivían en chozas destartalladas con humedades en verano y mal aisladas del frío en invierno. Las cañerías no eran más que un rumor. Era un dicho común que la deprimente existencia de los aparceros consistía en comida, carne, melaza, mulas y monotonía.

Ya que el terrateniente dependía de los aparceros, si todos o la mayoría tenía un mal año, no lo pasaba mucho mejor que ellos. Además, muchos terratenientes eran pobres. Poseían unas grandes extensiones de tierra baldía de las cuales obtenían poco o ningún beneficio. Caleb Gist se enmarca dentro de esta categoría. Por supuesto, las tierras de su plantación no son inaprovechables del todo, puesto que son sagradas para Yig, la deidad que Caleb desea invocar.

Después de la emboscada

Seguramente uno o más de los investigadores note que el ataque de la serpiente sobre el sectario no es un comportamiento normal, especialmente en una boca de algodón, la cual es bastante cobarde (tirada de Biología o EDUx1). Todos los investigadores que caigan en lo extraño de las acciones de la serpiente pierden 0/1 puntos de Cordura.

Sin que Caleb ni los investigadores lo sepan, esta escena ha sido cuidadosamente presenciada por el hombre serpiente hechicero. Aunque suele ir disfrazado como un “hombre Obeah”, se ha desprendido temporalmente de esta ilusión y aparece en su forma real. Si los investigadores exploran la zona en seguida se encontrarán en el corazón del pantano. A lo lejos puede verse un animal grande, que nada velozmente con un movimiento sinuoso. Se encuentra demasiado lejos como para ser identificado sin prismáticos o una tirada de Descubrir. Cualquiera que identifique positivamente al ser pierde 0/1D6 puntos de Cordura. Si se le dispara, se sumergirá y, en cualquier caso, pronto estará fuera de su campo visual.

Cogerle será difícil. Si los investigadores traían un bote, puede que tengan suerte. O podrían seguirle a pie por el pantano. Si el Guardián lo permite véase la sección “La guardia del hombre serpiente”.

PARTE IV: LA PLANTACIÓN

Después de curar las heridas la expedición puede reconstruir el puente y continuar por él. La carretera gira al sur, siguiendo el lecho del río a través de áreas de pantano incluso más desoladas, ocasionalmente habitadas por granjas en claros. Los investigadores pasan muchas casuchas y cobertizos podridos, algunos con una negra delgada o un niño sentado fuera. El profesor Gist hace comentarios pedantes sobre la nutrición e higiene existente en el sur actual.

En seguida llegarán a una sección ligeramente más elevada de terreno. Ante ella, los investigadores ven una gran plantación, dominada por una mansión sobre una colina. “Aquí estamos”, dice Winsworthy, disminuyendo la velocidad.

Salta a la vista que la casa una vez fue un magnífico ejemplo de la arquitectura sureña. Dos plantas y un porche



Caleb Gist

enorme que rodea completamente la planta baja. La pintura blanca está picada en muchas zonas dando lugar a moho y el porche está lleno de agujeros. Cuatro gigantescos robles bordean la casa, pero están llenos de moho y parecen estar casi muertos.

A unos 200 metros colina abajo se encuentran los galpones. La mayoría está en reparaciones, y algunas se han venido abajo. Un grupo de aparceros, mayoritariamente niños y mujeres, está reunido en el caserío, contemplando a los recién llegados. La mayoría son negros pero hay unos pocos blancos. La choza de Joe, con su puerta pintada de azul, puede verse con facilidad. Cuatro hombres armados guardan la entrada.

El pequeño Joe (si le han llevado con él hasta ahora), se asusta y sale del coche, corriendo hacia los bosques.

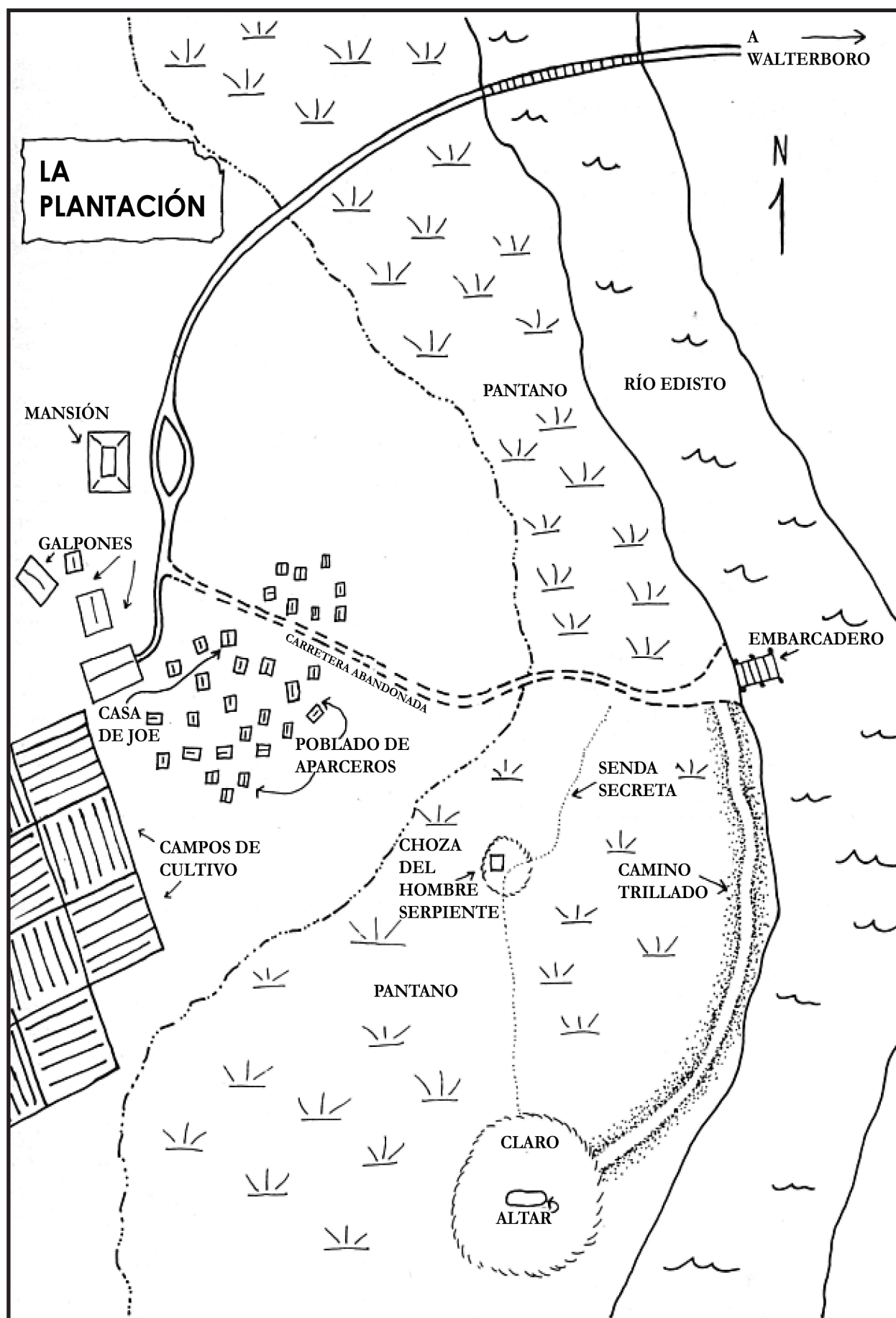
El encuentro con Caleb Gist

El grupo llega a la plantación cerca del anochecer de un típico y húmedo día de verano. Caleb, sabedor de su inminente llegada, les espera en la casa. Son recibidos en la puerta delantera por un negro mayor vestido con un atuendo de mayordomo que les conduce amablemente al interior de la casa. “El amo Caleb les espera en la galería. Síganme por favor”, dice con su profunda voz.

Caleb Gist, un hombre alto y moreno vestido con ropas blancas, recibe al grupo. Es apuesto (dentro de lo que cabe), con ojos oscuros y formas autoritarias. “Bienvenidos a la plantación”, dice con una elegante reverencia y un apretón de manos similar a un pescado muerto. “Hermano Albert, ha pasado tanto tiempo”. El profesor Gist le ofrece una rígida reverencia a cambio.

Si los investigadores se muestran amables e inofensivos, Caleb dice: “Por favor preséntame a tus asociados, hermano”.

Si los investigadores se muestran hoscos u hostiles, o si alguno lleva claramente un arma, dice con una sonrisa: “La policía ya tiene interés por esta plantación, caballeros, así



que espero que no haya problemas. El sheriff suele ser severo con los portadores de armas en su jurisdicción”.

El hogar de Caleb

Tan sólo cuatro personas ocupan la podrida mansión Gist: Caleb y sus tres sirvientes negros. Hasta hace poco, había un quinto miembro en la casa, el viejo hombre serpiente que habitaba en el ahora cerrado dormitorio del piso superior. Consciente de la inminente visita de los investigadores el hombre serpiente se ha marchado al pantano. Pero pueden descubrirse indicios de su estancia en la mansión.

La persona encargada de que la mansión funcione es la vieja Bess, cocinera, tejedora y ama de la casa. Se trata de una negra ya mayor que fue la “tata” de Albert y Caleb. No se inclina por ninguno de los dos y todavía las recuerda como los niños que cuidó. Ellos le llaman tía Bess. Si se conversa con ella, le regalará al grupo historias de la niñez de Albert y Caleb (“Albert era tranquilo, Caleb siempre estaba haciendo algo”). Con el paso de los años se ha vuelto más leal a Caleb que a Albert, y le informa de todo lo que ve u oye. Es demasiado mayor como para meterse en una trifulca violenta, aunque es capaz de preparar platos emponzoñados.

La doncella, Elly, es joven y muy guapa. Parece demasiado autoritaria y altiva para una negra de su posición. El profesor Gist señala que debe de ser una adquisición reciente. Winsworthy comenta insidiosamente: “Los caballeros sureños y sus amantes negras”.

Los deberes de Elly como doncella no son demasiado exigentes, y los acepta hasta que el poder de Yig le quite sus mundanas cargas, y vivir, amar y morir como el Primigenio dispone.

Caleb Gist se muestra extremadamente celoso con respecto a la chica y le ha avisado de que no intente trucos con sus invitados. Cuán lejos llegará para seducir a uno (o más) de ellos depende de lo amenazadores que parezcan ser, y no por órdenes de Caleb. Se trata de una mujer orgullosa, y su rango en el culto es el mismo que el de Caleb. Si los investigadores no hacen otra cosa que leer libros, los considerará inofensivos. Si hieren a Caleb o a los sectarios, o demuestran la habilidad de usar magia, los considerará una seria amenaza.

Siempre va armada con un cuchillo (1D3, puede empuñar), y escondida en alguna parte bajo sus ropas lleva una pequeña y mortal serpiente de coral. También sabe cómo utilizar magia. A los del lugar les asusta más Elly que Caleb o Rafe Bodeen.

Con sus pociones y remedios, resulta una buena samaritana. También puede preparar venenos letales y poderosos filtros de amor. Si está convencida de que un investigador masculino representa una seria amenaza para la noche de Yig, puede intentar darle uno de estos filtros. Intentará simpatizar con él o seducirlo, luego le ofrecerá el brebaje bajo circunstancias no sospechosas.

El cuarto miembro del servicio es el viejo Ben, el mayordomo negro que dio la bienvenida a los investigadores a su llegada. Se trata de un hombre tranquilo y digno, y ha estado con la familia tanto tiempo como Bess. Aunque cuerdo, es un iniciado del culto a Yig. Si los investigadores se encuentran bajo un gran riesgo, podría ayudarles a abandonar la plantación antes que verles morir. Jamás desobedecerá a Caleb directamente y es demasiado débil como para entrar en combate.

Comienza la investigación

El mayordomo y la doncella cargarán el equipaje del grupo incluyendo los pequeños baúles del profesor Gist y de Wins-

Los filtros de amor de Elly

Preparar uno de estos filtros cuesta 2 puntos de Magia y requiere 4 horas. Casi no tiene sabor (tirada de Conocimientos o Descubrir para distinguir el sabor a menta) y puede añadirse a cualquier refresco. Si es tomado por un hombre (no afecta a las mujeres), la víctima se vuelve más susceptible a los encantos de la primera mujer con la que se encuentre. Dicha mujer debe tirar POD x 5 (tanto si pretende seducirle como si no). Si tiene éxito, el hombre se quedará embozado con ella durante los próximos 1D6+1 días. Durante todo ese tiempo estará tan completamente enamorado que cumplirá cualquier cosa que le ordene exceptuando dejarla definitivamente o hacerse daño a sí mismo. Si se le manipula adecuadamente, este personaje actuará incluso contra sus amigos. Cualquier tipo de locura, temporal o permanente, neutralizará los efectos del filtro de amor.

worthy. Hay cierto número de dormitorios en el piso de arriba, todos polvorientos y mal cuidados. Albert se hospedarán en su habitación de siempre, compartida con Winsworthy, dejando que los investigadores elijan entre las otras dos vacías. Una habitación está cerrada y no es para invitados.

Quedan un par de horas antes de la cena y los investigadores podrían empezar a curiosear. Sin embargo, Caleb hará todo lo que pueda por entretenerles; primero haciéndose el gracioso, y después ofreciéndoles dar una vuelta por la plantación.

Si rechazan la oferta (o alguno de ellos) se les permitirá vagar a sus anchas por donde quieran, pero los aparceros sectarios observarán todos sus movimientos.

¿Un recorrido guiado?

Caleb Gist les ofrece una bebida (té frío o licor de menta) y empieza a mostrarles la plantación. “Después de todo”, sonríe, “han viajado casi mil setecientos kilómetros para poder ver una plantación sureña real”.

Si cualquier número de investigadores accede, Caleb pierde todo el tiempo que puede. Durante el recorrido, les explica que casi toda labor allí se hace a mano: ordeñar vacas, preparar manteca, recoger algodón, alimentar a las reses, cortar madera. “Fabricamos nuestro propio cuero”, dice, “zapatos, grano, sopa. Toda la plantación es una empresa autosuficiente”. No añade que la empresa está a punto de quebrar. Señala con orgullo al molino de viento, diciendo que él lo erigió durante el periodo de prosperidad de la Gran Guerra. El molino bombea agua hacia su casa y a los establos (pero no a las casas de los aparceros). Los investigadores encontrarán los campos de algodón y las deterioradas granjas sumamente aburridos, tal y como Caleb pretende (*N. de TK: éste podría ser un buen momento para que Caleb intimide a los investigadores con los peligros del pantano y la leyenda sobre el musgo español del segundo apéndice.*)

En algún momento durante el recorrido los investigadores notarán la vieja y sucia carretera que lleva al interior del pantano. Si preguntan por la carretera, la cual parece precisar reparaciones, Caleb les responde: “Lleva hasta un pequeño embarcadero en el río, pero hace mucho que no se utiliza y la maleza ha crecido sobre ella. Pronto será reclamada por el pantano”. Les advierte que permanezcan lejos del pantano: “Serpientes y cocodrilos, ya saben”.



Elly, la doncella

Investigaciones propias

Si los investigadores van por su propia cuenta serán vigilados en todo momento. En la casa, los tres sirvientes no les pierden de vista, mientras que fuera, son los aparceros/secrarios quienes siguen sus pasos. Los investigadores pueden elegir entre explorar “La casa”, “El poblado de los aparceros” o “El pantano”.

La casa

Todas las habitaciones de la planta baja están bien amuebladas aunque la mayoría no contienen nada de interés para la investigación. El estudio, sin embargo, está lleno de diarios y libros de generaciones de los Gist eruditos. Muchos títulos son difíciles de entender sin una lectura profunda y la mayoría trata sobre caza, pesca y crianza. También hay una amplia colección de novelas de notables autores de finales del siglo XIX.

El estudio es uno de los lugares que el profesor Gist descargará examinar primero. Si alguien se encuentra con él verá que el profesor se dirige directamente al final del estudio y empieza a examinar los libros contenidos en una balda en particular. Hojea cada página de todos los volúmenes, buscando cuidadosamente. Una vez termina, parece estar contrariado y, si su hermano se encuentra presente, dice: “Bueno, veo que todavía conservas nuestra colección intacta, Caleb”. Se sienta en una butaca y medita tranquilamente durante un momento.

El profesor Gist está contrariado porque sus expectativas fueron aumentadas por las descripciones de Joe de actividades mágicas en la plantación. Esperaba hallar al menos un libro nuevo que explicase lo que Joe parecía estar describiendo y está contrariado porque no lo encuentra.

Los cinco libros en los que Albert estaba interesado tienen cubiertas similares con el título *Actas de la Sociedad Agrícola del Condado de Colleton*. Un investigador que tire Descubrir se dará cuenta de que las cubiertas parecen no estar unidas a los libros. Dentro, los libros son totalmente distintos a los títulos.

Si Albert, Winsworthy o un investigador empieza a leer uno de estos libros en presencia de Caleb, caminará hasta él y le quitará los libros guardándolos en su dormitorio. De lo contrario, Caleb se muestra indiferente.

Los libros son: una traducción de Findley Gist de *El culto de Kukulcan* del padre Juan Martín; el trabajo original del padre Martín en Español; un volumen marrón y sin título, que en la primera página tiene escrito en gran letra cursiva *Papa Shapo*; otro volumen marrón, se trata de la segunda parte de *Papa Shapo*; y por último un diario de ciertos experimentos llevados a cabo hace casi cien años por Findley Gist. Los experimentos son tan horribles que leerlo cuesta 1 punto de Cordura.

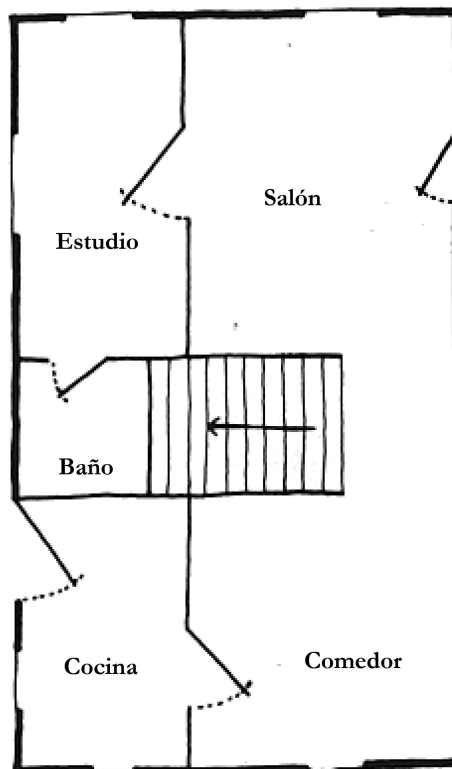
La planta de arriba

La única habitación inusual es la del hombre serpiente, actualmente desocupada y cerrada. Ante la próxima llegada de los investigadores, Caleb le pidió al hombre serpiente que se trasladase temporalmente a una remota choza en el pantano.

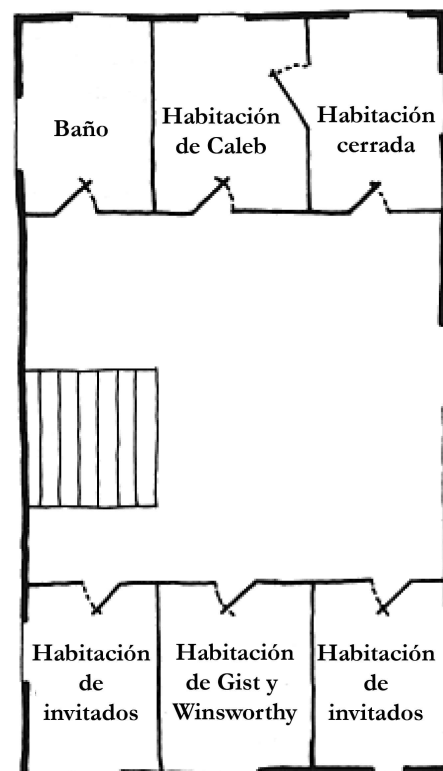
Si los investigadores pretenden entrar en esta habitación necesitan una tirada de Cerrajería para abrir la puerta con el mínimo ruido. Si esto falla, puede ser rota (FUE 9).

Una vez dentro, los investigadores se encuentran con un olor desagradable que con una tirada de Biología puede identificarse como de ofidio. El hedor resulta inquietante e inexplicablemente fuerte, y recuerda a la zona de serpientes de un zoológico. Si han entrado durante la noche, sólo la luz

LA CASA DE LA PLANTACIÓN



PLANTA BAJA



PLANTA SUPERIOR

de las estrellas ilumina la habitación. En una de las esquinas hay una cosa extraña y deforme demasiado pequeña como para tratarse de un humano (es una pila de ropas de cama). El Guardián debería pedir tiradas de Descubrir. Cualquier investigador que falle no está seguro de lo que es. Si el Guardián inicia una cuenta atrás en este momento, uno o más de ellos, ante un aprensivo terror, pueden abrir fuego. Si por el contrario susurran entre ellos, aquellos que sacasen la tirada pueden tranquilizar a sus compañeros.

Si la habitación está iluminada, los investigadores pueden ver una cama de matrimonio sin ropas de cama (las cuales están hechas una bola en una esquina), un escritorio, una silla y un cesto.

La biblioteca Gist

En la biblioteca de la mansión Gist pueden encontrarse los siguientes títulos:

El culto de Kukulkan Español, +6% a Conocimiento, multiplicador de hechizos x3, pérdida de COR 1D6.

Este enorme y destrozado volumen escrito en un Español arcaico es una de las copias supervivientes de un raro trabajo del siglo XVI del padre Juan Martín. Describe fielmente el culto de los indígenas de América central.

El padre Juan era un misionero franciscano en el Nuevo Mundo. En el curso de la conversión de los indios, realizó un estudio del culto al dios serpiente Kukulkan (Yig). Aunque el buen padre definió las prácticas de adoración de los indios como "actos del Diablo", no era más que un mero observador. El último capítulo del libro trata de una transcripción palabra por palabra de las liturgias de Kukulkan, y, lo más peligroso y poderoso de todo, cómo llamarle. Se pueden encontrar otros hechizos menores repartidos por el libro, así como Bendecir cultivo.

El culto de Kukulkan Inglés, +4% a Conocimiento, Multiplicador de hechizos x2, Pérdida de COR 1D6.

Traducción manuscrita de Findley Gist del original del padre Martín. Los hechizos están subrayados, y una anotación en el margen dice "Igual que Papá".

Papá Shapo Inglés, +9% a Conocimiento, Multiplicador de hechizos x2, Pérdida de COR 1D10.

Los libros tercero y cuarto tienen cubiertas marrones sin título. En la primera página de cada uno de ellos está escrito con la cursiva de Findley: "Papá Shapo". Éstas son las transcripciones de las lecciones de su maestro, el miembro de una tribu Yoruga de África occidental, que fue un poderoso houngan oscuro. Trata de la más oscura de la magia negra y se refiere a Yig como Dambala.

Diario de experimentos de Findley Gist

Este trabajo describe una serie de intelectuales aunque morbosos experimentos ocultistas llevados a cabo en los desafortunados esclavos. No se obtiene nada al leerlo, pero cualquiera que lo lea metódicamente pierde 1 punto de COR.

Nuevos hechizos

Los volúmenes de arriba contienen los siguientes hechizos en diversas formas.

Ordenar a una serpiente: El lanzador puede hipnotizar cualquier serpiente para que realice todo aquello que esté al alcance de la capacidad física ordinaria del ofidio, como moverse y morder.

Para lanzarlo el hechicero debe encontrarse a distancia visual de la serpiente. Debe enfrentar su POD contra el de la serpiente en la Tabla de Resistencia. Cuesta 1 punto de COR y un número de puntos de Magia igual al doble

El escritorio no tiene nada interesante. El cesto no está cerrado y contiene remedios herbáceos, muchos botes de cristal de extrañas pociones de nula utilidad, una calavera humana, un sombrero de piel de castor, un largo abrigo negro, una bandera cubierta con marcas inidentificables, una botella de vino, una caja de puros y un sable (mohoso y oxidado). Una tirada de Ciencias ocultas indica que estos objetos podrían resultar útiles en las ceremonias Obeah (este cesto pertenecía al hombre Obeah suplantado por el hombre serpiente).

En el suelo, justo detrás de la puerta, yace un andrajoso trozo de lo que parece ser un pergamino, de unos tres centímetros de ancho, que puede localizarse con una tirada de

del TAM de la serpiente. Una vez ha sido hipnotizada, seguirá las órdenes dadas mentalmente por el lanzador, tanto tiempo como el lanzador permanezca dentro del alcance visual de la serpiente. Si las órdenes son completadas, y no recibe más, la serpiente seguirá a lo suyo hasta que reciba nuevas órdenes. La duración de su obediencia es igual al número de puntos de Magia empleados en horas. El hechizo puede ser lanzado varias veces sobre diferentes serpientes.

Enviar a una Serpiente sagrada de Yig: Este hechizo sólo puede lanzarse en un área consagrada a Yig por un sacerdote de Yig. Las acciones de la víctima, descripción y nombre, si se conoce, han de ser repetidas varias veces en voz alta durante el ritual. El proceso cuesta al usuario 1D4 puntos de COR y 9 puntos de Magia.

La serpiente se trata de un enorme ejemplar de cualquier tipo de serpiente predominante en la zona en la que habita la víctima. La serpiente siempre luce en su cabeza una luna creciente de color blanco. Aparte de su tamaño, las Serpientes sagradas de Yig destacan por su virulento veneno, el cual es mágicamente poderoso, lo suficiente como para matar a la víctima elegida inmediatamente tras la mordedura.

La serpiente aparece y ataca inmediatamente a una distancia igual a su DES. La víctima es mordida automáticamente a menos que pase una tirada de Suerte. Si tiene éxito, la serpiente le persigue, atacando repetidamente. La víctima debe esquivar estos ataques. La mordedura de una Serpiente sagrada de Yig es siempre fatal.

Llamar/Expulsar a Yig (Dambala/Kukulkan): Este peligroso y oscuro hechizo invoca a Yig, padre de las serpientes. El hechizo sólo puede lanzarse en una zona donde abunden las serpientes, como un pantano, la jungla o el desierto. Un número de serpientes (u hombres serpientes) debe estar presente en el lugar, con un total de POD combinado al menos de 100. Cuesta 1D10 puntos de COR y 8 puntos de Magia.

Cántico de conjuración: El cántico descrito es una de las muchas variaciones de un mismo hechizo. Éste en particular es utilizado comúnmente por ciertas tribus indias del suroeste americano. Cantado apropiadamente, el cántico protege al lanzador (y a su domicilio) tanto de Yig como de sus Serpientes sagradas.

El cántico debe ser repetido 3 veces al día. Una al amanecer o al despertarse, otra a medio día y de nuevo al ponerse el Sol o al irse a dormir. Debe ser recitado aproximadamente durante 3 minutos y se han de gastar 4 puntos de Magia. Si se tiene éxito, el individuo estará protegido de todo daño provocado por Yig o sus Serpientes sagradas. Este hechizo no ofrece protección frente a serpientes normales, ni las salvajes ni las encantadas. Tampoco ofrece protección frente a los hombres serpiente.

Descubrir. Se trata de algo rígido y arrugado, y si se estruja con cierta fuerza, se hace trizas. Es piel de serpiente, y una tirada de Biología puede revelarlo. Una tirada de Mitos de Cthulhu complementaria lo identifica como piel de hombre serpiente.

El poblado de los aparceros

El caserío tiene un aspecto lamentable. Perros flacos y niños desnutridos merodean entre las sombras. Preguntar a sus habitantes resultará difícil. Muchos de los aparceros son secretarios y sospechan de los investigadores. Aquellos inocentes les evitarán por miedo a las represalias del culto. También es casi imposible distinguir los unos de los otros. Lo más seguro es que se enteren de que hay un “hombre Obeah” (el hombre serpiente), que habitaba en la casa de la plantación y que se ha trasladado recientemente a alguna parte del pantano. Es obvio que a aquellos que se les pregunte le temen profundamente.

Guardando la casucha de Joe, la única con la puerta azul, hay cuatro hoscas aparceros, dos blancos y dos negros. Todos portan escopetas galga 12 y cantidad de munición. Hablarán con los investigadores, especialmente si hay mujeres, pero no les permitirán mirar dentro. “Tenemos unos cuantos tipos dentro, no se admiten visitas”. Las características de estos guardianes están al final de la aventura.

Dentro se encuentra la hermana de Joe, Cassy. Esta vigilada por tres grandes serpientes cabeza de cobre (encantadas por Caleb y Elly) que merodean bajo las tablas del suelo. Se les ha ordenado morder a cualquier humano que atraviese la puerta. Caleb ya ha dispuesto a la madre de Joe.

Si Rafe Bodeen (el notorio capataz y mano derecha de Caleb) sobrevivió al primer encuentro con los investigadores, merodea por los alrededores del caserío fuertemente armado y buscando problemas. Si ninguno de los investigadores ha llegado a ver a Bodeen, con una tirada de Idea podrían identificar su voz como la



Rafe Bodeen

que escucharon discutiendo con el profesor Gist aquella noche en Arkham. Si se les pregunta, tanto Bodeen como Caleb niegan que haya abandonado la plantación. Sin embargo, si Albert Gist acompaña a los investigadores identificará enseguida a Bodeen como aquél que discutía con él en la puerta.

El pantano

Si los investigadores abandonan la casa durante el día, se les deja ir a sus anchas y descubrirán que la antigua carretera conduce al pantano. Mientras van por la carretera o por el camino trillado hacia otra dirección, con una tirada de Descubrir dan con el apenas perceptible rastro que lleva a la choza del hombre serpiente.

El altar de Yig

Si los investigadores siguen el camino trillado todas las direcciones llevan de regreso al pantano hasta dar finalmente con un antiguo altar de piedra. Se trata de una roca enorme similar a una mesa de metro y medio de alto cubierta de símbolos desgastados e inidentificables, grabados hace miles de años para adorar a Yig. Es posible medio leerlos. Hay sangre seca sobre la superficie pero no sabrían decir si es animal o de humana (es de animal). Una tirada de Mitos de Cthulhu identificará el altar como dedicado a Yig.

La guarida del Hombre serpiente

En lo más profundo del pantano se encuentra la guarida del hombre serpiente, quien, por orden de Yig, ha venido aquí en busca de venganza sobre la reina serpiente. Dar con la guarida llevará cierto tiempo y requiere estar dispuestos a sufrir. Moverse con rapidez por el pantano es imposible, excepto por los caminos y carreteras. Enormes y deformados árboles se pudren entre las traicioneras lagunas. El hedor es fuerte. Extraños ruidos rondan los oídos: el zumbido de grandes insectos, el correr de aguas aceitosas, el deslizamiento de una serpiente, el movimiento de un cocodrilo. En la penumbra, ¿quién sabe qué extraño enemigo merodea en el siguiente recoveco?

Otros problemas pueden presentarse por sí solos. Los

Los Hombres serpiente

Los hombres serpiente han sido enemigos de la raza humana desde el Pleistoceno, cuando conspiraban contra el reino de Valusia. Incluso entonces los hombres serpiente eran conocidos por utilizar medios sobrenaturales para ocultar su verdadera apariencia, tomando la forma de hombres con el fin de infiltrarse en la sociedad humana. Muchos de estos hombres serpiente llegaron a ser sacerdotes y usaron su posición para introducir el culto de su oscuro dios serpiente en la cultura de los mamíferos. Aunque los humanos consideraban los disfraces de los hombres serpiente producto de la hechicería, se trataba de una forma de hipnosis natural de la especie, entrenada en grado extremo y sólo aumentada por magia. Esta habilidad era tan poderosa que en una ocasión un hombre serpiente gobernó Valusia, disfrazado de rey. Se conoce la existencia de varios métodos para poner en práctica este tipo de ilusión.

En la última centuria un gran número de hombres serpiente han regresado de su prolongada hibernación y ahora caminan en secreto dentro de la sociedad humana. Es posible que su reaparición tenga que ver con las profecías halladas en los Manuscritos Pnakóticos y repetidas en el Necronomicón:

“En los últimos días hasta las grandes serpientes cobrarán fuerza, acechando desde sus lugares de descanso bajo la Tierra...”.

Esta profecía fue interpretada por los hombres serpiente como la predicción del retorno del poder a la raza de ofidios. La mayoría vive todavía con la creencia en esta interpretación y trabajando para que se cumpla.

Garrote de los hombres serpiente: Esta extraña arma cuelga del cinturón del hombre Obeah y no está camuflada por la ilusión. Está fabricada con una extraña aleación y es singularmente curva, adaptada a la diferente estructura del brazo y del hombro de los hombres serpiente. Los hombres serpiente degenerados que viven en Reino Unido (y tal vez en más sitios) todavía utilizan este arma, aunque sus más toscas versiones están hechas de piedra y madera.

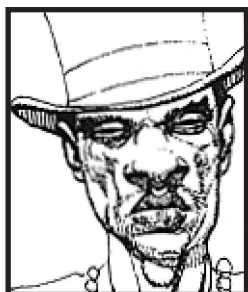
Utilizado adecuadamente, este garrote o martillo es capaz de infligir 1D8+2 puntos de daño, con la posibilidad de empalar. Aquellos humanos que intenten usarlo lo tendrán difícil. El peso y el balanceo del martillo requieren una extraña oscilación lateral. El porcentaje base será la mitad del correspondiente a la habilidad de Garrote.



horribles sirvientes de la reina serpiente han estado vigilando al solitario hombre serpiente y aunque vacilan en atacarle, no lo harán con los investigadores, arrastrándolos por los túneles subterráneos.

Si esto ocurriese, los demás investigadores pueden tanto olvidarse de su amigo y continuar hacia la guarida del hombre serpiente, como bajar inmediatamente por el túnel hacia el interior del templo/prisión de la hechicera (véase “La guarida de la reina serpiente”, pág. 37). Tendrán que actuar rápidamente puesto que el túnel se cerrará pasadas 1D2+1 horas (una tirada de Geología revelará este dato).

Ya cerca de la guarida del hombre serpiente, los investigadores ven una choza situada en la cima de una pequeña colina rocosa que sobresale por encima del pantano. Enfrente, humeando, hay un pequeño fuego entre un círculo de grandes piedras. Un negro, el “hombre Obeah”, está sentado frente al fuego contemplando las llamas. Lleva una chaqueta negra sin camiseta, un sombrero de copa y de su cinturón cuelga un extraño martillo de metal, algún tipo de arma.



El hombre Obeah

El hombre al que ven sentado frente al fuego no es más que una ilusión creada por el hechicero, que los observa de cerca, oculto tras un gran ciprés. Los investigadores pueden tener una buena razón para sospechar del hombre Obeah y tendrán que decidir qué hacer: si acercarse y hablar con él, o simplemente abrir fuego.

Si eligen dispararle la ilusión los mirará, sonriéndoles, y entonces se disolverá en el aire. Juzgando el temperamento de los investigadores en este momento, el hombre serpiente puede salir corriendo por entre los bosques para refugiarse en el pantano, permanecer en el lugar y espiar al grupo, o intentar acercarse, buscando su ayuda para destruir a la malvada reina serpiente.

Si los investigadores se aproximan abiertamente a la ilusión y hablan con ella, al igual que antes se disolverá mientras el hombre serpiente (disfrazado de hombre Obeah) aparece desde detrás del ciprés. Les hará señales de forma autoritaria aunque no hostil. Puede elegir entre revelarles o no lo que ocurre en la plantación o los planes de Yig. En cualquier caso es improbable que revele todo lo que sabe acerca de la situación. A pesar de que puede creer que la colaboración de los investigadores resulta esencial, ni le gustan ni confía en los humanos. Puede revelar, o no, su verdadera identidad.

Si los investigadores tienen la oportunidad de buscar en la choza encontrarán una caja de metal, hecha de algún extraño y antiguo material, cerrada mediante un mecanismo de peculiar diseño. La caja es de 25 cm de largo, triangular y de extrema dureza aunque no a prueba de balas (FUE 18).

Dentro hay gruesas y triangulares láminas de metal con una inscripción sobre ellas. Una tirada de Mitos de Cthulhu las identificará como “libros” del tipo utilizado por los hombres serpiente. Si un investigador puede leer este idioma (tirada de Aklo), sabrá que las láminas forman un extraño diario de observaciones científicas relacionadas con varias culturas humanas contemporáneas de Norteamérica. Las observaciones, aparentemente, elaboradas en los últimos cinco años, están escritas en un tono insultantemente des-

Habitantes del pantano

Se suele decir que visitar el pantano del sur en verano no es una experiencia reconfortante. Los investigadores serán objetivo de hordas de insectos. Si osan aventurarse por las aguas del pantano, serán asustados por cocodrilos y mordidos por sanguijuelas. La amenaza natural más seria es la presencia de arañas, avispas y, por supuesto, serpientes, particularmente las boca de algodón, las cuales son comunes en el área.

El Guardián puede encontrarlo útil para distraer a los investigadores con ocasionales ataques menores de las criaturas de la lista.

Habitantes menores

Las hordas de mosquitos son una constante en la vida de Carolina del Sur. En las casas donde se han abierto las ventanas para que entre el aire, se precisan redes y cortinillas. Los mosquitos son algo más que una molestia. A veces portan la malaria y la fiebre amarilla. En los años 20 estas dos enfermedades eran tratables y la muerte era improbable. La malaria, sin embargo, una vez contraída, puede reaparecer. Un individuo así infectado sufrirá los efectos de la enfermedad, sus fiebres y resfriados, durante el resto de su vida.

Las garrapatas son también un problema. A veces transmiten la fiebre de las Montañas Rocosas, la cual puede ser fatal. Millones de otros insectos conforman el miserable modo de vida de los habitantes del pantano.

Para protegerse de lo anterior, era habitual vestir un montón de ropa en los pantanos: camisas de algodón de manga larga, botas, monos y sombreros de paja. Si tuviesen que salir de noche, el “pueblo del pantano” untaría las zonas de piel expuesta con queroseno. También se empleaban remedios improvisados, algunos de ellos bastante efectivos.

Si los investigadores corren por el pantano, existe la pequeña posibilidad de que se encuentren con enjambres de abejas, avispas o avispones. Algunas picaduras de estos insectos son peligrosas y pueden resultar letales.

Dos tipos de arañas venenosas merodean por el pantano: la ermitaña marrón y la viuda negra. La viuda negra, con una marca de reloj de arena rojo, es una amenaza. Su mordedura provocará la enfermedad y probablemente la muerte. La mordedura de la ermitaña marrón, aunque menos fatal, incapacitará a la víctima durante dos semanas.

La picadura del escorpión de pantano es dolorosa, aunque no letal. Los escorpiones tienden a ocultarse en las ropas, zapatos y la ropa de cama. A los investigadores debería advertírseles buscar escorpiones antes de meterse en la cama o de ponerse los zapatos y la ropa. Si son descuidados, deberían ser castigados con una dolorosa picadura.

Las sanguijuelas viven bajo el agua y se adhieren a la piel expuesta de los nadadores y pescadores. Si un investigador se arranca una sanguijuela, le dejará una pequeña herida. El método tradicional para quitarla es aplicándole una cerilla encendida.

Los cocodrilos son los de aspecto más amenazante, aunque no suelen atacar a seres humanos adultos. No obstante, el hombre serpiente tiene a un cocodrilo encantado que puede lanzar contra los intrusos.

Las tortugas suelen tener caparazones cubiertos con plantas del pantano y son difíciles de distinguir. Morderán cualquier dedo, pie o mano que esté a su alcance. Las de tamaño normal pueden arrancar fácilmente un dedo, las más grandes incluso una mano.

pectivo.

Si el hombre serpiente tiene una buena razón para temer por su vida puede llamar en silencio a varias serpientes sagradas de Yig que rodearán amenazadoramente a los investigadores. Un cocodrilo enorme, encantado por él, también merodea por las cercanías, listo para atacar ante la orden del hechicero. El hombre serpiente no dudará en matarles si no le queda otro remedio. Precisa su ayuda y prefiere utilizar a sus reptiles para amenazarles (una exhibición de sus poderes).

COCODRILO ENCANTADO

FUE 25 CON 20 TAM 24 POD 10 DES 8
PV 22

Movimiento 6/8 nadando

Armas: Mordisco 50% 1D10+2D6
Coletazo 35% 1D6+2D6

Armadura: 6 puntos.

Habilidades: Discreción 65%, Ocultarse 75%.

Acciones de Caleb

Si Caleb descubre de algún modo que los investigadores andan curioseando por la casa, especialmente si han forzado el dormitorio del hombre serpiente, se acercará a ellos, pis-

tola en mano, y encolerizado les dice a los ladrones que deben largarse de su propiedad en una hora o hará venir al sheriff.

El Guardián debería darle a los investigadores la oportunidad de pensar en alguna excusa apropiada para su comportamiento. Si no pueden pensar en ninguna, el profesor Gist (si está presente) dice que escucharon ruidos en la habitación y pensaron que algo iba mal. Caleb, a regañadientes, lo dejará pasar, pero les advertirá sobre futuras transgresiones. Debido a que Caleb no quiere líos con las autoridades, no disparará a menos que le disparen. Aun si Caleb hiere o mata a un investigador no se presentarán cargos contra él. Es, después de todo, un propietario defendiendo su propiedad.

A la mañana siguiente de la llegada de los investigadores, Caleb realiza un esfuerzo para convencerles de que le dejen en paz. Si le aseguran que se marcharán al caer la noche, estará de acuerdo. Si no, la calidez de su hospitalidad sureña se volverá fría en un minuto. Este comportamiento debería dejarles claro que la fatídica noche mencionada por Joe es ésta.

Durante el desayuno Caleb dice que se marchará a Charleston en lugar de quedarse en la granja y sugiere que se marchen enseguida. Si su sugerencia es rehusada, sale de la casa diciendo: “Algunos tenemos que trabajar. Disculpen”. Si le siguen, le ven partir al interior del pantano.

Cuando Caleb regresa al mediodía y ve a los investigadores comenta el desperdicio de comida y cama en “turistas”. Les pregunta sarcásticamente por sus fuentes de ingresos, particularmente a aquéllos que visten ropas caras. Se supone que los investigadores ignoran lo que el profesor Gist llama los “desagradables modales” de su hermano.

Acciones de Elly

Si Elly descubre por accidente que los investigadores irrumpen en el dormitorio del hombre serpiente (con una tirada de Escuchar) intenta acercarse a ellos discretamente. Una tirada de Escuchar les permite oír sus pisadas en las escaleras. Si ignoran su petición de que desistan o la amenazan, pide ayuda por la ventana más próxima, la cual llegará en forma de 1D6 aparceros nerviosos e inusualmente bien armados. No dudará en preguntarles a aquéllos que pille con las manos en la masa.

Una vez sospeche de los visitantes, Elly intentará aislar a uno de ellos (incluido Winsworthy) y con promesas eróticas engañarle para que tome su poción de amor. Conoce demasiado bien a Albert y no intentará esto con él.

Para disipar las sospechas de su víctima, Elly puede beber el filtro con “su amado”, ya que no afecta a las mujeres. Alternativamente, con la ayuda de Bess, puede disimular los ingredientes con una limonada, o con otra cosa del almuerzo. Si tiene éxito, le ordena permanecer dentro de la casa esa noche y le insiste en que fuerce a sus amigos a quedarse también.

Si un investigador resiste el filtro y regresa con el grupo, le deja ir, buscando a otra víctima.

Si Elly se entera de que los investigadores hablan sobre magia o mencionan el nombre de Yig, se convence de que se encuentran aquí para interferir y redobla sus esfuerzos. Cuando se le presenta la oportunidad, intenta atraer a un investigador hasta su sorprendentemente grande y lujosa habitación. Una vez allí, hace lo que sea necesario para hacerle beber el filtro de amor.

Acciones del hombre serpiente

El hombre serpiente, al igual que los investigadores, ha sido enviado aquí por Yig para realizar un servicio al Primigenio. Sabe que si él o los investigadores intentan huir, Yig hará todo lo posible para destruirlos. Los investigadores serán forzados a regresar por las serpientes sagradas de Yig quien las envía para bloquearles el camino. Los cocodrilos atacan ante las órdenes de Yig e incluso el hombre serpiente intentará detenerlos. Si todo falla, los investigadores se verán atacados por hordas de serpientes venenosas. Alguien podría acabar escapando de la plantación, en cuyo caso la ira de Yig le perseguirá, y se vería forzado a vivir en alguna parte del planeta carente de serpientes. (¿La Antártida?)

A menos que uno o más de los investigadores hayan sido visitados por una serpiente sagrada de Yig es bastante improbable que adivinen por qué se encuentran aquí. Detener el sacrificio de una joven es posiblemente su objetivo principal y el hombre serpiente disfrazado será el primer sospechoso. En algún momento el hombre serpiente se encontrará con ellos. Esto podría tener lugar en su choza o, si esto falla, les visitará en los alrededores de la plantación e incluso en la casa. En cualquier caso, lo hace de manera que no se enteren ni Caleb ni Elly. Albert y Winsworthy pueden ser incluidos entre los confidentes.

Que este encuentro tenga lugar es importante para todos. El hombre Obeah demuestra un gran respeto y si los investigadores sospechan que pueda tratarse de un hombre serpiente la tensión debería aumentar incluso más. Hay que tener en cuenta que el hombre serpiente es muy superior a

los mamíferos entre los que ahora se encuentra. Su mero olor le ofende; uno mucho más acre que el leve perfume de reptil que le rodea. Es mucho más inteligente, más sabio, más viejo y el producto de una civilización que desapareció hace millones de años. Sus acciones y actitudes hacia los humanos son como las del intolerante Winsworthy, que de repente se ve a sí mismo forzado a tratar con un grupo de iletrados aparceros negros.

Les contará a los investigadores únicamente aquello que crea necesario para cumplir con su objetivo (no más). No confía en ellos ni le importa lo que les termine pasando. Sólo les necesita para cumplir con ciertos fines requeridos por Yig. Ante el primer signo de traición los matará o huirá cuando la oportunidad se presente. Su venenosa mordedura es rápida y mortal, y podría ser necesario recordarle a los investigadores prepotentes cuán peligroso es este individuo. Su veneno es casi instantáneo y su mordisco es mucho más veloz que cualquier humano apuntando con un arma.

Sentado a la mesa frente a los investigadores, les dirá lo que hay que hacer. En algún momento se darán cuenta de su sombra de serpiente, o desvanecerá su ilusión momentáneamente revelando lo que es. Tal vez sea suficiente con sacar su larga y viperina lengua. Cualquiera de estas demostraciones cuesta 0/1D3 puntos de Cordura.

Les dice que han sido atraídos aquí por Yig para cumplir con un objetivo. Bajo el pantano, en un templo enterrado, vive una antigua hechicera, una mujer serpiente. Durante incontables eras ha habitado allí en un área consagrada a Yig, y devoraba ávidamente las energías mágicas provenientes de las ceremonias y rituales dirigidos a Yig. Yig quiere que sea castigada y, tal y como lo ve el hombre serpiente, los investigadores no tienen otra elección.

El plan del hombre serpiente: tendrán que hallar la guarida de la hechicera y matarla. Probablemente no serán capaces de localizarla hasta que se haya llevado a cabo la ceremonia. Explica que los “agujeros del Diablo” son provocados por los siervos de este ser; atraídos por los rítmicos tambores de las ceremonias, cavan hacia la superficie para capturar a los sectarios despistados y arrastrarlos hasta su maléfica ama. Les dice que a menos que puedan convencer a Caleb de que son adoradores de Yig (algo improbable llegados a este punto) tendrán que infiltrarse en la ceremonia tras su comienzo y observar. Si consiguen ropas adecuadas, pueden disfrazarse como aparceros blancos. Habrá unos 150 adoradores en el lugar y los investigadores deberían ser capaces de infiltrarse. Cuando vean uno de los agujeros abiertos tendrán que descender bajo tierra, en busca de la hechicera, y acabar con ella. Si los investigadores expresan preocupación por la joven que va a ser sacrificada, les asegura que no lo permitirá (mentira, así lo planeó y lo ofrece como una compensación para no perder mucho tiempo entre los despreciables humanos). Deja claro que escapar es prácticamente imposible e impedir la ceremonia sólo servirá para enfurecer a Yig (una muerte casi segura).

Los secretos del hombre serpiente: No les contará que la hechicera es de un tamaño descomunal, ni les dará ninguna indicación acerca de sus grandes poderes mágicos. Aunque lleva a los investigadores a creer que van a matar a ese ser, está seguro de que son incapaces de ello. El propósito real del ataque de los investigadores es distraer la atención de la malvada hechicera permitiendo que la energía mágica de la ceremonia sea utilizada por Yig para acceder a este plano. Tener a la reina distraída durante tres asaltos será suficiente para que la energía acumulada abra la puerta a Yig, que no dudará en entrar a este mundo. Entonces buscará a la reina y llevará a cabo su venganza. Aunque al hombre serpiente le trae sin cuidado, la aparición de Yig podría ser la



única esperanza de supervivencia de los investigadores.

Tras una hora de ceremonia, Yig podrá aparecer en cualquier momento siempre y cuando la atención de la reina haya sido distraída de los rituales mágicos. Por otra parte, a Caleb no se le ha dicho que Yig aparecerá usando su cuerpo, una experiencia dolorosa y debilitadora.

Sabiendo esto los investigadores pueden verse forzados a modificar sus planes. Si están dispuestos a cumplir con los deseos de Yig (o sufrir las consecuencias) tienen que asegurarse de que la ceremonia tiene lugar (a menos que puedan descubrir y matar a la hechicera antes de tiempo, sin la ayuda del Primigenio). Esto quiere decir que si el reverendo Hilson o el sheriff Trucks aparecen con la pretensión de poner fin al ritual, los investigadores han de detenerles.

Acciones de Albert Gist

El profesor está sumamente celoso de la destreza mágica de su hermano y podría, a escondidas, acercarse al hombre serpiente. Si el Guardián así lo decide, el hombre serpiente accederá a relevar a Caleb a favor de Albert, quien dirigirá la ceremonia y el sacrificio. Podría incluso sugerir que Caleb sea ofrecido como sacrificio adicional o sustituyendo a la joven. Albert puede estar de acuerdo. A Winsworthy se le puede avisar o no de este cambio de planes. Ciertamente los investigadores no se enterarán.

Acciones del pequeño Joe

El pequeño Joe no ha permitido que ningún aparcero sepa que ha regresado. Trata de pasar desapercibido fuera de la

plantación, con la esperanza de que los investigadores puedan hacer algo. Al final de la mañana del segundo día, estará lo suficiente nervioso como para intentar contactar con ellos. Sabe que tendrá que evitar a Bess, al viejo Ben y a la mortífera Elly para hacerlo. La mejor táctica es susurrarle a uno de los investigadores por una ventana.

Joe le cuenta al investigador que aunque está seguro de que Cassy es mantenida prisionera en la choza, ha sido incapaz de enterarse del paradero de su madre. “Nadie ha visto nada ni nadie habla”, dice el muchacho. “Estoy muy preocupado por mi madre”.

En algún momento durante el encuentro de los investigadores con Joe, la madre del niño regresará (como un zombi). Despiadadamente asesinada por Caleb y transformada en un muerto viviente, tiene la orden de encontrar y matar al pequeño Joe. El Guardián debe preparar este encuentro. No tendrá lugar mientras Caleb o Elly estén presentes y negarán cualquier conexión con la muerte o desaparición de Joe. El zombi puede atacar fuera, detrás de un árbol o choza, o buscar dentro de la casa en busca de su presa. Si salvan a Joe destruyendo al zombi harán perder al niño 1D10 puntos de Cordura. El zombi intentará apresar al niño y llevarlo hasta el pantano para ahogarlo, para después regresar a su tumba secreta y no volver a ser jamás visto.

Después, Caleb transformará a Joe en un zombi, que aparecerá en la ceremonia para participar en ella o para localizar a los investigadores entre la muchedumbre y atacarles.

PARTE V: LA NOCHE DE YIG

Mientras pasa la tarde, los sirvientes bajo tierra se preparan para la ceremonia. La hechicera serpiente, siempre pendiente de las conjunciones astrales, prevé las festividades por los adoradores de Yig. Como serpientes que son, los siervos de S'ssruuxa son muy sensitivos ante las vibraciones transmitidas a través del suelo. Pueden calcular aproximadamente el número de personas reunidas y elegir a las víctimas más asequibles.

El trabajo de granja parece no llevarse a cabo esta tarde. Mientras el Sol se oculta, muchos de los aparceros se reúnen frente a la mansión, y empiezan a colocar mesas desvencijadas. La vieja Bess y algunas jornaleras comienzan a servir comida y bebida, suficiente para un gran grupo.

Si el pequeño Joe está aún vivo, puede volver a intentar contactar con los investigadores. No tiene ningún plan, pero está deseando actuar.

La noche de Yig

En la supuesta noche de Dambala, todos los sectarios de Yig en la zona, más de 150 en total, empiezan a llegar. Hay muchas mujeres y niños así como hombres. Llegan en camiones destartados, en bicicletas o en mulas.

Dada tan enorme ceremonia, planeada desde hace muchas semanas, la policía ha tenido tiempo de acudir. Dos de los sectarios son, en realidad, agentes de policía de Charleston investigando el reciente asesinato del detective. Esto no debería serle revelado a los investigadores a menos que anden buscando específicamente a personas ajenas al culto. Si lo hacen, una tirada de Descubrir indica que dos jóvenes blancos parecen sospechosamente demasiado arreglados y que visten ropas limpias aunque rasgadas. Ambos evitarán cualquier contacto con los investigadores cuando se les aproximen abiertamente, aunque son competentes y razonablemente inteligentes. Con discreción por parte de los investigadores, accederán a unir fuerzas.

Los sectarios se reúnen frente a la casa cerca de la puesta de Sol, encienden sus antorchas y marchan al interior del pantano, cantando. Caleb les dice a los investigadores que ésta es alguna clase de religión y que los de fuera, incluido él mismo, no son bienvenidos. Menciona que deberían respetar las creencias religiosas de otros y quedarse en casa esa noche. Sugiere que podrían sucederles cosas terribles si así no lo hacen. Dice que se retirará temprano esa noche y les sugiere que hagan lo propio.

Caleb se retira a su dormitorio, cerrando la puerta tras él. Inmediatamente sale por la ventana, cae al suelo y sigue a la muchedumbre al interior del pantano. Si los investigadores quieren descubrir qué hace Caleb, con una tirada de Escuchar podrán oír ruidos sobre el tejado del porche. Una tirada de Descubrir les permite verle corriendo por el patio, justo antes de desaparecer en la oscuridad del pantano.

La última emboscada

Un grupo armado espera fuera, listo para mantener a los investigadores dentro de la casa. Si los investigadores salen despreocupadamente de la mansión, serán acribillados por Bodeen y sus hombres. Podrían discernir lo que les espera cuando, justo antes de abrir la puerta, el viejo Ben y la cocinera encuentran razones para descender corriendo al sótano.

Bodeen y sus hombres disparan desde posiciones cubiertas y así seguirán mientras vean las siluetas de los investigadores ante la luz de la mansión. Los investigadores necesitarán tiradas de Descubrir para localizar a los francotiradores y aun así dispararán a la mitad de su habilidad de-

bido a la oscuridad. Rafe y los chicos también sufrirán esta penalización si los investigadores apagan las luces o salen del todo de la casa.

Aunque los investigadores puedan verse en un primer momento atrapados, tras unos cuantos asaltos el tiroteo se detiene y surge el silencio. Los emboscadores serán hallados muertos por mordeduras de serpiente, sus cuerpos yacen ennegrecidos. Sobre el pecho de Rafe Bodeen se encuentra una enorme serpiente cabeza de cobre con una luna creciente blanca.

Los sectarios

Mientras tanto, en el embarcadero numerosos botes han llegado, incluyendo uno lleno de sectarios provenientes de Charleston. Son recibidos por los sectarios de la plantación con apretones de manos, abrazos, palmadas en la espalda y risas. Todos esperan en el embarcadero a que llegue Caleb. Cuando se aproxima por la carretera, se dispara la exultación. Después conduce al grupo al gran claro en el pantano, donde el hombre Obeah les espera.

Las primeras partes de esta versión del hechizo Llamar a Yig son realizadas enteramente por el hombre Obeah y Caleb. Los sectarios se sientan o permanecen de pie en pequeños grupos alrededor de la zona del altar. Permanecen en silencio aunque no particularmente atentos a los dos del centro, sabedores de que su momento llegará más tarde. Debido a que los sectarios se conocen bien los unos a los otros y que el lugar está bien iluminado por las antorchas, cualquier investigador que intente infiltrarse entre la multitud en dirección a Caleb probablemente sea identificado.

Equilibrando la aventura

Si el Guardián considera que los investigadores lo han tenido muy fácil hasta ahora, Albert Gist y Winsworthy están disponibles para causar problemas. Pueden fastidiar los planes de los investigadores de muchas maneras, haciendo ruido en un momento inoportuno, todo ello con el propósito de tomar el lugar de Caleb en las ceremonias.

Además, recuérdese que Elly, la doncella y gran sacerdotisa de Yig, puede haber llegado a seducir a un miembro del grupo. Es posible que Winsworthy, sin que los investigadores lo sepan, haya caído presa de sus pociones y artimañas.

Es posible que el sheriff Trucks a cargo de una banda de ayudantes armados, o el reverendo Hilson dirigiendo a una muchedumbre de cristianos fanáticos, aparezcan con la intención de detener el ritual. Los investigadores se verán forzados a hallar un modo de neutralizar esta amenaza. A menos que ya hayan dado con la forma de destruir a la reina serpiente es de suma importancia que la ceremonia de esta noche tenga lugar (es la única forma de encontrar un camino hasta su guarida). Si fallan, tendrán que (eventualmente) enfrentarse a la ira de Yig. Por supuesto, es probable que también estén preocupados por la vida de la hermana de Joe. Otro problema más.

Los rituales de Yig

Los rituales comienzan en torno a las diez de la noche, y culminarán a medianoche con el sacrificio. Precediendo al sacrificio habrá varios rituales y ceremonias, seguidos por una hora y media de cánticos y orgía.

A la luz de las humeantes antorchas, la enorme área que rodea al altar se llena de murmurantes y medio desnudos sectarios, muchos de ellos armados con armas vulgares. Si esto es una verdadera ceremonia Obeah, existe un sorprendente número de sectarios blancos.

Muchos de los adoradores visten trajes estrambóticos, la mayoría hechos con piel de serpiente. Algunos portan instrumentos rudimentarios, como flautas de junco o sonajeros de calabaza, con los cuales inician una extraña y rítmica cacofonía.

Muchas de las mujeres son realmente bellas, particularmente una alta y sonriente muchacha con un tocado que lleva, a su alrededor, dos grandes y brillantes serpientes de cascabel. La joven es tratada con un gran respeto y adulación mientras se mezcla entre la multitud. Se trata de Elly, amante de Caleb y suma sacerdotisa de Yig.

Visiones extrañas

La primera cosa antinatural que perciben los investigadores es la presencia de miles de serpientes, muchas de ellas especies raras y venenosas, reptando por los arbustos y emergiendo del pantano. Estas serpientes se retuercen entre los sectarios, reptando por sus piernas, y enrollándose hasta formar una pila de casi un metro de altura. Esta visión cuesta 0/1D3 puntos de Cordura. Otra cosa chocante es la presencia del antiguo hombre serpiente ahora sin disfraz y mezclándose tranquilamente entre los sectarios.

Ni las serpientes ni el hombre serpiente parecen morder o amenazar a los sectarios. Al contrario, parecen llevarse hasta bien. Algunos sectarios se tiran al suelo ante el hombre serpiente, llegando a ser bendecidos.

Se inician los rituales

Caleb Gist, vistiendo una curiosa y reluciente túnica verde y escarlata, comienza los rituales de la Noche de Yig encendiendo varias hogueras pequeñas alrededor del altar. Los tambores cambian a una suave y rítmica percusión que reverbera en el aire húmedo del pantano.

Caleb, Elly y el hombre serpiente van de un fuego a otro con un caldero enorme lleno de aceite, queroseno y sustancias extrañas. Echan un cucharón de esta mezcla a las hogueras, haciendo que crezcan y emitan grandes chispas en la noche. Cuando el caldero está vacío, caminan entre las llamas para demostrar que son verdaderos hougans.

A la conclusión de estos rituales, Caleb y el hombre serpiente se vuelven hacia los sectarios allí congregados y levantan sus brazos. Los preparativos han terminado y los tambores vuelven a retumbar con rapidez y fuerza.

Mientras los tambores resuenan sordamente, los sectarios se tiran al suelo espontáneamente, retorciéndose de forma extraña. Mientras los investigadores miran, los sectarios empiezan a deslizarse como si careciesen de huesos, sus sudorosos cuerpos se retuercen y contraen con unas formas que un humano no podría esperar imitar. Los tres grandes sacerdotes (Caleb, Elly y el hombre serpiente) inician un nuevo cántico, llamando a Yig.

Los sordos sonidos y olores que salen de los participantes durante la ceremonia resultan inquietantes. Una fetidez a reptil, mezclada con el humo de las antorchas y el hedor de los cuerpos sin lavar, llena todo el pantano. Extraños quejidos y murmullos cubren la noche. Profundos bramidos (de los cocodrilos) producen un eco desde la oscuridad del pantano.

Mientras la ceremonia degenera en una horrible orgía humana/reptil los investigadores han de tirar COR 1/1D6. Cualquier investigador que sufra de ofidofobia perderá 1/1D10 puntos. Los testigos de los rituales también obtendrán 1D4 puntos en Mitos de Cthulhu. Un posible resultado de locura temporal en este momento es que el investigador loco se rasgue las vestiduras y se una al atroz ritual, con su cuerpo retorciéndose como una gran serpiente por el suelo. Cualquier investigador que pase por esto suma 1D2 puntos

a sus Mitos de Cthulhu.

Cualquier ruido que no sea el de disparos (chillidos, etc.) durante la ceremonia no será oído. No obstante, cualquiera que esté nervioso o actuando de forma hostil contra los sectarios será mordido por varias serpientes ordinarias.

Los agujeros del Diablo

En este momento algunos de los agujeros del Diablo empezarán a abrirse mientras los horribles siervos de la reina serpiente salen para llevarse a los distraídos adoradores. Queda a discreción del Guardián si los investigadores ven abrirse los agujeros en la distancia o tener uno abierto al lado. Winsworthy, que está lejos, es una buena víctima potencial; uno de los jóvenes detectives es otra posibilidad. Sin importar quiénes sean las víctimas, para culminar esta aventura con éxito alguno de los investigadores tendrá que internarse en los túneles.

El sacrificio

La ceremonia continuará incluso si los investigadores se encuentran bajo tierra buscando la forma de llegar hasta la reina serpiente. Con suerte se habrán quedado uno o dos arriba para detener el sacrificio de Cassy. Si no lo hacen, morirá a menos que el reverendo Hilson o el sheriff Trucks aparezcan. Los dos policías de Charleston podrían intentar detenerlo pero son pocos y es bastante probable que los sectarios se vuelvan contra ellos, desmembrándolos literalmente ante los horrorizados ojos de los investigadores (COR 1/1D4).

Si los sectarios están libres de obstáculos, la desafortunada Cassy es llevada por la multitud. Si nadie ha contactado con el pequeño Joe llegado este punto de la aventura, y no ha sido asesinado ni convertido en un zombi, embosca a los guardas en la niebla del pantano, haciendo caer a dos de ellos antes de ser asesinado ante su hermana. Cualquier investigador que contemple esta tragedia sin llevar a cabo acción alguna perderá 1 punto de COR.

Si Cassy es rescatada, sin interrumpir la ceremonia, otra víctima sacrificial será dispuesta y asesinada tras una corta preparación. El resultado será el mismo. Sin embargo, los investigadores recuperan 1D4 puntos de Cordura por rescatar a la hermana de Joe tal y como prometieron.

La nueva víctima sacrificial será un sectario y los investigadores perderán la mínima o ninguna COR cuando el insano adorador se encuentra con su merecido destino.

Si nadie realiza el rescate, la pobre Cassy es colocada sobre el altar, para regocijo de la muchedumbre. Mientras la aterrorizada joven es preparada para el sacrificio, Caleb y el hombre serpiente recitan ciertos pasajes y realizan horribles gestos secretos. Elly sostiene sus serpientes sobre su cabeza. Asumiendo que no hay interrupciones, Caleb levanta el sable y luego lo baja lentamente. La multitud ruge, y cualquier investigador presente pierde 1/1D6 puntos de COR por presenciar y permitir el sacrificio de un ser humano inocente.

LA GUARIDA DE LA REINA SERPIENTE

Con el propósito de que los investigadores hallen la guarida de la hechicera deben ir por uno de los túneles de los sirvientes (o ser raptados). Esto puede tener lugar tanto explorando el pantano como durante la ceremonia.

Los precipitados siervos de S'ssruuxa son expertos cavadores. Atacan a sus víctimas cavando túneles hacia el exterior bajo ellos, después las agarran por los tobillos y tiran de ellos hacia el interior de la mohosa tierra. Son veloces y

un personaje así atrapado sólo puede escapar con una tirada de Esquivar. Si se falla la víctima es arrastrada rápidamente bajo la superficie y fuera de toda vista. Con ambos tobillos firmemente agarrados y siendo arrastrada con fuerza, poco puede hacer para zafarse. Los túneles son demasiado estrechos como para poder disparar con un arma hacia abajo al agresor y, de hecho, los brazos del personaje se extenderán sobre su cabeza y serán inútiles. Hasta que no llegue al complejo del templo bajo tierra no podrá actuar contra sus agresores. La víctima tendrá 1D6 asaltos para matar y escapar de su atacante antes de que aparezcan el resto de siervos que esperan en la cámara central.

Si alguien pretende seguir a una víctima por el interior de uno de los agujeros tendrá que arrastrarse por el lodazal de cabeza, abriéndose paso hasta las entrañas de la Tierra hacia un destino desconocido.

El camino resulta incómodo pero el resbaladizo lodo lo hace más fácil de lograr. Tras 3D10 minutos reptando y sudando, los investigadores se encontrarán con que el túnel se abre a un espacio más amplio. Sería recomendable que lleven una fuente de luz con ellos.

El salón de la reina serpiente

Si los investigadores han hablado con el hombre serpiente o se han enterado de algún otro modo de la existencia de la reina serpiente reconocerán el lugar como una de las ocho galerías que irradian desde el gran salón central de la hechicera, un espacio cubierto con una bóveda de cañón (*N. de TK: es decir, que tiene sección semicircular*) soportada por gruesas columnas y arcos, con la mayoría de sus adornos borrados por los estratos de caliza formados durante incontables millones de años desde que la estructura fue construida por primera vez. Las columnas mismas se encuentran casi completamente ocultas por el goteo. El lugar recuerda vagamente a una cueva interior cuya anormal simetría no deja traslucir su arquitectura artificial. La fetidez a ofidio es insuperable.

Lo que se encuentran primero los investigadores al bajar aquí depende de si han seguido a alguien recientemente capturado o si entraron por un agujero abierto hace algún tiempo. Si la ceremonia de Yig se encuentra en progreso o no también definirá la situación en la guarida de la reina serpiente.

- Si es previo al ritual a Yig y los investigadores han seguido a una víctima hasta aquí abajo, escucharán gritos provenientes de la cámara central a unos 150 metros de distancia. Éste es el ruido de una víctima recientemente atacada por los siervos.
- Si han bajado por un agujero que ha sido abierto hace tiempo la víctima estará ya muerta y devorada, y el salón se encontrará en silencio.
- Si los investigadores han venido aquí durante la ceremonia probablemente habrá más de una víctima sufriendo el acoso de los siervos y se escucharán los gritos de más de una persona. En cualquier caso, los investigadores podrán acercarse a la cámara central sin ser molestados.

En el caso de que los investigadores estén persiguiendo a una víctima recién capturada (y esta víctima no se las haya arreglado para escapar) escucharán los horribles chillidos provenientes de la dirección de la cámara central. Allí los investigadores encontrarán a la víctima inmovilizada en el suelo por los siervos que andan picoteando los ojos, oídos, nariz y lengua de la víctima. Cuántos de estos órganos hayan sido ya arrancados queda a discreción del Guardián; cada órgano perdido indica que la víctima ha sufrido 2 puntos de daño. S'ssruuxa se encuentra hecha un ovillo en el centro

del salón contemplando y esperando mientras sus asexuados hijos terminan su tentempié. Cuando hayan terminado ella se tragará entera a la víctima, posiblemente aún viva. Los investigadores pueden atacar o salir corriendo mientras estén a tiempo. Los siervos podrían perseguirlos, pero es poco probable que les sigan por los túneles.

Si los investigadores han bajado por un agujero descubierto y abierto hace un tiempo (una hora o así), y han venido aquí antes de que la ceremonia a Yig tenga lugar, la reina serpiente será consciente de su llegada y se prepara para ellos. El salón está casi vacío. En el centro, sentada sobre un trono de piedra, de cara a los investigadores, se encuentra una bella mujer vestida con un radiante vestido. Les sonríe gustosamente y les parecerá que está rodeada por una leve y creciente aura. ¿Tal vez sea una diosa?

Una voz sonará en las cabezas de los investigadores, la voz de una mujer hermosa, aunque puede verse que sus labios no se mueven. La voz llama a los investigadores, los invita a acercarse, desea hablarles. Si alguno se acerca a 10 metros o menos de ella, ataca con su mordisco y lo engulle. Incluso si tiene éxito al atacar y engullir a la víctima, se mantendrá la ilusión de una bella mujer. Los investigadores verán a su compañero ser tragado entero de alguna manera por esta extraña mujer que parece más pequeña que su presa. La pérdida de COR por presenciar esto es de 1/1D6. S'ssruuxa, si no es molestada, continuará manteniendo su ilusión e intentará persuadir a otro investigador para que se aproxime. Sólo si abren fuego sobre ella, o le atacan de otro modo, la ilusión desaparecerá permitiéndoles ver por primera vez a su adversario. Los siervos, hasta ahora ocultos tras las columnas cercanas, saldrán y atacarán. La reina serpiente permanecerá donde se encuentra, utilizando su magia contra los intrusos.

Si los investigadores llegan aquí durante la llamada a Yig probablemente haya numerosas víctimas (sectarios capturados) sufriendo las torturas de los siervos. S'ssruuxa se aparecerá en forma de serpiente gigante y estará posicionada en el centro de la habitación, su cabeza erguida, bebiendo las energías mágicas liberadas por los frenéticos sectarios de Yig en la superficie. Ni S'ssruuxa ni sus siervos notarán la presencia de los investigadores y si actúan rápida y ordenadamente, podrán tener todo un asalto para atacar antes de que reaccionen.

Enfrentándose a la reina

S'ssruuxa es un enorme espécimen de serpiente y pesa muchas toneladas. Antinaturalmente grande debido a una combinación de su avanzada edad con sus escarceos en la magia, la malvada reina serpiente está ahora bastante loca, como resultado de su prolongado confinamiento dentro de esta estructura. Sus miembros, en desuso, están atrofiados y cuelgan lánguidamente. Todo pequeño movimiento que todavía puede realizar está acompañado por un lento y doloroso reptar. Atendida por sus siervos, a veces permanece en la misma pose durante décadas. Sus ojos tienen cataratas y su visión es débil aunque su mordedura es rápida y posee un conocimiento de la magia antigua quizá nunca superado por nadie de la raza serpiente, vivo o muerto.

A menos que el grupo vaya equipado con potentes explosivos (posiblemente peligrosos para sí mismos en esta estructura antigua y debilitada) es poco probable que puedan derrotar a este poderoso adversario. Salvo que la llamada a Yig se encuentre en progreso, la mejor alternativa es correr por sus vidas.

Si la llamada a Yig sigue en progreso, sólo es necesario que los investigadores distraigan la atención de la reina serpiente por un espacio de 3 asaltos. Tras este periodo de



S'ssruuxa, la reina serpiente

tiempo las energías mágicas liberadas por la ceremonia serán utilizadas por Yig para acceder a este plano de existencia. Una vez convocado, Yig empleará poco tiempo en dar con la hechicera y castigarla.

Aparece Yig

Yig accederá a este plano ocupando el cuerpo de aquel que se encuentre dirigiendo la ceremonia. Lo más probable es que se trate de Caleb Gist, Elly o Albert Gist. El hombre serpiente evitará jugar este papel a casi cualquier precio. Ser poseído por Yig es una experiencia dolorosa y perturbadora. Aunque la mayoría sobrevive a la posesión, el individuo pierde 1D20 puntos de COR y sufre 2D6 puntos de daño, a calcular después de que Yig haya abandonado el cuerpo.

Un investigador que permanezca sobre la superficie y presencie la posesión ve a Caleb (o a quienquiera que esté dirigiendo la ceremonia) respirar rápidamente y perder color en su rostro. Mientras Yig accede a este plano el recipiente empieza a cambiar, acomodándose a la forma del Primigenio. Durante este periodo miles de serpientes salen de detrás del altar, cubriendo el suelo. La cabeza de Yig se va alternando con la del poseído. Ver claramente al Primigenio resulta difícil y su rostro y forma están continuamente cambiado y brillando. La pérdida de COR es de 0/1D8.

Yig se dirigirá inmediatamente al templo subterráneo, transportándose mágicamente a través del suelo para aparecer en la guarida de la reina. Los investigadores enfrentados con ella serán los primeros en tener noticia de su llegada cuando, un asalto antes de que aparezca, el suelo del templo se vea repentinamente cubierto por una ondulada alfombra de serpientes vivas. Estas serpientes no atacarán a los investigadores a menos que ellos las ataquen. Cualquiera que las ataque será inmediatamente mordido docenas de veces y en el espacio de uno o dos asaltos estará completamente cubierto por serpientes venenosas que le muerden repetidamente. La muerte llegará en un minuto o dos. La pérdida de COR por ver la alfombra de serpientes es de 1/1D3 pero todo investigador que se vuelva loco es probable que las ataque, perdiendo de ese modo su vida.

Yig aparecerá en el siguiente asalto, con su forma todavía titilando, cambiando entre la imagen del desafortunado huésped y la forma de una serpiente gigante tan grande como la abotargada hechicera; la pérdida de COR es de 0/1D8. S'ssruuxa, al ver la llegada de Yig, deja de atacar a los investigadores y centra su atención en este nuevo enemigo, mientras sus siervos saltan hacia el nuevo invasor.

Apartándose velozmente, masacrando a los siervos y sin que le afecten los ataques mágicos lanzados contra él por la hechicera, Yig se aproximará y agarrará a la gran reina, dejando que los investigadores sean testigos de la titánica lucha entre dos monstruosos seres serpiente. Llegados a este punto los investigadores pueden huir, escapando a la superficie a través de los agujeros, o quedarse a contemplar la pelea. Aquéllos que elijan quedarse se impresionarán cuando tras un par de asaltos queda claro que Yig no pretende matar a la hechicera sino japearse con ella!

Presenciar esta terrorífica escena causará la pérdida de 1/1D4 puntos de COR. Además, aparte de la pérdida de COR, cada investigador se sentirá débil, para caer poco después dormido.

El sueño

Los investigadores se encuentran compartiendo un sueño común en el cual todos se encuentran contemplando la cúpula entre dos monstruosas serpientes, canturreando rituales largamente olvidados de los hombres serpiente. Los soñadores van vestidos con unas túnicas negras y sostienen velas

que brillan con una luz antinatural. Mantienen el cántico hasta que la cúpula es completa, entonces ven asombrados como Yig, unos pocos momentos después, raja el vientre de la hechicera y extrae un huevo de casi un metro de largo. Yig se vuelve al grupo y, sin decir una palabra, comienza a distribuir "la bendición".

Yig hablará a los investigadores durmientes, telepáticamente, y pueden responderle. Cualquiera que hiciese de buen grado lo que Yig esperaba de él sin complejos ni vacilaciones recibe el favor del Primigenio. Dicho investigador obtiene 1 punto de POD y el hechizo Convocar/Atar a una Serpiente sagrada de Yig. Es nombrado Hijo de Yig y ahora lleva la marca de Yig (una luna creciente blanca, similar a una marca de nacimiento, bajo su brazo izquierdo). Un hijo de Yig es invulnerable ante todo veneno de serpiente corriente y posee la habilidad de comunicarse con serpientes encantadas, las Serpientes sagradas de Yig, incluyendo aquellas enviadas contra él por un enemigo. Mientras el investigador así marcado no actúe activamente contra los deseos de Yig, esta habilidad de comunicarse con las serpientes encantadas le hará inmune a sus ataques.

Los investigadores menos favorecidos recibirán 1 punto de POD adicional pero nada más. Los sirvientes recalcitrantes del Primigenio no recibirán nada. La peor parte se la llevan aquellos investigadores que no hiciesen nada por ayudar a Yig: ahora que todo ha acabado, son succionados por el Primigenio para recibir la "bendición suprema", es decir, su metamorfosis en serpientes sagradas que se escabullirán por el interior de los túneles para no volver a ser vistas nunca. A partir de ahora serán siervos de Yig y cumplirán sus órdenes. Tras las bendiciones, tanto Yig como el huevo se desvanecerán mientras los investigadores recuperan la conciencia.

Cuando despierten en el suelo de la cueva verán que la hechicera yace cerca, moribunda a causa de la herida en su vientre. Los investigadores pueden rematarla, o no hacerlo si creen que la herida la matará de todos modos, abandonándola a su destino. En cualquier caso ganarán 1D10+4 puntos de COR (más 1D6 en Mitos de Cthulhu si formaron parte del ritual onírico de apareamiento). Si huyen, podrán trepar hasta la superficie antes de que los estrechos y embarrados túneles empiecen a cerrarse. Existe una recompensa adicional de 1D8 puntos de COR si ayudaron a salvar a Cassy. Si la joven fue salvada sin la ayuda de los investigadores, recibirán 1D4 puntos de COR al enterarse de que no ha sido sacrificada.

PERSONAJES

JOE

FUE 8	CON 13	TAM 7	INT 13	POD 13
DES 15	APA 11	EDU 4	COR 62	PV 10

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3-1D4

Habilidades: Discreción 70%, Escuchar 80%, Esquivar 65%, Ocultar 75%, Ocultarse 85%, Trepar 75%.

ALBERT GIST

FUE 9	CON 12	TAM 10	INT 16	POD 16
DES 8	APA 10	EDU 20	COR 25	PV 11

Armas: Puñetazo 45%, daño 1D3

Habilidades: Antropología 50%, Arqueología 50%, Buscar libros 90%, Ciencias ocultas 85%, Latín 65%, Mitos de Cthulhu 6%, Ocultarse 45%, Psicología 75%.

Hechizos: Contactar con un Gul.

41 - LAS MANSIONES DE LA LOCURA (La Biblioteca de Pnakotos)

RAFE BODEEN

FUE 15 CON 15 TAM 16 INT 9 POD 8
DES 11 APA 8 EDU 5 PV 16

Armas: Puñetazo 80%, daño 1D3+1D4
Patada 70%, daño 1D6+1D4
Cabezazo 90%, daño 1D4+1D4
Revólver .38 55%, daño 1D8
Fusta 75%, daño 1D2

Habilidades: Conducir automóvil 55%, Descubrir 60%, Discreción 45%, Mitos de Cthulhu 3%, Ocultarse 60%, Seguir rastros 75%.

SECTARIOS

	FUE	CON	TAM	POD	DES	PV	BD
1	14	11	12	9	11	12	+1D4
2	10	13	15	11	10	14	+1D4
3	7	12	11	9	15	12	0
4	15	14	16	9	11	15	+1D4
5	11	10	12	11	10	11	0
6	13	12	11	13	9	12	0
7	9	15	14	10	10	15	0
8	16	15	17	12	13	16	+1D6
9	11	16	12	11	14	14	0
10	10	12	15	10	11	14	+1D4

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+MD
Patada 25%, daño 1D6+MD
Cabezazo 20%, daño 1D4+MD
Palo 25%, daño 1D6+MD
Pistola .22 20%, daño 1D6
Escopeta .12 35%, daño 4D6/2D6/1D6

ZOMBI

FUE 16 CON 15 INT 14 POD 1 DES 8
MV 6 PV 15

Armas: Presa 65%, daño Especial
Golpe 40%, daño 2D8+1D6

Armadura: Las armas capaces de empalar sólo le causan 1 punto de daño. El resto sólo le causan la mitad de daño.

COR: 1/1D8.

ELIHU C. WINSWORTHY

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

Armas: Bastón 35%, daño 1D6

Habilidades: Conducir automóvil 55%, Crédito 50%, Inglés 65%.

VIRGIL TRUCKS

FUE 15 CON 14 TAM 15 INT 11 POD 10
DES 11 APA 10 EDU 8 COR 77 PV 15

Armas: Revólver .38 65%, daño 1D8
Escopeta .12 85%, daño 4D6
Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4
Patada 80%, daño 1D6+1D4
Cabezazo 80%, daño 1D4+1D4

Habilidades: Ocultar 55%, Contabilidad 25%, Derecho 65%, Descubrir 60%, Escuchar 55%, Primeros auxilios 55%, Psicología 65%, Seguir rastros 75%, Medicina 65%.

ISAAC HILSON

FUE 17 CON 15 TAM 16 INT 15 POD 19
DES 14 APA 11 EDU 15 COR 90 PV 16

Armas: Puñetazo 80%, daño 1D3+1D6

Habilidades: Biología 40%, Charlatanería 40%, Ciencias ocultas 90%, Habilidad artística (Cantar) 75%, Equitación 40%, Medicina 40%, Mitos de Cthulhu 5%, Persuasión 91%, Primeros auxilios 60%, Regatear 40%, Teología 97%.

Hechizos: Fe sanadora.

CALEB GIST

FUE 12 CON 13 TAM 12 INT 14 POD 18
DES 13 APA 14 EDU 14 PV 13

Armas: Pistola .38 70%, daño 1D10
Sable 70%, daño 1D8

Habilidades: Descubrir 50%, Discreción 50%, Escuchar 50%, Español 60%, Inglés 70%, Medicina 30%, Mitos de Cthulhu 13%.

Hechizos: Llamar a Yig, Encantar serpiente, Crear zombi, Maldición de Azathoth.

ELLY

FUE 10 CON 10 TAM 9 INT 14 POD 19
DES 12 APA 17 EDU 5 COR 0 PV 10

Armas: Cuchilla 85%, daño 1D3

Habilidades: Ciencias ocultas 60%, Descubrir 90%, Discreción 75%, Escuchar 85%, Mitos de Cthulhu 13%, Medicina 50%.

Hechizos: Encantar serpiente, Consunción.

SERPIENTE DE CORAL ENCANTADA

FUE 1 CON 10 TAM 1 POD 5 DES 17
MV 6 PV 6

Armas: Mordisco 50%, daño 1+Veneno POT 14

Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 90%.

BEN

FUE 9 CON 10 TAM 12 INT 11 POD 11
DES 10 APA 11 EDU 6 COR 20 PV 11

BESS

FUE 11 CON 13 TAM 14 INT 12 POD 12
DES 12 APA 12 EDU 5 COR 25 PV 14

HOMBRE SERPIENTE

FUE 12 CON 16 TAM 13 INT 16 POD 16
DES 15 Movimiento 8 PV 15

Armas: Garrote 80%, daño 1D8+2+1D4
Mordisco 65%, daño 1D8+Veneno POT 16

Armadura: 2 puntos.

Hechizos: Llamar a Yig, Contactar con Yig, C/A a una Serpiente sagrada de Yig, C/A a un Horrendo cazador, Maldición de Azathoth, Consunción.

COR: 0/1D6.

JEREMIAH MONROE, policía de incógnito

FUE 14 CON 11 TAM 11 INT 12 POD 11
DES 14 APA 8 EDU 12 COR 65 PV 11

Armas: Pistola .45 65%, daño 1D10+2

Habilidades: Charlatanería 65%, Derecho 70%, Descubrir 75%, Ocultarse 80%, Primeros auxilios 55%, Saltar 75%, Seguir rastros 65%.

ELIAS CRAWFORD, policía de incógnito

FUE 11 CON 14 TAM 14 INT 13 POD 12
DES 12 APA 7 EDU 12 COR 70 PV 14

Armas: Pistola .45 55% 1D10+2

Habilidades: Charlatanería 45%, Ciencias ocultas 20%, Derecho 75%, Descubrir 55%, Discreción 75%, Escuchar 50%, Ocultarse 75%, Primeros auxilios 65%, Saltar 65%.

S'SSRUXXA

FUE 42 CON 45 TAM 50 INT 29 POD 30
DES 12 Movimiento 1 PV 48

Armas: Mordedura y engullir 90%, traga 20 TAM/asalto

Armadura: 12 puntos.

Hechizos: Casi todos, a discreción del Guardián.

COR: 1D4/1D20.

SIERVOS SERPIENTE

Son del tamaño de un ser humano, sirvientes de la reina serpiente creados a partir de su carne y sangre. Pueden cavar a través de la tierra a razón de 5 metros por asalto, dejando tras ellos un túnel el cual, debido a la fangosa naturaleza del suelo, se cierra pasados 1D3 horas. Cuando se deslizan por un túnel ya excavado su movimiento normal es de 12.

Características	Tirada	Media
FUE	3D6+2	12-13
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	2D4	5
POD	2D4	5
DES	3D6	10-11
P.V.		10-11

Movimiento 12/6 excavando

Armas: Presa 75%, daño Especial
Picoteo 85%, daño 2 (pérdida de un órgano menor)

Armadura: 3 puntos.

COR: 0/1D6.

APÉNDICE: SERPIENTES

Buena parte de la acción en esta aventura involucra a serpientes, tanto ordinarias como mágicas. Los adoradores humanos de Yig no son más efectivos que otros sectarios, pero las grandes y venenosas serpientes, las serpientes encantadas y los hombres serpiente se encuentran presentes para atemorizar a los investigadores. A la conclusión de la aventura, una serpiente gigante o incluso Yig mismo podrían aparecer.

Notas de juego

Inicialmente los investigadores deberían mostrarse escépticos ante el peligro que presentan las serpientes en el área de Carolina del Sur. Probablemente saben que ninguna serpiente se alimenta de hombres y que normalmente atacan cuando son amenazadas o molestadas. No obstante, las serpientes en esta aventura son a menudo controladas mediante magia. Los investigadores se darán cuenta enseguida de que han de ser cautos ante cualquier situación.

Los personajes sufrirán mordeduras de serpiente, o presenciarán visiones mágicas o antinaturales que involucren a serpientes, sobre todo si tienen ofidofobia (miedo a las serpientes). Esto ofrecerá excelentes oportunidades al juego.

Enfrentándose a las serpientes

Las probabilidades de acertar a estos delgados y escurridizos objetivos con armas de fuego se ven reducidas a la mitad mientras las serpientes se encuentren en movimiento. Las escopetas funcionan normalmente. Las armas blancas tam-

bién ven reducida su probabilidad a la mitad.

El Guardián debe recordar que las serpientes sólo pueden atacar a una distancia muy corta. Así que atacarán emboscando, por detrás o por un lateral, por donde sea posible. Una vez las criaturas están a tiro, recuérdese doblar las probabilidades de los personajes de impactar al apuntar a blancos a distancia (su DES en metros).

Mordeduras de serpiente

La mayoría de las serpientes en los pantanos de Carolina del Sur no son venenosas. Afortunadamente para el Guardián, muchas sí lo son: serpientes de coral, cabezas de cobre, lomo de diamante y mocasines de agua (bocas de algodón).

Los investigadores sabrán que algunas mordeduras son mortíferas. Aunque una mordedura puede resultar menos dañina a corto plazo que una bala o una herida de cuchillo, si no se cura los efectos pueden llegar a ser más horribles incluso. Así pues el Guardián debería echar un vistazo a la siguiente información.

Mordiendo: Cuando llegue el turno por orden de DES de la serpiente o del hombre serpiente, se usa su habilidad de Mordisco, a menos que se encuentre enroscada alrededor de la víctima o ésta se encuentre inmóvil, en cuyo caso el impacto es automático.

Si la serpiente o el hombre serpiente está algo alejado, no puede atacar en ese asalto así que debe acercarse o esperar a que la víctima se aproxime.

Si la víctima ve a la serpiente podría esquivarla. Detener un ataque de serpiente con un brazo o una pierna simplemente significa que el miembro utilizado es impactado.

Hasta la mordedura de una serpiente pequeña es lo suficiente contundente como para penetrar la piel humana. Sin embargo, si la víctima viste ropas gruesas el mordisco podría no penetrar. Una tirada de Suerte puede servir para ver si la ropa protegió a la víctima.

Comprobando la resistencia: Si la serpiente o el hombre serpiente utilizan su mordisco con éxito y penetra cualquier bota, ropa, etc., debe tirarse en la Tabla de Resistencia la potencia del veneno (POT) contra la CON de la víctima. Si el veneno supera la CON de la víctima, sufre un daño de hasta la POT del veneno. Si el veneno no pasa la tirada, la víctima resiste, y sufre la mitad de la POT como máximo daño. Una vez se ha determinado la resistencia, se hace una tirada en secreto y se apunta la cantidad de daño (tanto para el daño completo como para la mitad) que la víctima recibe.

Aplicando el daño gradualmente: El daño de una mordedura de serpiente es a largo plazo, y los síntomas son muy diferentes a aquéllos provocados por armas. Pasan entre 5 y 30 minutos antes de que la víctima sufra los efectos del veneno. Así, el personaje puede continuar llevando a cabo acciones una vez ha sido mordido. Incluso podría desconocer que ha sido mordido. Con suerte, hasta los personajes fatalmente envenenados pueden dictar su última voluntad, disparar a un último monstruo o realizar alguna otra acción heroica antes de morir.

El Guardián podría decidir que los efectos de la mordedura se manifiesten en un momento dramático. Éste es un modo simple de retrasar el daño. Simplemente se avisa de que el daño está hecho, y que sufrirá parte de él. Posteriormente en la aventura, se le dice a la víctima que ha de perder más, y así hasta que haya sufrido todo el daño.

Podría ser necesario determinar la cantidad de daño a sufrir; 3D10 minutos ofrecen un periodo de tiempo realista para que se inicien los efectos de la mordedura. Alternativamente el Guardián puede asignar un porcentaje, digamos un 10%, y administrar la cantidad restante de daño mientras

la aventura continúa. O una tirada de CON. Cada tirada subsecuente, o tirada de CON fallida, significa que el personaje sufre más daño, hasta que haya recibido el daño completo (y posiblemente caiga muerto o inconsciente).

Si una víctima es lo suficientemente estúpida como para mantener una actividad que incremente la circulación de la sangre, como correr o pelear, los efectos pueden aparecer antes e incluso la letalidad puede verse incrementada. Consecuencias tales deben ser manejadas por el Guardián.

Describir los síntomas (opcional): El Guardián podría querer describir correctamente los extraños síntomas sufridos por la desventurada víctima, con el fin de incrementar el horror de la historia. Hasta los personajes utilizados para llevarse los balazos y las puñaladas podrían asustarse ante los efectos de una picadura de serpiente de coral cuando éstos se hagan evidentes. Además, estos síntomas podrían limitar las acciones de los personajes en términos de juego.

¿Cuáles son los síntomas reales de una mordedura de serpiente? De las serpientes existentes en esta aventura, tan sólo la rara serpiente de coral y los hombres serpiente provocan efectos nocivos, pérdida de visión, mareos y dificultades respiratorias. Un fallo respiratorio tendrá lugar en casos donde el daño sea igual o exceda los puntos de vida de la víctima. Un grave daño neural en un superviviente podría involucrar la pérdida permanente de puntos de INT y/o DES.

Las picaduras de las cabeza de cobre, boca de algodón y lomo de diamante provocan el emponzoñamiento de la sangre, el cual se manifiesta en forma de dolor, hinchazones, retortijones y putrefacción en las zonas próximas a la herida. La muerte es poco probable, y normalmente es provocada por varias complicaciones, como gangrena o infarto. Este tipo de heridas tardan como mucho un año en curarse. Durante ese tiempo la víctima no poseerá el uso completo de la parte del cuerpo afectada.

La severidad de los síntomas se incrementa cuando el daño es mayor en relación a los puntos de vida de la víctima. Un daño que represente 2/3 ó más de los puntos de vida inhibirán la capacidad de movimiento y reducirán las habilidades del personaje.

Picaduras de serpientes encantadas

La picadura de Yig o de cualquier serpiente sagrada de Yig significa la muerte. No se puede tirar resistencia contra POT.

Características de serpientes

Aquí se ofrece información y características para los cuatro tipos de serpiente que los investigadores encontrarán durante la aventura.

Cualquier investigador que sepa de serpientes sabrá de sus características. Nótese que dicho conocimiento hará notar un extraño comportamiento en las serpientes encantadas. También hay que tener en cuenta que los dos aspectos de la picadura: toxicidad y cantidad, se combinan en términos de POT. Además, hay que recordar que aunque las mordeduras no siempre sean letales, pueden dejar inconscientes a los personajes o incapacitarlos para el combate.

CABEZA DE COBRE

Estas comunes y agresivas serpientes son responsables de la mayoría de las denuncias de mordedura que tienen lugar en Norteamérica. Pequeñas y venenosas, sus mordeduras rara vez resultan letales. Pero pueden representar una seria molestia.

FUE 1D4 CON 2D6 TAM 1D3 POD 1D6 DES 3D6 Movimiento 7

Armas: Mordisco 50%, Veneno POT 1D10

Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 80%.

SERPIENTE DE CORAL ORIENTAL

Diferente al resto de serpientes venenosas de la zona, la serpiente de coral inyecta un veneno neurotóxico similar al de la cobra reina, la víbora mortal y otras. Afortunadamente, este tipo de serpiente es uno de los menos peligrosos en la familia de las cobras. Posee poca tendencia a picar, y se puede sobrevivir. Sólo hay un 10% de probabilidades de que una víctima mordida muera. Por otra parte, quedan incapacitadas durante muchos días. Y un antídoto no es algo fácil de conseguir en el área de Charleston durante los años 20.

Tal vez el efecto más diabólico de una picadura neurotóxica en términos de juego sea que la herida podría no ser visible ni dolorosa, e incluso sin efectos locales. Así, en mitad de la acción durante la aventura, una picadura podría no ser descubierta hasta que fuese demasiado tarde.

El veneno de una serpiente de coral actúa rápidamente. El Guardián debería reducir el tiempo entre la picadura y el daño, comparado con el de otras serpientes en esta aventura.

FUE 1D3 CON 2D6 TAM 1D2 POD 1D6 DES 3D6 Movimiento 6

Armas: Mordisco 30%, Veneno POT 2D8

Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 80%.

MOCASÍN DE AGUA O BOCA DE ALGODÓN

Aunque es una serpiente grande y de aspecto peligroso, su veneno es, en realidad, relativamente débil y su picadura raramente letal. Es de agua y le gusta especialmente el pantano. Suele verse colgando de ramas sobre las aguas mansas. Normalmente se retira si se le molesta, pero podría quedarse donde está abriendo su inmensa boca de forma amenazadora. El interior de su boca es blanco, de ahí su nombre.

FUE 1D8 CON 2D6 TAM 1D6 POD 1D3 DES 3D6 Movimiento 6/4 nadando

Armas: Mordisco 40%, Veneno POT 2D6

Habilidades: Discreción 80%, Ocultarse 70%.

SERPIENTE RETICULADA LOMO DE DIAMANTE

Ésta es la serpiente más grande de todas las reticuladas, así como agresiva. Puede llegar a medir hasta tres metros. La picadura suele ser letal (la cantidad de veneno inyectado puede ser tremenda).

FUE 2D6 CON 2D6 TAM 2D4 POD 1D8 DES 3D6 Movimiento 7

Armas: Mordisco 50%, daño 1D2 + Veneno POT 3D6

Habilidades: Discreción 80%, Ocultarse 70%.

Tratando las picaduras de serpiente

Primeros auxilios: Si se realizan con éxito, antes de que el veneno haga efecto, reduce el daño en 1D3 puntos. Implica presionar o succionar la sangre envenenada, aplicando un torniquete si fuera posible, y manteniendo a la víctima en una postura relajada.

Medicina: Si se realiza con éxito antes de que el veneno haga el efecto completo, y únicamente si hay antídotos disponibles, esta habilidad purga del sistema de la víctima 2D6 puntos de daño.

Utilizar esta habilidad sin antídoto resulta inútil. Los primeros antídotos se encontraban disponibles en torno a 1896, y los antídotos para cada tipo de serpiente común en el lugar de la aventura están disponibles en la ciudad de

Charleston. Los antidotos para mordeduras de víboras (lomo de diamante, boca de algodón, cabeza de cobre) están disponibles a nivel local, pero sólo neutralizan 1D8 puntos de daño.

Un botiquín contra picaduras que contenga antidotos suma un 20% a la probabilidad de éxito además de permitir la neutralización del veneno.

APÉNDICE: MUSGO ESPAÑOL

N. de TK: Este apéndice lo he preparado en especial para esta traducción, y no estaba incluido en la aventura original. Aunque es un aspecto tangencial en la descripción del pantano, creo que tiene bastantes características que pueden ser de utilidad para la ambientación de la aventura.

El Musgo Español

Su nombre científico es *Tillandsia usneoides* (dato que puede soltar pedantemente algún personaje con conocimientos de Biología para impresionar a los demás, quizás el profesor Gist), aunque se la conoce coloquialmente como “planta de aire” porque no necesita asentarse sobre la tierra para crecer; es una planta típicamente americana, y es habitual desde el sudeste de los EE.UU., hasta Argentina. Se desarrolla en climas templados y muy húmedos (el pantano es ideal), y por este motivo en EE.UU. se la suele asociar a estados del sur que poseen estas condiciones como por ejemplo Carolina del Sur, donde transcurre la aventura.

Crece en las ramas de los árboles, descolgándose desde ellas (lo cual da a los árboles del pantano cierto aspecto gótico o tétrico) buscando el sol. Esta característica puede ser aprovechada por el Guardián para asustar a los investigadores con serpientes que cuelgan de las ramas de los árboles que en realidad sean esta extraña planta; o a la inversa, un investigador confiado podría acercarse demasiado a una boca de algodón que descansa en las ramas de algún árbol del pantano. De hecho, es bastante frecuente que las culebras se camuflen o acomoden entre estas plantas, y haya ataques de serpientes o no, la paranoia de los jugadores y la tensión de sus investigadores podrá dispararse fácilmente.

Usos comerciales

Aunque Caleb Gist dirige una plantación de algodón, no desconocerá los usos de esta curiosa planta, y es probable que aburra a los investigadores con peroratas sobre esta característica particular del pantano que rodea su plantación.

Desde el siglo XVIII la planta se comercializa de forma masiva, y su producción se disparó junto con el desarrollo de los automóviles, ya que era uno de los materiales que se usaban para rellenar los cojines de los asientos de los coches. Decenas de toneladas se exportaban a Detroit, la ciudad del motor. Se cosechaban unas 5.000 toneladas de esta planta en EE.UU. cada año; en 1939 entre Louisiana y Florida se llegaron a producir más de 10.000.

La ventaja de usar esta planta como material de relleno era que proporcionaba un frescor especial, algo fundamental en los días previos a la existencia del aire acondicionado, y se usaba para rellenar sillones, colchones y todo tipo de mobiliario.

La planta ha sido utilizada de otros modos, por ejemplo en Medicina para tratar la diabetes o problemas coronarios, y en jardines como medio estético para dividir espacios o de relleno en jardines florales.

Folklore

Existe una leyenda típica de Charleston que los investiga-



Musgo Español

dores pueden conocer de la mano de alguno de los personajes de la aventura, preferiblemente alguno de los supersticiosos aparceros. Puede servir para despistar a los investigadores, o simplemente para dar color local:

Se dice que a principios del S. XVIII un cubano llegó al lugar para establecerse y crear una plantación cerca de la ciudad de Charleston. Venía acompañado de su bella novia española, que se caracterizaba por tener una larga melena de pelo rizado. Cuando la pareja exploraba el territorio buscando el lugar ideal para establecer su plantación, fueron emboscados y asesinados por indios cherokee, que no deseaban extraños en las tierras que habitaban. Como aviso a futuros usurpadores, cortaron la larga cabellera de la mujer y la colgaron de un árbol. A lo largo del tiempo, los indios se dieron cuenta de que la melena siguió creciendo, agrisándose y extendiéndose por todo el árbol. Cuando los cherokees se fueron de allí, el musgo seguía creciendo... Se dice que si uno permanece escuchando atentamente junto a algún árbol recubierto de estas plantas podrá oír un suave susurro, la voz de esta mujer.



EL CASERÓN

*En la cual los investigadores exploran la típica casa siniestra,
sólo para hallar a un residente inusual.*

La Mansión Fitzgerald... hace sesenta años

Johnny marcha de vuelta a casa, ¡hurra!, de la guerra marcha de vuelta a casa. Ha estado fuera defendiendo el honor de su familia. Su hermano Billy nunca regresó, los confederados le dispararon en las tripas en Bull Run y ese fue su fin. No es que Johnny saliera ileso precisamente, recibió un balazo en la cabeza en Appomattox: no acabó con él, pero desde luego le desquició. La mayoría de la gente sabe que eso fue lo que hizo que Johnny, cuando regresó a su casa, limpiara su rifle, disparase a su familia y después a sí mismo. ¡Hurra!

La Mansión Fitzgerald... hace treinta años

Se escabullía en la oscuridad, confortado por la proximidad de aquello que acunaba en sus brazos. Murmurando felizmente, pasó un dedo sobre la hoja todavía afilada. Con expresión ausente puso su dedo en su boca y lo lamió. Escupió. Incapaz de ver en la oscura habitación, se detuvo a escuchar, con la cabeza ladeada como un animal. Ningún sonido. Al fin se han marchado; se rió entre dientes. Pensó en que no le encontrarían, no aquí.

Todavía podía recordar los gritos entrecortados cuando descubrieron su obra en la cocina... y en el comedor... y en el dormitorio... sobre las paredes, y sobre los muebles, y en el sótano... Volvió a reír entre dientes. Se lo pusieron fácil, intentando engañarle con aquella mujer, y esos niños... pequeños mocosos. ¡Cómo chillaban! Soltó otra risita, un sonido apagado en su garganta reseca.

Hora de irse; se puso en pie, se estiró y volvió a escuchar. Nada. Tanteó el panel, buscando la hendidura. Debería estar aquí, justo aquí. ¿Dónde estaba? ¿Dónde se encontraba el hueco? La pared falsa tras la chimenea, ¿debería estar aquí!... ¡La han quitado! ¡No! Estaba atrapado sin comida, sin agua, sin luz, no no no no. Dio un golpe con el hacha y volaron algunas astillas. Atrapado, no no no no, volvió a dar un hachazo, salvajemente. El mango estaba manchado de sesos y el hacha se le resbaló en la oscuridad. Tengo que salir... tengo que utilizar las manos... no no no no... después de todo lo que han hecho, ahora... tengo... que... cavar...

Ignorando las astillas que se clavaban bajo sus uñas, aulló mientras rebuscaba en las paredes.

La Mansión Fitzgerald... hace un mes

El hombre dio un portazo y se precipitó al interior del dormitorio, su traje ondeando alocadamente, sus zapatillas resonando en el suelo de madera. Apresuradamente se arrodilló, vació sus bolsillos y los cartuchos de escopeta rodaron por la chimenea. Rápidamente empezó a vaciarlos. Finalmente tenía la solución. Por primera vez tras varios meses se encontraba realmente feliz; pronto sería libre. Murmuraba mientras cargaba los proyectiles, sentado en los ladrillos de la fría chimenea. Se encontraba tan absorto que no escuchó el suave gorjeo detrás suya hasta que fue demasiado tarde.

La Mansión Fitzgerald... hoy

La casa se encuentra ahora oscura y tranquila, exceptuando el ocasional crujir del yeso al caer al suelo. Por el momento, ninguna persona vive aquí. La casa está a oscuras y tranquila, y esperando.

El caserón se usó originalmente en el torneo de módulos *Phantasticon* de 1984 de Melbourne, Australia, y después se publicó en el número 3 de la revista "Multiverso" (1984). Ha sido revisado sustancialmente para esta publicación.

El escenario se sitúa en Febrero de 1925 (puede cambiarse, aunque 1925 enlaza cronológicamente con los hechos acaecidos en la zona en 1895 y 1865). La localización es Gamwell, un pueblo ficticio de Massachusetts. Se encuentra al oeste de Boston, más o menos a medio camino entre Boston y Albany.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

En las afueras de Gamwell se encuentra la Mansión Fitzgerald. Dos tragedias previas manchan su historia; la tercera está en progreso.

La casa fue construida en 1805. Los propietarios originales y constructores fueron la adinerada familia Fitzgerald; dejaron de vivir aquí de repente en 1865 cuando el joven John Fitzgerald, de vuelta de la Guerra Civil, amargado y psicótico, mató a todos en un ataque de ira y después se suicidó.

El lugar fue adquirido por la familia Ainsfield en 1866, que vivió allí hasta 1894, cuando sus deudas crecientes les obligaron a venderla y marcharse.

El siguiente propietario fue Arthur Curwen, quien se mudó ese año con su joven familia. Curwen se había trasladado desde la campiña de Nueva York tras hacer fortuna allí, con la pretensión de llevar a sus hijos a una idílico paisaje rural. Sin embargo, no se adaptó a la tranquilidad y soledad del sitio después del bullicio de la ciudad, y en 1895 primero se volvió irritable, después paranoico, luego esquizofrénico y finalmente psicótico. Asesinó a su familia y para evadir a sus perseguidores se escondió en una habitación secreta de la segunda planta. No pudo volver a salir, y sus restos todavía se encuentran allí.

Después de esto la casa permaneció vacía durante tres años, hasta que en 1898 una pareja mayor, los Franklin, la compraron. Martha Franklin falleció en 1911, y Henry la sobrevivió siete años, falleciendo en 1918.

Arthur Cornthwaite, un brillante y reconocido arqueólogo, adquirió la casa en 1919. Pasó muchas horas examinando lo que había planeado como su gran expedición para descubrir los secretos de una tribu desaparecida de Sudamérica. Una vez más la sombra que acecha la casa estaba esperando, y volvió a actuar, en este caso de un modo extraño

que introdujo a los Mitos dentro de la historia.

La solución de esta aventura no depende de las habilidades especiales o del conocimiento mágico, así que el escenario es adecuado para jugadores nóveles. Cualquier número de investigadores puede tratar con la situación.

El misterio de Cornthwaite

El desaparecido arqueólogo ha encontrado su final a manos de una extraña y maliciosa criatura proveniente de las oscuras junglas de Sudamérica, una criatura que todavía merodea en las paredes y cimientos de la Mansión Fitzgerald, hambrienta.

INFORMACIÓN PARA LOS INVESTIGADORES

Como por arte de magia, llega una carta un frío día de principios de Febrero, en 1925. El investigador destinatario debería ser un detective privado del área de Nueva Inglaterra. La carta es de un apoderado (*N. de TK: un representante, habitualmente un abogado, con poder para actuar en nombre de la persona representada o "poderdante"*) e incluye un interesante recorte de periódico (véanse **Ayuda Caserón 1** y **2**). Investigar a los

hermanos Dodge no ofrece nada notorio: una diminuta aunque respetable firma. Investigar el pasado del desaparecido Cornthwaite revela que era un hombre respetado en su especialidad, y de gran éxito, pero que tenía una obsesión por las tribus y civilizaciones perdidas que le hizo recluírse en sí mismo.

La desastrosa expedición

Tras extensos preparativos, Arthur Cornthwaite partió hacia las junglas de Sudamérica en 1923, completamente cuerdo y expectante de grandes revelaciones. Su expedición se internó en las profundidades de la jungla, y empezó a trabajar en la búsqueda de la enorme estructura de piedra que había sido el templo de la tribu desaparecida. El equipo fue constantemente hostigado por los nativos de la zona. Impertérrito, Cornthwaite presionó a sus hombres para continuar.

Lograron su objetivo. Cubierto por plantas trepadoras, antiguo, oscuro, olvidado, el templo abovedado aún permanecía, silencioso. Dentro, grandes grabados describían la historia de la civilización desaparecida, una gente que adoraba la tierra con pasión y fervor. Según los grabados habían erigido este templo para la madre tierra, y sus glifos detallaban sus esfuerzos por atraer a su dios para que se manifestase y viviera entre ellos. Aparentemente esto llegó a ocurrir, pero en este punto la historia culmina abruptamente. Los últimos grabados eran sellos apresurados de propósito desconocido, claramente advertencias de algún tipo, que rodeaban el edificio.

El secreto de los desaparecidos

Milenios antes de que los primeros hombres blancos llegasen al continente, una impresionante cultura de gran poder mágico creció y floreció en las profundidades de la jungla. En un día aciago sus orgullosos chamanes intentaron convocar a las fuerzas de la naturaleza primordial, en la forma de su ingenua visión de la Madre Tierra. Desgraciadamente el resultado fue la llamada de Shub-Niggurath, para horror de todos ellos.

Ayuda Caserón 1

Hermanos Dodge
Abogados
14 Main Street, Gamwell
30 de Enero de 1925

Estimado caballero:

Me dirijo a usted debido a un amigo común. Como su abogado, estoy interesado en localizar al desaparecido D. Arthur Cornthwaite, y nuestro asociado mencionó su nombre reconociendo su habilidad en hallar personas desaparecidas, particularmente en casos similares al de D. Cornthwaite. Así pues me he tomado la libertad de contactar con usted.

Soy copropietario de una firma legal en Gamwell. D. Arthur Cornthwaite es uno de nuestros clientes, y como sus abogados poseemos ciertos documentos. Al parecer D. Cornthwaite se ha marchado sin notificarnos sus movimientos. Esto nos pone en el dilema de cómo emplear su propiedad sin su autorización para materias tales. Nos gustaría localizar a D. Cornthwaite, y saber lo que desea hacer con respecto a esta materia, o mejor aún que contacte con nosotros. Si D. Cornthwaite, Dios no lo quiera, ya no se encuentra entre nosotros, necesitaríamos igualmente alguna evidencia para pasar a proceder con su Voluntad y Testamento. Ojalá ésta sea una contingencia innecesaria, pero hay que considerar esta posibilidad debido a la misteriosa marcha de D. Cornthwaite.

Espero que se encuentre plenamente disponible para recibir su inmediata atención, y nos agradecería invitarle a asistir a una entrevista en nuestras oficinas tan pronto como sea conveniente, para discutir tanto los detalles de la situación como sus honorarios profesionales.

Esperando una pronta respuesta,
Suyo sinceramente
Walter Dodge

Adjunto: artículo de "La Gaceta de Gamwell"

Ayuda Caserón 2

SE AUSENTE MILLONARIO DE GAMWELL

El más próspero hijo de Gamwell, Arthur Cornthwaite, no será visto en la iglesia en las próximas semanas. Aparentemente D. Cornthwaite ha abandonado la zona durante un tiempo, posiblemente por vacaciones, o en relación a sus estudios.

Cierto misterio rodea la marcha de D. Cornthwaite, ya que se fue sin avisar. Sin embargo, una inspección de su mansión y terrenos por el sheriff Whitford no ha revelado motivos de alarma. La última persona que habló con D. Cornthwaite fue su abogado, el Sr. Walter Dodge, el 7 del presente mes. En aquel momento no le dio ninguna indicación acerca de su inminente marcha, aunque de acuerdo con el Sr. Dodge parecía bastante preocupado, sin duda por los planes de viaje.

Todos sabemos que además de ser dueño de tierras en Gamwell, D. Cornthwaite es también millonario, un erudito, un filántropo y un explorador. Podría haber abandonado el trabajo de la tierra por una futura y excitante expedición, o quizás sólo se relaja durante un tiempo en Nueva York. Los habitantes de Gamwell recordarán cariñosamente las numerosas y generosas donaciones de D. Cornthwaite a organizaciones locales y a la biblioteca de la población.

- De la Gaceta de Gamwell, 17 de Enero de 1925

Muchos murieron o se volvieron locos, pero los chamanes más poderosos de la tribu lograron encerrar temporalmente a la diosa en la parte inferior del gran templo con potentes sellos. Luego la tribu huyó, dispersándose por la jungla para no regresar jamás.

Incapacitada para perseguirles, la Cabra Negra de los Bosques terminó por desmaterializarse y partir, dejando tras de sí su pestilente rastro y su podredumbre. Este obscuro derivado gradualmente tomó conciencia de sí mismo, y creció en la oscuridad a lo largo de los siglos, alimentándose de la vida local, con lo que el área fue evitada por los aterrizados descendientes de la tribu.

El destino de Cornthwaite

La expedición de Cornthwaite pagó el obviar las advertencias de los grabados tomándolos por una pintoresca leyenda local, y se aventuraron en las profundidades del templo donde se toparon con la semilla de Shub-Niggurath, una masa sobrenatural de consistencia gélida y de un tamaño enorme, una gigantesca charca pulsante de corpulento horror orgánico. Extrañas bocas y órganos negros a modo de ojos se formaban y disolvían entre su mole cambiante.

Algunos miembros de la expedición fueron capturados; otros se lanzaron contra ella, prefiriendo antes morir que vivir sabiendo de la existencia de un ser tal en un mundo racional; los demás escaparon para acabar siendo asesinados en emboscadas organizadas por los nativos locales, quienes estaban desesperados por mantener al horrible secreto lejos del mundo de los hombres o para perecer en la jungla; excepto uno, que consiguió volver a la civilización: Arthur Cornthwaite.



Arthur Cornthwaite

Alejó al horror de sí encerrando su equipo de exploración en una baul del ático y prometiéndose no volver a viajar jamás al sur de México. Con el tiempo, los recuerdos fueron desapareciendo.

El explorador había retornado sano y salvo, aunque había sembrado la semilla de su propia perdición. En sus ropas portaba las esporas de la cosa. En la protectora oscuridad del ático su semilla despertó, creció fuerte y se expandió, un monstruo diminuto que reptó al interior de las paredes en busca de alimento.

Pronto la carne y otros alimentos empezaron a desaparecer de la cocina. Mientras la cosa crecía rápidamente, sus primeras víctimas fueron ratones, insectos y ratas, saltando después a por los pequeños animales que plagaban la propiedad y sus alrededores. Su tamaño se incrementó nuevamente, así como su lento y paciente apetito. Poco después desapareció una mascota local. Un día el jardinero se tomó una siesta bajo la sombra de un árbol y no volvió a ser visto; ésta fue la primera vez que devoró un humano. Después de esto se volvió más prudente en su caza, atacando de noche o con emboscadas.

Al principio se creyó que las desapariciones del jardinero y de los demás sirvientes tenían alguna explicación lógica, pero el arqueólogo se dio cuenta en seguida de lo contrario cuando notó las grietas y marcas de humedad por toda la casa. Sin embargo, las señales llegaron demasiado tarde: en el día de Año Nuevo de 1925, Cornthwaite era el único que quedaba. Fracasó al proteger a su gente le llevó a la desesperación. No se atrevía a abandonar la casa ni por un momento por temor a que la criatura escapase mientras tanto,

y tampoco se atrevía a pedir ayuda por miedo a que muriesen más personas por su culpa. Decidió quedarse y luchar hasta el final.

La cosa y él jugaron al gato y al ratón, hasta que por casualidad descubrió su punto débil, la aversión a la sal. Antes de que pudiera explotarlo la cosa le cogió, atrapándole a través de la chimenea del dormitorio con sus pseudópodos viscosos.

Poco ha cambiado desde entonces. La cosa, bien alimentada, ha crecido enormemente. Vive en el sótano y en las cavidades de las paredes de la Mansión Fitzgerald, moviendo su desagradable mole en busca de alimento. El caserón está lleno de humedades, agrietado, y está siendo despedazado gradualmente por el horror que habita en su interior.

Toda la comida que entró en la casa fue devorada cuando la criatura fluyó arriba a investigar. El suministro de bichos, ratas, ratones de campo y otras pequeñas criaturas en la zona de la casa ya se ha acabado, y ha comenzado a aventurarse por el campo cuando el hambre puede más que su prudencia (recientemente ha cazado un caballo de una finca cercana). Espera que vuelva a aparecer comida en su guarida, y entonces llegan los investigadores.

La criatura

La criatura se mueve lenta aunque insidiosamente. Podría permanecer completamente inmóvil durante horas, incluso días, ante la necesidad de acechar a su presa. Es astuta, no precipitada. Representa la mayor parte del misterio, prolongalo. Deja que las paredes se agrieten y la humedad se esparza antes de que la cosa ataque. El siguiente material ofrece todo lo necesario para presentar la casa, pero aún queda por decidir cuándo atacará, y cambiar el escenario del desasosiego siniestro al horror violento.

EL PUEBLO DE GAMWELL

Gamwell está apartado del camino, un lugar en el que podrías detenerte para comprar un helado de camino a otra parte, pero eso es todo. Grandes propiedades se esparcen por todo el territorio en una hermoso paisaje rústico. El pueblo en sí es pequeño, y existe para cubrir las necesidades de los latifundistas que poseen la mayoría de la tierra en muchos kilómetros a la redonda. Los servicios que hay en el pueblo incluyen una pensión, un ayuntamiento, una comisaría, una estación de bomberos, una oficina de abogados, un periódico, una biblioteca y muchas tiendas.

La pensión

Este edificio bien cuidado y ordenado es regentado por una amigable pareja, Hank y Edith Haggarty. Es un lugar limpio: no hay tabaco para mascar, ni alcohol, ni fumadores, ni parejas no casadas, ni tonterías. Los investigadores pueden hospedarse aquí, pero cualquier ida y venida nocturna pronto provocará que se les invite a marcharse. Los Haggarty son una gran fuente de información local, incluyendo personas, historias, lugares para meriendas, etc. Conocen al Sr. Cornthwaite como un hombre considerado y generoso, quien ha estado ligeramente enfermo durante un tiempo, algo que contrajo en Sudamérica de lo que al parecer no podía curarse (esto fue lo que Cornthwaite contó; no se encontraba físicamente enfermo, pero tenía los nervios destrozados). Por supuesto conocen la historia de la Mansión Fitzgerald, pero no les entusiasma hablar de ello. Una tirada de Persuasión podría apelar a su usual naturaleza charlatana.

La oficina del los hermanos Dodge

Reginald, Walter y Herbet Dodge, tres respetables caballeros, son los representantes de Cornthwaite. Se trata de tres pequeños hombres de aspecto pulcro con sendos trajes grises y de carácter fundamentalmente tímido. Han llamado a los investigadores para no tener que investigar la desaparición de Cornthwaite por sí mismos, así si algo sale mal podrán lavarse las manos y vender la mansión con pingües beneficios. Aunque están ansiosos por dar con Cornthwaite, son tan patéticos que todavía no han puesto un pie dentro de la casa; a lo más que se han atrevido es a acercarse hasta la puerta y preguntar: “¿Hay alguien en casa?”.

Los hermanos Dodge buscan dos objetivos en esta investigación: primero, establecer el paradero actual de Cornthwaite u obtener evidencias satisfactorias de su muerte; segundo, mantener los daños en el valor de la finca y la propiedad de Cornthwaite al mínimo. Hacer pedazos la mansión o cavar en los alrededores con el fin de encontrar un cuerpo deben ser los últimos recursos. Es esencial que los investigadores respeten ambos objetivos si quieren cobrar sus honorarios.

Los Dodge conservan los libros, facturas y testamento de Cornthwaite. La ética les previene de descubrir el contenido del testamento, aunque los investigadores son libres de inspeccionar los libros de cuentas. Éstos detallan sus asientos referentes a su propiedad y viajes.

Mirando los ingresos, una tirada de Contabilidad confirmará que Cornthwaite es un hombre muy rico, y posiblemente siga así, gracias a inversiones para reforzar sus grandes reservas financieras.

Respecto a los gastos, una tirada de Contabilidad revelará que su última expedición a lo grande fue a Sudamérica en 1923. Los investigadores verán los asientos de la contratación de portadores para el transporte de equipo, pero una tirada de Idea hará notar que únicamente se reservó pasaje para una sola persona al regresar de Sudamérica.

El libro de gastos domésticos no incluye el personal; los Dodge explicarán, si se les pregunta, que al Sr. Cornthwaite le gustaba encargarse de los asuntos de su finca, y ellos simplemente pagaban las nóminas de acuerdo con la gestión de Cornthwaite. Siempre contrataba gente de fuera del pueblo.

Otro punto interesante a encontrar en los libros de cuentas, discernible mediante una tirada de Contabilidad, es la última entrada: el 7 de Enero Cornthwaite solicitó que un camión lleno de sal acudiese a su propiedad. La orden no fue ejecutada (los Dodge aún estaban en ello cuando Cornthwaite desapareció). Si los investigadores preguntan por las instrucciones a llevar a cabo, y pueden persuadir a los hermanos Dodge con una tirada de Persuasión, se les ofrecerá. Los Dodge señalan este requerimiento como un síntoma de que su cliente se encontraba trastornado, y les ruegan máxima discreción.

Pueden preguntarle a Reginald Dodge acerca de su última entrevista con Cornthwaite, pero no puede aportar mucho más de lo que hay en los periódicos. Parecía tenso y estresado; Reginald fue demasiado educado como para preguntarle el porqué.

A los investigadores se les entregarán dos llaves de la Mansión Fitzgerald, de las puertas delantera y trasera. Se les ruega que duerman fuera. Mientras tanto, se les preparará el hospedaje (y se les pagará) en la pensión local, hasta que



Walter Dodge

estén listos para salir hacia la mansión. Mientras estén allí, no deberían provocar daños, ya que aunque precisa reparaciones todavía posee cierto valor.

Los Dodge estarán dispuestos a pagarles 100\$ por localizar al Sr. Cornthwaite, con una bonificación de 100\$ si lo hacen esa misma semana. Puede emplearse una tirada de Regatear para subir la recompensa otros 100\$.

La Gaceta de Gamwell

La oficina del semanario de Gamwell (“Gaceta de Gamwell: Fundada en 1887”) es pequeña y está abarrotada. El editor es Stan Artemis, un hombre sociable a sus casi cincuenta años. Viste una chamarreta estampada de color rojo y verde y un sombrero de vaquero. Se trata de una persona repugnantemente amigable, y estará más que dispuesto a hablar con los investigadores, mientras trata de sonsacarles algunos chismes para la edición de la próxima semana.

Dos personas trabajan en el periódico: Stan, quien mecanografía y reúne los artículos; y Joe Virelli, encargado de los reportajes y de la fotografía. Joe en este momento se encuentra fuera, recopilando material.



Stan Artemis

Los investigadores podrán revisar los números atrasados que se guardan en unas cajas deterioradas de cartón. En ellos hay constantes referencias a Cornthwaite, extendiéndose hasta su llegada en 1919: acudiendo a fiestas, atendiendo a reuniones para tomar el té, donando a la iglesia, ganando al ‘bridge’, entregando libros a la biblioteca, etc. Si buscan más allá de esa fecha, utilizando como referencia la finca Fitzgerald, con una tirada de Buscar libros localizarán el artículo de 1895 (véase **Ayuda Caserón 3**).

Ayuda Caserón 3

FAMILIA DE GAMWELL MUERE EN UN TERRIBLE ATAQUE

Madre y tres hijos asesinados

La Policía busca al padre

Una tragedia de horribles proporciones tuvo lugar hoy en Gamwell cuando la Sra. Gloria Curwen y sus tres hijos (Harold de 5 años, Sarah de 3 y Susan de 2) fueron encontrados brutalmente asesinados en su casa al norte de Gamwell, la muy conocida Mansión Fitzgerald.

Whitford, el ayudante del sheriff de Gamwell, realizó un terrible descubrimiento mientras se encontraba en una inspección rutinaria. “Nunca había visto nada igual”, comentó el valiente aunque alterado oficial al reportero. “Todos estaban muertos”. La familia había sido brutalmente asesinada, abatida por los repetidos golpes de un hacha. Ni siquiera la pequeña Susan pudo librarse de tan terrible destino.

No se ha descubierto el arma homicida, y el Sr. Arthur Curwen, el padre de los niños, se encuentra actualmente en paradero desconocido. Es buscado por la Policía, aunque se teme por su integridad.

- De la Gaceta de Gamwell, 17 de Mayo de 1895

Cementerio

Algún extraño impulso podría conducir a los investigadores hasta aquí. Todos los propietarios anteriores se encuentran aquí, así que los investigadores pueden caminar entre las lápidas de Elma Fitzgerald (1865), Albert Fitzgerald (1865), Simon Fitzgerald (1865), Grace Fitzgerald (1865), Gloria Curwen (1895), Harold, Sarah y Susan Curwen (1895), Martha Franklin (1911) y Henry Franklin (1911). Flores frescas yacen en las tumbas de las niñas durante todo el año. El asesino John Fitzgerald se encuentra aquí también, aunque en una tumba sin marcar.

Oficina del sheriff

El sheriff Whitford es un hombre enjuto, mayor y de carácter conservador. Algo se apagó en su interior cuando en 1895 vivió el asesinato de las niñas de los Curwen. Lleva a cabo su trabajo, pero no con demasiado entusiasmo. La gente le respeta pero no le gusta hacer nada en la Mansión Fitzgerald, ni por consiguiente con lo de Cornthwaite y los investigadores. Guarda rencor a aquéllos que se entrometen en su jurisdicción, y les advertirá de permanecer dentro de los márgenes que marca la ley. Posee el poder suficiente como para dificultarles la estancia allí.



Sheriff Whitford

Se mostrará reacio a discutir sobre Cornthwaite, y será necesaria una tirada de Persuasión para sonsacarle algo. Ha echado un vistazo rápido en torno a la casa y resulta obvio que el tipo ya no está por allí. No hay signos de violencia, ni nada sospechoso. Cornthwaite fue despidiendo uno a uno a todos sus empleados (todos de fuera del pueblo, menciona Whitford despectivamente) a lo largo de las semanas anteriores a su desaparición; obviamente planeaba marcharse por un tiempo. Cornthwaite tiene dinero como para permitirse el lujo de hacer tal cosa, y apenas debe chasquear los dedos para que sus abogados la lleven a cabo; es totalmente absurdo.

Una tirada de Psicología a Whitford revelará que le desagrada la Mansión Fitzgerald. Si le preguntan por los Curwen, sus labios se apretarán formando una fina línea, y murmurará que espera que Arthur Curwen se encuentre todavía vivo en alguna parte, porque aún está buscándole para dispararle como al perro que es. Algo salvaje en los ojos de Whitford les sugiere que deberían marcharse.

En el transcurso de la entrevista se muestra claramente preocupado y se encuentra mecanografiando un informe cuando entran. En algún momento de la aventura comenzará a preguntarles dónde estuvieron la noche anterior, y si tienen testigos o no. Si se le presiona en algún momento con una tirada de Persuasión o similar, explicará que un granjero local, Seb Watkins, perdió un caballo la noche pasada. Era un valioso animal. Sabe que se lo llevaron por la noche ya que había caído rocío esta mañana en la propiedad Watkins, y después del mediodía las huellas habían sido fáciles de hallar. Watkins y sus perros no escucharon nada. Si los investigadores lo preguntan, se enteran de que dicha propiedad es colindante con las tierras de Fitzgerald (la criatura se llevó al caballo, y el “rocío” eran restos de su humedad).

Ayuntamiento

En este edificio de madera tienen lugar las asambleas y se guardan los registros. Con una tirada de Derecho convencerán al pequeño y viejo encargado de su valía, pero una vez

hayan negociado con él podrán acceder a cualquier documento legal aquí contenido.

Éstos incluyen certificados de nacimiento y de defunción, y las escrituras de la Mansión Fitzgerald. Estas últimas, atadas con una cinta roja, se encuentran sobre un estante alto hogar de grandes aunque inofensivas arañas, las cuales saldrán corriendo ante cualquier alteración (por el brazo del investigador que las esté buscando). Las escrituras recogen los constructores y propietarios originales, los Fitzgerald, en 1805, y los subsecuentes traspasos: Ainsfield 1866, Curwen 1894, Franklin 1898, Cornthwaite 1919. No hay un plano de la casa.

Biblioteca

Un edificio de madera pequeño pero abarrotado. La bibliotecaria es la Sra. Susan Arwell, una persona de ayuda. No hay mucho acerca de Gamwell, aunque ella comentará modestamente que había pensado en escribir un libro.



Susan Arwell

La biblioteca está llena de libros de todo tipo, aunque una desproporcionada cantidad versa sobre antropología y arqueología. La bibliotecaria explicará que éstos fueron donados por el Sr. Cornthwaite, y representan tan sólo una fracción de los libros que ha entregado; el resto está en el depósito, sin sitio donde ponerlos en la sala

de lectura. Extrañamente, vino en Noviembre y cogió uno prestado; ha pasado el periodo de devolución, pero no consideró diplomático comentárselo. El libro es *Los desaparecidos*, de Thomas Pratt. Una tirada de Antropología revelará que Pratt suele estar al margen de la ciencia.

Una tirada de Buscar libros no sacará nada en concreto, aunque existen ciertas notas en los márgenes de muchos de los libros de Cornthwaite, de lo cual puede deducirse que se encontraba involucrado en una complicada búsqueda de una “gran cúpula” descrita por leyendas sudamericanas. (N. de TK.: No sé si el autor lo desconoce o no porque no se pronuncia al respecto, pero se supone que las grandes civilizaciones antiguas de América jamás descubrieron el arco y por extensión, la bóveda o la cúpula y por eso construían sus grandes templos de piedra en forma piramidal, la geometría óptima para aligerar el peso de una estructura según se gana altura. El arco supuso un avance constructivo tremendo en su momento, y descubrir que una antigua civilización americana ya lo conocía supondría un golpe demoledor contra la historia ortodoxa de las civilizaciones en muchos aspectos. Por eso advierto al lector hispanoparlante sobre este punto, que no sé si el autor da por conocido o simplemente ignora, planteando una “gran cúpula” de leyenda en su ingenuidad.)

LA FINCA FITZGERALD

Después de haber seguido las pistas arriba mencionadas, no hay mucho más de lo que puedan enterarse sin acudir al lugar de los hechos. La casa se encuentra situada a quince kilómetros de Gamwell, en un paraje tranquilo y apartado. La casa está rodeada por un enmarañado jardín, el cual está a su vez circundado por una alta pared de piedra con pinchos. La propiedad cubre veinte acres. Mientras conducen hacia la casa, nubes grises y negras surcan el cielo, y se levanta un viento frío.

Fincas vecinas

La finca Fitzgerald se halla localizada lejos del pueblo. Muchas otras grandes mansiones son los vecinos más próximos. Preguntar sobre Cornthwaite en cualquiera de ellas no reportará información útil salvo que parecía un hombre bueno e inteligente, pero que había ido enfermando desde su regreso de Sudamérica.

El único hecho inusual es la desaparición de un caballo perteneciente a uno de los propietarios de fincas menos notable. Si los investigadores pasan una tarde buscando por los muchos acres entre las dos fincas, encontrarán algunos huesos grandes, extrañamente roídos. Una tirada de Biología los identifica como pertenecientes a un caballo.

La puerta

La puerta de hierro que da acceso a la carretera está cerrada; los hermanos Dodge olvidaron entregar la llave a los investigadores. Pueden abrir el cerrojo con una tirada de Cerrajería, o pueden romper la cadena de FUE 30. De fallar, tendrán que dejar el vehículo aparcado fuera de la propiedad, y dirigirse a pie (tras una tirada de Trepas para superar la puerta). O pueden volver al pueblo y coger la llave.

Una amplia carretera conduce hacia la casa, mientras que otros caminos llevan al interior del jardín. Una tirada de Descubrir hará ver una casa; otra tirada de Descubrir hará entrever el tejado de un cobertizo entre los árboles a mano derecha de la carretera.

El jardín

La finca incluye un extenso jardín, con bancos de piedra, maceteros y hasta una fuente. Entre los árboles se incluyen muchas variedades exóticas como sauces. Desatendido durante meses, el jardín ha crecido con un follaje amenazador. Una tirada de Mitoş de Cthulhu podría relacionar, para un investigador paranoico, el exuberante crecimiento con la maligna influencia de la Cabra Negra de los Bosques. Éste es un lugar sombrío, frío, húmedo y verde.

Cualquier cosa podría ocultarse en este lugar, así que deberían organizar una batida. Ocurrirán muchas cosas extrañas mientras anden por aquí: alguien tropezará con una raíz que creará no haber visto justo antes de poner el pie o se golpeará en la cabeza con una rama que parecía fácilmente evitable; en cierto punto hay un enorme tronco hueco cubierto de hongos que ha caído en el camino en un área particularmente húmeda, la cual tendrán que bordear o saltar (pudiendo dejar sus ropas asquerosas); en otro sitio hay un enorme y resbaladizo charco de lodo que requerirá una tirada de DESx3 para poder ser cruzado.

El jardín es esencialmente inofensivo, aunque el Guardián debería exponerlo tan amenazante y misterioso como sea posible. Como mínimo dejará a los investigadores pringados de barro.

Una tirada de Biología revelará que todo aquí es bastante natural, exceptuando cierto número de plantas sólo localizables fuera de los trópicos. Con una tirada de Idea se detectará una ausencia total de pájaros u otra vida animal, algo inusual en tales circunstancias.

El cobertizo siniestro

El cobertizo sin ventanas del jardín es pequeño, de madera, con la pintura verde desgastada, y la puerta está ligeramente entreabierta. Aquí se recomienda confundir a los investigadores dándoles a entender que sienten algo siniestro, casi maligno, en el pequeño edificio.

Dentro está oscuro, y hay una manta de hojas y detritus sobre el suelo. Hay muchas herramientas: rastrillos, una ca-

rretilla, palas, podaderas, un pico, una sierra, etc. Muchas se encuentran en el suelo. Todas son inservibles, un poco sucias e incluso oxidadas. No pueden encontrarse hachas, aunque una tirada de Descubrir hará ver un estante vacío para una.

Si buscan entre el abarrotado cobertizo de herramientas, una persona que falle una tirada de DESx5 se golpeará contra unas cuantas. Podría recibir un corte en la espinilla con una pala, un golpe en la cara con un rastrillo o aplastarse un dedo del pie con una rueda. Si cunde el pánico, sólo chocarán contra más cosas. Con una luz tan tenue, y con el viento silbando a través del cobertizo y arrojando hojas muertas, parecerá como si las cosas estuvieran moviéndose solas. Si se falla una tirada de Descubrir en este punto se pierden 0/1 puntos de Cordura.

Fuera de la casa

La casa es silenciosa, está cubierta de hiedras y permanece oculta entre los árboles, acariciada por el viento. Es grande y está bien construida, con techos altos y ventanas, paredes y puertas anchas. Desde el exterior, un desconfiado (o imaginativo) observador notará que el edificio entero presenta un aspecto extraño, levemente inclinado. Los cimientos parecen suficientemente sólidos cuando se observan de cerca, aunque la casa en sí está extrañamente deformada.

La casa tiene dos plantas, con puerta delantera y trasera. La puerta delantera está en lo alto de unos cuantos escalones y se abre a la entrada. Es de roble, con una aldaba dorada fría al tacto. La puerta trasera es menos imponente y conduce a la cocina. Las ventanas podrían ser otros puntos de acceso, pero están cerradas. El única alternativa restante es bajar: una trampilla doble de madera da acceso al sótano, también de madera. Con una tirada de Seguir rastros se discernirán huellas de ruedas cerca de esta zona (de cuando se descargan la madera y el carbón). Una de las hojas de la trampilla tiene un agujero, y unas cuantas enredaderas sobresalen por él.

DENTRO DE LA MANSIÓN FITZGERALD

Acomodándose

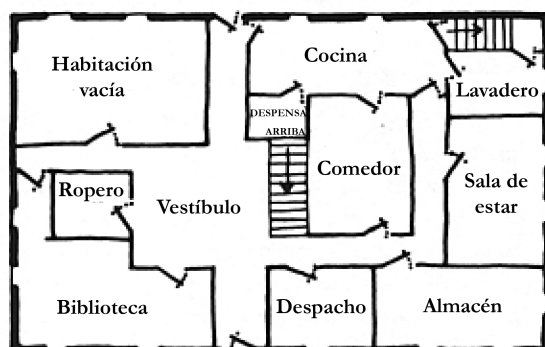
Este lugar será el hogar de los investigadores mientras estén llevando a cabo su investigación; habría que animarles a llevarse bártulos. Cuando lleguen estarán cansados, hambrientos y probablemente muy nerviosos. Potencia todas estas sensaciones.

Es mejor que duerman aquí. Si insisten en vivir en el pueblo la criatura tendrá pocas oportunidades de cogerles con la guardia baja y preferirá seguir depredando en las fincas vecinas. Sin embargo, si acampan en el jardín, la labor del Guardián es sencilla: la cosa puede moverse discretamente por la hierba y rodear a uno o más investigadores en el clímax de la aventura.

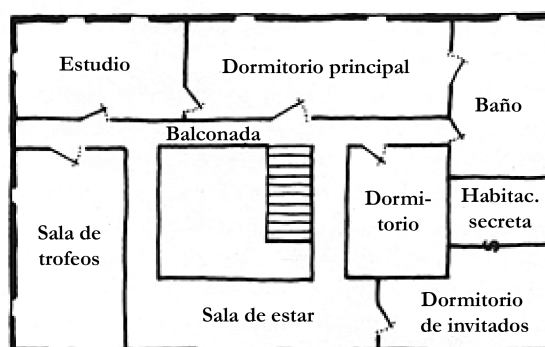
Cosas que van a romperse

La mansión parece encontrarse en un mal estado de reparación, y empeora por momentos. Al entrar en la casa verán que hay grandes grietas en las paredes, que irán ensanchándose poco a poco. El daño provocado por el agua es notable en muchas habitaciones a pesar de que el tejado parece filtrar muy poca agua cuando llueve esa noche. El yeso caído, a veces a trozos, a veces a montones, cubre el suelo y la base de las paredes. El papel se combe en ciertas zonas, los cuadros cuelgan en ángulos extraños, las cortinas no corren paralelas al suelo, y éste está hundido en algunas partes; es la

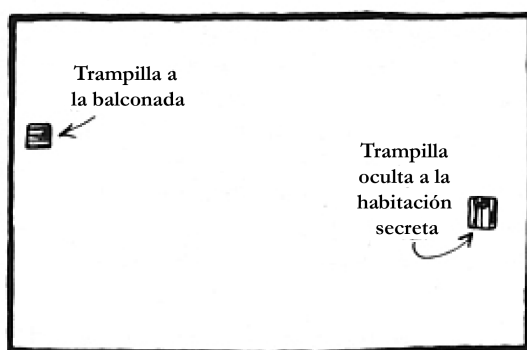
LA MANSIÓN FITZGERALD



PLANTA BAJA




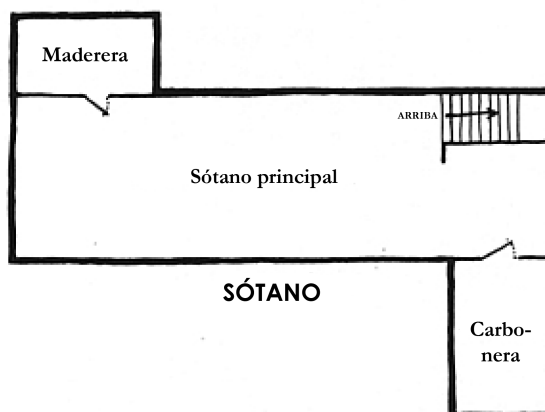
PRIMERA PLANTA



ÁTICO

\$ = Puerta secreta

 = Trampilla



SÓTANO

pesadilla de un restaurador.

Cuando los investigadores entran por primera vez, el suelo de la planta baja no cruje; el de las plantas superiores sí, sonoramente (ello se debe a que bajo los tabloncillos del suelo de la planta baja vaga la criatura). Este hecho en particular sólo es percibido por un investigador que pase una tirada de Escuchar y otra de Idea.

Juzgando las evidencias, Cornthwaite se marchó repentinamente (o está aquí todavía) ya que muchos de sus efectos personales se encuentran aquí. Consulta los apartados de texto sobre cada habitación para más información.

Con todo cerrado, la casa permanece a oscuras y resulta lúgubre, y se puede identificar un suave olor a moho y humedad.

Cosas que van a pasar

Haz que este lugar sea amenazador, los investigadores no saben dónde se encuentra Cornthwaite o por qué ha desaparecido. Por lo que a ellos respecta la casa podría estar encantada, maldita o ser consciente; elaborara esta atmósfera tanto como sea posible. En la breve descripción de las habitaciones se aportan algunas sugerencias de pistas falsas.

Visitas

Los investigadores recibirán unos cuantos visitantes durante la exploración de la casa. Cuando y en qué orden introducir dichos invitados inesperados queda a elección del Guardián.

El sheriff Whitford hará una parada para asegurarse de que estos forasteros no se comportan inapropiadamente. Odia y detesta este edificio, pero desde su entrevista con los investigadores se ha convencido patológicamente de que algo no va bien. Entrará en la casa sin avisar, arma en mano, y se aproximará hasta ellos sigilosamente sobresaltándoles con su aparición repentina (COR 0/1). Si queda satisfecho al ver que la propiedad no ha sufrido más daños y que no se está produciendo un saqueo, se despedirá entre advertencias funestas. De lo contrario, insistirá en que abandonen la casa, aunque se le podría hacer cambiar de opinión con una tirada de Persuasión o de Charlatanería.

Joe Virelli, el desgarbado reportero local, también se dejará caer; Stan le ha enviado aquí para ver qué ocurre, cosa que no le hace gracia porque el sitio le pone de los nervios. Previamente habrá echado un vistazo por el jardín y encontrado un hacha oxidada entre los árboles... Pensando que podría ser importante la recogerá (no es así, algún jardinero la olvidó allí), se acercará haciendo crujir el césped a cada paso (una



Joe Virelli

tirada de Escuchar desde dentro de la casa permitirá detectarle) y golpeará nerviosamente la puerta, lo suficientemente fuerte como para mover el marco y hacer que parte del yeso se desprenda. Mientras un investigador va a abrir la puerta, una repentina corriente de aire hará que la puerta se abra de golpe mostrando en el umbral una gran figura, ¡que porta un hacha! (COR 0/1). ¿Qué hacer? Cualquier ataque violento y repentino consternará profundamente a Joe, que se caerá al suelo del susto. Si le ayudan a levantarse y se disculpan se le podría convencer para que se una al grupo. Su futura involuación en los acontecimientos queda a discreción del Guardián; un buen uso es como primera víctima para mostrar cómo trabaja el monstruo.

Habrà un último visitante que no entrará a la casa pero podrá ser visto a través de la ventana caminando por el jar-

dín: una figura que anda rígidamente, viste un uniforme azul y porta un rifle. Caminará por un lateral de la casa hasta perderse de vista; no volverá a ser visto. Si examinan el área por la que caminaba, una tirada de Seguir rastros no revela huellas; los que pasen esta tirada pueden hacer otra de Idea para deducir que debería haber huellas pero que, obviamente, no hay (COR 0/1). John Fitzgerald, frío y solitario en su tumba sin marcar, todavía va de camino a casa...

La cosa que cruje

Los investigadores están siendo acechados, muy, muy lentamente. El depredador es paciente, y curiosamente astuto; conoce bien su trampa, la casa, y sabe cómo ocultarse de su presa y esperar el momento adecuado. Se trata de una aberración alienígena, en parte cieno moldeado, en parte hongo y en parte babosa, una abominación ajena a este mundo. Tras crecer a partir de las esporas de una versión más grande de sí misma en Sudamérica se ha criado en las entrañas de la Mansión Fitzgerald y se ha adaptado bien a su medio.

Es enorme, abotargada y en su centro flotan los cuerpos de sus presas más recientes mientras se licuan horriblemente al ser digeridas, con sus huesos rompiéndose y disolviéndose en el cieno. No posee núcleo ni membranas exteriores; su masa es húmeda y deja rastros de humedad por doquiera que va (lo que explica los misteriosos daños por humedad que pueden encontrarse en diversos lugares de la casa). Menos apreciable es su rastro de baba translúcida que se seca rápidamente y no es fácil de ver.

Es lista por naturaleza, aunque asustadiza. Su inteligencia es alienígena y su incomprensible fin es, exclusivamente, alimentarse y crecer.

Hábitos y comportamiento: Cuando dormita la criatura es afectada por la gravedad e inunda el suelo, llenándolo por completo, con pequeños pseudópodos infestando la primera planta de la casa. Pero en movimiento puede extenderse a voluntad, cubriendo un área enorme. Puede percibir en toda la casa si lo necesita, o cubrir con una capa fina muchos acres de tierra. Prefiere no salir de la casa, pero últimamente ha necesitado hacerlo y podría aventurarse otra vez si los investigadores no duermen en la casa. Sólo saldrá de noche, rezumando lenta y silenciosamente del sótano y del terreno. De este modo rodeó y atrapó al caballo que se mencionaba antes.

Prefiere permanecer fuera de las habitaciones acechando en las cavidades que hay entre ellas. Deslizándose por los intersticios en las paredes y las vigas, fluyendo bajo el suelo y vertiéndose por las tuberías puede acceder, si lo requiere, a cualquier habitación de la casa.

La criatura ataca a sus víctimas con poderosos pseudópodos, los cuales le permiten agarrar a su presa en el interior de las habitaciones. También puede formar horribles órganos similares a bocas, extrañamente similares a las de los Retoños oscuros de Shub-Niggurath. Si un investigador puede ver una de ellas una tirada de Mitos de Cthulhu revelará el extraño parecido (la única pista del origen de la criatura). Las bocas son mera apariencia; al carecer de huesos, al igual que muchos monstruos, no provocan un daño significativo.

Evidencias y vigilancia: Sus movimientos afectan a la casa: el yeso cae, los parches de moho y baba se acumulan, las puertas que podían abrirse en un momento dado quedan atascadas y viceversa, y de vez en cuando harán que algo reciba un golpe (una tirada de Escuchar permitirá a un investigador oír el choque distante).

Cualquiera que esté explorando en una habitación sentirá cómo las paredes y el techo se comban y estremecen muy gradualmente; ésta es una experiencia casi imperceptible y alucinante, lo cual cuesta 0/1 puntos de COR.

Tácticas para el Guardián: La criatura se mueve lentamente, pero conoce a su comida: es veloz, peligrosa y chillona, pero siempre acaba por cansarse y tarde o temprano baja la guardia; ése es el momento de matar.

Durante la exploración de los investigadores la criatura todavía está analizándoles y será extremadamente cauta. Podrían producirse muchas manifestaciones auditivas leves, pero no se verá la masa principal: podrían ver una pequeña porción de su mole a través de una grieta de la fachada o de una habitación, sólo una fina película de su humedad, o en el mejor de los casos, lo que parece ser un charco inmóvil de babas, no un monstruo.

También pueden sospechar que la casa oculta algún tipo de mal, pero el Guardián debería ofrecer pistas de que una presencia fantasmagórica domina la casa, y no una amenaza física. Habría que insistir en que las variadas peculiaridades de la casa son causadas por el lugar donde se asienta: el tiempo, la madera podrida, el moho y el agua de los cimientos están provocando estas cosas, no un monstruo.

Si consiguen dejar expuesta parte de la criatura no hay duda de que tomarán muestras, y quizás la quemen o erradiquen; al principio la astuta criatura aceptará tales ataques y permanecerá inmóvil tanto tiempo como su superficie se encuentre a la luz ya que puede perder buena parte de sí misma sin sufrir daños. Un análisis del material recogido indicará que se trata del icor de un tipo de planta no identificada por la ciencia. Con una tirada de Biología se verá que el material se asemeja al de un hongo, pero en realidad se acerca más a algún tipo de secreción en muchos sentidos.

Una vez los investigadores se encuentren buscando restos de baba y humedad por la casa hallarán trazas por todas partes, pero en principio la bestia ocultará su cuerpo y pseudópodos de dondequiera que pueda ser agredida. Si los investigadores se dan cuenta de dónde podría encontrarse su cuerpo principal y repentinamente echan abajo la puerta tras la que está acechándoles (por ejemplo la del sótano) o se abren paso por un tabique por el que se está deslizándose, entonces responderá atacando. Si no están preparados para esto y no conocen su punto débil probablemente acaben muertos, o con algo de suerte, separados unos de otros. Las armas corrientes les servirán de poco.

Un cuerpo puede ser arrastrado por la chimenea o entre los huecos de las paredes, de modo que parezca que el investigador ha desaparecido. Nótese que el método de matar de la criatura no deja muchos restos de sangre.

Hay que recordar a los investigadores el valor de la mansión; a pesar de estar destrozada y hundida, los hermanos Dodge creen que aún puede ser restaurada y vendida a un buen precio, así que acciones como echar paredes abajo no son aceptables.

Llegado el momento de la revelación (que las áreas de humedad y las masas de baba son en realidad el rastro y los pseudópodos de una criatura gigantesca) cada investigador debe realizar una tirada de COR, 0/1D4.

Se dan más detalles de la criatura en el apartado “Sótano principal” (pág. 57) y en las Estadísticas (pág. 58)

DESVÍO HACIA SUDAMÉRICA

Es posible que los investigadores consideren abandonar la casa de forma inmediata y vuelvan sobre los pasos de Cornthwaite hasta Sudamérica. Una solución para esta divergencia en la aventura es el hecho de que los hermanos Dodge no lo aceptarán. “Caballeros, ¿están seguros de que no pretenden conseguir un viaje al extranjero a gastos pagados?” murmura uno de ellos crudamente cuando se le informa. “¡Dejen el trabajo y serán despedidos!”. Ni la

Charlatanería ni la Persuasión convencerán a los abogados de que el viaje a Sudamérica es necesario. Si los investigadores están dispuestos a dejar el trabajo, estupendo; el sheriff se asegurará de que son desalojados de la casa inmediatamente (nunca confió en ellos). La criatura buscará comida en los otros terrenos, creciendo paulatinamente. Tal vez pasen años antes de ser descubierta.

LA CASA

A continuación se ofrece la descripción de las habitaciones, reflejadas en el mapa. Éstas se describen mínimamente, donde los objetos podrían añadir un toque de color o relacionarse con la trama; el Guardián puede añadir detalles extra de realismo si lo cree necesario para llenar el lugar.

Las puertas de la mansión son muy sólidas, y poseen grandes cerraduras de calidad. La decoración y el mobiliario son numerosos.

Los investigadores andarán buscando un cadáver oculto. A pesar de que el caserón es grande, los tabiques son demasiado finos como para ocultar el cuerpo de un adulto, a menos, por supuesto, que haya sido desmembrado. No obstante, un cuerpo sin desmembrar será hallado en algún momento en la habitación secreta (ver más adelante, pág. 55), aunque no el de Cornthwaite. La presencia de la habitación puede ser deducida por un arquitecto competente o mediante horas de cuidadoso estudio y mediciones (N. de TK: *o con una tirada de la habilidad que el Guardián estime oportuno, según la versión de las reglas que se use*).

Aparte de la habitación secreta, las únicas habitaciones de especial interés son el dormitorio principal, donde Cornthwaite fue capturado, y el hogar predilecto de la criatura, el sótano principal, el cual es grande y contiene unos pocos objetos (ver más adelante, pág. 57 en ambos casos.)

Planta baja

Vestíbulo: Conforme los investigadores cruzan la puerta, un pedazo de yeso mojado se desprende y les ensucia suavemente. Todo el techo está húmedo y ennegrecido.

Ropero: Hay una oscura figura enorme blandiendo un hacha... no, sólo es un chaquetón.

Cocina: Hay toda una serie de latas en la estantería con harina, azúcar, té y café. Resulta obvio que existe un espacio vacío (la sal; una tirada de Idea podría sugerirlo si los jugadores no se dan cuenta por sí mismos). La puerta al sótano no cederá (la criatura está bloqueándola al otro lado). Una tirada de Descubrir revelará una línea de cristallitos blancos (sal) a lo largo de la base de esta puerta. Los grifos no funcionan (las tuberías están bloqueadas).

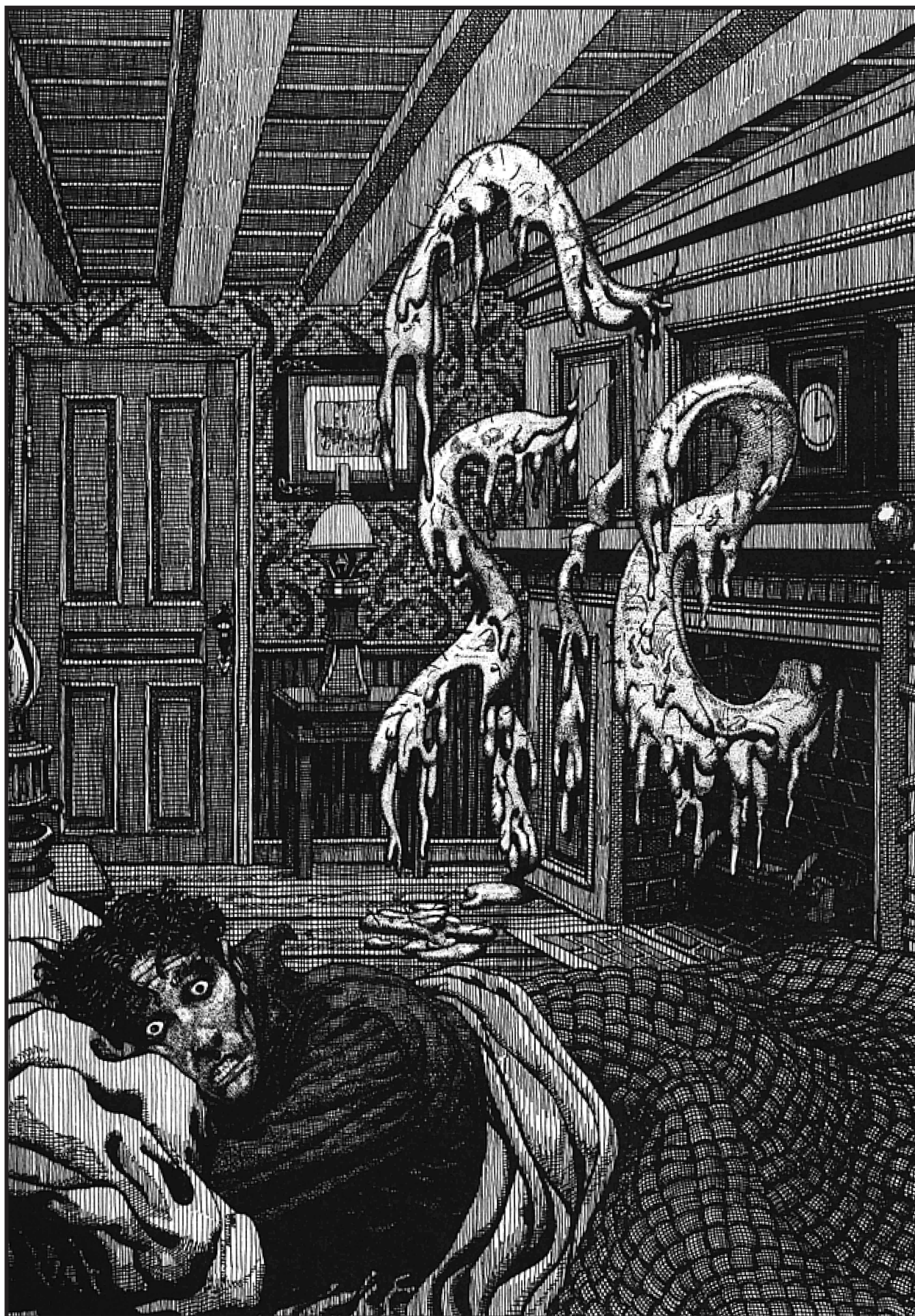
Habitación vacía: Una zona amplia, libre de muebles, con el suelo de madera limpio (es una sala de baile). Los daños provocados por el agua son visibles en los rincones del suelo.

Despensa: Un terrible olor a carne podrida viene de aquí. Se debe a la comida que se está pudriendo de la nevera.

Lavadero: Hay barreños vacíos con extraños sedimentos y un armario; el investigador que lo abra será cubierto repentinamente por toallas, sábanas, etc. Aquí tampoco funcionan los grifos. Hay daños por humedad en el techo.

Sala de estar: Cómodas sillas esperan pacientemente a los invitados ausentes.

Comedor: Hay una cubertería de plata dispuesta sobre la mesa. Hay finos trozos de cristal en el suelo y restos del pimentero (no se ve el salero). Las paredes están agrietadas y húmedas.



Una víctima que estaba durmiendo se despierta mientras la criatura se filtra silenciosamente en su habitación.

Almacén: Atiborrado con trastos, cajas, barriles, cajones y cosas así. Puede verse una gran zona de humedad en el centro del suelo. Si algún investigador inquisitivo se ve atraído por la zona mojada y la pisa, el suelo cede y cae en la carbonera. El daño por la caída es de 1D6, la mitad si se obtiene una tirada de Saltar. Toda luz se extinguirá, y el investigador queda en una oscuridad total, posiblemente con algo moviéndose cerca, con sus fauces babeando... COR 0/1.

Despacho: Abierto encima del escritorio hay un libro "*Los desaparecidos: la tribu que la jungla se tragó*", de Thomas Pratt. El libro se halla en pobres condiciones, la cubierta está estropeada, tiene manchas extrañas y algunas páginas se han perdido (Cornthwaite lo leyó febrilmente). Se puede hojear en 1 hora con una tirada de Inglés (una tirada fallida indica una comprensión imperfecta), o leer cuidadosamente durante 3 horas. Véase **Ayuda Caserón 4**.

Biblioteca: Contiene libros sobre exploración, arqueología, historia y antropología, entre otras cosas. Hay muchos espacios vacíos en las estanterías, y una tirada de Buscar libros combinada con otra de Idea indicará que no hay libros acerca de Sudamérica (Cornthwaite se deshizo de ellos o los donó después de volver de su viaje.)

Una tirada de Descubrir revelará un nudo que sobresale de manera chocante en el panelado de madera. Pueden extraerlo con una tirada de DESx3; detrás hay un orificio circular que contiene un trozo de papel amarillento enrollado, con ambas caras cubiertas de garabatos apretados. Es antiguo y casi ilegible, exceptuando la firma: A.C.

Una tirada de Psicología mientras se examina la hoja detectará un severo desequilibrio en el autor (estos escritos paranoicos eran el trabajo de Curwen).

La humedad es notable en los libros, aunque sólo unos pocos han quedado ilegibles. El daño provocado por el agua está presente en las paredes y el techo.

Primera planta

Balconada: Una débil barandilla podría causar problemas a cualquiera que se apoye en ella.

Sala de estar: Ventanas enormes permiten una vista amplia del jardín, excepto las que están cerradas. Algo de humedad puede verse en los rincones de las paredes.

Dormitorio de invitados: La parte trasera de la chimenea es falsa, y puede empujarse para revelar una habitación secreta.

Habitación secreta: Aquí, acurrucados, se encuentran los lamentables restos de Arthur Curwen. El cadáver no tiene dedos ni en los pies ni en la mano izquierda. Hay una vieja hacha en un rincón, y marcas de hachazos en la pared denotan sus intentos por salir. La pérdida de COR por esta escena es de 1/1D4. El panel de la chimenea está ajustado de tal manera que una vez cerrado, desde dentro es imposible salir. Este descubrimiento (atrapados en la oscuridad junto a un cadáver y con el mismo fin esperándoles) costará 1/1D3 puntos de COR. La forma de salir es a través de una trampilla en el techo que conduce al ático. Curwen desconocía esto, el camino de la libertad se encontraba justo sobre su cabeza.

Dormitorio: Hay unas huellas negras y diminutas de manitas que puntan el suelo. Una tirada de Seguir rastros muestra que conducen a la cama, y con otra de Escuchar se discernirán unos roces furtivos. Bajo la mesa hay una horrosa bestia negra, de medio metro de largo, con ojos inyectados en sangre y manos similares a las humanas (tirada de Cordura 0/1D2). Se trata de un mapache que, obviamente, ha caído por el tiro de la chimenea. Si los investigadores no lo rescatan, tarde o temprano será devorado por

Ayuda Caserón 4

LOS DESAPARECIDOS- La tribu que la jungla se tragó, Thomas PRATT, 1913, Oxford (Inglaterra)

Resumen: El libro trata de una antigua tribu de Sudamérica cuya existencia es testimoniada por varias ruinas pero cuya desaparición permanece sin explicar. El libro se basa en leyendas de la tribu y en los descubrimientos arqueológicos. Pratt resalta el fervor religioso de la tribu y conjetura que podría haber sido exterminada durante una guerra religiosa. Hace mención especial de una "Gran cúpula", representada en pinturas y grabados. Cree que se trata de una estructura de piedra real que probablemente sigue en pie, y que podría ser hogar de los últimos secretos de los desaparecidos.

Ayuda Caserón 5

A quien le pueda interesar,

Yo, Arthur Cornthwaite, en pleno uso de mis facultades, escribo esta declaración de los hechos acaecidos en la muerte de mis sirvientes y miembros de la expedición.

No hay tiempo para formalismos ni cuestiones legales. Debo hablar de la cosa. ¿Qué es la cordura cuando te topas con algo así? Creí haber huido de ella en aquel lugar verdoso, aquel templo maldito, de algún modo me ha seguido hasta aquí. Conozco las señales, no hay duda. Está conmigo. Es tan inteligente, tan terrible que...

¡MELODRAMA! ¡Eso es! ¿notas para mí mismo en una casa vacía? Quienquiera que lea esto sabe, o sabrá, este hecho, pero lo que también debe saber es que tiene un punto débil muy simple, muy...

la criatura.

Sala de trofeos: Esta habitación se encuentra actualmente bloqueada. Dentro, cubierto de polvo, se encuentra el resultado de saqueos de tumbas por todo el mundo: cacharros, vasos, estatuillas, grabados, instrumentos musicales, ídolos y demás. Algunos de ellos darán la impresión de mirar a los investigadores lascivamente, y uno o dos caerán de las estanterías sin razón aparente; algunos ya han caído, destrozándose en fragmentos inidentificables. Todos dirigen con obstinación sus ojos hostiles hacia aquellos hombres que les sacaron de sus hogares ancestrales.

El Guardián debería ser capaz de suscitar la sensación de que una maldición emana desde aquí, quizás algo que Cornthwaite desenterró y trajo consigo cuando debería haberlo dejado donde lo encontró (*N de TK: lo cual, irónicamente, no está muy lejos de la verdad*). Con una tirada de Arqueología se identificará la mayoría de estos objetos como sudamericanos, muchos de ellos artefactos funerarios.

Estudio: Hay una escopeta colgada en la repisa de la chimenea, y un papel arrugado en la rejilla (tirada de Descubrir para darse cuenta). Los investigadores pueden desplegarlo si lo recogen (Véase **Ayuda Caserón 5**).

Baño: Posiblemente los investigadores se quedarán maravillados al contemplar este baño grande y lujoso tras haber acabado ensuciándose de una manera u otra, pero para su decepción se darán cuenta de que no hay agua corriente (la criatura bloquea las tuberías. Podrá brotar a través de los grifos de la bañera y el lavabo, de los desagües y del vater cuando el Guardián estime que está lista; preferiblemente



La criatura en su guarida del sótano

después de que los jugadores tengan una idea de a qué se están enfrentando.)

Mientras se miran en el espejo, notan algo escrito en el polvo de la superficie. Alguien (Cornthwaite) ha escrito un mensaje. Escrito apresuradamente en el espejo del baño se encuentran las letras: “NaCl” las cuales cualquier persona con conocimientos de Química reconoce como la fórmula de la sal común (tirada de Conocimientos).

Dormitorio principal: Esta habitación costosamente amueblada contiene una amplia cantidad de ropas y efectos personales, aunque pocas pistas. Muchos objetos valiosos, tales como una pitillera de oro o un alfiler de diamante para corbata, pueden ser sustraídos por investigadores sin escrúpulos.

El techo de esta habitación está húmedo, y el agua gotea ocasionalmente desde el centro. El hogar de la chimenea también tiene humedad en los rincones.

Esparcidas cerca de la chimenea hay nueve vainas de cartucho de escopeta parcialmente vaciadas; la pólvora ha sido extraída y acumulada en un montón. Justo frente a la chimenea hay un par de pantuflas azules de hombre. Una tirada de Descubrir hará notar una hilera de cristallitos blancos (sal) a lo largo del borde inferior de puertas y ventanas (todos los puntos de entrada). Con una tirada de Descubrir en la chimenea se verá una mancha translúcida, una segunda tirada de Descubrir cerca de la chimenea hará ver un salero de cristal bajo la alfombrilla que hay frente a ella (el que falta en el comedor), y con otra tirada de Descubrir se encuentra el frasco de sal de la cocina, vacío, tirado bajo la cama.

Ático

Este espacio diáfano contiene muchos cacharros de cada una de las familias que han vivido aquí. Hay cestas viejas, un caballo de madera, un espejo roto, un armario cerrado, un maniquí, partes de muebles, etc. También hay una pequeña zona húmeda próxima a la pared sur, pero no es un daño significativo estructuralmente hablando.

Los investigadores verán un baúl que ha sido absolutamente reventado, como si hubiese tenido lugar una explosión en su interior. Dentro hay ropas para la jungla, un salacof, una brújula, un revólver .45, un machete, etc. Una tirada de Descubrir hará notar que un bolsillo de los pantalones ha sido violentamente rasgado y abierto. Además, todo lo contenido por el baúl parece brillar levemente bajo la luz artificial, a pesar de que parecen estar secos al tacto (estos son los restos de la criatura, que viajó a América en los pantalones de Cornthwaite).

Si le dan la vuelta al baúl, verán etiquetas que lo identifican como perteneciente a Arthur Cornthwaite, y muestran que fue enviado a, y de vuelta desde, Sudamérica.

Aquí hay una trampa, cubierta de polvo (Descubrir para verla), y debilitada por el tiempo. Si alguien se para sobre ella cederá, y el infortunado personaje sufrirá 1D6 puntos de daño por la caída en picado (1D3 con una tirada de Saltar) sobre el abrazo inerte de Arthur Curwen, en la habitación secreta de abajo. Encontrarse con el cadáver de este modo cuesta 1D2/1D6 puntos de COR.

Sótano

Carbonera: Llena de carbón. La puerta que conduce al sótano principal está bloqueada y no se puede abrir, pero sí forzarse (FUE 18). Los daños por agua son abundantes en esta habitación.

Maderera: Se logra acceder mediante una trampa de madera situada en el exterior. Dentro hay una gran cantidad de madera y serrín, sobre el que han crecido extrañas plantas

trepadoras. Una tirada de Biología revelará que proceden de Sudamérica, y que además no deberían crecer en este clima, y menos de forma tan espléndida.

La puerta que conecta con el sótano principal está cerrada y no puede abrirse. Toda el área está húmeda; los daños debidos al agua son bastante serios (una vez más, el rastro de la criatura).

Sótano principal: La puerta por la que se accede a este sótano no es especialmente pesada para este caserón, pero está cerrada con llave, y lo que es peor, normalmente permanece bloqueada por la criatura; tiene FUE 18.

Esta habitación normalmente está llena con la masa enorme y abotargada del horror alienígena (mira la ilustración de la página de al lado). Asumiendo que se halle aquí, su nocividad llena el lugar de pared a pared: una enfermiza sopa de gel translúcido en la que se arremolinan los licuados cuerpos de las víctimas sin huesos (ratas, pájaros, el mapache de la primera planta, el caballo, el servicio y Arthur Cornthwaite, parcialmente vestido; su gesto de sorpresa todavía es discernible en su rostro medio disuelto).

La puerta del sótano no puede abrirse a menos que lo quiera la cosa, puesto que su masa cubre la puerta y la sujeta. Investigadores impulsivos podrían intentar sacar la puerta de sus goznes o liarse a hachazos con ella para echarla abajo en unos cuantos asaltos (una tirada de Idea les recordará que los hermanos Dodge se mostraron ansiosos porque la propiedad no sufriese daños).

Si los investigadores asaltan la puerta al principio de la aventura, la cauta criatura se retirará al interior de las paredes y los cimientos de forma inmediata, dejando sospechas pero no pruebas concluyentes de su presencia. En la habitación hay pilas de revistas, herramientas muy oxidadas y piezas de antigüedad de valor incalculable, ahora rotas. Hay daños por humedad por todas partes. El rastro translúcido de la criatura cubre las paredes, y los huesos de las víctimas previas pueden hallarse en las esquinas. Pueden encontrarse restos de la baba de la criatura con una tirada de Descubrir. Todo el suelo del sótano está agrietado y combado, obviamente debido a la humedad.

Un sondeo de los cimientos de la mansión es algo plausible, y llevará 1D3 horas para un examen superficial. Naturalmente para entonces la cosa ya hará tiempo que habrá rezumado hasta el exterior o la parte superior de la casa.

El sheriff se quedará impresionado ante la extraña naturaleza de lo encontrado en el sótano, y los huesos son ciertamente evidencias. Aunque es obvio que el homicida ha escapado, dice.

Avanzada ya la aventura, cuando sea menos cauta, la criatura puede decidir crear una burbuja de aire en torno a la puerta, haciéndola fácil de abrir, y esperar serenamente a que su presa la cruce; una vez tenga su comida, volverá a bloquear la puerta. Lo mejor que pueden hacer los investigadores una vez que han abierto la puerta y mirado lo suficiente como para ver a la criatura es, por supuesto, cerrarla inmediatamente, lo cual pueden llevar a cabo fácilmente con una tirada de DESx5 antes de que el monstruo se les eche encima. Pero si prefieren pelear, tendrán pelea.

EL CLÍMAX

En el texto a continuación se sugieren unos cuantos acontecimientos, los cuales podrían funcionar si los investigadores están en tus manos. De lo contrario, al menos podrá darte algunas ideas.

Probablemente examinen la primera planta después de la planta baja, una progresión natural. Allí deberían encon-

trar más pruebas del horror que les acecha y enterarse de su peculiar punto débil, la sal. Cuando todas las piezas están en su sitio, un investigador en solitario será emboscado por un pseudópodo de la criatura. Idealmente la víctima no se impondrá a la cosa, y desaparecerá misteriosamente, tal y como lo hizo Cornthwaite. Joe Virelli es una primera víctima ideal ("la última vez que lo vi estaba sentado cerca de la chimenea, tomando notas...").

Sin embargo, si hay alguien siempre vigilando y la cosa falla en varios intentos de emboscada, se volverá más hambrienta que cauta. Se les aparecerá constantemente por las grietas, chimeneas, paredes, grifos, conductos de ventilación y demás, a menudo en muchos lugares simultáneamente. Es muy probable que sean atrapados a menos que tengan preparado un ataque masivo con sal. ¡Recuerda que la criatura puede tener acceso simultáneo al suelo y a todas las habitaciones de la casa!

Los investigadores pueden huir en lugar de luchar. Si se lanzan escaleras abajo para escapar, la escena se volverá una experiencia verdaderamente horrible. Esperando movimientos en la planta baja, la criatura inundará toda la planta con una profundidad de 1 ó 2 metros. Los investigadores tienen que tirar COR y DESx5, y aquéllos que fallen ambas tiradas rodarán escaleras abajo debido al shock (¡CHOF!). El único modo de salir es a través de las ventanas de la primera planta, tras forzar los cierres.

Si intentan trepar hacia abajo lenta y cautelosamente, la cosa se filtra por el suelo hasta las ventanas y cubre las paredes para dar con ellos. La única forma de bajar ahora, será saltando. Si realizan una tirada de Tregar, lograrán aproximarse al suelo, y sufrir 1D6 puntos de daño (1D3 con una tirada de Saltar). Si la fallan, serán 2D6 puntos de daño, 1D6 si se consigue la tirada de Saltar. Aquéllos que sean lo bastante inteligentes como para intentar aterrizar en los arbustos (amortiguando la caída) deberán pasar una tirada de DESx5, y si lo consiguen reducen el daño sufrido a la mitad, de 1D6 a 1D3, o de 1D3 a 1D2, según sea el caso.

La cosa les perseguirá por el jardín, pero es bastante lenta. Naturalmente nadie creará el cuento de los supervivientes en el pueblo, y el sótano estará vacío cuando regresen con la policía.

Si quieren acabar con la cosa definitivamente, regresarán discretamente y esperarán, probablemente con montones y montones de sal a mano. Eventualmente, la cosa bajará la guardia y dormitará en el sótano para digerir cualquier víctima que haya cogido (Virelli al menos).

El mejor plan llegados a este punto es orientar repentinamente el volquete de un camión lleno de sal, vaciarlo por la trampilla de la maderera y echar abajo la puerta que da al sótano principal para verter la sal en su interior. Incluso así habrá algo de lucha.

Cuando la confrontación final tenga lugar con los investigadores lanzando sal a la criatura, ésta se revolverá furiosamente. Mientras el titán se retuerce e hincha, grietas enormes se abren en las paredes, las tejas salen volando, las tablas caen, los cerrojos saltan violentamente, los muebles caen por las ventanas, los cristales revientan y las maderas se comban. Todo aquél que se encuentre en el lugar sufre 1D8 puntos de daño por los objetos que salen disparados, la mitad con una tirada de Esquivar.

Si el monstruo es herido de muerte, en su agonía estalla lanzando escombros y restos en un radio de varias decenas de metros, y cubriendo a cualquier vehículo o investigador que no hubiera puesto tierra de por medio a tiempo; finalmente la casa y la criatura se colapsan emitiendo sal, vapor y humo hacia el exterior.

Por localizar y acabar con la criatura, cada investigador

recupera 4D6 puntos de COR. Es poco probable que obtengan los honorarios prometidos, porque aparte de haber reventado, aparentemente, la mansión, no pueden ir a los abogados y decirles que su cliente fue devorado por un monstruo fungoide de Sudamérica. Por supuesto que los hermanos Dodge pretenderán procesarles con todo el peso de la ley por su inexcusable vandalismo. El sheriff Whitford permanecerá al margen mientras le sea posible, y en secreto se alegrará de que el lugar haya quedado así. Con una tirada de Derecho o Persuasión, los investigadores podrían ofrecer una explicación viable (tal vez que el gas de las tuberías ha estallado).

De un modo u otro, los investigadores supervivientes lo dejan todo atrás. Pero algunas cosas nunca terminan. En las profundidades de Sudamérica, bajo las ruinas olvidadas, la criatura original todavía acecha. Y esa primavera en Gamwell, las abejas dan con un nuevo polen entre los restos del caserón...

ESTADÍSTICAS

WILL WHITFORD, Sheriff del condado

FUE 14	CON 12	TAM 15	INT 13	POD 9
DES 11	APA 12	EDU 12	COR 30	PV 14

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3+BD

Revólver .45 50%, daño 1D10+2

Habilidades: Derecho 55%, Descubrir 70%, Discreción 55%, Escuchar 60%.

JOE VIRELLI, reportero

FUE 12	CON 10	TAM 18	INT 11	POD 11
DES 10	APA 14	EDU 14	COR 55	PV 14

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Hacha oxidada 20%, daño 1D6+BD

Habilidades: Charlatanería 25%, Descubrir 30%, Escuchar 45%, Fotografía 20%.

LA CRIATURA, ser fangoide alienígena

Descripción: Una piscina de pesadilla de aberrante corrupción, una burbujeante laguna de gel translúcido y verdoso en la que se sumergen bolsas de aire, semejantes a pus enfermizo, junto a los cadáveres bulbosos carentes de huesos de sus recientes presas. Bocas rosas y órganos semejantes a ojos negros se forman paulatinamente y se disuelven en la amorfa masa de la criatura (consulta las ilustraciones de la aventura y la de la portada). Las bocas y ojos recuerdan con crudeza a su progenitora, Shub-Niggurath. Los ojos ven el mundo de una forma inhumana, y poseen algún tipo de habilidad para localizar víctimas ocultas y trampas.

Notas: A continuación se ofrecen dos formas: el cuerpo principal y los pseudópodos. Los pseudópodos son utilizados cuando intenta atrapar a una víctima en la casa, mientras que las características del cuerpo principal se emplean cuando se encuentren cara a fango con toda la masa de la cosa.

La bestia primero cazaba pequeñas criaturas como insectos o ratas, en las cuales la cantidad de sal presente en el cuerpo era demasiado pequeña como para afectarle. Animales grandes como mascotas, caballos o incluso humanos son malos para su digestión, pero contienen un extraordinario valor nutritivo, como manifiesta su enorme tamaño. A la criatura le lleva semanas digerir a presas tales, y se retirará a un lugar seguro una vez ha conseguido una víctima así para

su “despensa”.

Al atacar, primero utiliza veloces pseudópodos para localizar el calor de la presa. La única advertencia que tiene la víctima del ataque es un suave gorjeo mientras la criatura se filtra por los recovecos de las paredes o del suelo. Primero hace fluir sus pseudópodos o su cuerpo sobre una víctima. El contacto no es doloroso, durante varios minutos: sus ácidos digestivos no son potentes. Pero su ataque es horripilante.

En el primer asalto tras haber sido engullida, la víctima debe tirar CONx5 para contener la respiración mientras cubre su cara. Se precisará una tirada de FUE contra FUE para liberarse. Los investigadores no pueden combinar su FUE (es demasiado resbaladizo). Una vez tiene bien atenazada a la víctima sondea sus oídos, ojos, nariz y boca. En los asaltos siguientes la tirada es de CONx4, luego CONx3, etc.

Cuando se falle una tirada de CON la víctima se debilita o relaja por un momento y la cosa aprovecha para abrirse paso por la garganta al interior del cuerpo, en el cual se expande violenta y poderosamente (como las raíces de un árbol, pero mucho más rápido), haciendo crujir lentamente los órganos internos y los huesos, para culminar no dejando nada excepto un saco sanguinolento de piel y carne listo para ser absorbido. La muerte es larga y agonizante, a menos que la víctima caiga inconsciente debido a la falta de oxígeno. Los huesos demasiado duros son excretados. Ver a una víctima ser matada de esta manera cuesta 0/1D6 puntos de COR. Una vez muerta, la lleva al interior y la sumerge. Las enzimas trabajan paulatinamente para extraer la dañina sal. La digestión dura semanas.

LA CRIATURA, *Cuerpo principal*

FUE110 CON 60 TAM120 INT 13 POD 15
DES 1 PV 90 Movimiento 3 (cuando se mueve en el exterior, se puede aplanar cubriendo una gran extensión –desde la distancia podría asemejarse a una charca–. La máxima profundidad que puede alcanzar en campo abierto es de 1 metro).

Bonificación al daño: no es directamente aplicable debido a la naturaleza fluida, suave y sin huesos de la criatura. Sin embargo, es fuerte: fíjate en el ataque de constricción de sus pseudópodos, más adelante.

Armas: Engullir 75%, daño Especial*
1D6 pseudópodos**

** Se puede hacer una tirada de Esquivar para evitarlo, o de lo contrario hay que aplicar a la víctima las reglas por ahogamiento.*

*** Por asalto y hasta un máximo de 10, pueden proyectarse hasta 9 metros. Mira sus características más adelante.*

Armadura: Todas las armas le hacen el daño mínimo.

Repudia la luz, y la evitará en la medida de lo posible. El fuego le provoca el daño normal si se trata de un contacto directo, pero cualquier llama pequeña será rápidamente extinguida por su humedad. Una antorcha le hace 1D6 puntos de daño durante un asalto o dos antes de apagarse. No obstante, encender un fuego dentro de una mansión antigua no es la solución ideal.

La criatura es susceptible a la sal y le teme. Una línea de sal podría detener su movimiento. Abajo se ofrecen los puntos de daño provocados por cada cantidad. Cuando se le tire sal a distancia se necesita una tirada de Lanzar, si no sólo sufre la mitad de daño. Naturalmente, un camión cargado no puede fallar en tanto en cuanto sea colocado de manera efectiva.

Pizca: 1
Salero: 1D4

Puñado: 1D8

Disparo de escopeta con cartuchos rellenos: 2D6

Palada: 3D6

Cubo: 6D6

Camión: letal en cuestión de minutos

Habilidades: Descubrir 30%, Detectar luz o calor 95%, Detectar movimiento 80%.

COR: 1D3/1D20.

LA CRIATURA, *Pseudópodo de ejemplo*

Descripción: Un flexible, goteante y serpentino rollo de humedad que segrega un gel oscuro y translúcido, y se forma y reforma con una plasticidad repugnante. Mira la ilustración de la pág. 54.

FUE 18 CON 20 TAM 8 POD 11 DES 3
PV 14*

** Todo daño sufrido por los pseudópodos también debe ser aplicado al cuerpo principal, descrito antes.*

Bonificación al daño: +1D4 (sólo para constreñir).

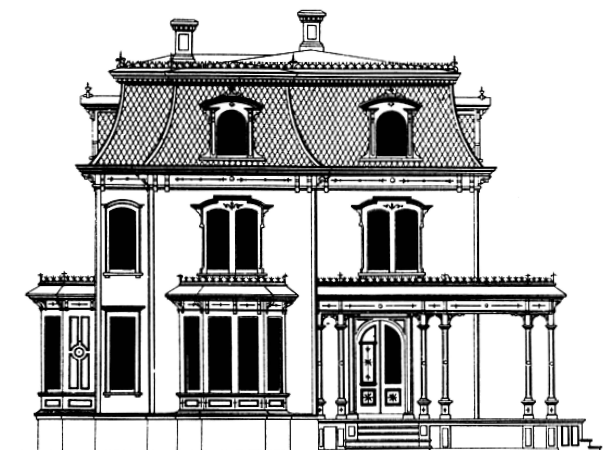
Armas: Engullir, 1D6+BD cada asalto más ahogar**
Presa 50%, daño Especial

*** Cuando tiene efecto hay que aplicar a la víctima las reglas por ahogamiento. La criatura debe hacer antes una Presa con éxito si la víctima está activa. Sofoca y constriñe a la víctima desde su interior hacia afuera (tal y como se explica en el apartado anterior).*

Armadura: Todas las armas le hacen el daño mínimo. El fuego le hace el daño normal; una antorcha le hace 1D6 puntos de daño. Muy susceptible a la sal.

Habilidades: Detectar luz o calor 50%, Detectar movimiento 50%.

COR: 0/1D6.



EL PSIQUIÁTRICO

Unos días de visita a un viejo amigo en una isla aislada parece ser lo ideal para relajarse, pero no todas las vacaciones salen como uno desea.

Esta aventura acontece en una pequeña isla lejana a la costa de Nueva Inglaterra, sede de un psiquiátrico exclusivo dirigido a ricos. El psiquiátrico fue fundado por el Dr. Aldous Brewer, un médico brillante con reputación debido a sus poco ortodoxas teorías sobre la psicología humana.

El Dr. Brewer ha invitado a los investigadores a visitar la isla. Puede existir un buen número de razones para esto. Si uno de los investigadores es un profesional médico, podría haber sido compañero de clase o estudiante del Dr. Brewer. Posiblemente uno o más de los investigadores son periodistas o son escritores autónomos, y han sido invitados por el Dr. Brewer para escribir un artículo sobre su trabajo. Otra posibilidad es que uno de los investigadores sea un amigo o familiar del Dr. Brewer y haya sido invitado para tener unas vacaciones en la remota y bella isla. El resto pueden ser huéspedes del grupo invitado.

Aunque no son esenciales, las habilidades de Psicología, Psicoanálisis y Medicina pueden ser de un considerable valor en este escenario. Si el Guardián así lo desea, los investigadores pueden ir acompañados por un PNJ psicoanalista: el Dr. Henry Tiller que posee excelentes habilidades en estas áreas; sus características aparecen al final de esta aventura.

Ayuda Psiquiátrico 2

Extractos del artículo del Dr. Brewer

Si aceptamos por un momento la teoría de que el colectivo inconsciente es la fuente de todo mito, tenemos que preguntarnos si no es posible explotar esa fuente. Los experimentos con hipnosis, a veces combinada con poderosas drogas modernas, han demostrado evidencias para defender esta teoría.

El sujeto A mostró poca respuesta a todo tratamiento, pero el B se mostró bastante positivo. No sólo quedaron reveladas áreas insospechadas del conocimiento durante estas sesiones sino que a veces el sujeto demostró una personalidad completamente distinta. Esta personalidad, en las pocas ocasiones en las que la he visto surgir, solía ser arcaica, de una sintaxis casi bíblica, tal vez indicando que una forma arquetípica real pudiera haber sido alcanzada. Esta personalidad era muy poderosa y casi absorbente, provocándole a uno que se preguntase si un fenómeno así no es la explicación para las “posesiones” de la Edad Media y, en los tiempos más recientes, de los vudistas en el Caribe.

Aunque nunca entendimos el contenido arquetípico del B, el sujeto C resultó ser interesante. Se hallaron numerosos tipos de personalidad en él, una afirmando haber vivido durante el Egipto faraónico. Sorprendentemente, el sujeto demostró un gran conocimiento de la historia y de aquella civilización largo tiempo muerta.

Los tres mostraron una forma mítica ciertamente común, aunque muy difícil de descifrar.

INFORMACIÓN PARA LOS INVESTIGADORES

Entrégueseles a los investigadores la carta de invitación (**Ayuda Psiquiátrico 1**). Los investigadores saben que el Dr. Brewer ha trabajado en el Psiquiátrico Isla del Norte durante siete años. Económicamente, el negocio ha ido bien. Los pacientes pertenecen a familias adineradas y de renombre, la mayoría de los cuales han sido ingresados aquí con el fin de mantener su enfermedad (y a veces, su vergonzoso comportamiento) lejos de los curiosos ojos del público y de la prensa. Las grandes sumas pagadas por estas personas han permitido a Brewer ocuparse de varios casos de caridad, con los que está probando psicoterapias experimentales. Los resultados de estos experimentos (algunos de ellos publicados en una nueva publicación especializada) le han aportado críticas.

Uno o más de los investigadores pueden haber leído el artículo de Brewer. Cualquier personaje de profesión médica puede tirar EDUx5; los demás EDUx1. Con un éxito entrégueseles a los investigadores la **Ayuda Psiquiátrico 2** (extractos del artículo de Brewer). En el artículo, Brewer habla de los oscuros aunque fascinantes patrones míticos que emergen del subconsciente de ciertos pacientes. Aunque respaldado por algunos, el artículo también ha recibido mordaces antítesis.

Habiendo preparado las maletas para cinco días de visita, los investigadores inician la aventura a bordo de una pequeña lancha a motor pilotada por Ebenezer Waite, rumbo a Isla del Norte.

Ayuda Psiquiátrico 1

Querido...

Estoy encantado de leer que podrías aceptar mi invitación a visitarme. Deseo mostrarte el desarrollo de mi investigación.

También estoy ansioso por ponerte al día de mis experimentos. Ha habido muchas novedades excitantes desde la publicación de mi artículo en el “Diario de la Sociedad Americana de Psicología” hace unos meses (espero que lo hayas leído). Habrá sorpresas, demasiadas... puedes contar con ello.

Mi soledad es bastante tolerable. El personal y yo nos tratamos como si fuésemos familia. El viejo Ebenezer (lo conocerás sobre la marcha) siempre está listo para llevarnos a alguno de nosotros al continente si sentimos la necesidad de ver la civilización. Este verano hemos sido bendecidos con cenas regulares en compañía del Sr. Shelly, un estudiante graduado de Princeton. Reside en la playa norte de la isla, y lleva a cabo cierto estudio sobre las aves. Estoy seguro de que te resultará simpático e ingenioso.

Deseando verte pronto,

Dr. Aldous Brewer

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Los investigadores se encuentran navegando al interior de una pesadilla. Llegando a la isla en tinieblas, Ebenezer les señala un precipicio donde pueden verse las cálidas luces del psiquiátrico mientras que él se queda en el muelle amarrando el bote. El psiquiátrico parece apacible, pero cuando llaman a la puerta no son recibidos por el doctor, sino por los pacientes, uno de los cuales ataca inmediatamente al grupo. Dentro descubrirán en seguida que la mayoría del personal, incluyendo el Dr. Brewer, ha sido horriblemente mutilado y que todos los pacientes deambulan libres. En el mismo momento, Ebenezer es asesinado y el bote (la única forma de salir de la isla) es dejado a la deriva para que se hunda. Un maniaco homicida (el único superviviente del personal del psiquiátrico) vaga por la isla con un hacha, buscando víctimas para sacrificar mientras un horror embrionario crece en un faro abandonado.

Lo que ha ocurrido

Poco después de que abriese el Psiquiátrico Isla del Norte, el Dr. Brewer inició sus estudios personales en serio. Muchos pacientes acogidos por caridad, traídos de sanatorios locales e incluso cárceles, fueron acogidos en el sanatorio y han sido objeto de tratamientos designados por el Dr. Brewer. Los indicios míticos que se han dejado entrever bajo sus terapias están conectados con los Mitos de Cthulhu, y finalmente obtuvo un oscuro tomo: El *manuscrito de Castro*, para ayudarlo en su investigación. Su artículo publicado tan sólo revela una parte de lo que sospechaba. Uno de los pacientes de caridad de Brewer, un poeta llamado Allen Harding, era acosado por voces que le hablaban y también era objeto de horribles visitas en sus sueños. La última noche de este paciente, bajo las instrucciones de las voces, utilizó su propia sangre para crear un portal en la pared de su celda. A través de este portal llegó una de las criaturas que habían contactado con él durante tanto tiempo. Al ver a este ser, la cordura de Harding se colapsó y sólo podía balbucear mientras el ser fluía por el portal a este mundo.

La criatura emergió como un ser semisólido compuesto de burbujas luminiscentes. Desea residir en la Tierra durante un corto periodo de tiempo, alimentarse de las formas de vida que encuentre aquí y luego, cuando esté lista para transformarse a su siguiente estadio de desarrollo, partir hacia otro planeta.

Aunque capacitada para alimentarse directamente de las formas de vida, la criatura se muestra muy sensible a los elementos de este planeta y se oculta de la luz del Sol y la sal del aire, prefiriendo que un “siervo” cometa sacrificios rituales a él, permitiéndole alimentarse directamente de la fuerza vital (POD) de la víctima muerta. Para este fin, ha poseído a un bedel llamado Charles Johnson, y ahora emplea a este lamentable infeliz para capturar y sacrificar a los humanos que desea.

El primer siervo de la criatura, Harding, se volvió inservible; su mente se resquebrajó al contemplar a su nuevo dios. Cuando Johnson, un hombre enorme en posesión de una gran fuerza, entró al ala para investigar los extraños sonidos que había oído, la visión de la criatura le volvió loco y terminó siendo su esclavo.

Johnson cometió los horribles asesinatos que pronto descubrirán los investigadores. Después de matar a sus compañeras y enfermeras Bobby Birch y Catherine Ames, se dirigió escaleras arriba para subyugar y luego sacrificar al Dr. Brewer del modo prescrito, para satisfacción del malévolo alienígena.

Mientras tanto la criatura había salido del sótano buscando un camino para abandonar el edificio. Una enfermera,

TERAPIA

La palabra ‘terapia’ en este escenario denota los diferentes tratamientos que reciben los pacientes del psiquiátrico.

Puede traducirse en forma de psicoanálisis o drogas, o una combinación de las dos. El Psicoanálisis puede verse incrementado o no por la hipnosis. Si los investigadores quieren obtener pistas por parte de los enfermos, será necesario determinar la terapia apropiada para cada paciente. Primeramente pueden usar Psicología para determinar el estado mental del paciente. A veces estas afecciones son el resultado de un problema físico y puede ser determinado con una tirada adicional de Medicina. Estos factores también pueden determinarse estudiando los informes guardados en los archivos de Brewer.

Hipnosis, nueva habilidad

La habilidad para hipnotizar a los pacientes del Psiquiátrico Isla del Norte será una baza para los investigadores. Si el Guardián permite a sus investigadores utilizar la hipnosis, compruébese si poseen dicha habilidad. Cualquier profesional médico tiene una probabilidad equivalente a su EDUx5 de poseer la habilidad de Hipnosis en un 30+1D20%. Los demás personajes tendrán una probabilidad de su EDUx1 de tener un 15+1D20%.

Para hipnotizar con éxito a alguien, el paciente debe permitirlo y el hipnotizador debe tener éxito en una tirada de Hipnosis.

La Hipnosis sólo es útil al ser aplicada sobre un individuo al mismo tiempo. El paciente debe encontrarse cerca del hipnotizador. Si la tirada falla, el hipnotizador jamás podrá hipnotizar a ese sujeto en particular; si la tirada tuvo éxito, el hipnotizador puede hipnotizarle siempre que el paciente acceda.

La Hipnosis puede ser utilizada de muchas maneras.

Como una ayuda al Psicoanálisis: si un investigador tiene un 10% o más en Psicoanálisis, y puede hipnotizar primero a un sujeto, súmese un 25% a su habilidad de Psicoanálisis cuando trate posteriormente con él.

Como una sugerencia poshipnótica: hace que el paciente realice una única acción sin una voluntad aparente. El paciente no aceptará una sugerencia contraria a su comportamiento normal y deseos.

Como una ayuda a la memoria: los recuerdos fragmentados o enterrados a veces pueden recuperarse mediante la hipnosis; alguien que se encontrase temporalmente loco ante la visión de algo moviéndose en el oscuro fondo de un pozo posiblemente no recordará lo que vio. La hipnosis puede traer estos recuerdos a la luz pero también provoca que el individuo pierda COR al revivir el incidente.

Para aliviar: la hipnosis puede paliar o borrar temporalmente los síntomas de dolor en un paciente, aunque el dolor mismo hace que el paciente sea difícil de hipnotizar; se requiere una tirada de POD contra POD en la Tabla de resistencia así como una tirada de habilidad.

Melba, aterrorizada y encogiéndose en el lavadero, fue tocada accidentalmente por la criatura. Casualmente succionó la mayor parte de su fuerza vital antes de salir por la puerta trasera y escapar en la noche. Fuera, la criatura se dirigió al norte hacia el faro abandonado, un lugar donde se sentiría protegida. Durante su traslado, extrajo la fuerza vital del sacrificio del Dr. Brewer, creciendo en calor mientras se alimentaba. Ahora reside en la segunda planta del faro abandonado, esperando su próxima comida.

Johnson, tras acabar con Brewer en su oficina, liberó a todos los pacientes de sus habitaciones. Luego, vistiendo su uniforme blanco manchado de sangre, huyó del edificio, llevándose consigo una hacha robada del cobertizo. Ahora se esconde en los bosques, esperando la llegada de la oscuridad para, bajo las órdenes del monstruo, ir en busca de más víctimas.

Lo que ocurrirá

Es probable que los investigadores descubran enseguida que Ebenezer ha sido asesinado y que el bote, único medio para salir de la isla, se ha dejado a la deriva. No hay radio en la isla. Los investigadores se encuentran, por el momento, atrapados. La Guardia Costera terminará divisándolo, aunque no en varios días.

La noche de su llegada, Johnson sacrifica al joven ornitólogo Shelly, que está acampado en la costa noreste. Es posible que los investigadores escuchen los roncancos del ritual y los gritos mortales de la víctima. Johnson dirige después su atención al psiquiátrico, la única fuente de víctimas sobre la isla. Los pacientes confían en Johnson; si los investigadores no lo detienen, empieza a atraerles afuera o a capturarlos, sacrificándolos a la criatura alienígena. Si se le da la oportunidad, intenta capturar a un investigador y sacrificarlo. Prefiere matar a extraños que a sus antiguos compañeros.

Johnson no debería ser demasiado difícil de matar o capturar, pero entonces se pone de manifiesto el verdadero horror. Temerosa de la luz del Sol, aunque deseosa de completar su forma, la criatura espera hasta la oscuridad antes de abandonar el faro. Cruzando la isla, devora todo tipo de formas de vida que encuentre antes de rodear el sanatorio, atrapando a cualquiera que este dentro.

Existen varias formas de destruir a la criatura. Si no se le detiene continúa alimentándose hasta quedar satisfecha, luego inicia el cambio a una nueva forma. Los supervivientes en la isla estarán en peligro de ser asesinados por la violenta transformación.

El Guardián debería emplear la frecuencia de los sacrificios para colaborar con el ritmo de juego; uno o dos por noche debería ser todo cuanto Johnson puede razonablemente hacer. El diseño de la aventura pretende que los investigadores pasen al menos tres o cuatro días en la isla luchando con los problemas presentados antes de que la cosa cambie.

Los internos

El personal está muerto o desaparecido; los internos deambulan por el psiquiátrico. Aparte de hallar las pruebas y sortear los cadáveres, los investigadores precisan hacerse cargo de los casos de Brewer. Los informes en la oficina de Brewer describen las condiciones de los pacientes y los tratamientos prescritos. Algunos internos son peligrosos, otros no. Algunos pueden resultar de ayuda, mientras que otros necesitan medicación de forma regular para evitar problemas. Todos ellos, aturdidos por la violencia que ha tenido lugar, tienden a negar que todo esté mal. Los muertos están 'durmiendo', o trabajando en alguna parte, o de visita en el continente.

Hacer que revelen algo sobre lo ocurrido la última noche será difícil, y requerirá las terapias oportunas. Además de ser la única testigo de los acontecimientos que han tenido lugar dentro de la casa, una de los internas, la joven Darlene, puede revelar secretos más profundos. Los internos son una gran fuente de información.

Navegando hacia la isla

Los investigadores son conducidos a la Isla del Norte a bordo de una pequeña lancha motora por Ebenezer Waite. Ebenezer ronda los ochenta años y ha pasado casi toda su vida en el mar. Durante su juventud viajó en globo y ha visto cosas muy raras (o eso dice). Ahora está semi retirado, y se encarga del mantenimiento en el psiquiátrico.

Si se le pregunta, Ebenezer no habla mal del Dr. Brewer, del personal o del hospital. Se le paga y trata bien y no tiene quejas. Lanza indirectas sobre las cosas extrañas que ha visto en el mar y en puertos extranjeros. Si se le anima, relata largas historias que en un comienzo parecen estar orientadas a los Mitos pero terminan teniendo explicaciones mundanas. Las "sirenas" podrían ser Profundos para terminar siendo sirenas, literalmente; una larga y extenuante caminata a través de una tortuosa jungla en busca de un "templo fantástico, lleno de oro y habitado por un dios" termina siendo una mera casucha de comerciante situada entre aborígenes que creen que posee orígenes divinos. Tiene historias para cubrir las dos horas de viaje.

Debería hacerse notar que Ebenezer lleva, bajo sus muchas ropas, un pequeño Símbolo Arcano (grabado sobre una concha marina) colgado de una cadena en torno a su cuello. No sabe nada acerca de sus poderes; fue el regalo de un viejo marinero amigo suyo (véase *Ayuda Psiquiátrico 9*, localizada en las dependencias de Ebenezer). El amuleto no salta a la vista y Ebenezer no lo mencionará.

LLEGANDO A LA ISLA

Ebenezer maniobra con el bote hasta el muelle suavemente y sin problemas. Tras saltar ágilmente a la orilla, amarra el bote lo suficientemente rápido como para ayudar a sus pasajeros a pasar al muelle. Está anocheciendo y un faro antiniebla gira como todas las noches en esta época del año. La orilla tiene una considerable subida desde el muelle hasta el psiquiátrico cuyas luces, que brillan cálidamente, pueden ser vistas desde abajo. Desde su ventajosa situación encima de los acantilados al sur de la isla, la enorme casa de estilo georgiano parece estar a salvo del mar y de las tormentas.

Ebenezer se disculpa por no escoltar al grupo, explicando que debe meter el bote en el embarcadero. Una hilera de escalones de piedra corta la escarpada colina hasta el psiquiátrico. Ebenezer se ofrece para llevarles el equipaje más tarde si quieren dejarlo ahí por ahora.

EL PSIQUIÁTRICO

La puerta delantera

El llamar a la puerta delantera provoca una respuesta por parte de la interna Blanche Richmond. "Amarrad vuestros caballos. Ya voy. Ya voy", grita. Mientras que Blanche, de pelo gris, abre la puerta, Leonard Hawkins, quien ha estado deambulando por la esquina norte del edificio, sale corriendo e intenta hacer una presa a uno de los investigadores (a una mujer si es posible). Leonard es un lamentable luchador y si tiene éxito con la presa, hace poco daño o ni eso antes de que los investigadores se las arreglen para reducirle.

Si alguien logra una tirada de Escuchar, oyen a Leonard aproximándose y pueden llevar a cabo algún tipo de acción contra él. Cualquier gesto agresivo provoca que se detenga. Si se falla en la tirada, no lo verán hasta el último momento y no existe la posibilidad de detenerle.

Debería resultar sencillo someterle, y Blanche le regañará con severidad antes de dar formalmente la bienvenida al grupo a la casa. “El Dr. Brewer se encuentra echando la siesta. Yo estoy a cargo ahora”, explica. “Pueden esperar allí”, dice señalando a la biblioteca, y después lleva a Leonard de vuelta al ala para pacientes. Al alcanzar el umbral de la puerta se vuelve y dice: “Por favor permanezcan fuera de la sala de estar. Hemos tenido un pequeño accidente”. Si nadie la detiene, desaparece con Leonard en el interior del ala para pacientes, cerrando las puertas tras ella.

Planta baja

Foyer: Bellamente cubierto de azulejos con una araña suspendida del techo de la segunda planta. Dos escaleras curvas se extienden sinuosamente hasta el segundo piso. Las paredes están decoradas con frisos plásticos que muestran guirnalda, adornos y medallones. Los altos techos y repisas están similarmente ornamentados.

Comedor: Formal, con una mesa larga y sillas suficientes para que se sienten doce comensales.

Cocina: Equipamiento suficiente para cocinar para más de una docena de personas. Todos los utensilios se guardan en un armario cerrado de madera.

Dispensa: Montones y montones de comida.

Biblioteca: Numerosos libros se alinean en las paredes y está confortablemente amueblada. Sobre el diván se encuentra Darlene, absorta en una versión ilustrada del *Infierno* de Dante. Si se le habla, replica de forma cortante: “¡Shhhh! Estamos en una biblioteca”, y rehúsa decir nada más.

Sala de estar: Más mobiliario agradable. Los investigadores notan inmediatamente que hay objetos que han caído de las mesas. Extendiéndose desde debajo de un sofá hay dos piernas con medias blancas.

Las piernas pertenecían a Catherine Ames, cuyo cuerpo descansa boca abajo en el suelo. Un charco grande de sangre coagulada cubre la alfombra en la zona en torno a su cabeza aunque la causa de su muerte no es evidente a primera vista. Sólo después de haber sido girada verán unas tijeras clavadas en su ojo izquierdo (COR 1/1D3).

Planta baja, ala de pacientes

Trastero: Se trata de un armario grande utilizado para almacenar mantas, sábanas, etc.

Escritorio: Se trata de un escritorio y una silla de madera utilizados tanto por pacientes como por el personal. Ahora mismo está ocupado por el cadáver de Bobby, la otra enfermera. El cuerpo está desplomado sobre la silla y la cabeza retorcida. Cuelga en un ángulo antinatural. No hace falta una tirada para saber que el cuello está roto. Pérdida de 0/1D3 puntos de COR.

Fregadero: Productos de limpieza, etc. Dentro hay todo un equipo de limpieza. Se espera que todos los pacientes capaces arrimen el hombro en las tareas de limpieza y cocina.

Habitaciones de los pacientes: Son espaciosas y cómodas. Cada una está equipada con su propio baño. La mayoría de los internos han traído sus propios muebles, algunos de los cuales tienen obras de arte, así como sus ropas. Aunque se les permite andar por la casa durante el día, normalmente se les encierra sobre las diez de la noche. Las habitaciones poseen pesadas puertas (FUE 22) con grandes ventanas de

marco reforzado. Cada habitación tiene una ventana orientada al exterior, reforzadas con barrotes (FUE 40). Cuando los pacientes requieren algo durante la noche, hay botones en cada habitación que hacen sonar una campana en el dormitorio del bedel Johnson en el sótano así como en el dormitorio del Dr. Brewer escaleras arriba.

1 Habitación de Blanche.

2 Residencia del coronel Crandall Billings. El Sr. Billings raramente, si no nunca, deja la habitación y se encuentra ahora mismo allí.

3 Libre.

4 Pertenece a Henry Barber. Está echando un sueñecito en la cama.

5 Sra. Randolph. Está sentada en una butaca junto a la ventana y contemplando las tierras en torno al psiquiátrico. Al ver a los investigadores da un brinco y empieza a farfullar sobre criaturas similares a murciélagos volando ante su ventana. Precisa medicación y se volverá histérica si nadie le hace caso.

Las respectivas puertas que comunican el vestíbulo con el ala de los pacientes, y éste con la lavandería, son bastante pesadas y cuentan con fuertes cerrojos (FUE 20). La puerta de las escaleras que conducen a la segunda planta es de diseño similar. Cuando llegan los investigadores se encontrarán con que la puerta entre el ala de los pacientes y la lavandería está cerrada.

Lavandería: Esta habitación contiene una enorme lavadora industrial, una secadora y un armario cerrado (FUE 12) que contiene camisas de fuerza, lonas y otro equipamiento. La puerta trasera ha sido arrancada de las bisagras y está tirada fuera.

Sentada en el suelo, apoyada contra la lavadora, se encuentra la doncella Melba. Sus ojos están en blanco y su boca abierta. La parte superior de su cuerpo parece estar bien pero sus pies y piernas están atrofiados y de color marrón (los rescos miembros se abren cual cuero podrido exponiendo los huesos de su interior). Hay poca o nada de sangre en sus heridas; las arterias han sido cauterizadas por la acción abrasadora del ataque de la criatura. Cualquiera que no esté preparado para este tipo de visión pierde 1/1D4 puntos de COR o, si lo está, 1/1D2 puntos. Melba fue accidentalmente herida por la criatura mientras abandonaba el psiquiátrico en la noche. Morirá antes de que llegue la mañana sin pronunciar una sola palabra. Si se tira Psicoanálisis, grita incoherentemente “¡Eso! ¡Eso!” para morir luego de un ataque al corazón.

Una inspección y una tirada de Descubrir revelan unas pequeñas quemaduras sobre la puerta, el suelo y las escaleras, dejadas por el paso del monstruo. Si los investigadores salen fuera véase “El complejo del psiquiátrico”.

Sótano

Esta planta contiene grandes calderas, áreas de almacenamiento, celdas para pacientes, instalaciones para el cuidado de los pacientes especiales del Dr. Brewer y el dormitorio del ahora loco bedel, Charles Johnson.

Habitaciones de los pacientes: Estas habitaciones no son tan buenas como las de arriba (no tienen baño) pero incluso así son más adecuadas y mucho mejores que las de cualquier otra institución.

1 La habitación de Allen Harding, poeta fracasado y loco. Fue quien, dirigido por las voces de sus sueños, creó el portal que abrió el camino a la criatura y que en el proceso perdió la cabeza. Después de que la criatura pasase a este

Ayuda Psiquiátrico 3

Querido editor,

En respuesta a la carta de los Drs. Hagen y Allen que apareció en su número de junio debo decir que había esperado algo mejor por parte de tan reconocidos profesionales. Estoy en desacuerdo puesto que mi trabajo es altamente experimental y cualquier resultado, como especifiqué en mi artículo, es, en este momento, puramente de naturaleza especulativa. No reivindico nada, sólo emito observaciones.

Desde el momento en que el artículo fue escrito he llevado a cabo otros experimentos que parecen confirmar mis anteriores observaciones. No obstante, no lo describiré hasta tener una prueba positiva, prueba que convencerá hasta a los más fosilizados y escépticos. No me rebajaré a...

Ayuda Psiquiátrico 4**Extractos del diario de Brewer**

Si esos orates, Hagen y Allen, pudiesen oír lo que yo he oído estoy seguro de que se estremecerían hasta perder las formas. Todavía desconozco lo que ocurrirá, pero el poder de la voz de H. cuando se encuentra bajo los efectos de esa personalidad es increíble. Jameson halló en Londres un libro (uno antiguo) del que afirma contiene referencias similares a muchas de las cosas mencionadas tanto por H. como por D. Promete enviármelo junto a su última carta; se supone que se trata de una copia de una transcripción realizada por un monje español del siglo XV. Contiene los desvaríos de un loco condenado a muerte por la Inquisición.

El libro llegó ayer y empleé cierto tiempo en él. La mayoría era incomprensible, sin sentido, aunque Jameson estaba en lo cierto. Esas páginas tenían semejanzas con las muchas cosas referidas por H. y D. y, en ocasiones, por HW también. Al leer las páginas seleccionadas me quedé frío. Fue como si estuviese escuchando la voz de H. de nuevo... una cosa que jamás me deja de afectar.

Ayuda Psiquiátrico 8**Recorte de periódico encontrado en la oficina de Brewer**

EL CAIRO – Un inusual hallazgo arqueológico fue transmitido hoy por la expedición Huntsford. Operando a unos treinta kilómetros al oeste del Valle de los Reyes, la expedición ha sacado a la luz las ruinas de un templo y varias estatuas colosales. Se sospecha que este hallazgo pudiera responder a un número de cuestiones sobre la historia egipcia.

Una de las primeras piezas descubiertas fue una estela rota erigida originalmente en honor a la princesa Anephis. Desconocida hasta ahora, Anephis, en torno al 1400aC, aparentemente fue la responsable de la aplastante derrota de un enemigo que por aquel entonces amenazaba a los egipcios. El enemigo no se encuentra identificado en la estela aunque se especula que tal vez fueran asaltantes de Hyksos o incluso las misteriosas gentes del mar mencionadas en otros documentos. Se espera que el trabajo en el lugar continúe al menos otras dos semanas o más.

mundo, Harding pintarrajeó el portal, desgastando sus dedos hasta el hueso en un esfuerzo por cerrarlo. Actualmente se encuentra acurrucado en una esquina, manchando con la sangre de sus manos heridas así como con la empleada para crear el portal. Ha perdido 4 puntos de vida y precisa atención médica. Pronto se le infectarán las heridas.

Hay varias pistas en la habitación. Pueden encontrarse diminutas marcas de quemaduras dejadas por la criatura mediante una tirada de Descubrir. Una tirada de Mitos de Cthulhu o Ciencias ocultas identifica los restos de los símbolos de sangre sobre la pared como algún tipo de portal (si un investigador conoce el hechizo Crear portal, lo reconoce automáticamente).

2 Vacía.

3 La habitación de Leonard Hawkins. Hawkins, pudo ver desde su propia celda la llegada de la criatura, y se aterrorizó al ser testigo de cómo se arrastraba a este mundo. Después de que Johnson liberase a los internos, Hawkins escapó por la puerta trasera del psiquiátrico. No se fue muy lejos, y permaneció cerca del edificio hasta que llegaron los investigadores.

4 Habitación de Darlene. Desde aquí no pudo presenciar la construcción del portal pero vio a la criatura cuando pasó ante su puerta.

Habitación de aislamiento: Una celda acolchada para pacientes extremadamente problemáticos. Dentro hay telarañas.

Dormitorio de Charles Johnson: Aquí no hay pistas aparte de las ropas de Johnson y sus objetos personales. Ésta puede ser la primera muestra de la existencia de Johnson.

Primera planta

Esta planta alberga los dormitorios de la mayoría del personal así como el despacho del Dr. Brewer y las habitaciones de diagnóstico y tratamiento.

Habitaciones para invitados: Estas tres habitaciones estaban destinadas a los investigadores. Han sido limpiadas y se han cambiado las sábanas. Bienvenidos a la Isla del Norte.

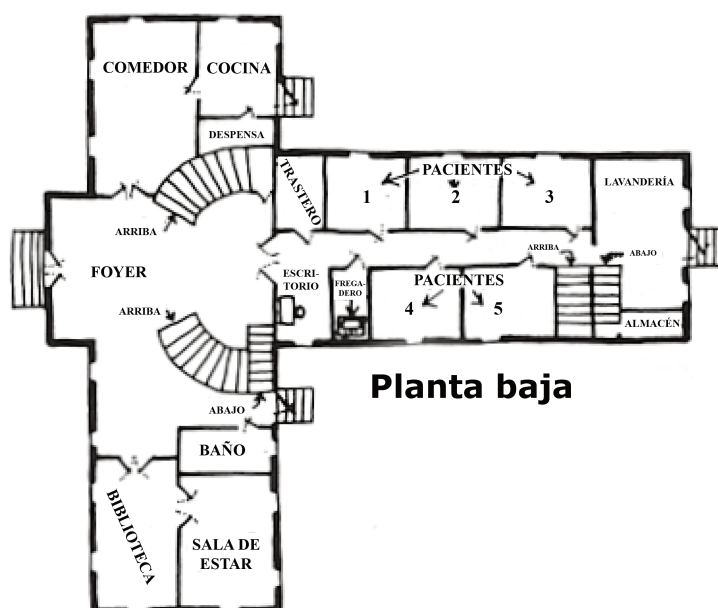
Dormitorio de la enfermera Catherine Ames: Hay poco de interés aquí.

Dormitorio de la enfermera Bobby Birch: No se encuentra nada aquí.

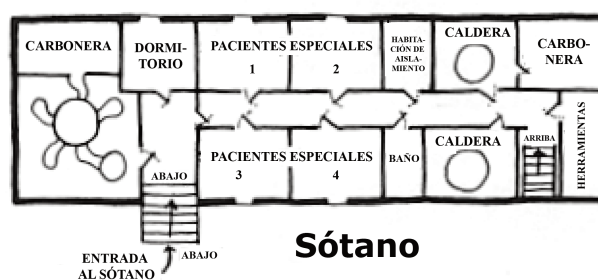
Dormitorio del Dr. Brewer: No parece haber nada de interés pero bajo el cajón del escritorio hay una hoja de papel con los números "32-46-21", la combinación de la caja fuerte del despacho de Brewer. Además, con una tirada de Descubrir, los investigadores podrían hallar ropa interior de mujer arrugada bajo la cama. Pertenece a la enfermera Ames.

Despacho del Dr. Brewer: Esta habitación contiene el cadáver mutilado del Dr. Brewer, sacrificado por el bedel, Johnson, para alimentar a la hambrienta criatura. El mobiliario ha sido empujado contra las paredes y el Dr. Brewer ha sido aparentemente clavado al suelo por los pies y las manos. Hay pintado un indescifrable símbolo críptico sobre su frente y parece que sus brazos y piernas hubieran sido cortados uno a uno con una sierra que hay en el suelo. El doctor también ha sido destripado y un charco de sangre cubre la lujosa alfombra oriental del suelo. Pérdida de 1/1D6 puntos de COR.

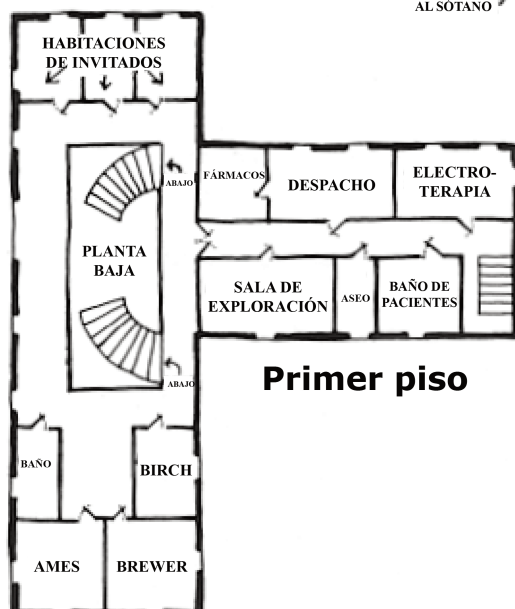
Sobre el escritorio de Brewer hay una carta sin finalizar, con la dirección del editor del *Diario de la Sociedad Psicológica Americana*, la revista que publicó recientemente su artículo (véase *Ayuda Psiquiátrico 3*). Si se aparta el escritorio de la pared y se examinan los cajones, los investigadores en-



Planta baja



Sótano



Primer piso

Psiquiátrico Isla del Norte

Ayuda Psiquiátrico 5a**Extractos de los informes sobre Darlene**

Inicialmente fue detenida por la policía al encontrarla desnuda en el centro de la ciudad de Boston. Los repetidos intentos por identificarla no resultaron fructíferos y su último nombre es aún desconocido. Debe encontrarse cerca de la treintena.

Las terapias tradicionales parecían no surtirle efecto, excepto bajo hipnosis o la influencia de ciertas drogas listadas abajo con las que parecía abrirse. Los repetidos tratamientos entresacaron lo que parecía ser Darlene, aunque al preguntársele, el individuo afirmó ser una mujer llamada Fanny que vivió en Irlanda. Además afirmó que el año era 1862.

En el transcurso de los tratamientos aparecieron incluso más personalidades y, hasta la fecha, la lista numera veintisiete; aunque muchas de éstas aparecieron sólo una vez y nunca se volvieron a recuperar. La más ancestral, y quizás más interesante de las personalidades, es la de Annephís quien, si se le ha de creer, es una princesa de Egipto que había muerto hace más de 3000 años. Con esta personalidad Darlene ha exhibido un extenso conocimiento de la historia egipcia, incluyendo un número de acontecimientos que no se han podido verificar por medio de investigación alguna. Tal vez la predicción más misteriosa fue el descubrimiento de la tumba de Tutankhamon. Hizo esta predicción después de leer en el periódico los planes de la expedición de explorar la zona.

Mucha de la extraña mitología de la que habla 'Annephís' me trae a la cabeza las posesiones experimentadas por el paciente Harding y los accesos de rabia de Hawkins. Esto indica posiblemente una raíz mitológica común en todos los hombres y prueba la teoría de la mente colectiva inconsciente.

Ayuda Psiquiátrico 5b**Extractos de los informes sobre Allen Harding**

En torno a la fecha de la publicación de su primer (y único) libro desapareció de la vista y su paradero en los seis meses siguientes jamás fue descubierto. Se cree que pasó la mayor parte de este tiempo en un estupor inducido por las drogas y el alcohol, o bajo estas condiciones fue encontrado.

La deteriorada condición de la mente de Harding parece hacer de la terapia bajo drogas algo innecesario, si no inefectivo. Sin embargo, es bastante susceptible a la hipnosis. No ha mostrado las múltiples personalidades que Darlene aunque siempre revierte de la misma forma. Esta personalidad habla con una voz profunda e inteligente, muy autoritaria e impropia de él. En ocasiones la personalidad no habla pero el cambio de cara y de expresión del sujeto dejan traslucir su presencia. Casi parece estar observando, contemplando. Cuando finalmente se le indujo a hablar solía no responder a preguntas sino simplemente afirmar. Estas afirmaciones solían ser del tipo más oscuro, predicciones de catástrofes y la llegada de "El que espera".

contrarán el diario personal de Brewer en el que revela sus más íntimos temores y menciona el tomo de los Mitos guardado en su caja fuerte (véase *Ayuda Psiquiátrico 4*). En los demás cajones pueden hallarse el juego de llaves completo del psiquiátrico y un revólver del .38 cargado junto a una caja de 50 balas.

Hay unos cuantos libros en las estanterías (mayormente trabajos personales, ninguno de importancia para la aventura), pero aquellos investigadores que echen un vistazo (y pasen una tirada de Idea) notan la preponderancia de volúmenes sobre el antiguo Egipto. Ninguno de los libros contiene pistas pero si se examinan detenidamente encontrarán un recorte de periódico (véase *Ayuda Psiquiátrico 8*). Entre el resto de libros puede hallarse (con una tirada de Buscar libros) un delgado volumen de poesía de Allen Harding. Leer este libro costará al investigador 1D3 puntos de COR y añadirá un 3% a su habilidad de Mitos de Cthulhu. También hay varios números del *Diario de la Sociedad Psicológica Americana* incluyendo muchas copias del número que contiene el artículo del Dr. Brewer (véase *Ayuda Psiquiátrico 2*).

En una esquina hay un archivador de cuatro cajones. Dentro pueden encontrarse los informes de los pacientes así como de los empleados. Los informes son muy completos y contienen las notas de las sesiones con los pacientes. Lleva al menos 3 horas leer cada informe y requiere una tirada de INTx5 comprender las abreviaturas de Brewer (los profesionales médicos pueden entenderlas sin tirada). Los informes de los pacientes normales aportan poco, exceptuando el referido al caso de la Sra. Randolph, el cual indica que requiere dosis regulares de sedante. Los referidos a los pacientes especiales revelan información útil para la aventura (véase *Ayudas Psiquiátrico 5a, 5b y 5c*).

Ayuda Psiquiátrico 5c**Extractos de los informes sobre Leonard Hawkins**

Llevaba una vida normal hasta su repentina recaída. Hawkins permaneció inconsciente durante más de una semana hasta que despertó denotando signos de intensa paranoia. Fue incapaz de reconocer incluso a su esposa durante los primeros días, aunque la mayor parte de su memoria parece haber sido recuperada durante los dos meses siguientes.

No mucho después de regresar a su trabajo (era contable de una reconocida firma) comenzó a mostrar signos de conversión religiosa y se unió a una oscura secta de baptistas ultraconservadores. Su mujer e hijos fueron obligados a unirse también. Poco después, fue reprendido por su superior; su continuada captación de miembros en el trabajo inició un estado de irritación en los otros empleados. Dos semanas más tarde abandonó su iglesia, acusándoles de estupidez y empezando a predicar por las calles. Su familia se distanció de él completamente y en seguida perdió su trabajo. Dejó la casa y varios meses después fue arrestado por oficiales de la policía.

El odio hacia su mujer y otras tendencias violentas aparecieron cuando fue ingresado en Isla del Norte. No habla acerca del origen de su conocimiento de la "llegada de aquéllos que esperan", pero continúa predicando su fe.

Ayuda Psiquiátrico 6**Extractos del archivo personal de Charles Johnson**

Puedo recomendarle al Sr. Johnson completamente. Su labor en esta institución ha sido ejemplar y estoy seguro de que le encontrará más que satisfactorio.

Tal vez sus años pasados en una institución hayan hecho desarrollarse en él una especial simpatía. Le he visto bregar hasta con los más violentos pacientes sin el más mínimo daño. Por supuesto, no hace falta mencionar que su envergadura y fuerza están a su favor.

Los informes sobre los empleados presentan al personal como competente y profesional. Una tirada de Contabilidad hace ver que estaban bien remunerados. Examinar estos informes revela la existencia de Charles Johnson. Su informe personal podría serles de particular interés (véase *Ayuda Psiquiátrico 6*).

También hay una caja fuerte en la esquina, cerrada y probablemente inoperable (a menos que los investigadores sean excepcionalmente creativos). La combinación puede encontrarse en un trozo de papel escondido bajo un cajón en el dormitorio de Brewer. La caja fuerte contiene papeles legales, contratos, bonos de inversión y una copia del *Manuscrito de Castro* (véase *Ayuda Psiquiátrico 7*).

Fármacos: Siempre cerrada (FUE 18) esta habitación contiene fármacos, jeringas, etc.

Sala de exploración: una pequeña consulta con una mesa, etc.

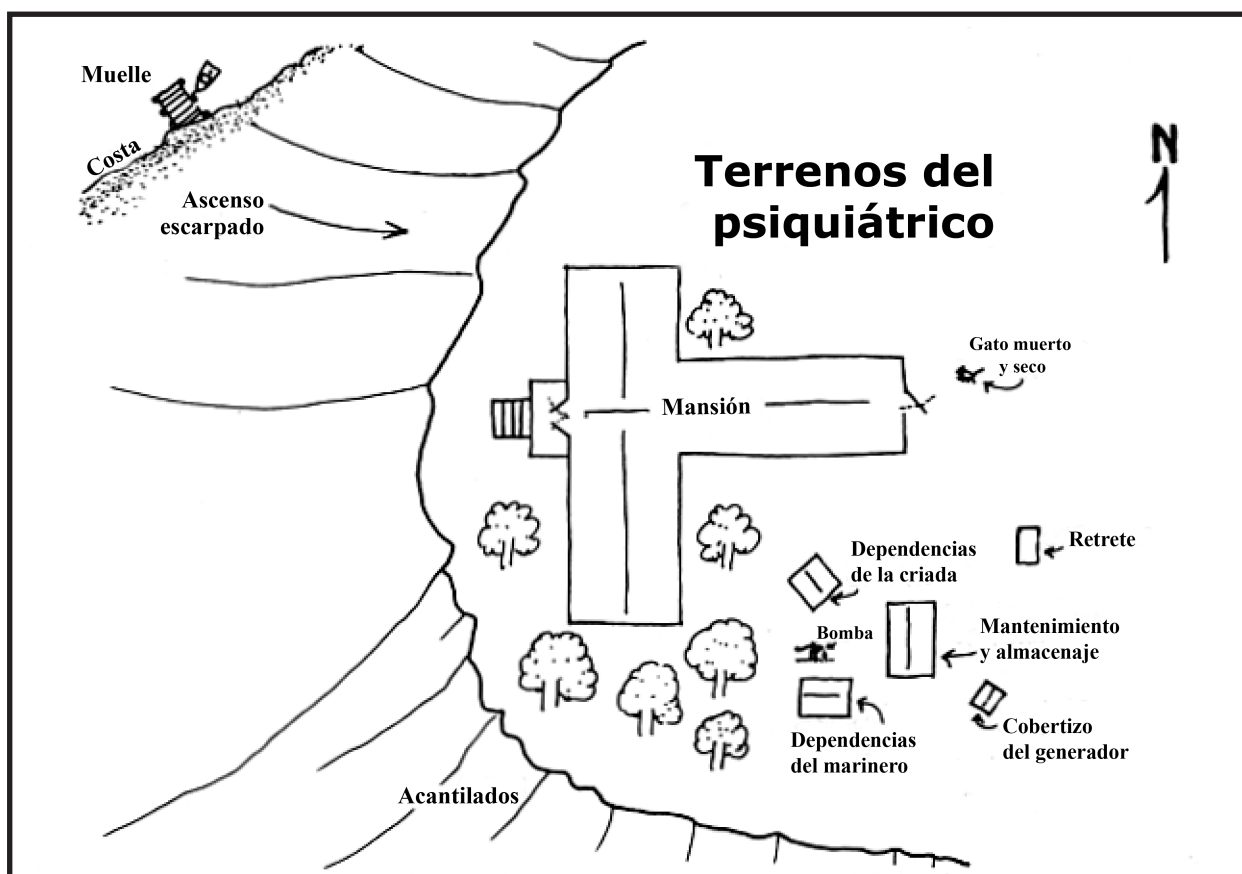
Electroterapia: Equipada para que esta técnica resulte posible y segura.

Ayuda Psiquiátrico 7**Una página marcada del “Manuscrito de Castro”**

Y se decía que cuando “aquellos que esperan” vinieron a la tierra del faraón devastaron el país y no fueron detenidos hasta ser enfrentados y destruidos por la princesa Annephs del Templo de Bast. Actuaban de noche, temían a Ra, y rehuían también el agua rugiente. Y ella creó y portó las piedras que les obligaron a ir al Nilo, que les arrastró al mar y donde fueron destruidos. Annephs murió por las heridas sufridas y, según se dice, con ella murió el secreto de las piedras. Fue enterrada en una tumba en un lugar aún no descubierto.

Manuscrito de Castro

Se cree que este libro fue escrito en el siglo XV por un monje español (de nombre desconocido) y es la transcripción de los desvaríos de un loco (Castro) condenado a muerte por la Inquisición. Se pensaba que Castro había sido poseído por los demonios pero de hecho resultó ser víctima de doble personalidad y amnesia. La mayor parte del libro es incoherente pero hay una página marcada por el Dr. Brewer. Esta página puede leerse sin incurrir en una pérdida de COR aunque si se lee todo el libro (traducido al inglés del latín) añade un 5% a la habilidad de Mitos de Cthulhu y cuesta 1D6 puntos de COR. Dentro de sus páginas se encuentran las instrucciones para crear un Símbolo Arcano (6 horas más INTx2 para aprenderlo).



LOS PACIENTES

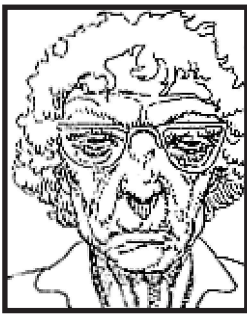
Los pacientes de Brewer residen en dos plantas del psiquiátrico. Los pacientes de pago se encuentran en el ala para pacientes de la planta baja en cómodas habitaciones. Estos pacientes son “normales”, sufriendo de desórdenes diagnosticables. El sótano es el hogar de los pacientes “especiales” (indigentes o casos sin remedio con los cuales intentó Brewer varios experimentos).

Los pacientes pueden ser jugados como el Guardián considere. En cualquier momento que se precise de más acción o complicaciones, un loco podría intentar huir del psiquiátrico, y atacar a un investigador o a otro paciente, o hasta pretender suicidarse.

Pacientes normales

Éstos se encuentran en la primera planta y todos pertenecen a familias prominentes y adineradas. El tratar con estos pacientes no ofrece problemas, aunque precisan cuidados. Si se les deja de lado pondrán de manifiesto rápidamente su disconformidad. Como es de esperar, todos tienen baja COR y, si ven a la criatura, se volverán locos del todo.

Blanche Goddard Richmond



Blanche tiene poco más de sesenta años y 1,50m de estatura. Su pelo es gris y crespo, y parte de su cabeza en todas direcciones. Siempre viste una camisa arrugada. Es habladora y amistosa. Rara vez ha causado problemas al psiquiátrico y durante años ha sido libre de andar por el edificio y por los alrededores durante el día. Si es encerrada durante un periodo de tiempo se enfada.

Blanche es bastante paranoica y puede llegar a pensar, sin razón aparente, que los investigadores son sus enemigos. Puede mentirles o hasta pretender asesinarlos. Habla constantemente sobre sus tres hijos (dos niños y una niña) y les acusa de “tenerme aquí encerrada sólo para poner sus codiciosas manos en mi dinero”. En realidad, los informes sobre Blanche demuestran que mató a los tres el día de Noche Buena, en 1922. Hallada legalmente loca, fue dejada al cuidado del Dr. Brewer. Sus cuotas son pagadas por los abogados de la familia.

Conoce la rutina del hospital. Si decide ayudar a los investigadores es capaz de cocinar, organizar la limpieza y, en general, ocuparse de las demás tareas que pudieran representar problemas adicionales a los investigadores. Si, por el contrario, cree que los investigadores no le escuchan, o la tratan inapropiadamente, se retira a su habitación y pasa desapercibida, rehusando colaborar. Si no se le trata se vuelve paranoico y comienza a creer que los investigadores son sus hijos adultos disfrazados, que han venido a matarle. Intentará recrear los terribles homicidios que cometió hace muchos años. A Blanche, quien nunca le ha dado ni una preocupación a Brewer, se le ha permitido guardar las llaves de las taquillas y armarios que contienen los útiles de limpieza y de cocina, cuchillos incluidos.

También sabe la combinación de la caja fuerte del Dr. Brewer pero no la revelará a menos que se le presione en la peor de las circunstancias, o bajo una terapia.

Psicología: subconscientemente niega las muertes del personal, y alberga algún secreto oscuro de su pasado.

Psicoanálisis: no presenció la aparición del monstruo ni los homicidios. La primera vez que se obtenga una tirada

exitosa de Psicoanálisis se le hará notar que el personal está muerto, no durmiendo. Otra tirada de Psicoanálisis sonsaca la verdad acerca de las muertes de sus hijos. Esta habilidad puede utilizarse para revelar sus pretensiones homicidas.

Medicina: Blanche tiene la vitalidad de un caballo.

Henry Adam Barber III, heredero y sociópata



Henry, de 28 años y heredero de la fortuna de la Compañía Barber, creció siendo un problema tal para su padre que éste se vio forzado a dejar a su hijo al cuidado de Brewer. Henry es un maniaco depresivo con tendencias suicidas. Por si esto no fuese suficiente, exhibe todo un juego de tendencias antisociales. En raras ocasiones puede estar “preocupado” pero pasa la mayor

parte del tiempo encerrado en sus propios problemas y trata a todo el mundo como si fueran mugre bajo sus pies. No obstante no es peligroso excepto para sí mismo. Si pierde demasiada COR intenta suicidarse, tanto tirándose por el barranco como entregándose como alimento a la criatura.

Psicología: Barber es un maniaco depresivo con tendencias suicidas.

Psicoanálisis: al practicársele se da cuenta de que el personal ha sido asesinado. También puede usarse para apartar la idea del suicidio de su cabeza.

Medicina: Aparte de padecer de sobrepeso por sus malos hábitos alimenticios, parece gozar de buena salud. Le sirven los sedantes suaves pero, si está próximo al suicidio, deben administrárseles cada cuatro horas.

Coronel Grandall Billings, viejo veterano de guerra



El coronel Billings tiene 92 años y es un veterano de la Guerra de Secesión. Sufre de senilidad avanzada y ha sido ingresado aquí por sus nietos. No es fácil de tratar y en su caso el psiquiátrico le provee el cuidado similar al de una resistencia de ancianos. No ofrece problemas pero hay que darle de comer, etc. Puede andar algo, aunque suele utilizar una silla de ruedas, y casi nunca sale de su habitación. Su senilidad es tal que ni viendo a la criatura perderá COR.

En ocasiones revive el “Bull run” (primera batalla de Manassas -21 de julio de 1861-) y carga por el pasillo con su silla de ruedas, blandiendo un inexistente sable y gritando: “¡Muerte a los rebeldes!”.

Psicología: no existen traumas profundos.

Psicoanálisis: no tiene efecto.

Medicina: sufre de senilidad avanzada. No existe otro tratamiento para su condición que no sea mantenerle aseado y alimentado.

Sra. Cecil (Carla) Randolph

La Sra. Randolph es la esposa de 48 años de un famoso magnate de los periódicos. Durante largo tiempo alcohólica, sufre de intensas alucinaciones y suele estar sedada. Si no se le administra su medicación en los horarios apropiados alucina y grita que horribles monstruos reptan por la habitación, vuelan fuera o andan bajo el suelo. Tras un par de estos episodios los investigadores podrían dejar de creerle incluso



si realmente ve a la criatura.

Psicología: sufre de alucinaciones intensas consecuencia de fuerte paranoia.

Psicoanálisis: cuando se le realiza una sesión revierte a su estado habitual, la alucinación.

Medicina: víctima de fuerte alcoholismo. Precisa sedaciones suaves, administradas cada cuatro horas.

Pacientes especiales

Estos pacientes fueron las bases de las controvertidas investigaciones del Dr. Brewer. Han sido traídos de varias instituciones y, en un caso, de la cárcel. Ostensiblemente demuestran el lado caritativo del Dr. Brewer pero, como puede verse, también han sido los conejillos de indias con los que experimentó libremente. Los tres sufren de ilusiones basadas en los Mitos y poseen tendencias psicóticas.

Allen Harding, poeta poseído



Harding es un poeta, un alcohólico y un drogadicto. Éste es el hombre que ha provisto a Brewer de los hallazgos más significativos y el hombre que abrió el Portal. Fue descubierto por Brewer en 1923 y ha aportado mucho a sus recientes investigaciones. Sufre de vívidos sueños de horroroso contenido y oye voces en su cabeza. En muchas ocasiones, mientras se encuentra bajo terapia,

parece “poseído”, comportándose de un modo extraño y hablando con una voz distinta a la suya. También ha demostrado tendencias violentas durante este estado. Está completamente loco en el momento del comienzo de la aventura, y así seguirá.

Psicología: Harding se encuentra desesperadamente trastornado.

Psicoanálisis: aunque está loco, puede tratarse una vez al día. Cada éxito aporta una pista críptica, como éstas:

1 “¡No le déjé entrar! ¡No lo haría! Yo lo llamé, y yo creé la puerta, mas cuando lo vi no podía seguir ayudándole. ¡El otro le está ayudando ahora! ¡Todo es culpa suya! ¡Ahora todos moriremos!”

2 “No quiere quedarse aquí pero tiene que ‘alimentarse’ antes de poder irse. ¡Te quiere a ti, y a ti, y a ti, y a mí!”

3 (Si Johnson ha sido asesinado) “Pensáis que le habéis detenido ¡pero estáis equivocados! Ahora será peor... ¡peor para todos nosotros!”

4 “¡Aquí viene! ¡Aquí viene!”

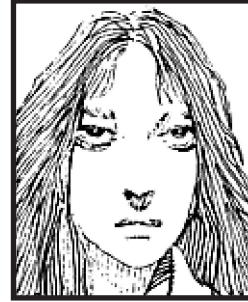
El Guardián debería utilizarle como crea conveniente, siguiendo el desarrollo de la aventura. Siéntete libre de inventar pistas o proveer respuestas a las cuestiones de los Mitos empleando las habilidades de Harding.

Mientras se encuentre bajo terapia existe un 40% de probabilidades de que Harding sea poseído por la mente del ser alienígena. Si entonces habla directamente con los investigadores, les amenaza con la certeza de su destrucción, alardeando de su fuerza inmortal. Antes de abandonar el cuerpo de Harding demuestra su poder destruyendo a Harding ante los ojos de los investigadores. La piel del poeta loco burbujea y se abrasa a la vez que su abdomen se hincha y sus órganos internos se inflan y ennegrecen, reventando en el cuerpo de Harding con una lluvia de sangre. Todo aquél que

presencie esta escea pierde 2/1D6+1 puntos de COR.

Medicina: Harding sufre de abuso de drogas y alcoholismo. Tan sólo los sedantes más fuertes resultan efectivos. Cuando se le administran tales drogas, una tirada de Farmacología debe realizarse para evitar darle una sobredosis de forma accidental. Un fallo podría provocar su muerte, como el Guardián prefiera.

Darlene, mujer de muchos pasados



Darlene es una indigente recogida de las calles de Nueva York. Se desconoce su último nombre. Parece encontrarse cerca de los treinta y es razonablemente bella. Presenció la llegada de la criatura pero su mente ha bloqueado su memoria. Habla de forma extraña. Bajo la terapia apropiada revela vidas pasadas. Una supuesta princesa egipcia es lo más interesante del repertorio. Esta

personalidad (la princesa Annephsis) se ha enfrentado a cosas como la criatura antes y sabe cómo derrotarla. Véase “Contactando con la princesa Annephsis” para más detalles.

Psicología: sufre de una profunda y tal vez irreversible amnesia.

Psicoanálisis: admite que el personal está muerto y hace que cuente aquello que vio en el sótano. Tratada con las drogas apropiadas, con la hipnosis, revierte a través de sus personalidades, hasta que finalmente la princesa egipcia, Annephsis, puede ser alcanzada. Las drogas adecuadas y las dosis pueden encontrarse en las notas de Brewer.

Medicina: goza de buena salud.

Leonard Hawkins, profeta del Juicio Final



Se trata de un contable con experiencia quien, tras sufrir una herida en la cabeza, empezó a experimentar visiones fatales. Pronto perdió su trabajo, luego su familia. En la calle fue finalmente arrestado por asaltar a un oficial de policía y encerrado. Su mujer le dejó bajo los cuidados del Dr. Brewer. Desde entonces, cuando ha experimentado episodios psicóticos intensos, ha amenazado en numerosas ocasiones con matar a su mujer, de quien está separado. Es el más violento de los pacientes y las investigadoras son propensas a su hostilidad.

Vio a la criatura cuando se arrastraba frente a su celda, un hecho que le ha trastornado aún más su mente. Puede volverse violento en cualquier momento (al menos cada vez que pierde COR) y al alcanzar 0 puntos de COR permanece permanentemente peligroso.

Psicología: sufre visiones fatalistas y está paranoico hasta el punto de resultar violento; su misoginia resulta patente.

Psicoanálisis: le hace comprender lo que le ha pasado, así que puede revelar aquello que presenció desde su celda en el sótano. A pesar de que esta habilidad puede sofocar sus tendencias violentas, revierte a su estado normal tras 2D4 horas después del tratamiento.

Medicina: Hawkins tiene un corazón débil, probablemente el resultado del persistente estrés. Su antigua herida en la cabeza también es evidente. Sedantes suaves, administrados cada cuatro horas, apaciguan sus violentas tendencias.

Los terrenos

Gato muerto y seco: Éste es Cicero, una mascota del psiquiátrico. Estaba dispuesto a huir cuando la criatura salió por la puerta y envolvió al infortunado felino. Su quemado y desecado cuerpo, con la mayoría del pelo chamuscado, pesa menos de sesenta gramos y se puede apartar fácilmente. Una inspección cercana del área podría revelar un gran número de insectos muertos y en un par de días toda la vida vegetal tocada por la criatura se vuelve blanca y negra, demarcando claramente el camino tomado por la criatura hacia el faro.

Dependencias de la doncella: Cabaña donde vivía Melba. No hay nada de interés aquí.

Dependencias del marinero: Cabaña similar a la de la doncella excepto por el olor a viejo y a tabaco. Una caja diminuta contiene una docena o así de cartas de amigos y parientes de Ebenezer. Casi todas son antiguas e inútiles; sin embargo, hay una de hace unos treinta años que podría resultar de interés (véase *Ayuda Psiquiátrico 9*).

Mantenimiento y almacenaje: En este cobertizo hay montones de herramientas y objetos para mantener el lugar en funcionamiento. 22 bidones de veinte litros de gasolina se encuentran almacenados aquí para suministrar a los generadores.

Cobertizo del generador: Un enorme generador a gasolina suministra electricidad al psiquiátrico, provee luz y agua. El generador funciona con gasolina y se detendrá en torno a la 1 de la madrugada del día que llegan los investigadores. Precisaré ser reabastecido y arrancado. Requiere una tirada de Electricidad o de EDUx1 para hacerlo funcionar.

Árboles: Si la criatura merodea en torno al edificio, un investigador puede intentar saltar desde una de las ventanas del piso superior hasta la copa de uno de estos robles para conseguir que pase de largo. Será necesaria una tirada de Saltar. Fallar implica la pérdida de 2D6 puntos de vida y la posibilidad de caer encima de la criatura.

Acantilados: Altos y escarpados. El lugar perfecto para suicidarse.

Muelle: Aquí es donde llegaron los investigadores. Sin que lo sepan, Charles Johnson les vigilaba desde detrás de unas rocas cercanas. Tan pronto como entraron en el psiquiátrico y se perdieron de vista, Johnson salió y le propinó un golpe en la cabeza al viejo Ebenezer. Dejó el cuerpo en el muelle, goteando sangre en el agua, mientras él soltaba el bote y per-

foraba el casco. Si los investigadores regresan al muelle descubrirán el cadáver del viejo marinero (pérdida de 1/1D2 puntos de COR) y ven el bote inundado a unos cincuenta metros de la orilla. Si dejaron sus pertenencias a bordo ya pueden ir despidiéndose de ellas.

(Si los investigadores dejaron a uno de guardia en el muelle, Johnson sale discretamente y ataca a este personaje primero. Una vez ha caído, dirige su atención hacia Ebenezer. Aunque probablemente Ebenezer acabe muerto por las heridas sufridas el afortunado investigador sólo sufre de un noqueo).

EL RESTO DE LA ISLA

La Isla del Norte es bastante pequeña, con apenas dos kilómetros de longitud y en torno a ochocientos metros de ancho. Los límites sur y sureste de la isla están protegidos por grandes acantilados, algunos con cerca de treinta metros de altura. La costa noreste luce una pequeña playa de arena; en el punto más alto del norte se sitúa el faro, largo tiempo abandonado.

Campamento de Shelly: Esta tienda grande ha permanecido aquí todo el verano y es hogar del estudiante de Princeton Shelly y de su equipo ornitológico. En la noche de la llegada de los investigadores, Johnson ataca y reduce a Shelly, y después le arrastra hasta la roca sacrificial para matarlo en un ritual. Es extremadamente improbable que los investigadores visiten el campamento de Shelly antes de su fallecimiento ya que está anocheciendo cuando llegan y él muere tan sólo dos horas más tarde. Si llegan después del asesinato de Shelly, encuentran que la tienda se ha venido abajo y que el equipo y los papeles están desperdigados por la playa. Los signos de lucha son evidentes, así como las huellas, junto a las marcas de algo que es arrastrado (detectables con una tirada de Descubrir). Dos tiradas de Seguir rastros permiten a los investigadores seguir las pisadas hasta la roca sacrificial.

Entre los restos del campamento de Shelly puede encontrarse (mediante una tirada de Descubrir) una pistola automática del .45 cargada y el diario privado del estudiante parcialmente enterrado en la arena. Otra tirada de Descubrir revela un estuche con 25 balas. El diario empieza en la última primavera, cuando Shelly llegó por primera vez, y resulta ser una crónica de su periodo en la isla. Menciona al personal del psiquiátrico, subraya cuán amables son y describe sus exploraciones en los bosques, acantilados y el faro abandonado. También hace mención del viejo naufragio, parcialmente expuesto por las tormentas de la primavera, que yace justo a cien metros al este de su campamento.

Restos del naufragio: Éstos son los restos de un viejo ballenero que encalló debido a una tormenta hará unos cien años. Lanzado contra la isla, el barco fue abandonado por la tripulación y quedó parcialmente cubierto por la arena. Las partes expuestas se erosionaron rápidamente dejando solamente parte del casco y de la cubierta. Una parte de la quilla delantera sobresale medio metro sobre la superficie de la playa y si los investigadores excavan en este lugar durante un par de horas encontrarán un Símbolo Arcano grabado en un disco de plomo. Este disco fue sujetado a la quilla justo por debajo de flotación supuestamente para proteger al barco en sus viajes.

Roca sacrificial: Una abominación. Esta roca ha sido elegida por Johnson para utilizarla en el ritual para alimentar a la criatura. Tiene algo más de dos metros de largo y parece una mesa, perfecta para la labor. Está cubierta con sangre, y hay tiradas diversas partes de cadáveres. Insectos, pájaros

Ayuda Psiquiátrico 9

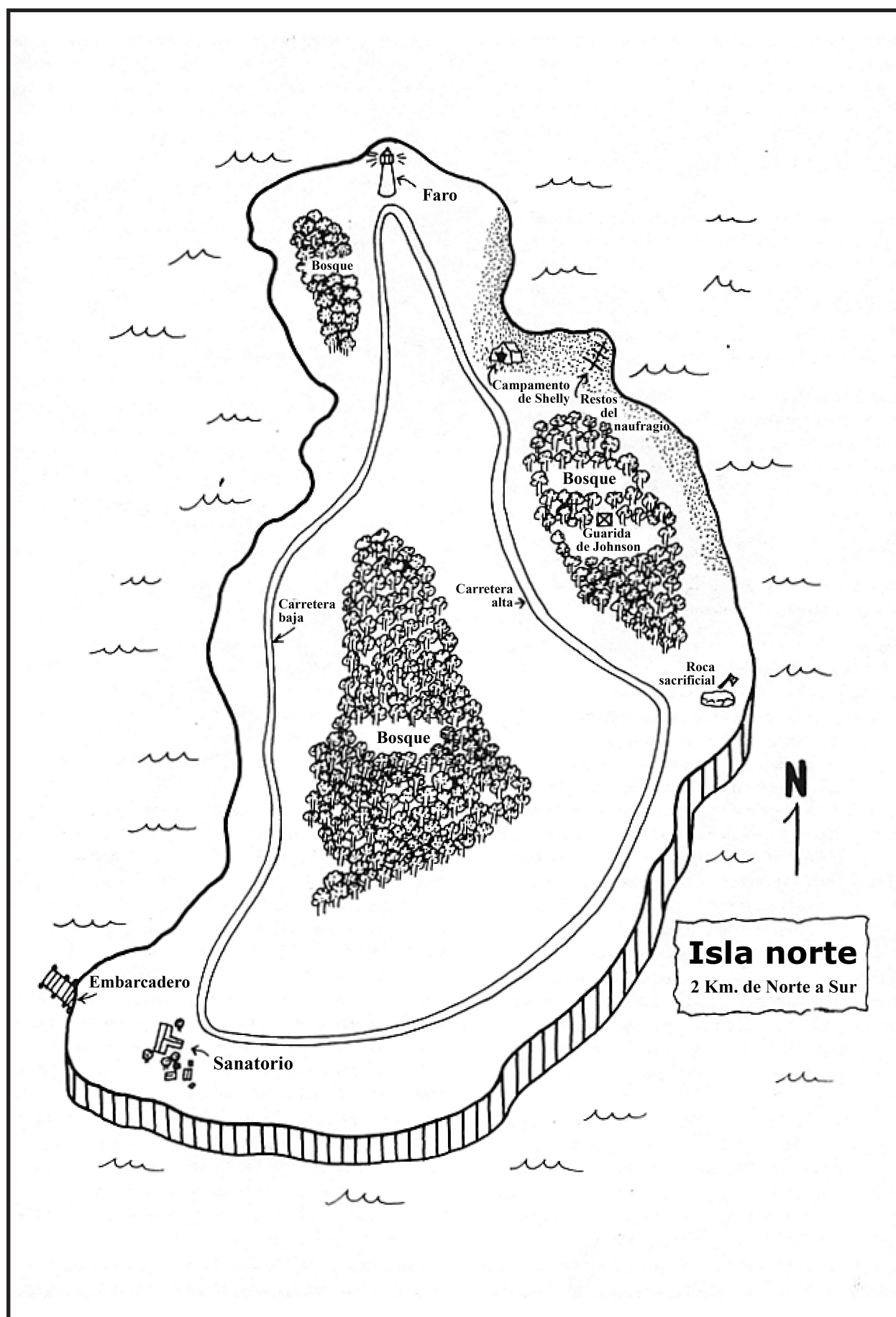
Una carta hallada en la cabaña de Ebenezer

13 de octubre de 1896

Querido Ebenezer,

Dejo esta carta a unos amigos en el puerto y estoy seguro de que la recogerás cuando vuelvas a casa. Probablemente me habré ido para entonces y no sé cuándo volveré a verte, así que espero que todo te vaya bien.

En este sobre hay un pequeño regalo. Se trata de un amuleto de buena suerte que me entregó uno de aquellos kanakys con los que nos encontramos en las islas. No sé si está encantado pero siempre lo llevo, especialmente cuando me encontraba en esas islas. Se dice que algunos de los barcos que pasaban por Insmouth llevaban algo similar fijado en el casco. Desconozco cuál será mi dirección, pero cuando llegue a Cincinnati te escribiré para decírtelo.



y mamíferos pequeños han sido atraídos en gran número. Ver este lugar cuesta 1/1D4 puntos de COR.

Guardia de Johnson: Johnson se encuentra oculto en los bosques, en un punto denso y oscuro por los pinos. Sólo se mueve por la noche y permanece aquí todo el día. No duerme. Su mente ha quedado tocada por la criatura y por los terribles asesinatos que ha cometido, y ahora está loco permanentemente.

Johnson está sucio, despeinado y todavía viste su uniforme blanco, cubierto de sangre. Desde que fue poseído por la criatura ha estado imbuido con atributos que incluyen una mejoría en la visión nocturna y unos oídos extra sensitivos.



Charles Johnson

Faro: La criatura se halla en la segunda planta del faro (la tercera contiene el inoperativo faro en sí). Una escalera en el suelo conduce hasta una trampilla. Cualquiera que intente abrirla se encontrará con que está atascada con una resistencia de 14. Si algún investigador se las apaña para abrirla se encontrará frente a la criatura. Si el personaje no pierde la cabeza otórgale la oportunidad de Esquivar, y si tiene éxito, cae por la estrecha escalera, evitando así una muerte segura. Sufrir 2D6 puntos de daño, 1D6 si pasa una tirada de Salto. Si la tirada falla, la criatura le ataca con un pseudópodo a la cara. El investigador así capturado es arrastrado mientras grita. Este investigador está perdido.

La criatura tiene una composición fluida, en parte líquida y en parte gaseosa, pero puede alterar su masa y constitución durante cortos periodos de tiempo, asumiendo una consistencia granular mediante la cual ejerce fuerza, alcanza y captura a víctimas, etc. Empleó esta habilidad para derribar la puerta trasera del psiquiátrico. No precisa alterar todo su cuerpo, únicamente aquella porción necesaria para lograr su objetivo.

A la luz del día, la criatura parece una masa de esferas gaseosas semitransparentes pero con una cambiante y aceitosa iridiscencia. Merodeando por la noche, resulta casi invisible exceptuando unas pequeñas venas rojas de luz que parpadean a través de su masa mientras se alimenta de las energías vitales de pequeños insectos y animales.

Siendo semi material, el ser se mueve estirándose como una babosa gigante. Es silenciosa, aunque un investigador que tire Escuchar detecta su aproximación gracias a los crujidos que emite la criatura cuando consume las pequeñas formas de vida al pasar. Puede asumir una forma hemisférica de más de quince metros u otra forma, incluyendo un anillo que rodee todo el psiquiátrico.

Mientras se encuentre en esta forma embrionaria la criatura es susceptible al daño provocado por el fuego (2D6 puntos por cada veinte litros de gasolina), por la luz del Sol (6D6 puntos cada hora de exposición) o por la inmersión en agua del mar (casi muerte instantánea). También es vulnerable al Símbolo Arcano y aunque no sufre daño al tocarlo, evita su contacto a cualquier precio.

UNA POSIBLE CADENA DE SUCESOS

En algún momento durante la noche de la llegada de los investigadores (justo cuando hayan tranquilizado a todos los pacientes) éstos podrán escuchar gritos humanos originados desde la costa este de la isla. Éste es el comienzo de otro sacrificio. Acompañando a los gritos se encuentra la voz casi

inhumana de Johnson, que entona el horrible cántico para acometer el ritual. Este suceso dura aproximadamente 10 minutos. Oír los agonizantes gritos de la víctima inocente cuesta a los investigadores 1/1D3 puntos de COR. Si un investigador puede hacer una tirada de Escuchar seguida de una de Mitos de Cthulhu, es capaz de reconocer el cántico como un ritual para “alimentar” a algo. Si un personaje tira Descubrir mientras explora el resto de la isla, detecta un suave brillo rojizo que proviene del faro distante. El brillo rojo es la señal de que la criatura está alimentándose. Es poco probable que lleguen a la roca sacrificial antes de que la víctima muera y Johnson se haya ido.

Estos sacrificios continúan, uno o más por noche, hasta que los investigadores localizan y detienen a Johnson. Johnson sólo se mueve de noche. Las lámparas de aceite de los investigadores (el psiquiátrico tiene muchas) ponen de manifiesto sus movimientos en la oscuridad. Johnson puede seguirles, lanzando mortíferos ataques con su hacha. Aunque con un poco de suerte, los investigadores deberían encontrar su rastro hasta la guarida e inmovilizarlo. Johnson está lo suficiente cuerdo como para rendirse si la situación es desesperada. Una vez capturado sufre todo un ataque y, si se le devuelve al psiquiátrico, requiere ser confinado para que no se haga daño a sí mismo. Detener a Johnson se recompensa con 1D8 puntos de COR.

Durante el día, forzar a la criatura para que salga del faro puede ser conseguido iniciando un fuego enorme en la primera planta. El calor fuerza a la criatura a huir a través de una de las ventanas. A menos que se le detenga de algún modo se dirige a la zona más oscura del bosque para escapar de la luz del Sol.

Una vez esté Johnson bajo control, sacar a la criatura del faro es más fácil. Tan pronto como caiga la noche, el monstruo, sabedor de la pérdida de su siervo, abandona su fortaleza. Ataca y drena la vida de todo aquello que se encuentre a su paso de camino al psiquiátrico. Al llegar al psiquiátrico, rodea el edificio y ataca a todo aquel que se encuentre demasiado cerca de las ventanas de la planta baja y del sótano.

La gente dentro del psiquiátrico, una vez se da cuenta del peligro, debería ser capaz de evitar a la criatura simplemente apartándose de las aperturas del sótano y de la planta baja. Luego la criatura dirige su atención hacia los pacientes encerrados en sus habitaciones, alcanzándoles por las ventanas y matándoles en sus celdas. Estos individuos están atrapados y la criatura, una vez consciente de su situación, se decanta por ellos. Los investigadores que oigan los gritos de las víctimas perderán 1/1D2 puntos de COR por cada persona asesinada de esta horrible forma.

Otros pacientes podrían perder su cordura después de ver al monstruo y hacer algo estúpido como correr fuera y postrarse ante la criatura en una demostración de sumisión. El monstruo, aunque capaz de ello, titubea acerca de entrar en el edificio, temeroso de quedar encerrado dentro.

Con el propósito de pasar a su siguiente estadio, debe consumir la fuerza vital de entre nueve y doce víctimas (a elección del Guardián), tanto de sacrificios como de personajes que vaya atrapando. Si no puede obtenerlas con suficiente facilidad (o si así lo prefiere) puede intentar poseer a un personaje para que actúe como su agente. Podría ser uno de los pacientes o un investigador. El personaje poseído intenta proveerle de alimento. Cuánto tiempo mantiene la posesión queda a discreción del Guardián.

La criatura de otro mundo

FUE 40	CON 40	TAM 32	INT 5	POD 38
DES 16	Movimiento	6	PV 36	



El monstruo emerge

Armas: Pseudópodo 95%, daño 1D8+4 POD/asalto*

* Una vez la víctima es apresada, el monstruo la sujeta con una FUE de 40 mientras succiona su energía vital. La víctima se ennegrece rápidamente y se arruga mientras estelas rojas de energía fluyen de su cuerpo al interior de la criatura. Presenciar este tipo de muerte cuesta 1/1D6 puntos de COR.

Armadura: El monstruo es inmune a todos los ataques salvo al fuego, la electricidad, la luz del Sol y el agua del mar. Regenera 6 puntos de vida por asalto. El fuego le causa daño según estas gradaciones:

- Antorcha 1D2
- Veinte litros de gasolina 2D6
- Electricidad: 120 voltios 4D6 puntos por asalto
- La luz del Sol causa 6D6 puntos por hora.
- El agua del mar causa 8D6 puntos por cada asalto de inmersión.

Hechizos: Puede poseer a un personaje y doblegar su voluntad si vence en una tirada de POD contra POD en la Tabla de resistencia. La persona poseída puede ser utilizada como un siervo mediante el cual hablar directamente con los investigadores.

Habilidades: Discreción 80%, Ocultarse (en la oscuridad) 90%.

COR: 1/2D6.

Destruir al monstruo

El fuego es el mejor aliado de los investigadores. A pesar de que el monstruo puede regenerarse velozmente, siempre sale huyendo de las llamas. En realidad puede resultar difícil matarlo con fuego pero puede usarse para forzarle a salir del faro o de la oscuridad de los bosques. Si se le atrapa, los investigadores podrían emplear el tiempo suficiente como para morir por los efectos de la luz del Sol. Atraerle al interior del psiquiátrico y quemar después el edificio es otra posibilidad. El agua del mar es una muerte casi segura y la forma más segura de destruirle. Con una tirada de Electricidad, un investigador puede figurarse el modo de improvisar una parrilla conectada al generador. Una vez electrocutada, la criatura empieza a perder puntos de vida a razón de 4D6 por asalto y es incapaz de moverse. Una segunda tirada de Electricidad es necesaria, de fallarse la parrilla se sobrecarga y se apaga tras 1D6 asaltos. La criatura puede ser destruida o no en este tiempo. El fallo no daña al generador y puede volverse a intentar más tarde.

La criatura también es vulnerable a la influencia del Símbolo Arcano y no puede cruzar un umbral protegido con tal signo. Si una persona puede sostener uno de estos símbolos y ganar en una tirada de POD contra POD, la criatura se verá forzada a evitar al personaje. Más de un personaje puede aportar su POD, pero cada uno debe tener su Símbolo Arcano correspondiente. Empleando este método, con múltiples personajes cortándole sus vías de escape, la criatura puede ser forzada a introducirse en el mar y quedar destruida.

Contactando con la princesa Annephís

Una de las muchas personalidades de Darlene es la princesa egipcia, Annephís, una sacerdotisa del culto a Bast. En torno al 1000aC Annephís era la gran sacerdotisa del Templo de Bast. Fue Annephís quien se enfrentó a los misteriosos invasores y les hizo regresar de donde venían, a aquella raza de seres se les refería sólo como "aquéllos que esperan". Rogando a su diosa, Annephís aprendió el modo para destruir a las criaturas y, con la ayuda de Bast, fabricó muchos Símbolos Arcanos con los cuales sus seguidores y ella condujeron a las criaturas al interior del Nilo donde perecieron.

Bendición de Bast, nuevo hechizo

Este hechizo era conocido por las grandes sacerdotisas de Bast en los días de las dinastías egipcias. Cuesta 4 puntos de magia y simultáneamente cura 1D6 puntos de vida y recupera 1D6 puntos de COR. Sin embargo, el receptor del hechizo ha de tener éxito en una plegaria a Bast. Esta plegaria puede aprenderse a través de Annephís pero será necesaria una tirada de PODx5 para convencer a la diosa de su sumisión. El hechizo sólo está disponible para las sacerdotisas consagradas de Bast y no puede ser aprendido por los investigadores.

Para contactar con la princesa, Darlene debe ser hipnotizada o tratada con una combinación especial de fármacos. Entonces revierte a través de un número de personalidades hasta llegar a la de la princesa. Si no se le puede hipnotizar, los investigadores podrían buscar la combinación de fármacos listada en su archivo. Brewer experimentó con diferentes fórmulas antes de dar con la adecuada, pero las garabateadas y a menudo enmendadas notas son difíciles de descifrar. Para entender la fórmula se precisa una tirada de Farmacología o de INTx1. Los médicos pueden hacer una tirada de EDUx3 si quieren. La tirada no se realiza hasta después de haber sido administrado el compuesto y si se ha fallado, el paciente entra en coma durante 2D4 horas. Si se pifia, Darlene muere de sobredosis.

Annephís, si se contacta con ella, se muestra más que deseosa de poder ayudar a los investigadores a acabar con la criatura. Puede ofrecerles información sobre sus hábitos, sus escasas debilidades y puede crearles un Símbolo Arcano. La regresión de personalidad dura 4 horas, el tiempo suficiente para que cree el Símbolo Arcano. Este proceso sólo se puede llevar a cabo una vez al día.

Fallar al destruir a la criatura

Cuando la criatura comience su transformación hay poco que los investigadores puedan hacer excepto huir por sus vidas. La transformación dura dos o tres minutos y es muy destructiva. El aire comienza a transformarse en una enfermedad sombra amarilla y, si es de día, oscurece el sol. Mientras la criatura empieza a crecer y a adquirir solidez, una gran esfera oscura se forma repentinamente en el cielo sobre la criatura, generando un estallido sónico que alcanza a todos aquéllos que fallen una tirada de DESx5, que caen al suelo y pierden 1D2 puntos de vida. La tierra empieza a vibrar y resquebrajarse mientras trozos de la criatura salen disparados hacia la esfera oscura. Las ramas de los árboles son arrancadas de cuajo y vuelan por los aires, y se abren grietas en el suelo. Si la metamorfosis tiene lugar cerca del psiquiátrico, el edificio se balancea y cruje ominosamente. En seguida se colapsa y todos los que están dentro sufren 2D6 puntos de daño si se pasa una tirada de Suerte, y 3D6+2 si se falla. Los supervivientes sufrirán la pérdida adicional de 1/1D2 puntos de COR por cada paciente dejado encerrado en su habitación.

Mientras la tierra se calienta y el suelo continúa resquebrajándose, perlas enormes de luz roja surcan el cielo, acompañadas por un horrible olor, y los investigadores sienten que la temperatura del aire crece gradualmente. Todo aquél que huya de la escena por tierra sufre 2D6 puntos de daño por el calor producido cuando la criatura explota repentinamente y sale disparada en fragmentos hacia la esfera oscura. Aparece como una enorme bola roja de energía pulsante y los testigos sufren una pérdida adicional de 1/1D6 puntos de COR. Los investigadores que se encuen-

tren huyendo escaleras abajo hacia el muelle sufren tan sólo 1D6 puntos de daño (más la pérdida de COR) aunque la erupción provoca la rotura y desmoronamiento del acantilado. Si se falla una tirada de Suerte una sección grande del acantilado cae sobre el personaje. Una tirada de Esquivar evitará sufrir 3D8 puntos de daño. Cualquiera que pretenda salvarse zambulléndose desde el acantilado a treinta metros de altura no sufre daño por el calor ni pérdida de COR pero se necesita una tirada de Saltar para sobrevivir y otra de Nadar para evitar ser arrastrado por la marea.

RECOMPENSAS Y PENALIZACIONES

Destruir a la criatura antes de que logre transformarse otorga a los investigadores una recompensa de 1D10+4 puntos de COR. Tanto si tuvieron éxito como si no, todos aquéllos que presenciaron la transformación reciben 1D6 puntos en Mitos de Cthulhu.



Dr. Henry Tiller

ESTADÍSTICAS

BLANCHE GODDARD RICHMOND, madre amorosa

FUE 8	CON 11	TAM 6	INT 13	POD 11
DES 11	APA 7	EDU 14	COR 25	PV 9

HENRY ADAM BARBER III, joven rudo

FUE 12	CON 13	TAM 14	INT 13	POD 8
DES 11	APA 10	EDU 15	COR 12	PV 14

Habilidades: Persuasión 75%.

CORONEL CRANDALL BILLINGS, patriota senil

FUE 5	CON 6	TAM 8	INT 7	POD 5
DES 5	APA 9	EDU 14	COR 11	PV 7

SRA. CECIL (CARLA) RANDOLPH, esposa alcohólica

FUE 7	CON 6	TAM 9	INT 9	POD 5
DES 10	APA 7	EDU 14	COR 0	PV 8

Habilidades: Arte (Cantar) 20%, Biología 55%, Discreción 65%.

Allen Harding, poeta loco

FUE 11	CON 10	TAM 14	INT 15	POD 13
DES 11	APA 9	EDU 14	COR 0	PV 12

Habilidades: Mitos de Cthulhu 22%.

Darlene, mujer misteriosa

FUE 10	CON 12	TAM 10	INT 14	POD 11
DES 12	APA 12	EDU 10	COR 35	PV 11

Princesa Annephs, sacerdotisa de Bast largo tiempo muerta

FUE 10	CON 12	TAM 10	INT 16	POD 18
DES 12	APA 14	EDU 22	COR 85	PV 11

Habilidades: Antropología 55%, Arqueología 65%, Astronomía 85%, Ciencias ocultas 75%, Descubrir 65%, Discreción 85%, Historia 65%, Mitos de Cthulhu 14%, Ocultarse 65%, Persuasión 80%, Primeros auxilios 65%.

Hechizos: Bendición de Bast, Consunción, Convocar/Atar

a un Ángel descarnado de la noche, Maldición de Azathoth, Símbolo Arcano.

Leonard Hawkins, contable irascible

FUE 14	CON 15	TAM 12	INT 14	POD 10
DES 11	APA 10	EDU 14	COR 19	PV 14

Habilidades: Contabilidad 90%.

Charles Johnson, bedel enloquecido

FUE 18	CON 17	TAM 18	INT 7	POD 9
DES 12	APA 6	EDU 6	COR 0	PV 18

Armas: Hacha 75%, daño 1D8+2+1D6
Puñetazo 55%, daño 1D3+1D6
Presa 35%, daño Especial

Habilidades: Descubrir 80%, Discreción 80%, Escuchar 35%, Esquivar 25%, Farmacología 15%, Mitos de Cthulhu 3%, Ocultarse 65%, Saltar 20%, Tregar 35%.

James Shelly, un encuentro improbable

FUE 10	CON 12	TAM 13	INT 15	POD 14
DES 12	APA 13	EDU 15	COR 72	PV 13

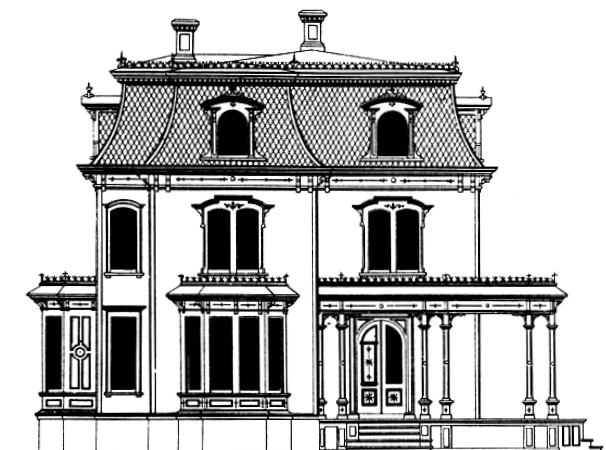
Armas: Pistola 45%

Habilidades: Arqueología 20%, Biología 75%, Buscar libros 65%, Descubrir 75%, Historia 50%, Ocultarse 55%.

Dr. Henry Tiller, un PNJ de utilidad

FUE 9	CON 11	TAM 11	INT 15	POD 13
DES 10	APA 13	EDU 20	COR 70	PV 11

Habilidades: Crédito 85%, Descubrir 55%, Discreción 35%, Escuchar 45%, Farmacología 80%, Inglés 80%, Latín 25%, Medicina 80%, Persuasión 55%, Primeros auxilios 90%, Psicoanálisis 80%, Química 65%.



LA MANSIÓN DE LA LOCURA

*Donde los investigadores visitan la casa de un notable coleccionista
y encuentran su colección de pinturas extraña, aunque intrigante.
¿Mostrarán atisbos de sucesos futuros?*

Los investigadores son introducidos en esta aventura cuando se les solicita que echen un vistazo a la casa de un empresario de Boston desaparecido. Andrew Keetling ha sido raptado por su amante, Josephine Garsetti, quien le mantiene cautivo en su hogar de infancia en Muskrat Rapids, Pennsylvania. Pretende sacrificarle a un ser extraño proveniente de las Tierras del Sueño y conocido como La Cosa Que Cuelga En El Vacío. Mientras tanto, Zeke Crater, un gángster de Boston, intenta localizar a Garsetti. Ella posee un artefacto mágico, la Piedra Oscura, la cual le pertenece a él. Quiere recuperarla, pero incapaz de hacerlo por sí mismo, presionará a los investigadores para que le ayuden ofreciéndoles una considerable recompensa a cambio del objeto. Tanto Garsetti como Crater están locos y los investigadores descubrirán que ninguno quiere que la Piedra Oscura caiga en manos del otro.

Esta aventura se presenta en tres partes:

Parte uno: La investigación

Esta parte de la aventura transcurre por completo en Boston. Comenzando en la casa de Keetling, los investigadores siguen una larga cadena de pistas que pueden requerir visitas a la policía, al Museo de Bellas Artes de Boston, a la Universidad de Boston, a un mentidero conocido como “El club del marinero” y a los archivos del periódico *Boston Globe*. Tienen la oportunidad de conocer a la ex mejor amiga de Josephine, Andrea Pentargon, así como al misterioso gángster, Zeke Crater.

Durante esta parte de la aventura los investigadores se encontrarán varias veces con una misteriosa figura onírica, mitad Gul y mitad humana, quien alternativamente facilita y dificulta la investigación (consultar la sección El Gul del sueño).

Parte dos: Casa de sueños

Siguiendo las pistas que encuentran en Boston, los investigadores viajan a Muskrat Rapids, Pennsylvania, la ciudad natal de la artista Josephine Garsetti. Con algo de suerte, rescatan a Andrew Keetling y matan o capturan a la demente Josephine Garsetti.

A pesar de que podrían descubrir la Piedra Oscura, es probable que no la tengan en sus manos por mucho tiempo. Crater ha enviado a algunos de sus hombres a la zona e intentarán adquirir (por la fuerza, si es necesario) la Piedra Oscura, tan anhelada por su jefe. Si los investigadores se libran de algún modo de los gángsteres y conservan la Piedra Oscura, Crater envía otros secuaces, algo más extraños, para lograr su objetivo.

Lo peor de todo, mientras se encuentran en Pennsylvania, es que los investigadores probablemente se toparán con La Cosa Que Cuelga En El Vacío, la cual se encuentra morando tan cerca del mundo real que puede ser hallada en una de las habitaciones de la casa.

Parte tres: Localizando a Crater

En este último capítulo, los investigadores regresan a Boston para enfrentarse al señor del crimen allí, el depravado y demente Zeke Crater. Es más que posible que quieran recuperar la piedra, o simplemente vengarse de lo que Crater les ha hecho recientemente. Los últimos secretos y horrores esperan a los investigadores en la oscura y (casi) desierta mansión de Crater.

Tres villanos

Este escenario gira en torno a las pretensiones de tres antagonistas: Josephine Garsetti, Ezekiel Crater y La Cosa Que Cuelga En El Vacío.

Josephine Garsetti: Nacida y criada en una casa aislada en las afueras de Muskrat Rapids, Pennsylvania. Garsetti, cuando era joven, fue contactada y tomada por La Cosa Que Cuelga En El Vacío. Dominada por los deseos de la entidad, terminó por trasladarse a Boston, asistiendo a la escuela de arte al mismo tiempo que buscaba ciegamente un misterioso y poderoso objeto, la Piedra Oscura, cuya existencia La Cosa Que Cuelga En El Vacío podía percibir levemente desde su morada en las Tierras del Sueño. Finalmente consiguió el objeto y, con la utilización de siniestra magia, se la arrebató a su propietario, el gángster Zeke Crater. Garsetti inició una serie de sacrificios humanos, bañando la piedra en la sangre de sus víctimas. Estos rituales sirvieron para que la entidad se aproximase más al mundo real.

Traicionada por su amiga, Andrea Pentargon, la secta de Garsetti fue disuelta por la policía, que capturó o mató a casi todos los miembros. Garsetti escapó a la casa de su niñez en Muskrat Rapids, llevándose con ella a su amante, el casi indefenso Andrew Keetling. Andrew será sacrificado muy pronto a la aterradora entidad.

Zeke (“el griego”) Crater: Zeke lleva mucho tiempo siendo el cabecilla de la mafia y del contrabando en Boston con sede en El club del marinero. Hace un par de años, llegó accidentalmente a su poder la Piedra Oscura y descubrió al menos uno de sus poderes. A pesar de ser conocido como un mujeriego, bajo la influencia de la Piedra Oscura sus apetitos se incrementaron notablemente y en seguida se rumoreó que participaba en orgías salvajes en su apartada mansión en la costa.

Josephine Garsetti, buscando subconscientemente la piedra, empezó a acudir a estas fiestas, maniobrando de manera gradual para acercarse al señor del crimen. Durante un encuentro en privado aprovechó la oportunidad para lanzar un hechizo sobre el gángster con el cual, aunque no le mató, le provocó una terrible alteración en su fisonomía. Terriblemente alterado, Crater ha permanecido encerrado en su casi desértica mansión, moviéndose únicamente por la noche y ocultándose tanto como puede bajo los pliegues de su voluminosa capa. Cree haber descubierto una forma de invertir su aflicción pero precisa del poder de la Piedra Oscura. Garsetti se protege mágicamente de Crater así que éste intentará

LA PIEDRA OSCURA

La Piedra Oscura es un trozo pulido de cristal color marrón oscuro de quince centímetros de largo que sugiere vagamente la forma de La Cosa Que Cuelga En El Vacío. Fue esculpida en tiempos prehistóricos por un sacerdote de Lemuria cuyos sueños habían sido alcanzados por la entidad. La piedra, una vez impregnada con el número apropiado de almas humanas, permitirá a la entidad acercarse más al mundo real donde puede alimentarse de almas humanas con deleite. Descubriendo el terrible plan del sacerdote, los lemurianos le asesinaron y enterraron la piedra en lo más profundo de la tierra, eliminando todo aquello que mencionase al objeto y al sacerdote. Esta piedra permaneció enterrada durante milenios hasta que en el último siglo fue accidentalmente descubierta por un arqueólogo aficionado y después vendida a un coleccionista que vivía en Francia. Tras la muerte del coleccionista la pieza fue donada a la Universidad Miskatonic junto con diversos objetos pero, por accidente, cayó en manos de Zeke Crater. Ahora se encuentra en poder de Josephine Garsetti. La Cosa Que Cuelga En El Vacío, tras esperar miles y miles de años, ahora pretende culminar su plan.

La Piedra Oscura está encantada con POD y casi parece pulsar debido a la energía mágica almacenada en ella, que puede ser sentida prácticamente por cualquiera. Por ello, ver el objeto provoca la pérdida de 0/1D2 puntos de COR.

Cualquier investigador que obtenga una tirada de Mitos de Cthulhu puede identificarla por el nombre, pero a menos que hayan leído *El reino de las sombras* no sabrán mucho de ella.

Capacidades y poderes

El poseedor de la figura puede obtener poderes especiales. El conocimiento exacto de estas habilidades sólo puede obtenerse leyendo el libro *El reino de las sombras* o posiblemente por experimentación (aunque vagas ideas llenarán la mente del poseedor en pocas horas después de coger el objeto).

Primero, el POD y los puntos de magia del poseedor se incrementan en 10 puntos, mientras la figura esté con él.

Renunciar a la piedra se hace difícil después de poseerla durante un tiempo. Un extraño sentimiento de negación se apoderará de cualquiera que pretenda deshacerse de la piedra. Cualquier investigador que la posea durante más de 24 horas debe tirar PODx(5-el número de semanas que la haya tenido) para dejarla. Si la piedra ha sido poseída durante menos de 24 horas, un investigador sólo se mostrará algo reacio a dejarla, lo cual es fácilmente superable. Para romper la atadura de la piedra sobre una persona ha de quedar claramente apartada. Limitarse a colocarla dentro de la caja fuerte de un banco, o algo así, no debe ser considerado como deshacerse del objeto y la

piedra continuará ejerciendo su efecto en la persona. Devolverla a la Universidad Miskatonic o similar podría ser la mejor opción.

La piedra no puede ser destruida por ninguna ciencia conocida en los años 20.

Finalmente, el poseedor de la Piedra Oscura obtiene cierta inmunidad ante la terrible mirada de La Cosa Que Cuelga En El Vacío (pero por el precio de ser receptor de su habilidad de enviar sueños).

Puesto que La Cosa Que Cuelga En El Vacío ahora mora tan cerca del mundo real, un investigador en posesión de la Piedra Oscura se encuentra en extremo peligro. En el periodo de un día o dos la entidad empezará a realizar intentos nocturnos para “enviar” sueños al investigador. Estos sueños siempre implicarán una sensación de bienestar, centrándose en torno a una conversación con una extraña aunque amistosa persona con cabeza de animal en un lugar cómodo y tranquilo. El tipo de animal será aquél que indique a la Cosa la preferencia del investigador para su insidiosa prueba mental: un gato barcino, un alce de ojos brillantes, un conejito blanco. En estas conversaciones el ser del sueño siempre le anima a “invitar al Único” (invitar a la entidad a residir en su casa).

Cualquiera que experimente tales sueños puede negarse a “hacer la invitación” tirando PODx(5-el número de semanas en posesión de la piedra). Fallarla significa que La Cosa Que Cuelga En El Vacío aparece en la casa del investigador en aquella habitación que elija.

Hechizos

Estos hechizos pueden ser conocidos por el poseedor de la piedra sólo leyendo *El reino de las sombras* o contactando con La Cosa Que Cuelga En El Vacío. La entidad le enseñará estos hechizos después de haberse trasladado a su casa y reducido su COR a 0.

Drenar juventud: Cuesta 8 puntos de magia y 1D6 de COR. Permite al lanzador quitar 2D6 puntos de COR, FUE o APA (a elección del lanzador) de la víctima. Debe realizarse una tirada de puntos de magia contra puntos de magia en la Tabla de resistencia para que el hechizo surta efecto.

Ahogar mente: Cuesta 4 puntos de magia y 1D3 de COR. Por cada punto de magia adicional empleado, puede afectarse a un objetivo más. La víctima cae inconsciente durante 1D20x10 minutos, asumiendo que el lanzador vence en una tirada de puntos de magia contra puntos de magia en la Tabla de resistencia. La víctima se despierta sufriendo náuseas según se describe más abajo; si resiste el ataque, permanece consciente pero se siente como si estuviese cayendo en un pozo sin fondo. Las náuseas duran 1D4x15 minutos.

El efecto de las náuseas es el de reducir las habilidades a la mitad. Cada objetivo del hechizo debe resistirse por separado.

emplear a los investigadores para que le recuperen la piedra.

La Cosa Que Cuelga En El Vacío: Este ser extraño y maligno es mencionado en unos pocos tomos de los Mitos. Habitante de las Tierras del Sueño, La Cosa se ceba de, y de hecho está compuesta de, almas humanas. El hogar de Garsetti en Muskrat Rapids es el lugar del mundo real más próximo a la morada de la entidad, que se las ingenió para penetrar en los sueños de la adolescente y, tras un tiempo, poseyó su vida. Este ser monstruoso la ha controlado desde

entonces y la utiliza para encontrar la Piedra Oscura. Los sacrificios humanos que Garsetti ha llevado a cabo con la piedra han acercado más a la entidad al mundo real. Pronto estará lo suficiente cerca como para acceder a los sueños de los residentes de Muskrat Rapids e iniciar una noche de locura y muerte, un festín de almas humanas en el que regocijarse.

La piedra está ahora ensangrentada y ligada a la entidad. Si ésta lo desea, puede seguir a la piedra a cualquier parte del mundo real y a sus inmediaciones. Si Crater logra recu-

perarla, la entidad aparecerá en su casa, tomará posesión de uno de los dormitorios y controlará al ya demente Crater. Si un investigador se hace con la piedra durante cualquier periodo de tiempo, podría ser el anfitrión de La Cosa Que Cuelga En El Vacío.

Información para los investigadores

Andrew Keetling, un empresario de 28 años de Boston y patrocinador de eventos artísticos, ha desaparecido. La policía ha sido incapaz de descubrir trama alguna y su hermana, Sarah, teme una conspiración. Ha contactado con los investigadores con la esperanza de localizar a su hermano.

Los investigadores saben que los Keetling de Boston poseen una gran reputación como familia tranquila y conservadora. Aparte de apoyar a centros benéficos y patrocinar eventos cívicos, rara vez son mencionados en las páginas de sociedad.

PARTE UNO: LA INVESTIGACIÓN

LA RESIDENCIA DE LOS KEETLING

Esta casa enorme se encuentra localizada en una de las zonas “bien” de la ciudad. Antes casa de los padres de Andrew y Sarah, desde la muerte de su padre y su madre hace muchos años ha sido habitada por ambos hermanos. Los investigadores son recibidos en la puerta por Sarah (no hay criados a tiempo completo).

Sarah, una mujer sencilla a mediados de sus treinta, se sumerge en el tema sin preámbulos. Andrew, dice, siempre ha sido un individuo responsable y tranquilo (al menos hasta ahora). Unos pocos meses antes, empezó a asociarse con un grupo de jóvenes artistas y pasaba más tiempo con ellos que en casa. En un principio, Sarah no se preocupó, esperando que su hermano pequeño perdería pronto el interés por los bohemios y volvería a su estilo normal de vida. Sin embargo, el tiempo pasó, Andrew se alejó más y más de Sarah y ésta comenzó a sospechar que había caído en algo sórdido.

“Creo que Andrew ha estado firmando cheques de gran cuantía, para personas que no conozco”, dice la desconfiada Sarah. Cuando se lo dijo a Andrew éste montó en cólera y rehusó discutirlo. “Más tarde se disculpó y explicó que había gastado el dinero en algunas pinturas con las que decorar su estudio”. Cuando trajo tres pinturas a casa, la desconfianza de Sarah aumentó. Eran todas de desconocidos y ciertamente no justificaban el dinero gastado. “Las tres eran verdaderas atrocidades”, se queja Sarah. “No sólo habían sido ejecutadas por una completa desconocida, la temática era simplemente espantosa. Difícilmente el tipo de cosa que uno querría ver colgada en su casa, o incluso en una galería”.

“Reñimos por ello pero Andrew se mostraba vehemente ante su calidad. Me dijo que un día esa tal Garsetti sería reconocida como una maestra contemporánea y que las tres pinturas valdrían una pequeña fortuna”. Días más tarde, Andrew salió una noche y jamás regresó. Eso fue hace dos semanas.

Sarah ha informado a la policía pero no han descubierto nada relacionado con la desaparición. El oficial a cargo de la investigación es el detective Patrick Devlin. Está segura de que no hace bien su trabajo.

Entrega a los investigadores una fotografía de su her-



Sarah Keetling

Ayuda Mansión 1

Nota escondida en un libro

Mi querido Andrew, por favor reúnete conmigo en El club del marinero esta noche a las once. No faltes. Necesito hablar contigo. Un momento importante para nosotros se acerca.

Con amor, J. G.

mano. En ella se ve a un hombre delgado de casi treinta años de rasgos comunes y cabello rubio rojizo.

Sarah añadirá que cree que Andrew conoció a la creadora de estas “obras de arte” en el Museo de Bellas Artes de Boston, donde él es bastante conocido. No sabe más acerca de las pinturas ni del Museo de Boston.

Estudio de Andrew

El pequeño estudio de Andrew está dominado por tres grandes pinturas. Son claramente el foco de atención. Una de las pinturas cuelga sobre el escritorio, otra se encuentra suspendida del borde de una estantería cubriendo la mayoría de los libros que hay detrás, y la tercera está colgada en la pared opuesta a la estantería.

Cada pintura está identificada por una pequeña placa plateada con el título grabado. En la esquina inferior derecha puede hallarse la firma de la artista, “Garsetti”.

Primera pintura: Titulada *El habitante del vacío*, esta pintura muestra a una enorme figura humanoide suspendida en un distorsionado campo de color. La figura es delgada, malformada y de rasgos turbios. Aparece momificada y descompuesta.

El ojo se dirige irresistiblemente hacia la figura colgante. Mientras se aprecian los detalles se hace obvio que la cosa está compuesta por rostros retorcidos y torturados. A menos que el espectador pueda pasar una tirada de PODx4 ve su propio rostro entre los que componen la figura. Un investigador que vea su cara en la pintura sufre la pérdida de 1/1D3 puntos de COR.

(Éste es un dibujo de La Cosa Que Cuelga En El Vacío).

Segunda pintura: Titulada *Noche silvana*, esta pintura muestra a una bella mujer rubia tendida desnuda sobre una roca toscamente esculpida. En el fondo oscuro pueden verse pinos, recortados contra el cielo. Sobre éstos, aparentemente formándose con aire, hay una masa arremolinándose, de identidad desconocida. Algo resulta muy inquietante en la seductora expresión de la mujer y verla por primera vez cuesta 0/1 puntos de COR.

(Éste es un autorretrato de la amante de Andrew Keetling, Josephine Garsetti).

Tercera pintura: Titulada *El observador*, esta pintura muestra un edificio solitario, una gran mansión en la costa. Todo aquél que vea la pintura se da cuenta de los diminutos puntos rojos de luz en cada una de las numerosas ventanas y grietas del edificio. Gradualmente, conforme el espectador continúa mirando, estos puntos rojos se vuelven el rasgo más significativo. En este momento se ha de tirar PODx4 para apartar la mirada. Si se falla, no vuelve a verse el edificio, sino la visión de un ser titánico, y cada punto rojo parece un ojo. Contemplar esta pintura cuesta 0/1 puntos de COR.

(Este edificio es casi idéntico a la sombría mansión de Ezekiel Crater).

Otros objetos: Un examen de la estantería revelará guías de viaje, algunos libros sobre geografía y unos cuantos tratados acerca de construcción de barcos. Hay muchos libros

EL GUL DEL SUEÑO

El Gul del sueño aparece en esta aventura cuando lo decide el Guardián. Se trata de una proyección onírica semicorpórea del raptado y temporalmente loco Andrew Keetling. Un producto del subconsciente del sujeto potenciado por la proximidad de La Cosa Que Cuelga En El Vacío, el Gul del sueño camina, inseguro, entre las Tierras del Sueño y el mundo de la vigilia. Persigue a los investigadores y cuando la personalidad de Keetling predomina, intenta ayudarles. Más tarde, cuando la entidad haya tomado el control del sueño, les ataca e intenta asesinarlos. Mientras la aventura se desarrolla, la entidad gana más y más control sobre el Gul y el espíritu se vuelve progresivamente más peligroso. A menos que el Gul esté atacando, cualquier acto de violencia contra él por parte de los investigadores provocará que se vuelva transparente, brille y desaparezca de la vista.

Encontrándose con el Gul

El grupo, mientras camina después del anochecer, se da cuenta de que algo les sigue. Notan que quienquiera que va tras sus pasos es sobrenaturalmente silencioso (un investigador nunca podrá oír una sombra aunque saque la tirada de Escuchar) y que la figura oscura muestra poca o ninguna astucia a la hora de evitar ser vista. Cuando un investigador se vuelve, la figura está a un edificio de distancia, con sólo la mitad de sí expuesta a la luz. El ala de su sombrero proyecta una sombra sobre su rostro, oscureciéndolo. Viste un traje y un abrigo caro.

Si un jugador pasa una tirada de Idea, nota que la figura se asemeja vagamente a la fotografía de Andrew Keetling que les mostró Sarah. Hasta la vestimenta es similar. Sin la tirada sólo notan su lento andar y que no parece tener los pies muy bien.

Si los investigadores deciden enfrentarse a la sombra, verán que es fácil arrinconarla en un callejón o entrada. Atrapada, la sombra sigue silenciosa excepto por una pesada respiración, y permanece relativamente tranquila. Permite que un investigador se le acerque y le quite el sombrero. Debajo se halla el malvado rostro sonriente de un Gul con la piel rugosa, gris y cubierta de pelo, y con cuencas humeantes en lugar de ojos. Si después de verle se dan cuenta de que se trata de una distorsionada versión de los rasgos de Andrew Keetling (tirada de Idea), pierden 1 punto adicional de COR.

Una vez revelado el Gul, ríe alocadamente, vuelve a ponerse el sombrero y, apartando al investigador que tenga delante, corre hasta la alcantarilla más cercana. Allí se transforma en una niebla plateada y desaparece por entre los pequeños agujeros de ventilación de la tapa. Cualquier ataque contra él causará la desaparición descrita.

Preguntando al Gul

En el siguiente lugar en el que aparece el Gul es en el umbral de la casa de uno de los investigadores. La primera señal de la llegada del Gul es un hedor penetrante que emana del área frente a la puerta. Le sigue una llamada. Si el Gul pasa a la casa o apartamento, entra al dormitorio del investigador, se sienta y se quita el sombrero.

Si le realizan preguntas, responde con un ronco susurro salpicado por ruidos de olfateo. Siempre habla de modo alusivo. Algunas preguntas y respuestas típicas son:

P: ¿Quién eres?

R: “Soy el sueño de mi amante, parte de mí mismo, parte de Keetling y parte de algo más grande que ambos”.

P: ¿Qué haces aquí?

R: “Keetling quiere tu ayuda; el Único en el vacío quiere tu alma; lo que yo quiero no lo sé”.

P: ¿Quién es el Único en el vacío?

R: “Aquél que espera. Aquél que siempre estará hambriento”.

P: ¿Dónde está Andrew Keetling?

R: “En la oscuridad, pensando en besos, pensando en muerte”.

P: ¿Cómo nos ayudarías?

R: Hace una pausa, sus ojos se mueven enloquecidamente y un gorjeo emerge de su garganta, como si se estuviese ahogando a sí mismo. “¿Soy una cosa onírica que sueña ser un hombre, o un hombre que sueña que soy una cosa del sueño?”

P: ¿Dónde está Josephine Garsetti?

R: “Ella se encuentra en su verdadero hogar, obedeciendo al Único en el vacío, soñando con el día de mañana”.

Finalmente la cosa rehúsa responder más preguntas y, después de volverse pálida y plateada, se filtra por el suelo.

Peleando con el Gul

En algún momento, posiblemente mientras los investigadores se encuentran viajando hacia Muskrat Rapids, el Gul se vuelve hostil. Aparece súbitamente y ataca.

Si van en tren les ataca en sus compartimentos. Si van en coche, les ataca donde se detengan para pasar la noche. Si no hacen paradas, les ataca dentro del coche, terminando probablemente en un accidente automovilístico.

Durante el ataque onírico los investigadores se mueven con lentitud. Pelean con sus habilidades a la mitad mientras que el Gul lucha de forma normal, siempre atacando primero en cada asalto.

Si se le “mata”, el cuerpo parpadea y se apaga volviéndose insustancial, y luego se sumerge en la tierra. Mientras el cuerpo desaparece, la voz agonizante de Andrew Keetling emerge del lugar donde desapareció el Gul, rogándoles que le liberen del poder de la “Cosa”.

Después de derrotar al Gul, los investigadores heridos se dan cuenta de que el daño sufrido está lejos de ser tan crítico como pensaban y sus puntos perdidos se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba). Las heridas visibles desaparecen inmediatamente, dejando diminutas cicatrices. Cualquier investigador inconsciente o “muerto” despierta con 3 puntos de vida. Los primeros auxilios no son de utilidad al tratar con unas heridas decididamente anormales.

Cada pocos días después de esto, el ataque puede repetirse. Los ataques no cesan hasta que los investigadores localizan y rescatan a Andrew Keetling. Una vez el joven es sacado de la casa de Garsetti, sus sueños de gul terminan.

EL GUL DEL SUEÑO

FUE 20	CON 10	TAM 14	INT 11	POD 11
DES 12	Movimiento	9	PV 12	

Armadura: Las armas de fuego le hacen la mitad de daño.

Armas: Garras (2) 30%, daño 1D6+1D6*
Mordisco 30%, daño 1D6+1D6 (Presa, FUE contra FUE para zafarse)*

* Todo el daño infligido por el gul se reduce a la mitad después de despertar.

COR: 0/1D6 (+1 si lo reconocen como Andrew Keetling).

*El gul del sueño*

de arte: unos veinte volúmenes contienen reproducciones de los trabajos de los maestros más conocidos. No hay trabajos de ocultismo.

Aquellos investigadores que examinen la estantería y pasen una tirada de Descubrir verán unas cuantas hojas sobresaliendo de entre las páginas de un volumen sobre obras de prerrafaelitas. Entre las páginas 22 y 23 de este libro hay varias cartas escritas por la mano de una mujer. Son cartas de amor escritas por Josephine Garsetti (véase *Ayuda Mansión 1*). Ninguna tiene fecha.

Si se le pregunta a Sarah por estas cartas, queda patente que no sabe nada y, de hecho, se sorprende al enterarse de que Andrew estaba viéndose con una mujer. Sarah les implora que recuerden que Andrew es un hombre muy tímido con respecto al sexo opuesto. Nunca ha escuchado hablar de El club del marinero.

La mayoría de los cajones del escritorio de Andrew están abiertos; contienen artículos de papelería (lápices, tinta, plumas), pero nada de interés.

El cajón inferior, sin embargo, está cerrado (FUE 8). Sarah no tiene la llave pero si un investigador tira Cerrajería +25%, puede abrirlo sin dañarlo. Contiene los libros de contabilidad y un examen superficial de los mismos revela que ha estado importando lana islandesa, latas de conservas de comida europea y libros en idiomas extranjeros. Un examen más profundo requiere una tirada de Contabilidad. Si se tiene éxito, los investigadores descubren que los libros están en orden exceptuando varios cheques emitidos a una persona llamada "Josephine Garsetti".

LA POLICÍA DE BOSTON

El oficial a cargo del caso Keetling es el detective Patrick Devlin, de aspecto hostil a mediados de sus cuarenta. Se trata de un hombre grande con el pelo corto; su frente suele estar cubierta por gotas de sudor. Suele vestir un traje sencillo de colores claros demasiado pequeño para su volumi-

noso cuerpo. Un vendaje en la mano izquierda le cubre una herida que recibió mientras dirigía recientemente una redada contra la secta Noche Silvana.

La opinión de Devlin es que Andrew había pasado suficiente tiempo con su dominante hermana y se fue de casa. "Regresará cuando quiera", dice. Una tirada de Psicología indica que realmente lo cree así.

Si se le pregunta por El club del marinero, les dará la dirección del establecimiento, localizado en el puerto de Boston. El lugar es muy conocido por la policía y está protegido por los sobornos al departamento. Devlin se verá obligado a prevenirles sobre los negocios ilegales del club.

Si se le pregunta por la redada contra Noche Silvana, se volverá claramente más serio y menos hablador. Titubea al discutir los detalles y explica la historia tal y como apareció en el periódico. Sólo si se tiene éxito en una tirada de Persuasión o Derecho se le hará revelar los detalles más oscuros de la secta y las numerosas muertes. Sabe que la líder de la secta, Josephine Garsetti, escapó y cree que se encuentra oculta en algún lugar del área de Boston. A menos que los investigadores le informen de los acontecimientos, Devlin no tendrá ni idea de que Garsetti podría estar involucrada en el caso Keetling.

*Patrick Devlin**Detective Flannigan*

Devlin posee fotografías e informes sobre las seis víctimas del caso; no son para corazones débiles. Las imágenes detallan el nombre de la víctima, dónde fue hallado el cuerpo y otros detalles técnicos anotados en la parte trasera. En cada una viene la causa de la muerte y en todas se lee lo mismo: "Herida de arma blanca en el cuello, seguida de una mutilación 'post mortem' por mordeduras humanas".

También tiene el nombre falso y la nueva dirección de Andrea Pentargon, la sectaria que dio el chivatazo a la policía. Se encuentra bajo protección policial y no es probable que Devlin, responsable de su seguridad, esté dispuesto a divulgar su paradero. No obstante, no debería ser difícil para los investigadores obtener esta información. Si pueden convencerle de que con la ayuda de Pentargon podría localizarse a Keetling, les revela dónde vive ahora y su nuevo nombre: "Myra Smith".

Si se le pregunta por Zeke Crater, les cuenta que el gángster lleva a cabo grandes negocios de drogas y alcohol, con centro de operaciones en El club del marinero. Ha oído que Crater ha enfermado recientemente y hay rumores que dicen que se está muriendo. No sabe si esos rumores son ciertos o no. Puede decirles el mote de Crater, "el griego", que proviene de las salvajes fiestas que solía montar en su mansión en algún lugar de la costa.

Zeke Crater tiene sobornados a muchos policías incluyendo al detective Dave Flannigan, cuyo escritorio se en-

cuentra lo suficientemente cerca del de Devlin como para escuchar casi todo lo que los investigadores están diciendo. Una vez han visitado la comisaría de policía, el interés de los investigadores por los casos de Keetling y/o la Noche Silvana pronto llegará a oídos de Crater.

MUSEO DE BELLAS ARTES DE BOSTON

Este museo está localizado en la avenida Huntington en el centro de Boston. Fundado en 1870, ha ocupado el presente edificio desde 1909. Exhibe, como centro de su colección, trabajos hallados en el Ateneo de Boston. Tal vez sus obras más famosas son los retratos de Stuart de George y Martha Washington. Aparte de las pinturas, también cuenta con un gran número de estatuas, bustos y tallas, tapicería noble, una colección de piezas orientales y una extensa colección de cerámicas y obras de metal. El museo está abierto gratuitamente al público.

El director del museo, D. Bradley Carrier, reconoce el nombre de Keetling pero no puede ofrecer mucha información. Dirige a los investigadores a Madelaine DuMort, directora de exposiciones y una de sus asistentas. Trabaja fuera de los despachos, cerca de la parte trasera del edificio.

Madelaine es una mujer atractiva de peso moderado. Tiene el pelo rojo y suele ir vestida de manera conservadora y con estilo. Se sienta tras un escritorio cubierto de fotografías de pinturas, horarios de galerías, plumas, pequeñas piezas de arte y muchas revistas de arte. Su acento de Boston Brahmin es bastante menos pronunciado que el del director. (N. de TK: *los "Boston Brahmins" son las familias de Nueva Inglaterra que dicen ser descendientes de los protestantes ingleses fundadores de Boston; el "acento de Boston Brahmin" es un acento típico de las clases altas de finales del siglo XIX y principios del XX en la zona de Nueva Inglaterra. Como hispanoparlantes este matiz nos es ajeno... queda a discreción del Guardián interpretarlo de forma tan pedante y engolada como le parezca oportuno.*)



Madelaine DuMort

Madelaine sabe lo de la desaparición de Andrew y parece bastante preocupada. Les dice a los investigadores que le conoció hace un año durante una visita al museo. Se sintió atraída por él cuando se halló contemplando con gran apreciación una de sus pinturas favoritas, una pieza impresionista de Degas. Tras conocerse, iban a almorzar juntos al menos una vez a la semana y pasaban la tarde paseando por el museo. Lo más que sabe es que aquellas citas eran el único momento que Andrew se permitía estar apartado de su trabajo.

Hace un par de meses Andrew empezó a verse con una mujer llamada Josephine Garsetti, una artista local que solía visitar el museo. Cree que ambos se conocieron una tarde en la que ella llegó tarde a su habitual almuerzo. Se encontró a los dos hablando en la galería principal. Tras aquello, los encuentros de Madelaine con Andrew comenzaron a disminuir. Cree que Andrew pasaba más y más tiempo con Garsetti (una tirada de Psicología informa a los investigadores que Madelaine estaba enamorada de Andrew y que está celosa de las atenciones que le daba a la Garsetti). Más tarde se enteró de que Andrew y Garsetti habían estado frecuentando un garito de dudosa reputación conocido como "El club del marinero", que no sabe dónde está.

Cree que Josephine es una drogadicta y que ha introducido a Andrew al hábito. Que ella sepa, las pinturas de Jose-

Ayuda Mansión 2

VÍCTIMA RAPTADA MUERE DURANTE REDADA POLICIAL CONTRA UNA CEREMONIA OCULTISTA

El tiroteo culmina con múltiples muertos

En la mañana de hoy, los actos de un secreto grupo religioso de Boston conocido como "Noche Silvana" fueron cortados de raíz por la policía. Dirigidos por el detective Patrick Devlin del Departamento de Policía de Boston, los hombres fuertemente armados rodearon la zona del bosque a varios kilómetros al norte de la ciudad, después se acercaron. Las autoridades habían permanecido inconscientes de la existencia del culto hasta que fueron informadas uno de sus miembros.

Cuando la policía llegó al lugar, los miembros de la secta se encontraban aparentemente llevando a cabo un "ritual de magia negra". Este inquietante ritual parecía incluir el brutal sacrificio de una joven raptada recientemente del barrio chino de Boston. La víctima, desafortunadamente, resultó asesinada durante el transcurso de la redada. De acuerdo con el oficial Devlin, quien resultó herido en la acción, se mataron a doce miembros de la secta, dos fueron capturados y se cree que uno pudo escapar. Se cree que la mujer que ha escapado es la líder de la secta y todavía se encuentra desaparecida. Se previene al público que podría estar armada y debería ser considerada peligrosa. El alcalde Bradford Tibbins ha asegurado a la prensa que las acusaciones de brutalidad policial se investigarán la semana que viene. La policía ha rehusado divulgar la identidad de los sectarios difuntos y capturados hasta terminar la investigación.

— 22 de mayo

phine nunca han sido expuestas en Boston y añade que jamás deberían colgarse en un museo: "Resultan grotescas y amenazantes".

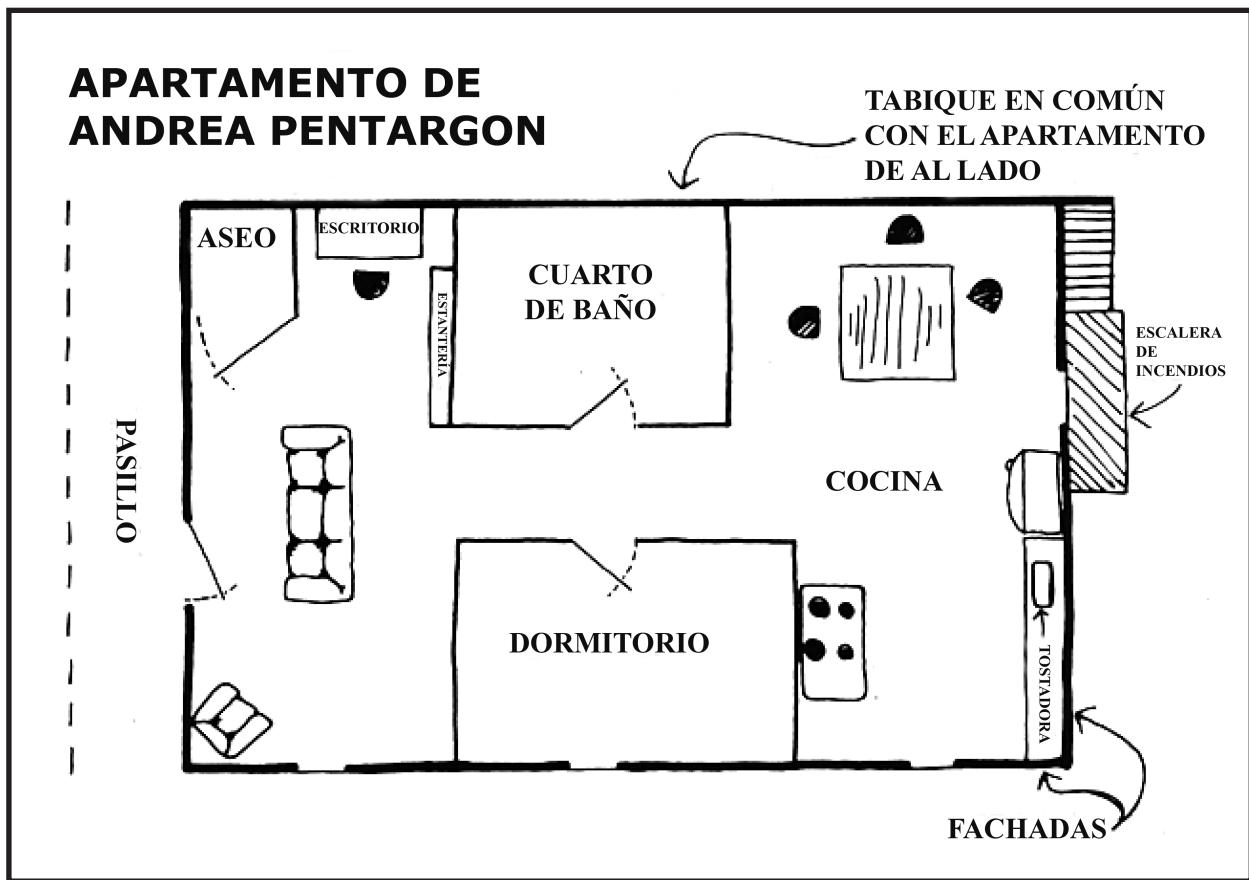
Puede contarles que Josephine estudió pintura en la Universidad de Boston, un hecho del que se enteró a partir del historial artístico de Garsetti cuando ésta lo envió al museo. Si los investigadores le preguntan por el historial, les dice que hace mucho que lo tiró.

UNIVERSIDAD DE BOSTON

La oficina de admisiones de la Universidad de Boston puede informar a los investigadores que Josephine Garsetti ingresó en la escuela hace dos años a la edad de 18 años. Su carrera fue pagada por una beca que ganó mientras vivía en su hogar natal de Muskrat Rapids, Pennsylvania. Si los investigadores pretenden profundizar en su historial (con una tirada de Charlatanería), el encargado de admisiones revelará la dirección en Muskrat Rapids.

INVESTIGACIÓN EN EL PERIÓDICO

Los números atrasados del *Boston Globe* pueden ser hallados tanto en las oficinas del periódico como en la hemeroteca de la Biblioteca Pública de Boston. En cualquier lugar una tirada de Buscar libros hará aparecer un artículo reciente de cierto interés (véase *Ayuda Mansión 2*). El suceso tuvo lugar hace justo dos semanas. La atención de los investigadores puede verse atraída hacia el nombre de Patrick Devlin



o a la referencia de la Noche Silvana.

Si, espoleados por este hallazgo, continúan buscando entre los periódicos más recientes pueden encontrar una historia impresa hace pocos días. Informa de la muerte en sus celdas de los dos sectarios capturados como resultado de un incendio. Extrañamente, a pesar de que las víctimas estaban carbonizadas, las camas y sábanas no estaban ni chamuscadas.

Información especial: Si los investigadores buscan y hablan con el reportero que escribió la historia sobre Noche Silvana (y consiguen una tirada de Charlatanería), se les dice que durante la redada muchos policías perdieron los nervios y cundió el pánico, permitiendo a la líder de la secta escapar. Si le acusan de no escribir los hechos, les dice que la policía le ha estado presionando para mantener este embarazoso aspecto fuera del reportaje.

El cuaderno de notas del reportero se encuentra sobre el escritorio. Si alguien logra una tirada de Vaciar bolsillos, puede llevarse para un examen posterior. Su contenido revela la naturaleza de una serie reciente de homicidios y mutilaciones. En todos los casos las caras de las víctimas habían sido mordidas y mascadas. Los mordiscos fueron aparentemente infligidos por humanos.

ANDREA PERTANGON

Andrea Pentargon es bajita y de pelo oscuro, a mediados de sus veinte años. Su rostro está finamente perfilado y resultaría bella si no fuese por las ojeras y la ansiedad que tensa sus rasgos. También tiene diversos y desagradables 'tics' nerviosos.

Fue amiga de Josephine durante muchos años y conoce sus relaciones con lo oculto. Presenció muchos de los sacri-

ficios humanos dirigidos por la Noche Silvana e informó de ello tras romper con Josephine y abandonar la secta. Aunque se encuentra bajo protección policial (es decir, le han proporcionado nueva residencia y nombre), las autoridades no se dan cuenta de la extensión del peligro que corre. Teme a Josephine, pero cree (equivocadamente) que tiene poco que temer por parte de Zeke Crater.



Andrea Pentargon

Vive en un barrio lúgubre del distrito del río en Boston bajo el nombre de Myra Smith (esta información sólo puede ser aportada por el detective Devlin). Su apartamento se encuentra al final de un oscuro pasillo en la tercera planta de un viejo edificio. Si los investigadores llaman a la puerta ella abre lo suficiente como para mirar por la abertura. La cadena (FUE 14) es visible cerca de su mano. Teme por su vida y los investigadores deben tirar Persuasión o Charlatanería para convencerla de que les deje pasar. Nombrando al detective Devlin se suma un 35% a sus posibilidades. Si quieren entrar por las malas, Pentargon intenta llamar a la policía.

Si se le pregunta por Garsetti, dice que la conoció hace mucho y que hasta hace poco han compartido piso. Se conocieron en la Universidad de Boston donde estudiaban arte. Ambas compartían cierto interés por el ocultismo y llevaron una vida, dicho suavemente, "movida".

Una noche, estando en un local llamado "El club del marinero", conocieron a un hombre llamado Zeke Crater. Crater les invitó a subir a su casa "para una fiesta y pasar un buen rato". Muy pronto empezaron a atender a las orgías

de Crater regularmente. Incluso comenzaron una especie de competición, ambas intentando mantener contacto sexual con el mayor número de hombres posible. Andrea afirma que Crater era un ser salvaje; al comienzo de cada orgía solía matar a varios pollos y esparcir la sangre sobre una pequeña piedra negra que parecía llevar siempre consigo.

Crater parecía atraído hacia Josephine y empezaron a verse más a menudo que en las fiestas. De pronto Crater desapareció. Josephine le dijo a Andrea que ya no se veía con el gángster y que quería fundar un nuevo “club”. Le pidió que se afiliase. Andrea afirma que en principio rechazó la invitación y no acudió a las primeras reuniones de Noche Silvana, aunque terminó por ser convencida. Josephine y ella, junto con una docena de personas procedentes del viejo grupo de Crater, se reunieron en una zona del bosque a varios kilómetros al norte de la ciudad. Andrea dice que se conmocionó cuando, al final de la celebración, Josephine asesinó despiadadamente a uno de los miembros de la secta, tras lo cual empleó la sangre de la víctima para bañar la misma piedra negra que había pertenecido a Crater. Estaba tan aterrorizada que abandonó el grupo y se mudó del apartamento que compartían juntas (una tirada de Psicología demuestra que esto es una falacia. Si se enteran de la verdad, resultará que Andrea acudió a las actividades de la secta desde el comienzo y sólo tras muchos ritos se asustó y fue a la policía).

Si los investigadores preguntan a Andrea acerca de las pinturas de Josephine, una mirada de desesperación y éxtasis se manifiesta en su rostro. “A pesar de las cosas que pudiera haber hecho Josephine, todavía pienso que son las pinturas más auténticas que jamás he visto. Muestran las cosas tal y como son”. Si los investigadores mencionan el cuadro titulado *El habitante del vacío*, Andrea dice tranquilamente: “Jodie me dijo que lo pintó de memoria. Dice haberlo visto en sueños. Increíble, ¿verdad?”.

Si su confianza hacia los investigadores aumenta puede revelar su más profundo temor: “Firmé un pacto con la Noche Silvana de muerte antes que traición. Recuerdo que en aquel momento pensaba que era algo emocionante en un grupo de gente que creía en el tipo de cosas que yo hacía. Pero ahora me asusta lo que realmente significa. Temo que quieran matarme de algún modo”.

Si Andrea confía en los investigadores, podría acompañarles a El club del marinero, un lugar donde Josephine y ella (y otros) pasaban todas las noches juntas.

Dependiendo de la reacción de Andrea hacia los investigadores podría revelar o no la información siguiente:

- Josephine nació y se crió en Muskrat Rapids, Pennsylvania. La dirección exacta puede encontrarse en una libreta en el bolso de Andrea.

- Si se le pregunta por el libro, *Escrituras del Valle Riven* (localizado en el apartamento de Pentargon), dice que Josephine solía releer los pasajes que trataban sobre los rituales secretos llevados a cabo en las colinas de Pennsylvania.

Pistas en el apartamento de Andrea

En un estante de la entrada hay un anuario del último año de la Universidad de Boston. El libro contiene fotografías de Pentargon y Garsetti así como una de ellas posando con otros miembros del Club de arte. Andrea se las enseñará a los investigadores si le piden una foto de Josephine.

Entre los demás libros hay una copia de *Escrituras del Valle Riven*, de Flan O’Leary. Éste es un tomo de los Mitos y sólo será apreciable con una tirada de Mitos de Cthulhu o Buscar libros. Publicado en 1902, detalla las prácticas de varios cultos religiosos americanos, algunos de los cuales se encuentran en áreas adyacentes al hogar natal de Josephine (véase *Ayuda Mansión 3*).

Escrituras del valle Riven

De Flan O’Leary, impreso en 1902 (primera edición); Inglés, +5% a Mitos de Cthulhu, x1 al Multiplicador de hechizos, -1D6 de COR.

O’Leary era un reconocido antropólogo y autor de muchos libros. Éste es un estudio de las culturas de las gentes de la colina del centro del Pennsylvania, Virginia. La pronta publicación provocó una inusual salida de su academia y perdió mucha credibilidad entre sus colegas. Lo más interesante para los investigadores es una sección que trata sobre unas leyendas, basadas en cuentos indios, que han prevalecido entre las gentes de Muskrat Rapids, Pennsylvania.

Ayuda Mansión 3

Pasajes de *Escrituras del valle Riven*

“Muchas historias del lugar parecen tener su base en las viejas leyendas indias relacionadas con un ser que moraba en algún lugar en “la sombría tierra de las colinas”. Este “dios” podía contactar con aquéllos que él quisiera a través de los sueños y darles órdenes. A menudo, aquéllos que soñaban con el ser se volvían locos. Estos desafortunados terminaban siendo expulsados de sus tribus y forzados a vagar por la jungla. El lugar fue tabú para las tribus aunque ocasionalmente aquéllos que buscan conocimiento y sabiduría han dormido, a pesar de los riesgos, en estas oscuras y prohibidas colinas.”

“Una mujer anciana me contó una

historia relacionada con un vecino que en cierta ocasión, tras sufrir con una serie particularmente horrible de pesadillas, masacró a toda su familia con un hacha antes de ahorcarse en la leñera. Me contó que aquel hombre siempre había sido un buen marido y padre pero, al parecer, perdió la cabeza. Recuerda a su tío relatándole que el viejo Martin Garsetti fue un buen hombre hasta que se mudó del pueblo a la nueva casa que había construido para su familia en la falda de la montaña. Esta casa fue levantada en la zona evitada por los indios locales. La casa aún se mantiene en pie y actualmente es ocupada por otros miembros de la misma familia, aunque ninguno parece haber sido afectado por ninguna forma de locura.”

“Los Gunderson fueron algunos de los primeros blancos en habitar en el área y, a pesar de las advertencias de los indios locales, erigieron una colonia entre aquellas colinas que tan asiduamente rehuían los indios. Aunque la colonia pareció prosperar durante el primer año no tardó mucho en acontecer una tragedia. Supuestamente durante el largo invierno uno de los colonos perdió la cabeza. Unos visitantes de la cercana Pittsburg descubrieron que todos los mineros y sus familiares habían muerto, aparentemente matados por lobos, con sus rostros terriblemente mordidos. Sólo la muerte de un hombre tuvo otra causa, una herida de bala en la frente (un claro suicidio). Curiosamente, los lobos del lugar no tocaron este cuerpo, como hicieron con los otros.”

El bolso de Andrea

En este bolso hay una libreta sucia y desgastada de direcciones. Dentro puede encontrarse la dirección de una tal Jane Garsetti. Es la madre de Josephine. Puede que los investigadores se enteren de que Josephine podría haber regresado a casa, así que esta dirección debería ser útil. También se encuentra el diario escrito por Josephine cuando era adolescente (véase **Ayuda Mansión 4**). Andrea se lo quitó a Josephine, junto con una copia de *Escrituras del Valle Riven*, cuando se mudó del apartamento compartido.

El gángster, Zeke Crater, busca venganza no sólo contra Josephine Garsetti sino también contra Andrea Pentargon, la superviviente restante de la secta Noche Silvana. Si Crater está al tanto de las acciones de los investigadores, alguno de sus matones les habrá seguido hasta el apartamento de Pentargon. La primera noche que la dejen sola Crater va a hacerle una visita. A la mañana siguiente la casera, al darse cuenta de que la puerta está entreabierta, descubre el cuerpo destrozado de Pentargon, con los miembros separados del tronco y los órganos internos colgados por la casa a modo de guirnalda. No se puede encontrar la cabeza.

Tan pronto como Devlin se entere de la muerte de Pentargon se pondrá en contacto con los investigadores, quizás sospechando de ellos. Es improbable que haya suficientes evidencias para presentar cargos contra ellos pero Devlin, mientras no obtenga más indicios, sospechará de los investigadores.

EL CLUB DEL MARINERO

El club del marinero es un popular local situado en el puerto de Boston. Es frecuentado por toda una amplia variedad de gente procedente de muy diferentes círculos sociales. En su interior un investigador bien podría encontrarse a un contrabandista de alcohol de los bajos fondos sentado justo al

lado de una debutante de la zona rica de la ciudad en busca de emociones.

La oscura estructura alberga a los ocupantes del club en un barrizal de cara al puerto. Un ruinoso embarcadero cercano es utilizado para recibir alcohol de contrabando desde Europa y el Caribe. El club abre a las ocho de la tarde y cierra a las tres de la madrugada, todas las noches de la semana.

El bar tiene forma de "L" y está decorado en un decadente estilo náutico. La barra, situada inmediatamente tras la puerta, está decorada con viejas redes de pesca llenas de telarañas. Un timón con muchos mangos perdidos reposa en una esquina, y el suelo está cubierto de pegajosa cerveza seca y polvo. El alcohol se sirve en tazas de porcelana desconchadas.

Atendiendo el bar se encuentra Randolph Smith, un hombre joven de estatura media. Tiene pelo castaño, ojos negros y modales bruscos. Si hay problemas, coge una recortada galga calibre 12 de doble cañón de debajo de la barra y, con voz grave, amenaza con usarla. Su habilidad en Escopeta es de 65% (daño 4D6). Tiene 12 puntos de vida.

Smith tiene un control casi absoluto sobre el musculoso gorila, Albert "Retorcedor" Pantucci. Siempre pide a los clientes que le den cualquier arma que puedan llevar. No se permiten armas de fuego ni cuchillos en el interior.



"Retorcedor"
Pantucci

Pantucci es tranquilo y estúpido. Su trabajo es reforzar la estricta regla de "armas no". Su apodo viene del placer del que goza al contemplar a los que violan la regla retorciéndose en la pared mientras les saca el aire por sus gargantas. Se ha aficionado a lisiar a sus víctimas estrangulándolas.

Ayuda Mansión 4

Extractos de un diario

Este documento se encuentra en poder de Andrea. Sólo se ofrecen aquellas entradas de interés para los investigadores.

30 de junio de 1916

Querido diario,

No sé cómo escribirlo pero mis sueños han sido tan fuertes las últimas noches que estoy asustada. Parece que me encontraba en una gran cueva llena de luces brillantes; entonces escuché una voz. Una voz potente, aunque sólo sonó en mi cabeza. Como si los pensamientos de alguien más estuviesen allí, correteando por mi cráneo. Casi puedo escucharla todavía, susurrándome hasta cuando escribo esto. Por alguna razón estoy asustada. Pero fue, después de todo, sólo un sueño.

28 de agosto de 1916

Querido diario,

Sigo teniendo los sueños de la voz. Dice que quiere enseñarme cosas pero de alguna forma me da miedo. Quiero contárselo a mi madre pero algo me dice que no lo entendería.

(Conforme se aproxima el invierno, las entradas referentes al sueño de la voz se vuelven más comunes; pero Josephine continúa indecisa. Todas las entradas, sin embargo, adoptan un tono más siniestro).

28 de enero de 1917

Querido diario,

Te digo que no puedo quedarme en casa. Las paredes están machacándose. No puedo sacar los sueños de la voz de mi cabeza e incluso ahora puedo ver aquella cueva extraña. Odio a mi madre y me gustaría irme a las cálidas tinieblas de la tierra.

(Las entradas conservan este tono todo el invierno y la primavera de 1917. Hay páginas carentes de palabras pero cubiertas con intrincadas cruces. Un primer vistazo de los diseños sólo muestra un buen sentido de la textura aunque a veces se ven caras salir de entre las líneas entrelazadas).

29 de junio de 1917

Los profesores parecen estar asombrados por las cosas que dibujo. Algunos dicen que poseo un verdadero talento y que debería ir

a alguna escuela a aprender a dibujar mejor. Intenté decirles que únicamente dibujaba aquellas cosas que veía en mis sueños pero no creo que se lo traguen. Mamá dice que los dibujos no son buenos pero está equivocada. La voz de mis sueños dice que podría dibujar mejor pero que debo irme de aquí. Quiero abandonar esta casa tan pronto como me sea posible. El Sr. Matthews dice que habrá una competición en Pittsburg. El ganador obtendrá una beca para la Universidad de Boston. Estoy lista para comenzar con un nuevo dibujo y creo que ganaré.

30 de junio de 1917

La voz volvió anoche mientras soñaba. Me dijo que si le escuchara e hiciera lo que me dice tendría todo lo que siempre he querido. Mis ojos se abrieron por primera vez y vi a la voz y lo que era. Estaba tan borroso que no podía ver mucho pero sé que era espantosamente grande. Me mostró algo que podía dibujar para la competición y me dijo que si hacía un buen trabajo iba a ganar. Creo que la voz quiere que gane y me marche a Boston. Espero que eso suceda. No puedo quedarme más con mi madre. Juro que me vuelve tan loca que a veces pienso que la mataría.

ALBERT "RETORCEDOR" PANTUCCI, gorila

FUE 19 CON 17 TAM 16 PV 17

Armas: Presa 70% (pérdida de 2 puntos de vida por asalto hasta que la víctima se rinde o cae inconsciente. Los puntos perdidos se recuperan tras 1D3 horas excepto una cuarta parte de ellos que se quedan como heridas.

Puñetazo 75%, daño 1D3+1D6

Patada 55%, daño 1D6+1D6

Cabezazo 65%, daño 1D4+1D6

Revólver .45 65%, daño 1D10+2

El Guardián podría creer conveniente determinar si los investigadores son intoxicados mientras están en el club. La cerveza debería ser considerada de POT 9 y la ginebra de POT 13. Se enfrenta a la CON del investigador. Las tiradas de resistencia se hacen tras haber sido consumida la segunda bebida. Si un personaje falla la tirada, resta a sus habilidades un 10%, y un 10% más cada trago posterior. Lleva unas 1D4+2 horas pasar los peores efectos del alcohol.

El líder de la banda

Una alegre banda de jazz toca aquí de miércoles a sábado, empezando a las diez y media de la noche. La música continúa, con diez minutos de descanso cada cuarenta y cinco, hasta las dos y media de la madrugada. El líder es un negro alto y delgado con el pelo canoso. Su nombre es Zoots Candlemar y toca el saxofón.

Si se le acercan amablemente, Zoots demostrará ser amigable. Una tirada de Psicología indica que es un buen tipo, y no tiene segundas intenciones.

Si le preguntan por Josephine Garsetti, Zoots la recuerda por su constante publicidad del club. Dice que solía

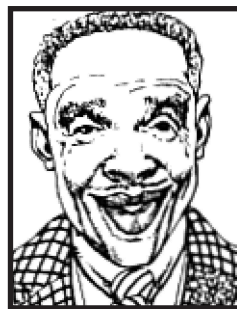
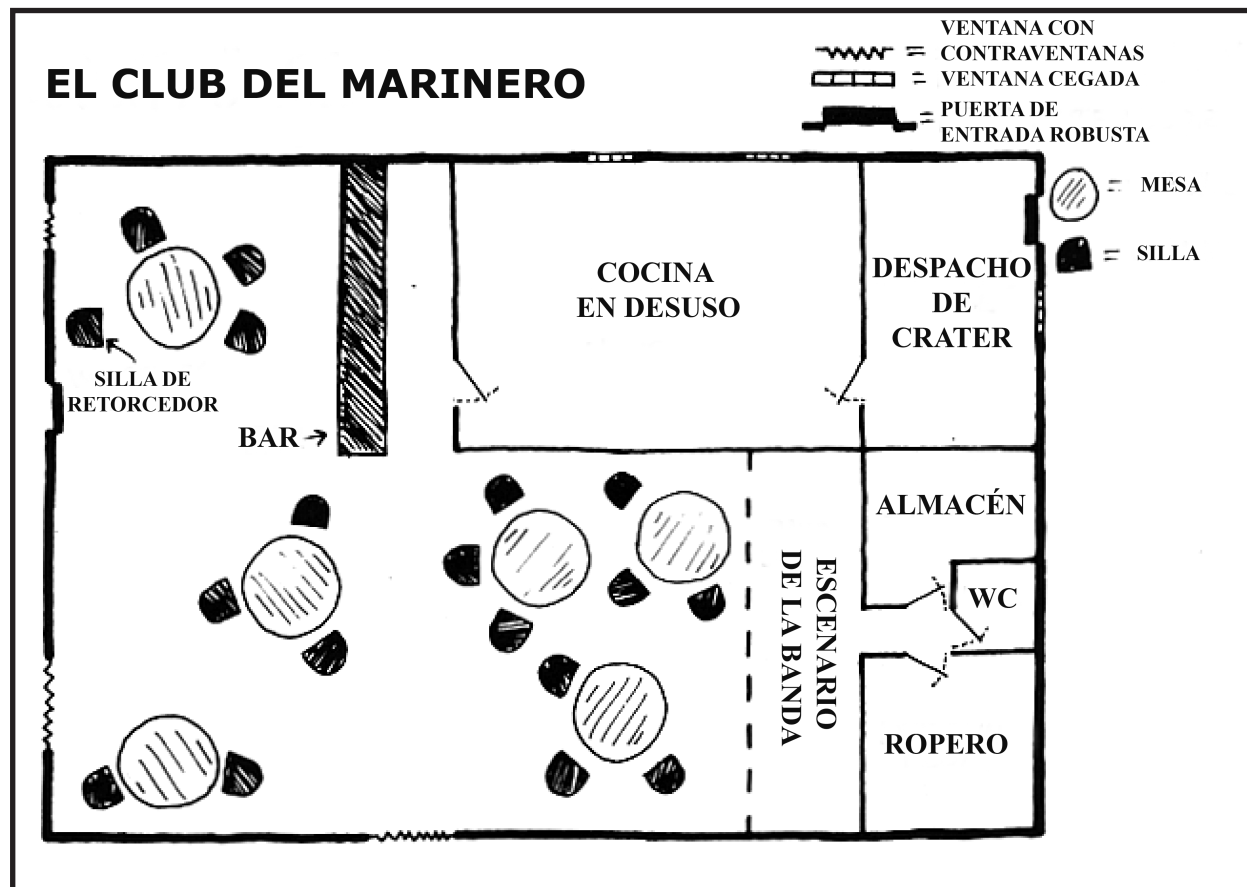
venir aquí con una amiga y después se unían a un grupo de una docena de personas... personas con las cuales se mostraba muy simpática. Hace un par de meses empezó a aparecer con un hombre joven, al que Zoots describe como alto y de pelo rubio, y con modales de la parte rica de la ciudad (Andrew Keetling). Mientras sus otros amigos estaban en el club ellos dos actuaban como si no se conociesen.

Los gánsteres

Hay dos hombres sentados en una mesa próxima a la esquina de la barra. Visten trajes negros a rayas y sombreros de ala ancha. Estudiando despreocupadamente la sala, beben de sus tazas y miran por encima de sus solapas. Ambos son miembros de una banda rival y están aquí sólo para asegurarse de que Crater hace sus negocios según las "reglas". Las guerras entre bandas han sido infrecuentes desde hace mucho y estos dos están aquí sólo para asegurarse de que las operaciones de Crater van paso a paso. Tanto Crater como los miembros de su banda reconocen al dúo y les ignoran, conocedores de por qué están aquí. Si los investigadores pueden acercárseles de alguna manera y hablarles, el

más alto de los dos, que es moreno (y que se llama Vince) podría responderles. El otro permanecerá en silencio y no responderá a preguntas directas. Vince no dice el nombre de su compañero (Eddy).

Vince ha estado en el negocio durante años y conoce toda la historia de Zeke Crater (o al menos los rumores y especulaciones más comunes). "Zeke", cuenta a los investigadores, "siempre había sido un juerguista. Siempre vestía bien,

*"Zoots" Candlemar*

normalmente con una nena a cada lado. Salía casi todas las noches, a beber champán o irse de picos pardos. Luego, cuando prosperó y se lo montó en solitario, compró esa vieja casa en la costa y comenzó a organizar unas fiestas realmente salvajes. Dicen que en ese sitio hacían todo tipo de mierda y Zeke... bueno, Zeke siempre era de los que llevaban la fiesta al límite. Un tipo que fue allí me dijo que Zeke berreaba como un loco, arrancando con la boca cabezas de pollos y bebiendo champán del caro. De ahí viene su apodo de “el griego”. Después, hace unos meses, desapareció sin más durante casi un mes; cuando volvió a aparecer no tenía muy buen aspecto y cojeaba. Todavía lleva sus negocios pero ya no sale, ni se le ve con mujeres. Algunos de los chicos creen que está realmente enfermo y que puede que muera pronto. A mí me da igual si es una cosa o la otra”, dice riéndose.

Las flappers

Sentadas en una mesa próxima al pie del escenario hay tres jóvenes. Están improvisando con la banda y bebiendo ginebra. Es fácil acercarse a ellas. Una, alta y desgarrada, se hace llamar Bobbie, la cual, si se le muestra una foto, recuerda a Andrew Keetling.

Recuerda a Andrew y más aún a su acompañante femenina y el modo en que ésta iba vestida. “Sus ropas eran extrañas y fantásticas, como si fuese una rica o de Europa o algo así, ¿sabes a lo que me refiero, cariño?” (Bobbie mueve sus pestañas).



Bobbie la flapper

Un curfido individuo con gabardina

Roger Cross es un detective de poca monta contratado por la familia de una de las primeras víctimas de Josephine. Su rostro es pálido y enjuto y una barba oscura de tres días contrasta severamente con su enfermiza y translúcida piel. Suele vestir una gabardina gastada y sucia, y un sombrero negro.

Aunque es hábil en ciertas áreas de la investigación, Cross es acosado por debilidades de personalidad y no ha llegado a alcanzar ningún éxito notable, tanto en su rol de investigador privado como de hombre. Es alcohólico y a veces se queda absorto e incapaz de comunicarse; además es adicto a la cocaína y está constantemente esnifando. Si los investigadores observan sus movimientos, Cross se sienta tranquilamente hasta poco después de las once de la noche. Luego se levanta y, tras cruzar la sala, dice algo al *barman*. Espera impacientemente mientras Smith desaparece tras la puerta que hay detrás de la barra. Después de un instante el *barman* reaparece y le indica que puede pasar. Tras unos minutos, Cross sale y se vuelve a sentar, sonándose con fuerza en su pañuelo.

Si alguno de los investigadores es también investigador privado, le reconocerá con una tirada de Conocimientos. Los demás con una tirada de EDUx1.

Si los investigadores se hacen sus amigos, o le dan los 10\$ que dice necesitar, compartirá con ellos lo que sabe.

Crater es el señor del crimen en el muelle en torno a El club del marinero. Cualquiera que haya intentado meter las



Roger Cross

narices en este distrito ha desaparecido rápida y silenciosamente. Todas las drogas y licores de contrabando vendidos o distribuidos a menos de un kilómetro del club pasan por las manos de Crater. Siempre ha sido conocido como un hombre con un gran apetito por la comida, la bebida y el sexo, pero que en los dos últimos meses ha llevado un estilo de vida mucho más tranquilo.

Hace dos semanas Cross vio aquí a Josephine con un hombre de pelo rubio vestido con ropa de noche. No recuerda mucho más acerca de aquella noche, ya que estaba demasiado borracho como para estar pendiente de ellos.

Lamentablemente, no ha sido capaz de avanzar mucho en la localización de Josephine. Sabe que Crater sale del club, sin falta, todas las noches a las tres de la madrugada. Nunca le ha seguido hasta su casa.

Zeke Crater

Si los investigadores han visitado la comisaría de policía hay muchas posibilidades de que Crater ya sepa de ellos y lo que están haciendo. Probablemente desconozcan esto y, en un esfuerzo por conocer a Crater, pretendan algún tipo de treta. Pueden fingir ser compradores de droga, o posibles vendedores al por mayor de alcohol, o criminales que quieren ofrecerle algún tipo de información. El Guardián podría requerir tiradas de Charlatanería dirigidas sobre Smith antes de encontrarse con el gángster. Crater no suele pasarse por su despacho hasta las once de la noche.

Si tienen éxito en su intentona, serán escoltados a la puerta de detrás de la barra, y cruzarán una cocina en desuso hasta el interior del despacho de Crater (la cocina se utiliza para almacenar cajas, con alcohol y otro contrabando, cubiertas con sábanas).

Al entrar en el despacho los investigadores se encuentran a Crater sentado tras un largo escritorio cubierto de papeles y libros de cuentas (los recibos de sus negocios). Está leyendo un libro y tomando notas en él.

Viste un sombrero de ala ancha que ensombrece sus rasgos y un caro traje apenas visible bajo su fluida capa negra. Parece gozar de una salud excelente, a juzgar por su fuerte e inmaculada complexión. Una tirada de Idea hace preguntarse por qué un hombre de su edad (en los cuarenta) puede tener un aspecto tan juvenil. Los rasgos que pueden ver de él parecen estar encerados e inmóviles. Sus ojos no pestañean, son grandes y de pupilas amplias y negras. La piel de sus manos es pálida y, como la de su cara, suave y brillante. Sus movimientos son rápidos, aunque parecen rígidos y torpes. Lo más extraño son los bultos ocultos bajo la ropa, en la zona de las costillas. Si alguno de los investigadores le pregunta indiscretamente por su extraño aspecto le dice que ha sufrido serias heridas en la Gran Guerra y que nunca se han cerrado.

Cualquier investigador que siga sospechando puede tirar Descubrir (no todos, sólo los que expresen que su personaje está nervioso y sospecha). Si tiene éxito, debe tirar Idea. Fallar sugiere que su apariencia se debe a una operación quirúrgica, complicada por sus hábitos. Los bultos bajo el traje deben de ser cuchillos y otras armas ocultas. Sin embargo, si pasó la tirada, se da cuenta de que su piel tiene algo de rigidez, como la coraza de un insecto, ¡y los bultos de su cuerpo ocasionalmente palpitan y se retuercen! Aquéllos que se dan cuenta de esto último deben tirar COR 0/1D3, y el Guardián les debe dar la información escrita en una nota.

Sin ropa, Crater no se parece a nada sobre la faz de la Tierra. Su piel es el brillante y blanco caparazón de un insecto (ignora armas de filo y la mayor parte de la fuerza de las armas de fuego). Su pecho y espalda tienen franjas similares a costillas, con oscuros y profundos huecos entre ellas.

Ceñidos a los lados hay cuatro apéndices parecidos a latiguillos terminados en afilados y huesudos ganchos. Sobre las costillas de la espalda tiene dos pequeñas prominencias, los muñones de anchas y membranosas alas que Crater cortó para poder pasar por humano. Debajo, cada pierna posee una articulación extra. Sus pies tienen dos dedos flexibles y talones con garra.

Conforme los investigadores entran, Crater cierra su libro y lo deja en un maletín que hay en el suelo (cualquiera que pueda tirar Latín -20% discierne el título: *El reino de las sombras*. Una tirada de Mitos de Cthulhu lo identifica como un tomo del siglo XVII de gran rareza). Les recibe cortés aunque cautelosamente. Se pone en pie detrás de su escritorio, hace una reverencia y se vuelve a sentar. Su voz es profunda e intensa, y su educada forma de hablar indica que se trata de un hombre inteligente. Aparentemente poseedor de un gran autocontrol, nunca sonríe o frunce el ceño, sin importar lo que los investigadores digan o hagan.

Crater no se presentará a sí mismo y, en primera instancia, sólo pregunta en qué tipo de “mercancía” están interesados. Si le mencionan el nombre de Josephine Garsetti escuchará cuidadosamente todas sus preguntas. Crater les estudia concienzudamente durante la entrevista y les anima a que le expliquen todo lo que han descubierto sobre el tema. No aporta información hasta que ellos terminan.

Crater empieza a sospechar si alguno de los investigadores afirma reconocer su libro como lo que es. Sugiere maliciosamente que visiten su casa algún día para discutir acerca de libros raros y otras antigüedades que parecen ser de interés común. Los investigadores podrían sospechar acertadamente de esta invitación.

Una vez que Crater ha determinado que los investigadores están interesados en Josephine y no en él, o si revelan un interés por el ocultismo, se mete de lleno en una historia concerniente a un objeto que le robó Josephine. “Sí. Conozco a la muchacha, y me ha robado algo que me gustaría mucho recuperar”, declara. Dice que, por razones obvias, prefiere no involucrar a la policía. El objeto en cuestión es una pequeña piedra oscura de unos quince centímetros de largo, formada a partir de un valioso cristal marrón traslúcido. Les ofrece una recompensa de 2.500\$ si dan con Garsetti y recuperan el objeto. Una vez lo tengan en su poder habrán de enviárselo inmediatamente. Esto, según dice, es para su propia comodidad, ya que contemplar la piedra durante cualquier periodo de tiempo puede tener un efecto incierto sobre la mente, y él preferiría no someter a los investigadores a tal experiencia.

Les previene de que Josephine es una loca asesina, responsable de la masacre y mutilación de al menos media docena de personas. Era la líder de una secta conocida como la Noche Silvana.

Dice que Josephine se oculta de la policía, intentando reconstruir su base de poder ahora que la secta ha desaparecido. No está seguro de si todavía se encuentra en Boston o si ha regresado a su hogar natal en Muskrat Rapids, Pennsylvania.

Crater no quiere aparentar saber mucho sobre Josephine, así que no explicará voluntariamente nada más sobre ella o su secta. Conoce demasiado bien la protección mágica de Garsetti como para creer que si los investigadores le persiguen trabajando para él, es probable que no puedan acercarse a ella. Crater, por otro lado, hará todo lo posible para encauzarles en la dirección correcta. Si no lo saben ya, Crater puede proveer las siguientes pistas:

- Josephine tenía una amiga, una joven llamada Andrea Pentargon con la cual compartía muchos secretos. La chica parece haber abandonado la ciudad, sin dirección aparente.

Crater cree que ella podría saber algo del paradero de Josephine.

- Josephine iba a la Universidad de Boston; tal vez puedan indagar allí, si pueden evitar levantar sospechas entre el personal.

Crater debe convencer a alguien de que conserve la piedra para él ya que Josephine ha erigido muchos y poderosos tótem de hueso alrededor de su casa para evitar que él, o cualquiera que le sirva de forma directa, acceda a la zona. Dado que los investigadores quieren encontrar a Josephine de cualquier modo, Crater cree que serán las herramientas perfectas para llevar a cabo sus planes.

Si los investigadores amenazan o atacan a Crater, éste grita, viniendo al rescate el *barman*, Randolph Smith, quien aparece por la puerta tras dos asaltos, seguido por “Retorcedor” Pantucci. Smith va armado con su escopeta. Les dice que se rindan antes de disparar. Si los investigadores se rinden serán escoltados hasta la puerta y nunca más se les volverá a dejar entrar al club.

Si se las arreglan para herir a Crater, éste huye por la ventana cegada con tablas de su despacho, la cual se abre con bisagras ocultas. La única cosa que podría forzarle a pelear sería el robo de su libro.

Los secretos de Crater

Fue hace tres años cuando Crater entró accidentalmente en posesión de la Piedra Oscura. Hallada en un envío a la Universidad Miskatonic (secuestrado por los hombres de Crater por error), la piedra formaba parte de un patrimonio donado a la universidad por un alumno que había vivido en Europa. En un primer vistazo Crater no encontró nada de utilidad, pero después de leer la carta exploró los objetos más minuciosamente. Encontró un libro entre los muchos que había en la caja que resultó ser una copia del *Libro de Eibon* (versión en Inglés). En sus páginas halló una descripción de la Piedra Oscura y señalaba cómo podría ser utilizada. Experimentando descubrió que si mantenía la piedra cerca suya, su fuerza y resistencia parecían incrementarse, particularmente su potencia sexual. Experimentos posteriores demostraron que si se mataban pequeños animales (usualmente pollos) en presencia de la piedra esos poderes se verían incrementados más todavía. Poco después empezó a organizar orgías los fines de semana en su aislada mansión.

Cuando Josephine entró en escena, Crater no tenía ni idea de que ella había sido guiada hasta aquí por algún ser sobrenatural ni tampoco de que estaba allí para robarle su preciada Piedra Oscura. Pocos meses más tarde, Crater conoció a Josephine en un fatídico encuentro. Cuando Crater se encontraba en su momento de mayor debilidad, Garsetti, ayudada por La Cosa Que Cuelga En El Vacío, lanzó un terrible hechizo sobre el gángster, una maldición mágica que le deformaría horriblemente. El hechizo habría matado a cualquier otro hombre pero Crater simplemente era demasiado resistente como para morir. Él se las arregló de alguna manera para volver a casa y allí yacer cerca de la muerte durante dos meses, recuperándose lentamente.

Crater pasó mucho tiempo de su recuperación examinando el misterioso *Libro de Eibon*, buscando alguna forma de volver a ser el hombre que era. Eibon aportaba poca información referente a la Piedra Oscura, solamente señalaba su potencial. Fue en la introducción del traductor donde encontró una referencia a un libro más antiguo (*N. de TK.: supongo que más antiguo que esta versión en inglés del Libro de Eibon, que es antediluviano.*) titulado *El reino de las sombras*, que contenía mucha más información sobre la Piedra Oscura. Usando su dinero y contactos criminales, Crater localizó una copia



Ezekiel Crater en su despacho

del libro en Nueva York y organizó su robo al propietario, un coleccionista privado. No fue hasta cuando el libro estuvo en sus manos que se dio cuenta de que estaba en latín, un idioma que le resultaba poco familiar. Determinado a hallar un modo de curarse, adquirió libros de texto y comenzó a aprender de forma autodidacta a leer el antiguo texto.

Por el momento ha traducido, con errores, tan sólo pequeños extractos del tomo, aunque piensa que va por el buen camino. Ya ha aprendido considerablemente más de lo que sabía antes acerca de la piedra y cree estar seguro de que el objeto contiene el secreto para devolverle a su forma original. Lleva el tomo, sus notas y sus dos libros de consulta latín-inglés con él a dondequiera que va. Es posible que los investigadores puedan conseguir su libro, aquí o en la mansión (véase **Ayuda Mansión 5**). El libro está en latín pero hay partes traducidas al inglés. Si lo consiguen en El club del marinero, sólo el primer extracto estará traducido.

Para lograr otras pistas, el libro habrá de ser leído con una tirada de Latín. Si consiguen el libro en la mansión de Crater, todas las demás pistas estarán en la traducción al inglés. Leer *El reino de las sombras* requiere 3 días y la tirada mencionada. Tiene un Plus al conocimiento de +8% en Mitos de Cthulhu, un Multiplicador de hechizos de x3 y cuesta 1D10 puntos de COR. Si se leen las notas de Crater, una tirada de Inglés hará descifrar su letra.

Irrumpiendo en el despacho de Crater

Los investigadores podrían querer irrumpir en el despacho de Crater. No sale de allí, normalmente, hasta las tres de la madrugada. La puerta reforzada de la parte trasera del club es especialmente pesada (FUE 22). La copia de *El reino de las sombras* no se encuentra aquí. Crater lleva el libro siempre consigo.

PARTE DOS: CASA DE SUEÑOS

INTRODUCCIÓN

Josephine Garsetti, huyendo tanto de la policía de Boston como del gángster Zeke Crater, ha regresado al lugar donde nació, una gran casa aislada a unos pocos kilómetros en las afueras de Muskrat Rapids, Pennsylvania. La destrucción de su secta de Boston, la Noche Silvana, fue la primera vez en su vida que sufrió una verdadera derrota. Angustiada y paranoica, ha matado a su madre y mantiene prisionero a Andrew Keetling en un dormitorio del piso de arriba. La Cosa Que Cuelga En El Vacío quiere que ella complete este sacrificio final (el de Andrew Keetling) permitiéndole iniciar su plan, pero ahora Garsetti duda, temiendo que hacer tal cosa pueda causarle daño. La entidad continúa insistiéndole por medio de los sueños, pero ella todavía permanece reticente. Si los investigadores visitan la propiedad pero no rescatan a Keetling, Josephine, inducida por el pánico, cometerá el sacrificio esa misma noche, desencadenando a la entidad sobre los inocentes soñadores de Muskrat Rapids.

Dos matones de Zeke Crater se encuentran en la ciudad, enviados aquí por el gángster para recuperar la Piedra Oscura. Garsetti (con la ayuda de La Cosa Que Cuelga En El Vacío) se ha protegido mágicamente contra Crater y sus acólitos y éstos no pueden aproximarse a la casa a menos que se quiten los tótem de hueso o Garsetti muera. Una vez hecho esto serán libres de moverse e intentar quitar la Piedra Oscura a los investigadores. Si los gánsteres yerran en su misión (o si el Guardián así lo desea) uno de los entomórficos 'hijos' de Crater aparecerá para robar el objeto. En cualquier caso, es posible que los investigadores quieran dar con Crater y recuperar la Piedra Oscura.

Ayuda Mansión 5

Extractos de *El reino de las sombras*

“Usando el poder de la Piedra Oscura uno puede sembrar muchos cambios, tanto en el mundo como en uno mismo. Grandes son las promesas de la Piedra Oscura y de El Que Cuelga, pero también son grandes los peligros. Se dice que el usuario puede transformarse antes de que el poder quede dentro, puede curar la enfermedad y disipar la locura.”

“...La Piedra Oscura, ¡de ardiente poder y promesa!, fue elaborada en tiempos antiguos por El mensajero secreto con mil caras, usando manos pero no las suyas, para crear un agujero entre la luz del día y los sueños. Un pasaje mediante el cual El Que Cuelga En El Vacío alcanza y tienta este mundo.”

“...Cuidado porque la piedra toma el alma del impío ladrón, aunque puede otorgarle poder por otro lado.

“...No sólo puede obtenerse poder mediante la Piedra Oscura sino también otros talentos. Secretos son los modos y misteriosas las llamadas, pero grandes son estos talentos en manos de aquel usuario que los conoce.”

“...La piedra fue construida para existir siempre y no se conoce poder sobre la Tierra para destruirla. Posee a aquéllos que la poseen y gobierna sus vidas.”

MUSKRAT RAPIDS, PENNSYLVANIA

Muskrat Rapids, fundada a principios del siglo XIX, es una pequeña comunidad que crece rápidamente debido a la expansión de la industria del acero de Pittsburgh. La mayor parte de la ciudad consiste en viviendas apiñadas para los trabajadores de los molinos y sus familias. Estas casas están construidas al azar en las colinas que se levantan en ambas caras de Muskrat Rapids. Durante la semana las calles están llenas de mujeres y niños haciendo recados, pero en las noches de los fines de semana los hombres toman la ciudad, concentrándose en la Taberna de Pelt Trapper, un establecimiento ilegal aunque frecuentado.

En la calle principal hay un almacén central, una pensión de tres plantas y la consulta del médico. En un desvencijado letrero se lee: “Anthony Pritchard, Doctor en Medicina”. Sus habilidades médicas son las típicas y es capaz de tratar cualquier herida normal que puedan sufrir los investigadores. Éstos también querrán traer a Andrew Keetling aquí, en caso de que logren rescatarlo.

La ley

La comisaría del sheriff del condado, localizada cerca de la Taberna de Pelt Trapper, es dirigida por el sheriff Anson Varley y sus cinco ayudantes. La industria del acero ha estado atrayendo trabajadores de todas partes del país, la paga es buena y el tiempo pasa rápido. La oficina puede estar algunas veces muy ajetreada.

La primera preocupación del sheriff Varley es agradar a los propietarios de los molinos locales, y no ayudar a un grupo de forasteros contra una chica local que podría ser una criminal o no. A menos que puedan convencerle de que hay algún problema en la vieja propiedad Garsetti, es improbable que responda favorablemente a las peticiones de ayuda (Persuasión -20% o Derecho -20%).

El sheriff se verá involucrado si presencia un acto criminal cometido por Josephine, o si los investigadores pue-

den presentarle alguna evidencia (como un cadáver). En ese caso, Varley estará dispuesto a colaborar, aunque también quiere mantener cualquier acontecimiento misterioso al margen del público.

Ir preguntando por Muskrat Rapids hará dar con la localización de la vieja casa Garsetti. Sin embargo, después de ofrecer la dirección, las caras de los interlocutores de los investigadores se llenan de pronto de preocupación: “Por cierto, la señora Garsetti no ha sido vista por la ciudad desde hace casi dos semanas, es curioso. ¿No sabrán algo de la anciana dama que al sheriff le gustaría escuchar, verdad?”, preguntan, mirando con recelo a los investigadores. Futuras preguntas acerca de la misteriosa ausencia de la Sra. Garsetti tan sólo revelarán que nadie de la ciudad ha ido a la casa a comprobarlo; la intimidad es algo muy valorado por aquí.

Un anciano podría contarles la enrevesada historia de un hecho menos reciente: “Esa preciosa joven Josephine siempre fue un poco rara... con sólo verla se podía notar que era malvada. Se largó de aquí tras terminar el instituto, y después estuvo tonteando con casi todos los hombres de la ciudad. Andaba metida en líos con algunos de los chicos más brutos cuando se hizo mujer. La mayoría agradece que se marchase a Boston o a dondequiera que se fuera. La cosa es que no era como el resto de personas que hay por aquí”.

Los extraños

Crater ha enviado a dos de sus hombres hasta aquí para recuperar la Piedra Oscura, un objetivo que no han cumplido debido a los tótem mágicos de hueso de Garsetti. Tienen órdenes de esperar en la ciudad a que aparezcan los investigadores.

Ambos son de la costa este, van vestidos con trajes a rayas y sombreros, y no pasan desapercibidos entre los lugareños. Si los investigadores permanecen algún tiempo en la ciudad, seguro que esta pareja les llama la atención.

Los dos gángsteres ya han visitado la casa de Garsetti pero cuando intentaron aproximarse al lugar se vieron invadidos por un incomprensible temor y huyeron. Enfadados, llamaron a su jefe y le mintieron, diciéndole que estuvieron en el lugar y que no encontraron nada, ni a la mujer ni a la piedra. El enfurecido y disgustado Crater, sabiendo que los investigadores aparecerían antes o después, les dijo a sus dos muchachos que se quedasen allí y vigilasen a los personajes. Tienen orden de no interferir con los investigadores hasta que tengan la Piedra Oscura en su poder. Cuando la tengan en sus manos se supone que la pareja de gángsteres se la ‘sacarán de encima’ y volverán a Boston.

Los dos matones seguirán a los investigadores hasta la casa y observarán sus acciones desde distancia segura. Si los investigadores arrancan uno de los tótem de hueso, el campo protector quedará roto. Los gángsteres serán conscientes de ello, dándose cuenta repentinamente de que ya no temen al lugar, y podrán optar por acercarse más.

Chuckie la rata

FUE 13	CON 14	TAM 12	INT 13	POD 12
DES 15	APA 12	EDU 8	COR 40	PV 13

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4
Patada 35%, daño 1D6+1D4
Pistola .45 75%, daño 1D10+2

Habilidades: Charlatanería 65%, Conducir automóvil 65%, Esquivar 55%, Ocultarse 75%, Vaciar bolsillos 65%.

Gran Al

FUE 17	CON 16	TAM 17	INT 8	POD 10
DES 10	APA 10	EDU 6	COR 30	PV 17

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+1D6
Cabezazo 75%, daño 1D4+1D6
Pistola .38 45%, daño 1D10

Habilidades: Conducir automóvil 45%, Esquivar 35%, Ocultarse 65%.

LA PROPIEDAD DE GARSETTI

Siguiendo lo descubierto en la ciudad, los investigadores se ven a sí mismos en una estrecha carretera poco utilizada con ambos lados llenos de árboles, maleza y setos. La casa de Garsetti está rodeada por setos descuidados y unos cuantos robles.

La barrera de tótem de hueso

Una tirada de Descubrir -30% revela la presencia de uno de los tótem de hueso ocultos entre los setos, camuflados cuidadosamente con hojas y ramas. Sus bases están hundidas en la tierra y resisten ser arrancados con FUE 18.

Hay cuatro de estos poderosos objetos escondidos entre los setos y árboles que rodean la casa Garsetti. Están localizados en los cuatro puntos cardinales y fueron erigidos por Josephine empleando el conocimiento que le proveyó La Cosa Que Cuelga En El Vacío.

Cada uno de los tótem, que recuerdan a pequeñas figuras vagamente humanas, tiene entre 0,60 y 1,20m de altura y está compuesto de huesos roídos. Los huesos están unidos unos a otros con extraños materiales que incluyen cáñamo, tendones, trapos con nudos, intestinos secos y una sustancia adhesiva inidentificable que emite un nauseabundo olor. Un examen de los tótem lleva a los investigadores a descubrir estos inquietantes detalles y requiere una tirada de COR 0/1.

El campo de protección creado por los tótem es efectivo sólo contra Crater y sus acólitos. A pesar de que el campo es invisible, el uso de recursos como el Polvo de Ibn-Ghazi revela el área de protección como una zona oscura.

Pozo seco: Este viejo pozo de ladrillo al sur de la casa ha sido cubierto con pesados tablones carcomidos de madera (FUE 8). Dentro huele a carne podrida. El cuerpo de la madre de Josephine yace en el fondo. Tiene el cuello cortado y lo que era su cara todavía denota signos de los mordiscos infligidos por su loca hija. Si alguien descende por el pozo y halla el cadáver perderá 1/1D4 puntos de COR.

Josephine Garsetti

A menos que el Guardián tenga otra idea, Josephine se esconde dentro de la casa, observando sigilosamente a los investigadores desde una ventana con cortinas. Se trata de un oponente peligroso, aunque probablemente podrá ser doblegada por la mayoría de grupos de investigadores. No se enfrentará a un grupo armado pero unos investigadores obstinados deberían ser capaces de dar con ella y poner fin a sus depravadas actividades. Siempre lleva consigo la Piedra Oscura y jamás se separará de ella voluntariamente.

Josephine tiene poco más de 1,50m de alto, pelo castaño claro, ojos azules y es de figura delgada. Sus ropas son a la última moda y muestran parte de su provocativa decadencia.

Josephine lanzará el hechizo Ahogar mente sobre los investigadores que descubra dentro y alrededor de la casa, luego cogerá a Andrew y se ocultarán en los bosques de las inmediaciones esperando a que se marchen. Al arrastrar al casi inconsciente Andrew por la hierba deja un rastro de vegetación aplastada. Una tirada de Seguir rastros permite a los investigadores descubrirlo y seguirlo al interior de los

bosques. Si lo siguen, Josephine empleará hechizos más potentes (como Drenar juventud) en un intento por alejar a los persistentes investigadores.

Si los investigadores encuentran a Andrew y lo sacan de la casa sin toparse con la villana, Josephine se esconderá en los bosques hasta que se vayan. A menos que le den caza y la detengan, después de unos días, sale de su escondite, rapta al primer hombre que vea y completa el ritual "Asunción de la noche".

La casa está sufriendo de abandono, tornándose gris bajo la pintura desconchada. La puerta trasera está claveteada con clavos del diez, otorgándole una resistencia de FUE 22; la puerta delantera está cerrada. Una tirada de Descubrir en la puerta trasera hace notar los clavos, así como que la madera que los alberga ha sido recientemente astillada, lo cual indica que los clavos no se pusieron hace mucho.

La puerta delantera rechinará y crujirá al abrirse a menos que se tenga éxito en una tirada de Discreción. La puerta se abre a un largo vestíbulo lleno de percheros; un abrigo de mujer cuelga de uno de ellos, y una tirada de Descubrir detecta un sombrero de hombre en una esquina.

Sala de estar: Como en el resto de la casa, una capa de polvo lo cubre todo. La casa, a pesar de estar bien amueblada, parece muy descuidada.

Comedor: Contiene una mesa de madera noble y seis sillas con reposabrazos. Un lugar de la mesa ha sido limpiado y se mantiene así.

Almacén: Contiene algunas piezas de mobiliario, aparentemente en espera de ser reparadas, y muchas cajas con ropa vieja.

Cocina: Está cubierta de desechos recientes incluyendo comida desperdigada, latas de verduras en conservas medio vacías y platos sin lavar. Varios platos han sido fregados, y se ha colocado comida no percedera en una estantería sobre el fregadero.

Dormitorio de Josephine: Ésta es la única habitación de la casa que muestra algún signo de mantenimiento. La cama parece haber sido utilizada y está sin hacer. Hay unas cuantas manzanas frescas en una bolsa de papel en el suelo. Un armario contiene estilizadas ropas de mujer.

Oculto bajo la almohada hay una copia de *Escrituras del Valle Riven*.

Habitaciones para invitados: Los dormitorios de la cara norte suelen estar desocupados pero Josephine tiene invitados. Los dormitorios este y oeste tienen inquilinos mientras que la del medio está amueblada aunque vacía.

La del oeste es la celda de Andrew. A menos que Josephine le haya sacrificado en el ritual Asunción de la noche, aquí es donde los investigadores encuentran a Andrew Keetling. Está atado, amordazado, humillado y hambriento. Durante las dos últimas semanas ha yacido sobre sus propias heces y ha sido alimentado infrecuente y escasamente. Sus puntos de vida están reducidos a 6 y se encuentra temporalmente loco.

El dormitorio este parece estar vacío pero después de



Josephine Garsetti

unos segundos de haber abierto la puerta, el techo empieza a temblar y combarse silenciosamente de un modo totalmente antinatural. Una luz sobrenatural descende al interior de la habitación. Todo investigador que mire hacia arriba presencia una visión desgarradora. El techo, aparentemente sólido, se abre para revelar un campo de colores en el que puede verse un punto diminuto, que se acerca gradualmente. Un fuego verde y parpadeante danza sobre la superficie de la cosa, oscureciendo su naturaleza y su forma.

Los investigadores tienen que tirar COR. Si fallan, se quedan atontados, incapaces de moverse y observando el lento avance de La Cosa Que Cuelga En El Vacío. Una vez se aproxima hasta el punto de poder ser vista con claridad (esto lleva 3 saltos), tendrán que volver a tirar COR por verla. Un investigador que esté en posesión de la Piedra Oscura no se ve del todo afectado y puede contemplar el avance de la figura sin efecto aparente.

Los que pasasen la tirada podrán actuar. La entidad no manifiesta ataques físicos, pero emana cierta sensación de amenaza. Cualquiera que no esté estupefacto por la visión de la figura avanzando puede huir, pudiendo llevarse arrastrando consigo a sus menos afortunados colegas. Como alternativa, cualquier hechizo que cree una pared o barrera mágica salvaría a los investigadores del escrutinio de La Cosa Que Cuelga En El Vacío. La efectividad de estos hechizos queda a discreción del Guardián.

Si los investigadores no actúan, aquéllos que se quedasen estupefactos se ven incapaces de apartar la mirada. El campo de colores se expande en todas las direcciones, envolviéndoles hasta

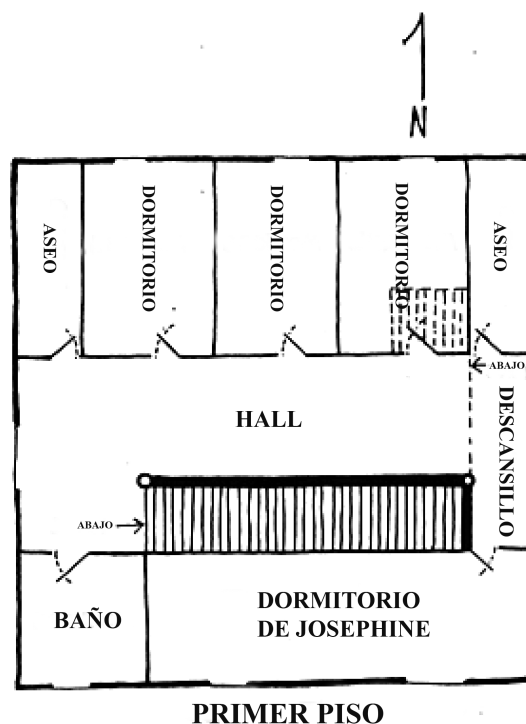
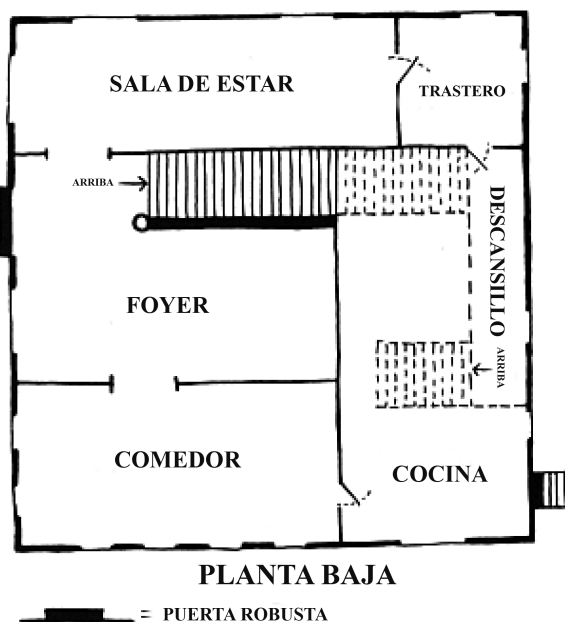


Andrew Keetling



La Cosa Que Cuelga En El Vacío

CASA DE GARSETTI



encontrarse en una cumbre rocosa. Debajo hay sombras arremolinándose; arriba sólo el caos y la entidad.

Colgando sobre las cabezas de los investigadores se encuentra algo vagamente humano, de color oscuro pero envuelto de luz. A aquéllos de escasa cordura les parece algo terrorífico; a los demás les parece una masa sin vida de piedra o cristal. Hasta para los individuos menos cuerdos puede parecer un inocente recién nacido colgando y acurrucado entre la luz. Para los que tengan una Cordura extremadamente baja, la forma es clara y enloquecedora; es una mezcla cacofónica de caras retorcidas a escasos centímetros de los ojos horrorizados del investigador.

Los investigadores anonadados ante la visión de la entidad se encuentran en grave peligro. Si La Cosa Que Cuelga En El Vacío puede superar sus puntos de magia en la Tabla de resistencia, las almas de los investigadores se unirán a la retorcida masa de rostros gimoteantes y se perderán para siempre. Cada intento le cuesta 5 puntos de magia. Continuará absorbiendo almas hasta que no queden investigadores o hasta que no le queden puntos suficientes de magia.

La Cosa Que Cuelga En El Vacío succionará las almas de todos los investigadores inmovilizados. A los no afectados les parece que la escena transcurre en unos diez segundos, y luego la entidad desaparece. Los investigadores ignorados por la entidad pueden esperar a que ésta se vaya, momento en el cual el mundo real se reforma en torno a ellos.

EL DESTINO DE LA PIEDRA OSCURA

Si los investigadores se llevan la piedra más allá de la zona protegida por los tótem o matan a Garsetti, los dos matones de Crater entran en escena. Les dirán a los investigadores que están allí para recoger la piedra de su jefe y ofrecerles 2.500\$ en metálico, que han traído con ellos con este propósito. Si rehúsan, los gángsteres intentan llevarse el objeto por la fuerza. En realidad no quieren problemas en estos bosques alejados así que evitarán el uso de más violencia de la necesaria. Les atarán antes que matarles, notificando a las autoridades locales de sus paraderos unas horas más tarde. Sin importar cómo obtuvieran la piedra, les entregarán los 2.500\$ prometidos.

Si los investigadores se deshacen de los dos matones y dejan Pennsylvania con la piedra, Crater envía a uno de sus "hijos" para detenerles. Este monstruo atacará en el momento más propicio; posiblemente durante la noche en alguna carretera desierta. No dudará en matarles pero cuando consiga la piedra se marchará. Si no tiene éxito en su intención, Crater enviará a más de estas criaturas para hostigar al grupo. Evitan la luz del Sol y únicamente se les verá por la noche o en lugares oscuros.

Esta criatura alta parecida a un hombre recuerda a Crater aunque su cabeza es angosta y de insecto, con mandíbulas curvadas que sobresalen del hocico. Hileras de ojos bulbosos van desde delante hacia atrás por toda la superficie

de la cabeza. Las membranas son translúcidas, de color lechoso y soportadas por largos “dedos de hueso” que salen desde la membrana en puntos finos y curvados.

Hijo de Crater (adulto)

FUE 17 CON 17 TAM 20 INT 7 POD 11
DES 15 PV 19 Movimiento 9/25 volando

Armadura: 10 puntos

Armas: Garras (2) 70%, daño 2D6
Mandíbulas 55%, daño 2D6+4

COR: 1/1D6.

Crater no confía en que sus dos matones consigan volver con la piedra a salvo y por eso envía a uno de sus ‘hijos’ a arrebatársela. Los gángsteres se defenderán admirablemente aunque el encuentro culminará con ambos muertos y con el ‘hijo’ volando de regreso a Boston. Los investigadores, mientras vuelven a Boston, podrían toparse con el coche abandonado de los gángsteres y descubrir los cadáveres mutilados (COR 0/1D3).

La asunción de la noche

Si los investigadores no le quitan la Piedra Oscura a Josephine Garsetti ésta se dará prisa en completar este ritual mágico. Es necesario un sacrificio para completarlo desde que comenzó hace meses con el primer sacrificio cometido por la Noche Silvana. Si Andrew Keetling se encuentra todavía cautivo, él será la víctima. Si fue rescatado por los investigadores, Josephine atraerá a uno de los hombres de Muskrat Rapids hasta su casa y le sacrificará. Este sacrificio ha de llevarse a cabo por la noche y, una vez completado, La Cosa Que Cuelga En El Vacío empezará a invadir los sueños de los durmientes en Muskrat Rapids.

Más de cien personas se verán afectadas por La Cosa Que Cuelga En El Vacío y, volviéndose locas en sus sueños, se embarcan en una noche de terror. Estos individuos matarán a sus familias mientras duermen y luego saldrán a la calle para masacrar a víctimas sin ton ni son. La Cosa Que Cuelga En El Vacío se dará un festín con estas almas masacradas.

Los investigadores, si se encuentran por la zona, no son afectados por la locura, pero tienen que sobrevivir a una noche caótica. Son atacados por locos en sus habitaciones, en las calles o en sus coches. Vivir esta noche de terror les costará 1D6 puntos de COR. Si están fuera de la ciudad en ese momento se enterarán por los periódicos perdiendo 1D3 puntos de COR si se dan cuenta de que fue culpa suya en parte.

Josephine Garsetti será una de las maníacas asesinas abatida a tiros por los fieles ayudantes del sheriff. Si muere de este modo dejará la Piedra Oscura en su casa, posiblemente tirada en el fondo del pozo. Puede que Crater la coja antes que los investigadores.

Los efectos del ritual sólo duran una noche. Para que vuelva a suceder se requiere la ofrenda de 100 puntos de POD a la piedra a través de sacrificios humanos.

PARTE TRES: LOCALIZANDO A CRATER

Lo más probable es que Crater recupere la piedra. La entidad le ha visitado en sueños y se ha trasladado a un dormitorio de la primera planta de su mansión. Ahora le dirige para realizar otros sacrificios humanos como los de Garsetti. Quiere volver a deleitarse con el festín de la Asunción de la noche, mas en esta ocasión con las almas de Boston. Incluso

si los investigadores han conservado la piedra puede que quieran visitar la casa de Crater por mera curiosidad, o venganza tal vez. También podrían querer una copia de *El reino de las sombras* con el fin de saber más sobre la Piedra Oscura. Si no se da ninguno de estos motivos, véase la siguiente sección.

Otra persona desaparecida

Tras retornar a Boston los investigadores se encuentran con Bobbie, la *flapper* que vieron y con la quizás hablaron en El club del marinero. Les dice que una de sus amigas ha desaparecido (el Guardián debería contarles que recuerdan a la amiga de Bobbie de su visita al club). Afirma que su amiga, en una apuesta, se metió en la habitación trasera del club y no volvió a salir. Le preguntaron al *barman* pero dijo que no la había visto y que se marcharan. La policía no ha podido serles de ayuda y creen que le ha ocurrido algo terrible a su amiga.

Encontrar a Crater

Dar con la localización exacta de la mansión de Crater no debería ser difícil. Su dirección es conocida tanto por la policía como por la prensa. Randolph Smith, el *barman*, se lo revelará a los investigadores a cambio de 100\$. Seguirle hasta su casa desde el club es otra posibilidad.

LA MANSIÓN DE CRATER

La casa de Crater está localizada en la línea costera de Massachusetts a varios kilómetros al norte de Boston; una casa ruinosa de dos plantas sobre una colina orientada al mar. Los terrenos están desatendidos y los arbustos y jardines están muy crecidos. Gruesas enredaderas oscuras trepan por la casa. Un observador se da cuenta de que una de las habitaciones de la primera planta tiene la ventana entablada.

Planta baja

Recibidor: La puerta delantera suele estar abierta. Si Crater se encuentra en casa en el momento de la visita de los investigadores, puede verse su voluminosa capa colgando de un perchero junto a la puerta. El interior de la casa está incluso en peores condiciones que el exterior. Los muebles están volcados y aplastados, la pintura desprendida y las cortinas rasgadas. En los últimos meses Crater casi ha perdido la cabeza y la condición de su hogar, así como sus acciones, son el reflejo de ello.

Si Crater llega a enterarse de que los investigadores están invadiendo su casa enviará a un miembro de su prole para que les espere y les reciba. La criatura atacará inmediatamente a todo aquél que entre por la puerta. Si los investigadores entran por otro lugar serán localizados en unos minutos. Si el grupo es numeroso, y el Guardián así lo desea, Crater puede enviar a uno de sus ‘hijos’ adultos.

Hijo de Crater

FUE 16 CON 16 TAM 22 INT 8 POD 12
DES 13 PV 19 Movimiento 9/25 volando

Armadura: 10 puntos.

Armas: Garras (2) 70%, daño 2D6
Mandíbulas 55%, daño 2D6+4

COR: 1/1D6.

Comedor: Esta habitación contiene una larga mesa de madera con uno de los extremos hecho añicos. Varios marcos sin pinturas cuelgan torcidos en las paredes. Si alguien roza la mesa lo más mínimo, se viene abajo y cae al suelo provo-

cando un ruido que alerta a Crater.

Cocina: Al entrar a esta habitación los investigadores son asaltados por un terrible hedor. Hay carne podrida esparcida por todos lados y una especie de excrementos inidentificables.

Despensa: La puerta está cerrada con un candado y abrirlo requiere una tirada de Cerrajería (asumiendo que tienen las herramientas adecuadas). La puerta así cerrada tiene FUE 16. Las ventanas están entabladas, dejando pocos huecos. Durante el día los rayos de sol penetran en la habitación. Dentro se encuentra un Hijo de Crater en posición fetal en la esquina sureste, y se requiere una tirada de Descubrir para identificarle como una criatura animada. Si los investigadores entran en la habitación la criatura responde atacando después de dos asaltos.

Celda: La puerta oeste de esta habitación está cerrada con un candado. Las ventanas tienen rejas negras. Hay grilletes en las paredes. El candado puede abrirse empleando Cerrajería. Si prefieren forzarlo, tiene FUE 18. Los grilletes tienen FUE 28 pero pueden ser abiertos con Cerrajería +15. Todo investigador raptado por Crater se hallará aquí encadenado. Cada hora que pase bajo el “cuidado” de Crater y sus retoños al prisionero se le sustrae 1 punto de INT hasta llegar a 2, momento en el cual empieza a perder POD. Una vez el POD llega a 2 el prisionero queda reducido a una ciega cáscara sin alma irrecuperable mediante la medicina de los años 20. Examinar al prisionero revela numerosas perforaciones formadas por miles de agujeros diminutos que no sangran. Estas áreas están completamente entumecidas y no pueden volver a usarse hasta 1D6 meses después del rescate.

Hasta que un prisionero no alcanza el punto de no retorno (cuando su POD llega a 2) las características pueden recuperarse a razón de 1D3 puntos por mes ingresado en una institución médica. Las características afectadas no pueden ser regeneradas más allá de su puntuación original -2.

Primera planta

Trastero: La mayor parte de lo que hay en esta habitación parecen ser cajones de embalaje rotos. La escalera de mano que conduce al ático está suspendida entre dos vigas cerca del fondo. Una búsqueda cuidadosa o una tirada de Descubrir revelan la presencia de esta escalera.

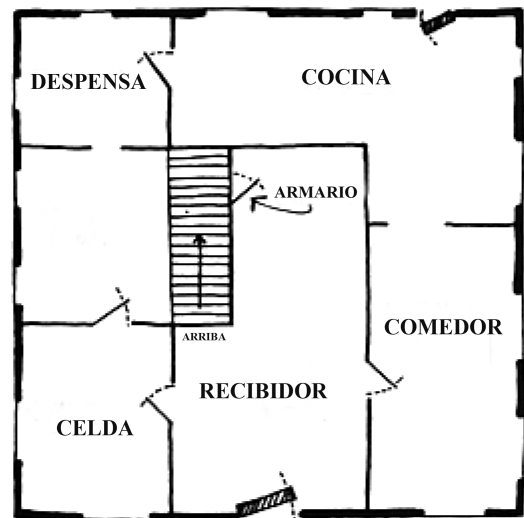
Si los investigadores pasan algún tiempo aquí pueden encontrar entre las cajas y contenedores vacíos uno cuya etiqueta indica que era de un envío dirigido a la Universidad Miskatonic. La etiqueta también establece que la entrega procede de Francia (es el contenedor que contenía la piedra).

Habitación vacía: Parece haber sido en alguna ocasión un dormitorio para invitados pero ahora carece de muebles. Si Crater ha “invitado” a La Cosa Que Cuelga En El Vacío a su casa, se encontrará aquí manifestándose como ya se ha descrito.

Habitación de la esposa de Crater: En este lúgubre dormitorio es donde Crater ha metido a las mujeres que ha ido atrayendo últimamente a su casa: jóvenes raptadas y utilizadas para sus terribles propósitos. Su pareja actual descansa sobre la cama, atada y amordazada. Sus pies y manos han sido amputados para evitar que escape y sus muñones han sido cuidadosamente cauterizados (COR 1/1D2). Los investigadores se dan cuenta de que la mujer parece estar embarazada.

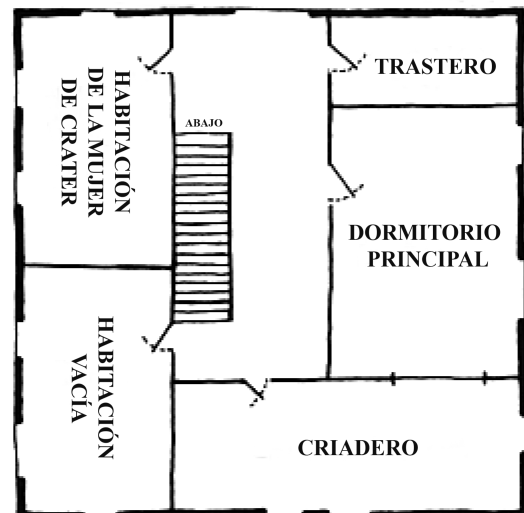
Ésta es la amiga de Bobbie, la chica por la cual pudieron haber sido preguntados los investigadores. Se ha vuelto completamente loca y si le desatan y le destapan la boca, empezará a gritar, a babear y a lloriquear incesantemente. No puede aportarles información.

CASA DE CRATER

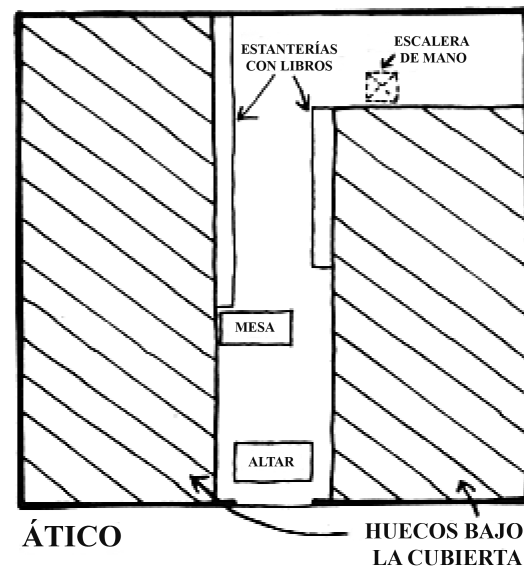


PLANTA BAJA

PUERTA ROBUSTA



PRIMERA PLANTA



ÁTICO

HUECOS BAJO LA CUBIERTA

Esta pobre joven ha quedado embarazada de Crater y dará a luz a una horda de su prole. De hecho, la excitación de ser rescatada por los investigadores es tal que sufrirá los primeros dolores de parto. De pronto empieza a estremecerse y asfixiarse, y después cae al suelo, retorciéndose de agonía. Mientras los investigadores miran, su vientre palpita. Luego, con un chillido, da a luz a una docena o más de crías del gángster: cosas pequeñas como insectos, que se abren camino a mordiscos desde el útero para escabullirse por el suelo y desaparecer entre las grietas y fisuras. Los testigos pierden 1/1D8 puntos de COR.

Criadero: La puerta de esta habitación es más pesada que las demás de esta planta y está cerrada con un candado bastante grande. La puerta tiene FUE 18. En esta habitación es donde Crater pretende contener y alimentar a los nacidos de sus desafortunadas 'esposas'. Si la fuerzan, seis figuras, del tamaño de perros, se retiran a las oscuras esquinas. Si entran, los 'hijos' atacarán y perseguirán al grupo hasta el pasillo, e incluso hasta la planta baja y el exterior, para acabar con ellos.

Estos 'hijos' son formas inmaduras del monstruo que los investigadores podrían haber conocido ya. Poseen el aspecto general de bebés pero con un examen de cerca se dan cuenta de que sus cuerpos son de hueso blanco y con zonas quitinosas relucientes en sus pechos y espaldas. Sus 'caras' son caparzones quitinosos con bultos y arrugas que recuerdan a los rasgos humanos. Por cada 5 puntos de FUE, asúmase que la criatura tiene un apéndice extra que culmina en un garfio de hueso, y le provee de un ataque más.

Hay una ventana de observación de cristal grueso en una de las paredes. A través de ella los investigadores pueden ver una butaca y, más allá de ésta, el interior del dormitorio principal.

Hijos de Crater (juveniles)

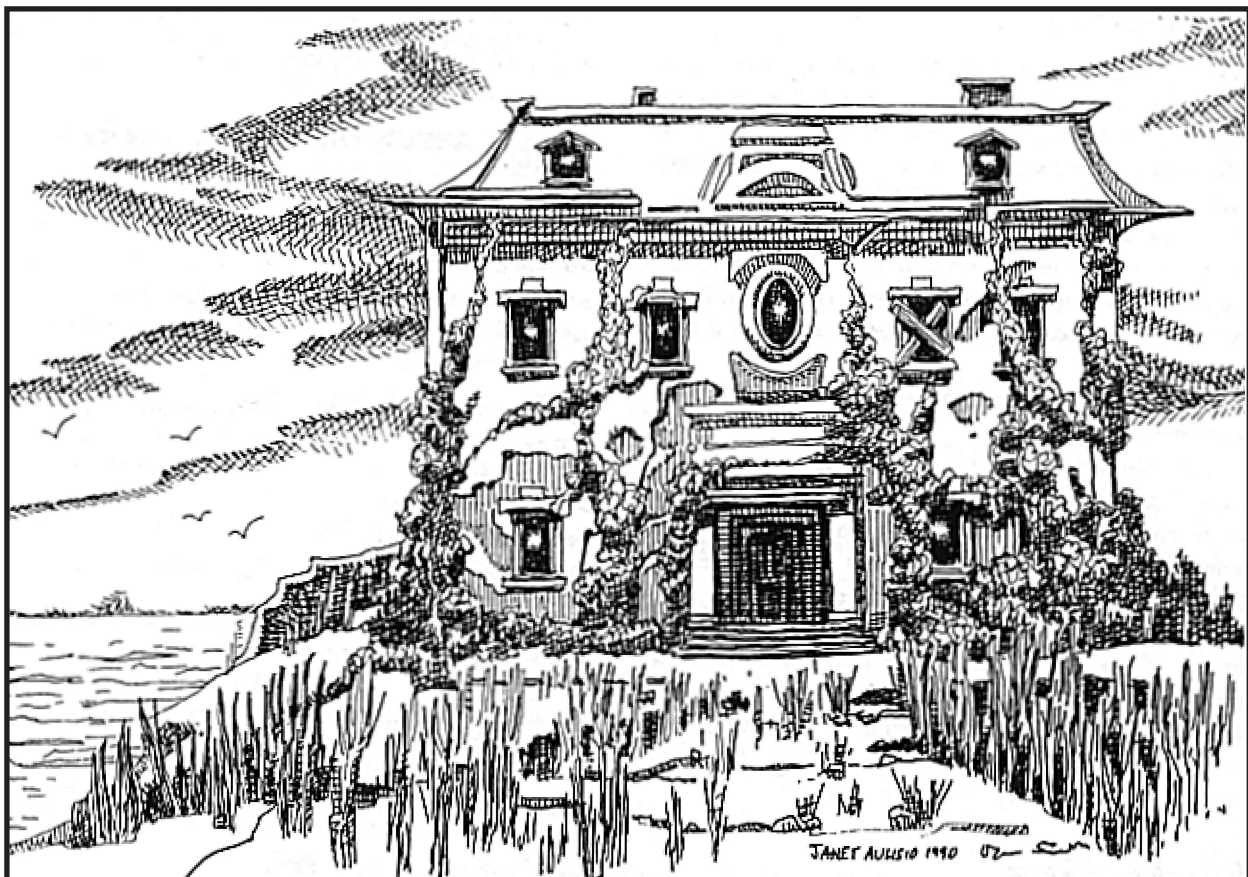
	1	2	3	4	5
FUE	12	10	15	11	15
CON	15	8	16	10	13
TAM	6	8	7	6	5
INT	5	8	6	4	7
POD	10	17	17	16	16
DES	14	11	15	10	6
APA	5	4	3	1	3
PV	11	8	12	8	9
Armadura	4	4	4	5	5
Ataques	50%	50%	50%	50%	50%
Daño	1D4x2	1D4x2	1D4x3	1D4x2	1D4x3
Movimiento	4	4	4	4	4

COR: 1/1D8

Dormitorio principal: Éste es un dormitorio normal excepto por la gruesa ventana de observación en la pared occidental.

Ático

Estanterías con libros: Contienen muchos libros, la mayoría son libros de cuentas relacionados con los negocios ilícitos de Crater. A partir de ellos podría compilarse una lista de los clientes de Crater la cual la policía estaría encantada de tener en sus manos. También hay muchos libros de ocultismo, la mayor parte sin utilidad, pero dos de ellos con significado: el primero es *Cavilaciones de la bruja blanca* de Olga Hatcher, el cual incrementa la habilidad de Ciencias ocultas en un +6% si se estudia durante 2 semanas. Otro libro, *Rituales del nuevo mundo*, ofrece un +2% y requiere sólo una



La mansión de la locura

noche para leerlo. También en esta estantería, encuadrada con pasta de trigo y tiras de yeso, se encuentra una copia de la edición de Golden Goblin Press del *Cultos inconfesables*. Desafortunadamente, la mayoría de sus páginas se han perdido. Su Plus a Mitos de Cthulhu es de +3%, su Multiplicador de hechizos es de x1 y la pérdida de COR es de 1D2/1D4. Si Crater está en casa sus copias del *Libro de Eibon* y *El reino de las sombras* también estarán aquí.

Mesa: Crater lleva a cabo la mayor parte de su estudio en este escritorio. Los investigadores pueden encontrar aquí las notas traducidas de Crater a partir de *El reino de las sombras* (véase **Ayuda Mansión 5**). En el cajón se encuentra el inventario de los bienes que se supone debían ser enviados a la Universidad Miskatonic. En él se lista la Piedra Oscura, el *Libro de Eibon* y muchos otros libros y objetos de menor interés. Estos objetos pueden hallarse buscando por la mansión de Crater.

El más terrible descubrimiento será un diario de los experimentos de reproducción que Crater ha estado llevando a cabo en la planta baja las últimas semanas. Aquí se incluyen los periodos de gestación (dos días), promedio de fertilidad (más del 90%), crecimiento (en 8-10 días) y la vida media de sus crías (menos de dos semanas). El libro también contiene diagramas e informes de disecciones realizadas tanto sobre sus crías como sobre sus desventuradas 'novias'. Estudiar este libro en detalle durante 1 semana, añadirá un +5% a Mitos de Cthulhu y costará 1D6 puntos de COR.

Si Crater se encuentra en casa, la Piedra Oscura estará en uno de los cajones.

Altar: La única ventana del ático mira al mar y a un vasto altar de piedra, la imperfecta intentona de Crater por reconstruir algo descrito en un libro. El altar está oscurecido por restos de sangre. Si Andrea Pentargon ha sido asesinada, su cabeza estará encima del altar, clavada sobre una púa de hierro, podrida e infestada de gusanos (COR 1/1D4). Amon-tonados en la base hay despojos, huesos en estados diversos, tiras de carne y partes de cuerpos. También hay restos de las 'novias' de Crater, sacrificadas por el gángster loco en sus fútiles intentos por volverse normal.

Estrategias de Crater: Crater no permitirá que los intrusos queden sin castigo. Después de descubrir a los investigadores en su casa, hay un 50% de probabilidades de que les ataque inmediatamente, utilizando primero hechizos hasta perder todos sus puntos de magia. Si el Guardián así lo prefiere, Crater permite a los investigadores escapar y después envía a un número suficiente de sus 'hijos' adultos para atacarles en sus casas.

CONSECUENCIAS Y RECOMPENSAS

Si los investigadores rescatan a Andrew Keetling, ganan 2D6 puntos de COR; si también matan a Josephine o evitan de algún modo que lleve a cabo la Asunción de la noche recompénsales con 1D6 puntos más. Si Andrew es sacrificado en el ritual, ello les cuesta 2D4 puntos de COR.

Los investigadores pueden querer capturar a Josephine con la intención de sanar su locura. Demostrará ser incurable y sus sueños estarán plagados por La Cosa Que Cuelga En El Vacío. El intento les aportará 1D3 puntos de COR por capturarla viva.

Si los investigadores se las arreglan para eliminar a Zeke Crater, prémialos con 1D10 puntos de COR.

Si los objetos que pertenecen a la Universidad Miskatonic son entregados, no reciben dinero pero sí una placa con sus nombres junto a los objetos en el museo de la universidad.

Si rescatan a Keetling puede ser (80%) que se les recompensen sus esfuerzos con 1.000\$ por cabeza. Si siguen recopilando información acerca de Keetling, tras unas seis semanas ven el anuncio en el *Boston Globe* de su enlace con Madelaine DuMort.

ESTADÍSTICAS

ANDREA PENTARGON, informante de la policía

FUE 6	CON 10	TAM 7	INT 13	POD 9
DES 15	APA 16	EDU 14	COR 30	PV 9

Habilidades: Buscar libros 40%, Charlatanería 65%, Ciencias ocultas 35%, Conducir automóvil 30%, Mitos de Cthulhu 6%, Seducir 65%.

ROGER CROSS, detective alcoholico

FUE 13	CON 15	TAM 14	INT 14	POD 11
DES 14	APA 7	EDU 12	COR 40	PV 15

(Su CON es 9 y sus PV son 13 a no ser que esté algunas semanas alejado de la cocaína y sobrio.)

Armas: Revólver .38 75%, daño 1D10
Puñetazo 80%, daño 1D3+1D4

Habilidades: Buscar libros 40%, Descubrir 65%, Discreción 45%, Vaciar bolsillos 60%.

EZEKIEL CRATER, señor del crimen local

FUE 18	CON 24	TAM 15	INT 14	POD 14
DES 12	APA 7	EDU 13	COR 0	PV 20
Movimiento	7			

Armas: Revólver .45 50%, daño 1D10+2
Garras (2) 70%, daño 2D8

Armadura: Su caparazón (piel) absorbe 8 puntos de daño por cada ataque.

Hechizos: Consunción y Signo de conjuración, más los contenidos en la Piedra Oscura.

Habilidades: Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 33%, Conducir automóvil 65%, Contabilidad 75%, Crédito 65%, Derecho 40%, Descubrir 65%, Farmacología 45%, Latín 25%, Mitos de Cthulhu 8%, Ocultarse 75%, Psicología 50%.

SHERIFF ANSON VARLEY, sheriff desinteresado

FUE 16	CON 14	TAM 16	INT 13	POD 10
DES 11	APA 9	EDU 12	COR 50	PV 15

Armas: Revólver .38 65%, daño 1D10
Escopeta .12 85%, daño 4D6/2D6/1D6

Habilidades: Conducir automóvil 65%, Derecho 65%, Descubrir 45%, Discreción 55%, Mascar tabaco 85%, Seguir rastros 75%.

CINCO FIELES AYUDANTES (todos idénticos)

FUE 14	CON 13	TAM 12	INT 11	POD 10
DES 11	APA 11	EDU 8	COR 55	PV 13

Armas: Pistola 40%
Escopeta 65%

Habilidades: Conducir automóvil 50%, Descubrir 35%, Discreción 30%, Seguir rastros 35%.

JOSEPHINE GARSETTI, artista y líder sectaria

FUE 10	CON 8	TAM 7	INT 17	POD 26
DES 12	APA 17	EDU 16	COR 5	PV 8

Si no está en posesión de la Piedra Oscura su POD es 16

Armas: Cuchilla 60%, daño 1D4

Hechizos: Ahogar mente*, Cortinas de encaje de Hish**,

Crear portal, Drenar juventud*, Fauces del Pandemonium**, Signo de conjuración.

* Hechizos contenidos en la Piedra Oscura

** Hechizos de Las Tierras del Sueño

Habilidades: Arte (Pintura) 90%, Buscar libros 45%, Ciencias ocultas 70%, Descubrir 50%, Mitos de Cthulhu 25%, Persuasión 65%.

ANDREW KEETLING, hombre de negocios de Boston

FUE 13 CON 14 TAM 10 INT 15 POD 7
DES 11 APA 14 EDU 15 COR 35 PV 12

Armas: Pistola 9mm 25%, daño 1D10
Bastón 45%, daño 1D6

Habilidades: Buscar libros 50%, Conducir automóvil 60%, Contabilidad 85%, Crédito 85%, Mitos de Cthulhu 2%, Regatear 75%.

LA COSA QUE CUELGA EN EL VACÍO, pesadilla viviente

FUE 25 CON 29 TAM Varía INT 21 POD 22
DES 31 PV 29 Movimiento N/A

Armadura: Ninguna, pero las armas físicas no pueden dañarle.

Ataques: Drenar alma

COR: 1D6/1D20.

HIJOS DE CRATER (adultos), prole horrenda

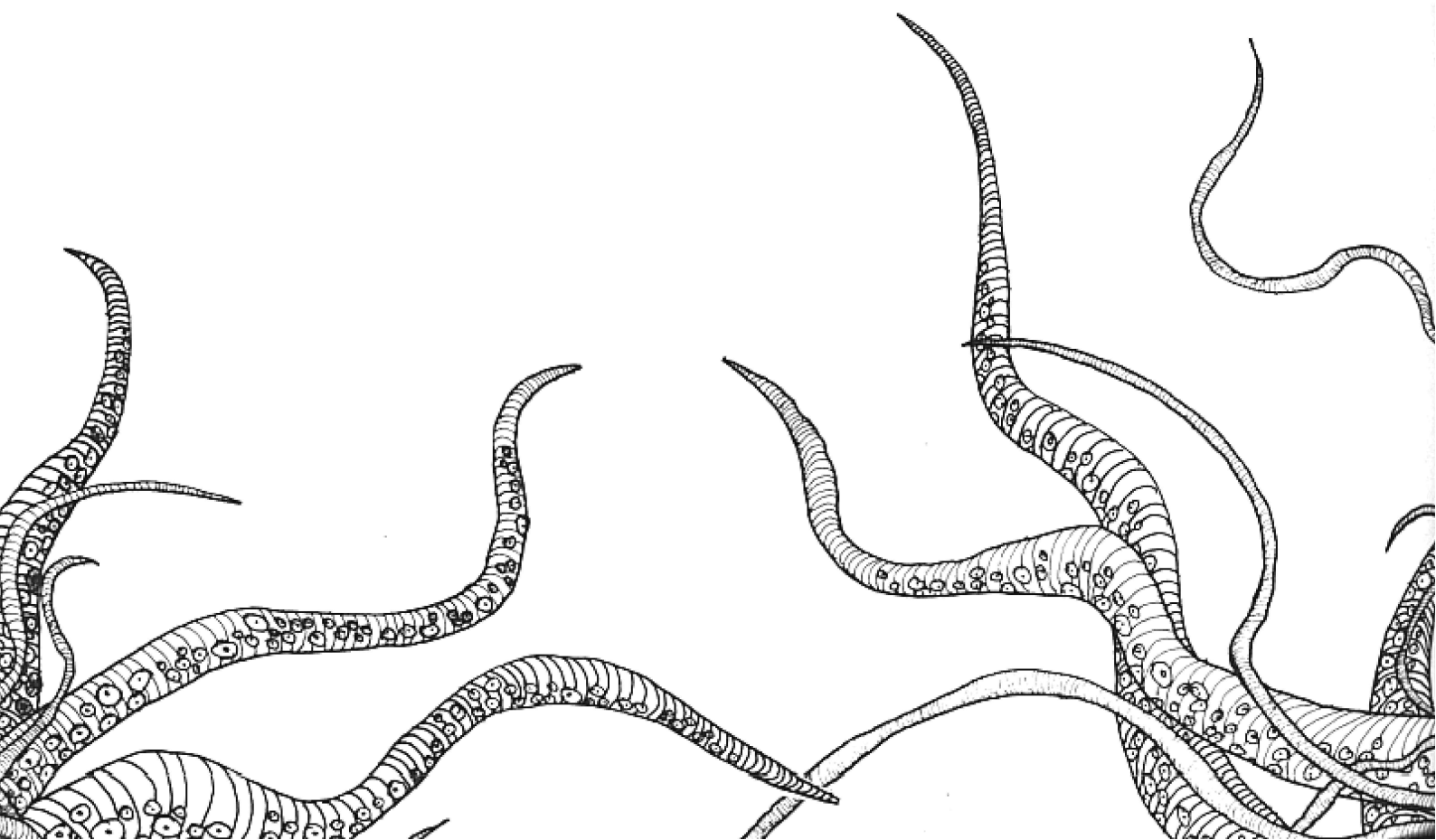
De entre 2,50 y 3,00m de altura, estas criaturas recuerdan vagamente a un insecto. Poseen cuatro miembros principales, y cuatro secundarios, a modo de apéndices culminados en grandes ganchos de hueso afilado. Los dos miembros principales que se encuentran cerca de la cabeza están equipados con quince dedos similares a ganchos. Las patas inferiores soportan la mayor parte del peso de las criaturas y terminan en zarpas independientes. La cabeza tiene franjas de bulbosos ojos gelatinosos y unas largas mandíbulas curvadas dotadas de gran fuerza. Tienen una amplias alas de aspecto delicado que aumentan mucho sus tamaños: las alas son como las de los murciélagos, pero las membranas son translúcidas y del color de la leche. Caminan sobre dos patas como los humanos, pero a veces utilizan también los apéndices secundarios como soporte suplementario.

Características	Tirada	Media
FUE	4D6+3	17
CON	3D6+6	16-17
TAM	4D6+3	17
INT	2D6	7
POD	2D6+6	13
DES	3D6+4	14-15
PV		17
Movimiento		9/25 volando

Armadura: 10 puntos por caparazón

Armas: Garras o ganchos (2) 70%, daño 2D6
Mordisco 55%, daño 2D6+4

COR: 1/1D6



Ayuda Corbitt 1

EMPRESARIO LOCAL MUERTO EN ACCIDENTE

Se ha tenido noticia hoy de que Theodore Corbitt, propietario de Corbitt Importadores de América, ha muerto víctima de un trágico accidente mientras se encontraba de vacaciones en India. Corbitt, en compañía de su hijo, Bernard, falleció en una caída cuando los dos viajaban por las altas montañas del Punjab.

De acuerdo con las autoridades, los dos estaban de excursión cuando se toparon con un grupo de bandidos de los que suelen frecuentar la zona. Mientras huían montaña abajo, el mayor de los Corbitt aparentemente perdió pie y cayó por un precipicio, lo que provocó su muerte. Su hijo se las arregló para escapar, salvándose finalmente. El cuerpo de Corbitt no ha sido aún localizado y las autoridades temen que pueda haberse perdido, posiblemente devorado por los perros salvajes que merodean por la montaña.

A Theodore Corbitt le sobreviven su mujer, Elaine, y un hijo, Beranrd. En este momento se desconoce si Bernard Corbitt se hará cargo de Corbitt Importadores.

(Fechado hace 14 años)

Ayuda Corbitt 2

VECINO ARRESTADO POR SACRIFICAR ANIMALES

La policía anunció hoy que un sospechoso ha sido arrestado por su conexión con la reciente ola de desapariciones de mascotas en el sudoeste de la ciudad. Aunque fue liberado más tarde por falta de evidencias, Randolph Tomaszewski está considerado el principal sospechoso en las recientes desapariciones de casi una docena de perros y gatos de los hogares y terrenos del vecindario en torno al Hospital Central. Tomaszewski es un empleado de dicho hospital, donde trabaja como celador.

Se recordará que muchas de las mascotas desaparecidas han sido encontradas después en parques, normalmente mutiladas o parcialmente devoradas. La protesta pública sobre las atrocidades ha sido contundente y la policía espera descubrir el rastro que les permita cerrar este caso.

(Fechado hace 3 meses)

Ayuda Corbitt 3b

ENFERMERA HOSPITALIZADA TRAS ACCIDENTE EN LA CASA DE UNA PACIENTE

Una enfermera profesional, la señorita Mona Dunlap fue admitida ayer en el Manicomio Central tras un accidente que tuvo lugar en la casa de una paciente. Su estado es grave.

La señorita Dunlap, contratada por los Sres. Corbitt para ayudar en el parto de la Sra., sufrió un ataque mientras intentaba salvar al bebé. El Sr. Corbitt regresaba de su oficina el miércoles por la tarde para encontrarse a la enfermera Dunlap inconsciente y a su esposa y su hijo muertos debido a complicaciones en el parto. Los doctores del manicomio afirman que la mujer aún no ha recuperado la consciencia y podría llevar algún tiempo conocer los daños.

(fechado hace 12 años)

Ayuda Plantación 2

DESCUBIERTOS, RITUALES VUDU

Una redada dirigida por el Capitán Pearson de la Policía de Charleston irrumpió en un ritual vudú que se celebraba en los pantanos al sur de Walterboro, propiedad de la familia Gist. Se interrumpió una ceremonia de adoración por parte de esclavos paganos. Todos los participantes en la primitiva ceremonia huyeron por el pantano. Muchos hombres del Capitán Pearson resultaron heridos en el asalto.

La policía descubrió parafernalia extraña, incluyendo espadas, banderolas con signos indescifrables y calaveras humanas.

- 6 de julio, 1825

Ayuda Plantación 1

DETECTIVE ASESINADO

El cadáver mutilado del detective de la Policía de Charleston Jasper Gallaway, que se hallaba en paradero desconocido, ha sido encontrado ayer a primera hora por un pescador local. El cuerpo fue encontrado bajo unos troncos de cipreses en el Río Edisto, al sur de la propiedad de Caleb Gist. El detective Gallaway había estado investigando unos rumores sobre cultos satánicos en Charleston. Llevaba varios días desaparecido. Una investigación de Virgil Trucks, Sheriff del Condado de Colleton, incluyó una búsqueda en el terreno de Gist, pero no dio ninguna evidencia acerca de la muerte del detective. El Sherrif Trucks ha declarado que cree que el detective debió de ser asesinado en Charleston y su cuerpo arrojado al río. El detective Gallaway estaba soltero y sus padres aún viven.

Ayuda Corbitt 3a

NECROLÓGICAS

CORBITT, Lynn Anne Meyers, 22 años. Falleció durante el parto, en su casa. Graduada en la escuela Pierpoint, la Sra. Corbitt estaba casada con un empresario local, Bernard Corbitt, desde hace dos años. El funeral de madre e hijo tendrá lugar el sábado por la tarde. Le sobreviven sus padres, Edward y Shirley Meyers, y su marido, Bernard Corbitt, presidente de Corbitt Importadores de América.

(fechado hace 12 años)

Ayuda Corbitt 4

DIARIOS DE CORBITT

Hay unas cuantas entradas de interés recogidas en estos cuadros; el Diario Uno es de hace catorce años y el Diario Catorce es del presente año. Las entradas no listadas son muy mundanas, con declaraciones como “No ha ocurrido nada hoy” o “Nueva entrega realizada por la tarde”.

Diario Uno

10 de Septiembre- Otro embarazoso lapso de memoria. Este diario debería ayudarme a combatir este problema.

13 de Septiembre- He conseguido la firma de mi madre para que me ceda la propiedad de Corbitt Importadores de América. Parece encontrarse bien en el asilo y espero que puedan darle el trato y la atención que necesita. Temo que su estado continúe disminuyendo rápidamente. La muerte de papá parece haber trastornado su mente. Si supiese mi papel en su muerte, aunque no me siento responsable en absoluto, estoy segura de que tendría que morir. Jamás comprendería el poder de mi nuevo señor, Ramasekva. ¡Tendría que haber experimentado aquellos instantes en la montaña cuando Él apareció en toda su horrible magnificencia! Me habló y me dejó su marca en mi pecho. Luego miró a mi padre y los dos formaron un mismo ser. Antes de devorarlo, le arrancó la cabeza de sus hombros...

29 de Octubre- He conocido a una joven encantadora en una reunión social, su nombre es Lynn Meyers. He quedado con ella la semana que viene. Mi señor, creo, la aprobaría.

12 de Diciembre- Tras emplear treinta horas en la ceremonia, he localizado a Ramasekva. Quiere un puente con el mundo, y precisa mi ayuda. He accedido. Mis estudios me han mostrado que Ramasekva es un extraño Asura, un demonio India. Se dice que los Asura son dioses antiguos, los únicos que gobernaban antes de la llegada de Shiva. Ciertas cosas tratadas en el libro de Wenn me han llevado a creer que podría estar relacionado con un ser llamado Voz-Sothoth.

Diario Dos

10 de Enero- Quiero casarme con Lynn y se lo he propuesto. Ella aceptó y hemos acordado que la fecha de la boda sea el 9 de Marzo de este año. Ramasekva me asegura que la fecha es la adecuada.

13 de Marzo- Habiendo retornado de nuestra luna de miel, Lynn y yo hemos decidido permanecer en la casa de mi familia. En Mayo, si todo va bien, Lynn me acompañará en mi viaje a Caylon para un nuevo suministro de hierbas de té. Este podría ser el último viaje fuera del país durante un tiempo. Un hombre que planea formar una familia debe echar raíces.

1 de Abril- He enviado a Lynn a visitar a su madre mientras preparo la ceremonia. No creo que todavía pueda entenderlo. Ramasekva me ha dicho que quiere una unión carnal. Demanda que la unión sea realizada con mi esposa. Tengo que esperar trece días, realizar otra ceremonia y volver a esperar. Ramasekva tomará mi lugar.

14 de Abril- Realicé la ceremonia esta mañana y Ramasekva acudió. Esperé en el sótano mientras él visitaba a Lynn durante muchas horas. Ella no parecía sospechar nada.

19 de Julio- Le he dicho a mi mujer que permanezca en la cama, ya que ha enfermado durante el embarazo, debo contactar con Ramasekva. Ha de parir en casa. Mi amo me ha instruido sobre cómo cuidar al niño como si fuese mío.

21 de Noviembre- ¡Horror y horrores! Mi vida está arruinada. La pobre Lynn atendía a sus labores cuando dio a luz y murió, a pesar de todo lo que hice por salvarla. La enfermera Dunlap entró en la habitación en un mal momento, y cuando vislumbró al niño, perdió la razón. En el intento de ayudarla puedo haber

Ayuda Caserón 5

A quien le pueda interesar,

Yo, Arthur Cornthwaite, en pleno uso de mis facultades, escribo esta declaración de los hechos acaecidos en la muerte de mis sirvientes y miembros de la expedición.

No hay tiempo para formalismos ni cuestiones legales. Debo hablar de la cosa. ¿Qué es la cordura cuando te topas con algo así? Creí haber huido de ella en aquel lugar verdoso, aquel templo maldito, de algún modo me ha seguido hasta aquí. Conozco las señales, no hay duda. Está conmigo. Es tan inteligente, tan terrible que...

¡MELODRAMA! ¡Eso es! ¡Notas para mí mismo en una casa vacía? Quienquiera que lea esto sabe, o sabrá, este hecho, pero lo que también debe saber es que tiene un punto débil muy simple, muy...

Ayuda Caserón 4

LOS DESAPARECIDOS- *La tribu que la jungla se tragó*, Thomas PRATT, 1913, Oxford (Inglaterra)

Resumen: El libro trata de una antigua tribu de Sudamérica cuya existencia es testimoniada por varias ruinas pero cuya desaparición permanece sin explicar. El libro se basa en leyendas de la tribu y en los descubrimientos arqueológicos. Pratt resalta el fervor religioso de la tribu y conjetura que podría haber sido exterminada durante una guerra religiosa. Hace mención especial de una “Gran cúpula”, representada en pinturas y grabados. Cree que se trata de una estructura de piedra real que probablemente sigue en pie, y que podría ser hogar de los últimos secretos de los desaparecidos.

descuidado a Lynn en un momento crítico. De todos modos, ella se ha ido y la culpa es sólo mía. Un segundo niño, un chico, nació muerto, y he arreglado un funeral para los dos. Al hijo de Ramasekva lo he escondido en el sótano. La cosa carece de miembros y parece tener dificultades al respirar. No creo que pueda vivir durante mucho tiempo.

25 de Noviembre- El funeral de Lynn y del niño tuvo lugar. Sus padres tenían el corazón roto y sentían pena por mí. Más tarde les consolé y les prometí permanecer en contacto.

26 de Noviembre- La ceremonia de Ramasekva me hizo entender al niño. Me dijo que la cosa viviría y que debo emplear los próximos diez años preparando el momento en el que me necesitaría. Cuando llegue la hora, he de equiparle para la vida en la Tierra. Debo proveerle de miembros y pulmones. No debo contactar con Ramasekva hasta que hayan transcurrido diez años y un día.

14 de Diciembre- He dado con alguien para que me ayude, un hombre llamado Randolph Tomaszewski. Trabaja en el hospital y me asegura que puede proveerme con las partes necesarias para los experimentos que preciso llevar a cabo en los próximos años. Se trata de un tipo desagradable pero necesito su ayuda. He acordado entregarle una pequeña cantidad de las drogas que quiere y, a cambio, intentará cubrir mis necesidades. Quizás mediante su asociación conmigo pueda convertirse en una persona mejor; parece irreligioso y amargado. La semana que viene me dará una vuelta por el vertedero y veré lo que mi cómplice ha podido conseguirme. Los experimentos son todo un desafío, pero confío en poder aprender, especialmente bajo la tutoría de mi señor Ramasekva.

Diarios del Tres al Doce

Nada de importancia para esta aventura se explica en este periodo. Los diarios cubren tres viajes a Oriente, adquisiciones de inusuales orquídeas y otras curiosidades botánicas, encuentros con viejos amigos, asuntos de trabajo y varias entregas mundanas. Los "experimentos" son ocasionalmente mencionados pero no profundiza en ellos.

Diario Trece

25 de Noviembre- La criatura crece, y el momento ha llegado. Iniciada la ceremonia con Ramasekva, me dijo que con la llegada de la primavera tendría que buscar nuevos miembros y órganos para adherirlos a la criatura (el tiempo de los experimentos ya ha pasado). Como la cosa todavía es joven, utilizaré los miembros y órganos de niños. Mis experimentos demuestran que la mayor parte de los trozos jóvenes se adaptan mucho mejor que los adultos. Las partes no aprovechables las utilizo para alimentarle. Ramasekva desea que el niño pruebe el sabor de tales cosas y dice que es la hora de que crezca.

Diario catorce

19 de Marzo- Tomaszewski dice que le pido demasiado y afirma estar teniendo dificultades para proveerme con miembros. Las necesidades de la criatura se incrementan y aumenté la potencia de la droga que le entrego, con la esperanza de mantener su cooperación. Temo sin embargo que la droga simplemente exacerbe su trastorno.

Debo admitir sentirme culpable (avivar sus falsas creencias no me parece correcto). Sin embargo, intentar explicarle la verdad sólo serviría para enturbiar su mente. Continuaré con la pantomima de creer en su "Amo". Valoro los servicios que me presta Tomaszewski por el riesgo que representan.

La mayoría de los órganos están ya colocados y ya he unido unos cuantos miembros. Mis años de experimentos están dando sus frutos.

28 de Marzo, 6 de Abril, 11 de Abril, 19 de Abril, 14 de Mayo, 25 de Mayo.- Estas fechas contienen manifestaciones como las anteriores. El crecimiento de la criatura aumenta el número de viajes al vertedero, para sorpresa (y placer) de Corbitt.

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Caserón 4

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Caserón 5

Ayuda Caserón 1

Hermanos Dodge
Abogados
14 Main Street, Gamwell
30 de Enero de 1925

Estimado caballero:

Me dirijo a usted debido a un amigo común. Como su abogado, estoy interesado en localizar al desaparecido D. Arthur Cornthwaite, y nuestro asociado mencionó su nombre reconociendo su habilidad en hallar personas desaparecidas, particularmente en casos similares al de D. Cornthwaite. Así pues me he tomado la libertad de contactar con usted.

Soy copropietario de una firma legal en Gamwell. D. Arthur Cornthwaite es uno de nuestros clientes, y como sus abogados poseemos ciertos documentos. Al parecer D. Cornthwaite se ha marchado sin notificarnos sus movimientos. Esto nos pone en el dilema de cómo emplear su propiedad sin su autorización para materias tales. Nos gustaría localizar a D. Cornthwaite, y saber lo que desea hacer con respecto a esta materia, o mejor aún que contacte con nosotros. Si D. Cornthwaite, Dios no lo quiera, ya no se encuentra entre nosotros, necesitaríamos igualmente alguna evidencia para pasar a proceder con su Voluntad y Testamento. Ojalá ésta sea una contingencia innecesaria, pero hay que considerar esta posibilidad debido a la misteriosa marcha de D. Cornthwaite.

Espero que se encuentre plenamente disponible para recibir su inmediata atención, y nos agradecería invitarle a asistir a una entrevista en nuestras oficinas tan pronto como sea conveniente, para discutir tanto los detalles de la situación como sus honorarios profesionales.

Esperando una pronta respuesta,
Suyo sinceramente
Walter Dodge

Adjunto: artículo de "La Gaceta de Gamwell"

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Caserón 1

Ayuda Psiquiátrico 8

Recorte de periódico encontrado en la oficina de Brewer

EL CAIRO – Un inusual hallazgo arqueológico fue transmitido hoy por la expedición Huntsford. Operando a unos treinta kilómetros al oeste del Valle de los Reyes, la expedición ha sacado a la luz las ruinas de un templo y varias estatuas colosales. Se sospecha que este hallazgo pudiera responder a un número de cuestiones sobre la historia egipcia.

Una de las primeras piezas descubiertas fue una estela rota erigida originalmente en honor a la princesa Annephis. Desconocida hasta ahora, Annephis, en torno al 1400aC, aparentemente fue la responsable de la aplastante derrota de un enemigo que por aquel entonces amenazaba a los egipcios. El enemigo no se encuentra identificado en la estela aunque se especula que tal vez fueran asaltantes de Hyksos o incluso las misteriosas gentes del mar mencionadas en otros documentos.

Se espera que el trabajo en el lugar continúe al menos otras dos semanas o más.

Ayuda Mansión 2

VÍCTIMA RAPTADA MUERE DURANTE REDADA POLICIAL CONTRA UNA CEREMONIA OCULTISTA

EL TIROTEO CULMINA CON MÚLTIPLES MUERTOS

En la mañana de hoy, los actos de un secreto grupo religioso de Boston conocido como “Noche Silvana” fueron cortados de raíz por la policía. Dirigidos por el detective Patrick Devlin del Departamento de Policía de Boston, los hombres fuertemente armados rodearon la zona del bosque a varios kilómetros al norte de la ciudad, después se acercaron. Las autoridades habían permanecido inconscientes de la existencia del culto hasta que fueron informadas uno de sus miembros.

Cuando la policía llegó al lugar, los miembros de la secta se encontraban aparentemente llevando a cabo un “ritual de magia negra”. Este inquietante ritual parecía incluir el brutal sacrificio de una joven raptada recientemente del barrio chino de Boston. La víctima, desafortunadamente, resultó asesinada durante el transcurso de la redada. De acuerdo con el oficial Devlin, quien resultó herido en la acción, se mataron a doce miembros de la secta, dos fueron capturados y se cree que uno pudo escapar. Se cree que la mujer que ha escapado es la líder de la secta y todavía se encuentra desaparecida. Se previene al público que podría estar armada y debería ser considerada peligrosa. El alcalde Bradford Tibbins ha asegurado a la prensa que las acusaciones de brutalidad policial se investigarán la semana que viene. La policía ha rehusado divulgar la identidad de los sectarios difuntos y capturados hasta terminar la investigación.

— 22 de mayo

Ayuda Caserón 2

SE AUSENTA MILLONARIO DE GAMWELL

El más próspero hijo de Gamwell, Arthur Cornthwaite, no será visto en la iglesia en las próximas semanas. Aparentemente D. Cornthwaite ha abandonado la zona durante un tiempo, posiblemente por vacaciones, o en relación a sus estudios.

Cierto misterio rodea la marcha de D. Cornthwaite, ya que se fue sin avisar. Sin embargo, una inspección de su mansión y terrenos por el sheriff Whitford no ha revelado motivos de alarma. La última persona que habló con D. Cornthwaite fue su abogado, el Sr. Walter Dodge, el 7 del presente mes. En aquel momento no le dio ninguna indicación acerca de su inminente marcha, aunque de acuerdo con el Sr. Dodge parecía bastante preocupado, sin duda por los planes de viaje.

Todos sabemos que además de ser dueño de tierras en Gamwell, D. Cornthwaite es también millonario, un erudito, un filántropo y un explorador. Podría haber abandonado el trabajo de la tierra por una futura y excitante expedición, o quizás sólo se relaja durante un tiempo en Nueva York. Los habitantes de Gamwell recordarán cariñosamente las numerosas y generosas donaciones de D. Cornthwaite a organizaciones locales y a la biblioteca de la población.

- De la Gaceta de Gamwell, 17 de Enero de 1925

Ayuda Caserón 3

FAMILIA DE GAMWELL MUERE EN UN TERRIBLE ATAQUE

MADRE Y TRES HIJOS ASESINADOS LA POLICÍA BUSCA AL PADRE

Una tragedia de horribles proporciones tuvo lugar hoy en Gamwell cuando la Sra. Gloria Curwen y sus tres hijos (Harold de 5 años, Sarah de 3 y Susan de 2) fueron encontrados brutalmente asesinados en su casa al norte de Gamwell, la muy conocida Mansión Fitzgerald.

Whitford, el ayudante del sheriff de Gamwell, realizó un terrible descubrimiento mientras se encontraba en una inspección rutinaria. “Nunca había visto nada igual”, comentó el valiente aunque alterado oficial al reportero. “Todos estaban muertos”. La familia había sido brutalmente asesinada, abatida por los repetidos golpes de un hacha. Ni siquiera la pequeña Susan pudo librarse de tan terrible destino.

No se ha descubierto el arma homicida, y el Sr. Arthur Curwen, el padre de los niños, se encuentra actualmente en paradero desconocido. Es buscado por la Policía, aunque se teme por su integridad.

- De la Gaceta de Gamwell, 17 de Mayo de 1895

DINERO

á las 24 HORAS, en LETRAS, en HIPOTECAS. Sobre nudas propiedades. Sobre partes indivisas de FINCAS. Sobre usufructos y sobre fincas sujetas á sustitución.

INTERÉS LEGAL

S. A. AYMAT, Canuda, núm. 23, pral.



Las lámparas
ARGA son
lámparas
PHILIPS
tipo MEDIO WATT
de 25 y de 32 bujías
y se caracterizan
por su luz blanqui-
sima y el consumo
muy reducido de corriente
No tienen rivales

RECOMENDADO POR
PHILIPS GLOWLAMPWORKS LTD.
EN TODAS LAS BUENAS CASAS DE ELECTRICIDAD

Balneario de Liérganes

(SANTANDER)
Maravillosas aguas para curar los callos de la nariz,
laringe, bronquios y pulmón, la predisposición á con-
traerlos y á la tisis.
Instalación modelo. Garage. Giro Postal. Telégrafo.
Pecid la guía al Administrador.

CHAPA DULCE

DE HIERRO AMERICANO
DE 2 x 1 METROS

de cuatro décimas de milímetro
de grueso con buenos resultados
como magnética.

También vendemos chapas de
hierro negras y galvanizadas ame-
ricanas, en varios gruesos y me-
didas.

LA NORTEAMERICANA, S. A.
Teléfono A. 4977 - Eda. Universidad, 37

Productores
Fabricantes
Industriales
Comerciantes
Compradores
Venid todos á la
**Feria de
Burdeos**

Oficina de informes
gratuitos:
BURDEOS
Casa-Ayuntamiento



Estará abierta del 31 mayo
al 15 junio 1919

CATARROS
antiguos y recientes
TOSES, BRONQUITIS
CURADOS RADICALMENTE por la
Solución Pautauberge
que procura PULMONES ROBUSTOS y
previene la TUBERCULOSIS
L. PAUTAUERGE, CHATELAIN-PARIS

El VINO NOURRY
(Yodo y Tanino)
es el Fortificante
y el Depurativo más energético.
Soberano contra:
DEBILIDAD GENERAL
ANEMIA, LINFATISMO
ENFERMEDADES del PECHO

Por su sabor agradable y su eficacia, el
VINO NOURRY reemplaza ventajosamente
al aceite de Hígado de Bacalao, y, además,
despierta el apetito.

En las enfermedades de las Mujeres (colores
pálidos, períodos dolorosos) y en las de los
Niños (diarreas, escrófulas, usupres, etc.), el
VINO NOURRY es un remedio soberano á
ningún otro comparable.

Se vende en toda
Farmacia acreditada.

COMAR & Co - PARIS 1177

Máquinas Santasusana
PARA COSER
BORDAR Y HACER CALCETA
PIEZAS, AGUJAS Y ACCESORIOS
SE COMPONEN TODA CLASE DE MÁQUINAS

ACEITES ESPECIALES
para MÁQUINAS DE COSER, ESCRIBIR, CALCULAR
y para ARNAS, BICICLETAS, etc., etc.

Calle del CARMEN, núm. 40



Pues, señor, tiene mi novia
tan extraña chifadura,
que tan sólo está contenta
si le compro PECA-CURA.

Jabón, 1'40. — Crema, 2'40. — Polvos, co-
lor moreno (siete matices), rosa ó blanco, 2'50.
— Agua cutánea, 5'50 ptas. — Colonia, 3'25,
7, 8 y 16 pesetas, según frasco.

PROBAD los jabones, PROBAD los pol-
vos color moreno (siete matices), rosa ó
blanco, serie «IDEAL», perfumes: ROSA DE
JERICO, Admirable, MAYAL, Rosa, Gi-
berna, Chypre, Rocio Flor, Helio, Ván-
go, Acacia, BUCQUET, Clavel, VIOLETA,
Jazmin, 3 pesetas pastilla; 4 pesetas caja.
NINGUNO los supera, NINGUNO los iguala
en perfume, clase ni presentación. Última
creaciones de CORTÉS HERMANOS, Barcelona.

Ayuda Psiquiátrico 1

Querido...

Estoy encantado de leer que podrías aceptar mi invitación a visitarme. Deseo mostrarte el desarrollo de mi investigación.

También estoy ansioso por ponerte al día de mis experimentos. Ha habido muchas novedades excitantes desde la publicación de mi artículo en el "Diario de la Sociedad Americana de Psicología" hace unos meses (espero que lo hayas leído). Habrá sorpresas, demasiadas... puedes contar con ello.

Mi soledad es bastante tolerable. El personal y yo nos tratamos como si fuésemos familia. El viejo Ebenezer (lo conocerás sobre la marcha) siempre está listo para llevarnos a alguno de nosotros al continente si sentimos la necesidad de ver la civilización. Este verano hemos sido bendecidos con cenas regulares en compañía del Sr. Shelly, un estudiante graduado de Princeton. Reside en la playa norte de la isla, y lleva a cabo cierto estudio sobre las aves. Estoy seguro de que te resultará simpático e ingenioso.

Deseando verte pronto,

Dr. Aldous Brewer

Ayuda Psiquiátrico 3

Querido editor,

En respuesta a la carta de los Drs. Hagen y Allen que apareció en su número de junio debo decir que había esperado algo mejor por parte de tan reconocidos profesionales. Estoy en desacuerdo puesto que mi trabajo es altamente experimental y cualquier resultado, como especifiqué en mi artículo, es, en este momento, puramente de naturaleza especulativa. No reivindico nada, sólo emito observaciones.

Desde el momento en que el artículo fue escrito he llevado a cabo otros experimentos que parecen confirmar mis anteriores observaciones. No obstante, no lo describiré hasta tener una prueba positiva, prueba que convencerá hasta a los más fosilizados y escépticos. No me rebajaré a...

Ayuda Psiquiátrico 4

Extractos del diario de Brewer

Si esos orates, Hagen y Allen, pudiesen oír lo que yo he oído estoy seguro de que se estremecerían hasta perder las formas. Todavía desconozco lo que ocurrirá, pero el poder de la voz de H. cuando se encuentra bajo los efectos de esa personalidad es increíble. Jameson halló en Londres un libro (uno antiguo) del que afirma contiene referencias similares a muchas de las cosas mencionadas tanto por H. como por D. Promete enviármelo junto a su última carta; se supone que se trata de una copia de una transcripción realizada por un monje español del siglo XV. Contiene los desvaríos de un loco condenado a muerte por la Inquisición.

El libro llegó ayer y empleé cierto tiempo en él. La mayoría era incompresible, sin sentido, aunque Jameson estaba en lo cierto. Esas páginas tenían semejanzas con las muchas cosas referidas por H. y D. y, en ocasiones, por HW también. Al leer las páginas seleccionadas me quedé frío. Fue como si estuviese escuchando la voz de H. de nuevo... una cosa que jamás me deja de afectar.

Ayuda Psiquiátrico 6

Extractos del archivo personal de Charles Johnson

Redo recomendarle al Sr. Johnson completamente. Su labor en esta institución ha sido ejemplar y estoy seguro de que le encontrará más que satisfactorio.

Tal vez sus años pasados en una institución hayan hecho desarrollarse en él una especial simpatía. Le he visto bregar hasta con los más violentos pacientes sin el más mínimo daño. Por supuesto, no hace falta mencionar que su envergadura y fuerza están a su favor.

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Psiquiátrico 1

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Psiquiátrico 3

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Psiquiátrico 4

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Psiquiátrico 6

Ayuda Psiquiátrico 5a

Extractos de los informes sobre Darlene

Inicialmente fue detenida por la policía al encontrarla desnuda en el centro de la ciudad de Boston. Los repetidos intentos por identificarla no resultaron fructíferos y su último nombre es aún desconocido. Debe encontrarse cerca de la treintena.

Las terapias tradicionales parecían no surtirle efecto, excepto bajo hipnosis o la influencia de ciertas drogas listadas abajo con las que parecía abrirse. Los repetidos tratamientos entresacaron lo que parecía ser Darlene, aunque al preguntársele, el individuo afirmó ser una mujer llamada Fanny que vivió en Irlanda. Además afirmó que el año era 1862.

En el transcurso de los tratamientos aparecieron incluso más personalidades y, hasta la fecha, la lista numera veintisiete; aunque muchas de éstas aparecieron sólo una vez y nunca se volvieron a recuperar. La más ancestral, y quizás más interesante de las personalidades, es la de Annephís quien, si se le ha de creer, es una princesa de Egipto que había muerto hace más de 3000 años. Con esta personalidad Darlene ha exhibido un extenso conocimiento de la historia egipcia, incluyendo un número de acontecimientos que no se han podido verificar por medio de investigación alguna. Tal vez la predicción más misteriosa fue el descubrimiento de la tumba de Tutankhamon. Hizo esta predicción después de leer en el periódico los planes de la expedición de explorar la zona.

Mucha de la extraña mitología de la que habla 'Annephís' me trae a la cabeza las posesiones experimentadas por el paciente Harding y los accesos de rabia de Hawkins. Esto indica posiblemente una raíz mitológica común en todos los hombres y prueba la teoría de la mente colectiva inconsciente.

Ayuda Psiquiátrico 5b

Extractos de los informes sobre Allen Harding

En torno a la fecha de la publicación de su primer (y único) libro desapareció de la vista y su paradero en los seis meses siguientes jamás fue descubierto. Se cree que pasó la mayor parte de este tiempo en un estupor inducido por las drogas y el alcohol, o bajo estas condiciones fue encontrado.

La deteriorada condición de la mente de Harding parece hacer de la terapia bajo drogas algo innecesario, si no ineffectivo. Sin embargo, es bastante susceptible a la hipnosis. No ha mostrado las múltiples personalidades que Darlene aunque siempre revierte de la misma forma. Esta personalidad habla con una voz profunda e inteligente, muy autoritaria e impropia de él. En ocasiones la personalidad no habla pero el cambio de cara y de expresión del sujeto dejan traslucir su presencia. Casi parece estar observando, contemplando. Cuando finalmente se le indujo a hablar solía no responder a preguntas sino simplemente afirmar. Estas afirmaciones solían ser del tipo más oscuro, predicciones de catástrofes y la llegada de "El que espera".

Ayuda Psiquiátrico 5c

Extractos de los informes sobre Leonard Hawkins

Llevaba una vida normal hasta su repentina recaída. Hawkins permaneció inconsciente durante más de una semana hasta que despertó denotando signos de intensa paranoia. Fue incapaz de reconocer incluso a su esposa durante los primeros días, aunque la mayor parte de su memoria parece haber sido recuperada durante los dos meses siguientes.

No mucho después de regresar a su trabajo (era contable de una reconocida firma) comenzó a mostrar signos de conversión religiosa y se unió a una oscura secta de baptistas ultraconservadores. Su mujer e hijos fueron obligados a unirse también. Poco después, fue reprendido por su superior; su continuada captación de miembros en el trabajo inició un estado de irritación en los otros empleados. Dos semanas más tarde abandonó su iglesia, acusándoles de estupidez y empezando a predicar por las calles. Su familia se distanció de él completamente y en seguida perdió su trabajo. Dejó la casa y varios meses después fue arrestado por oficiales de la policía.

El odio hacia su mujer y otras tendencias violentas aparecieron cuando fue ingresado en Isla del Norte. No habla acerca del origen de su conocimiento de la "llegada de aquéllos que esperan", pero continúa predicando su fe.

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Psiquiátrico 5a

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Psiquiátrico 5b

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Psiquiátrico 5c

Ayuda Psiquiátrico 9

Una carta hallada en la cabaña de Ebenezer

13 de octubre de 1896

Querido Ebenezer,

Dijo esta carta a unos amigos en el puerto y estoy seguro de que la recogerás cuando vuelvas a casa. Probablemente me habré ido para entonces y no sé cuándo volveré a verte, así que espero que todo te vaya bien.

En este sobre hay un pequeño regalo. Se trata de un amuleto de buena suerte que me entregó uno de aquellos kanakys con los que nos encontramos en las islas. No sé si está encantado pero siempre lo llevo, especialmente cuando me encontraba en esas islas. Se dice que algunos de los barcos que pasaban por Insmouth llevaban algo similar fijado en el casco. Desconozco cuál será mi dirección, pero cuando llegue a Cincinnati te escribiré para decírtelo.

Ayuda Mansión 4

Extractos de un diario

Este documento se encuentra en poder de Andrea. Sólo se ofrecen aquellas entradas de interés para los investigadores.

30 de junio de 1916

Querido diario,

No sé cómo escribirlo pero mis sueños han sido tan fuertes las últimas noches que estoy asustada. Parece que me encontraba en una gran cueva llena de luces brillantes; entonces escuché una voz. Una voz potente, aunque sólo sonó en mi cabeza. Como si los pensamientos de alguien más estuviesen allí, correteando por mi cráneo. Casi puedo escucharla todavía, susurrándome hasta cuando escribo esto. Por alguna razón estoy asustada. Pero fue, después de todo, sólo un sueño.

28 de agosto de 1916

Querido diario,

Sigo teniendo los sueños de la voz. Dice que quiere enseñarme cosas pero de alguna forma me da miedo. Quiero contárselo a mi madre pero algo me dice que no lo entendería.

(Conforme se aproxima el invierno, las entradas referentes al sueño de la voz se vuelven más comunes; pero Josephine continúa indecisa. Todas las entradas, sin embargo, adoptan un tono más siniestro).

28 de enero de 1917

Querido diario,

Te digo que no puedo quedarme en casa. Las paredes están machacándome. No puedo sacar los sueños de la voz de mi cabeza e incluso ahora puedo ver aquella cueva extraña. Odio a mi madre y me gustaría irme a las cálidas tinieblas de la Tierra.

(Las entradas conservan este tono todo el invierno y la primavera de 1917. Hay páginas carentes de palabras pero cubiertas con intrincadas cruces. Un primer vistazo de los diseños sólo muestra un buen sentido de la textura aunque a veces se ven caras salir de entre las líneas entrelazadas).

29 de junio de 1917

Los profesores parecen estar asombrados por las cosas que dibujo. Algunos dicen que poseo un verdadero talento y que debería ir a alguna escuela a aprender a dibujar mejor. Intenté decirles que únicamente dibujaba aquellas cosas que veía en mis sueños pero no creo que se lo traquen. Mamá dice que los dibujos no son buenos pero está equivocada. La voz de mis sueños dice que podría dibujar mejor pero que debo irme de aquí. Quiero abandonar esta casa tan pronto como me sea posible. El Sr. Matthews dice que habrá una competición en Pittsburg. El ganador obtendrá una beca para la Universidad de Boston. Estoy lista para comenzar con un nuevo dibujo y creo que ganaré.

30 de junio de 1917

La voz volvió anoche mientras soñaba. Me dijo que si le escuchara e hiciera lo que me dice tendría todo lo que siempre he querido. Mis ojos se abrieron por primera vez y vi a la voz y lo que era. Estaba tan borroso que no podía ver mucho pero sé que era espantosamente grande. Me mostró algo que podía dibujar para la competición y me dijo que si hacía un buen trabajo iba a ganar. Creo que la voz quiere que gane y me marche a Boston. Espero que eso suceda. No puedo quedarme más con mi madre. Juro que me vuelve tan loca que a veces pienso que la mataría.

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Psiquiátrico 9

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Mansión 4

Ayuda Mansión 1

Nota escondida en un libro

Mi querido Andrew, por favor reúneme conmigo en El club del marinerero esta noche a las once. No faltes. Necesito hablar contigo. Un momento importante para nosotros se acerca.

Con amor, J. G.

Ayuda Psiquiátrico 7

Una página marcada del "Manuscrito de Castro"

Y se decía que cuando "aquéllos que esperan" vinieron a la tierra del faraón devastaron el país y no fueron detenidos hasta ser enfrentados y destruidos por la princesa Annephis del Templo de Bast. Actuaban de noche, temían a Ra, y rehuían también el agua rugiente. Y ella creó y portó las piedras que les obligaron a ir al Nilo, que les arrastró al mar y donde fueron destruidos. Annephis murió por las heridas sufridas y, según se dice, con ella murió el secreto de las piedras. Fue enterrada en una tumba en un lugar aún no descubierto.

Ayuda Psiquiátrico 2

Extractos del artículo del Dr. Brewer

Si aceptamos por un momento la teoría de que el colectivo inconsciente es la fuente de todo mito, tenemos que preguntarnos si no es posible explotar esa fuente. Los experimentos con hipnosis, a veces combinada con poderosas drogas modernas, han demostrado evidencias para defender esta teoría.

El sujeto A mostró poca respuesta a todo tratamiento, pero el B se mostró bastante positivo. No solo quedaron reveladas áreas insospechadas del conocimiento durante estas sesiones sino que a veces el sujeto demostró una personalidad completamente distinta. Esta personalidad, en las pocas ocasiones en las que he visto surgir, solía ser arcaica, de una sintaxis casi bíblica, tal vez indicando que una forma arquetípica real pudiera haber sido alcanzada. Esta personalidad era muy poderosa y casi absorbente, provocándole a uno que se preguntase si un fenómeno así no es la explicación para las "posesiones" de la Edad Media y, en los tiempos más recientes, de los vuduistas en el Caribe.

Aunque nunca entendimos el contenido arquetípico del B, el sujeto C resultó ser interesante. Se hallaron numerosos tipos de personalidad en él, una afirmando haber vivido durante el Egipto faraónico. Sorprendentemente, el sujeto demostró un gran conocimiento de la historia y de aquella civilización largo tiempo muerta.

Los tres mostraron una forma mítica ciertamente común, aunque muy difícil de descifrar.

Ayuda Mansión 5

Extractos de El reino de las sombras

"Usando el poder de la Piedra Oscura uno puede sembrar muchos cambios, tanto en el mundo como en uno mismo. Grandes son las promesas de la Piedra Oscura y de El Que Cuelga, pero también son grandes los peligros. Se dice que el usuario puede transformarse antes de que el poder quede dentro, puede curar la enfermedad y disipar la locura."

"...La Piedra Oscura, ¡de ardiente poder y promesa!, fue elaborada en tiempos antiguos por El mensajero secreto con mil caras, usando manos pero no las suyas, para crear un agujero entre la luz del día y los sueños. Un pasaje mediante el cual El Que Cuelga En El Vacío alcanza y tienta este mundo."

"...Cuidado porque la piedra toma el alma del impío ladrón, aunque puede otorgarle poder por otro lado."

"...No sólo puede obtenerse poder mediante la Piedra Oscura sino también otros talentos. Secretos son los modos y misteriosas las llamadas, pero grandes son estos talentos en manos de aquel usuario que los conozca."

"...La piedra fue construida para existir siempre y no se conoce poder sobre la Tierra para destruirla. Posee a aquéllos que la poseen y gobierna sus vidas."

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Psiquiátrico 7

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Mansión 1

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Psiquiátrico 2

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Mansión 5

Ayuda Mansión 3

Pasajes de Escrituras del valle Riven

"Muchas historias del lugar parecen tener su base en las viejas leyendas indias relacionadas con un ser que moraba en algún lugar en "la sombría tierra de las colinas". Este "dios" podía contactar con aquéllos que él quisiera a través de los sueños y darles órdenes. A menudo, aquéllos que soñaban con el ser se volvían locos. Estos desafortunados terminaban siendo expulsados de sus tribus y forzados a vagar por la jungla. El lugar fue tabú para las tribus aunque ocasionalmente aquéllos que buscan conocimiento y sabiduría han dormido, a pesar de los riesgos, en estas oscuras y prohibidas colinas."

"Una mujer anciana me contó una historia relacionada con un vecino que en cierta ocasión, tras sufrir con una serie particularmente horrible de pesadillas, masacró a toda su familia con un hacha antes de ahorcarse en la leñera. Me contó que aquel hombre siempre había sido un buen marido y padre pero, al parecer, perdió la cabeza. Recuerda a su tío relatándole que el viejo Martin Garsetti fue un buen hombre hasta que se mudó del pueblo a la nueva casa que había construido para su familia en la falda de la montaña. Esta casa fue levantada en la zona evitada por los indios locales. La casa aún se mantiene en pie y actualmente es ocupada por otros miembros de la misma familia, aunque ninguno parece haber sido afectado por ninguna forma de locura."

"Los Gunderson fueron algunos de los primeros blancos en habitar en el área y, a pesar de las advertencias de los indios locales, erigieron una colonia entre aquellas colinas que tan asiduamente rehuían los indios. Aunque la colonia pareció prosperar durante el primer año no tardó mucho en acontecer una tragedia. Supuestamente durante el largo invierno uno de los colonos perdió la cabeza. Unos visitantes de la cercana Pittsburg descubrieron que todos los mineros y sus familiares habían muerto, aparentemente matados por lobos, con sus rostros terriblemente mordidos. Sólo la muerte de un hombre tuvo otra causa, una herida de bala en la frente (un claro suicidio). Curiosamente, los lobos del lugar no tocaron este cuerpo, como hicieron con los otros."

LAS MANSIONES DE LA LOCURA
Ayuda Mansión 3

LAS MANSIONES DE LA LOCURA

**Cinco escalofriantes aventuras
en lugares oscuros y desiertos**

*por Fred Behrendt, Michael DeWolfe,
Keith Herber, Wesley Martin y Mark Morrison*

Donde los cuerdos temen estar

*Horrores enloquecedores acechan
en los oscuros y olvidados recovecos del mundo.*

*Mediante el uso de agentes humanos
estos horrores trabajan para truncar el destino de la humanidad.
Sin embargo, no todos estos agentes son socios voluntariosos.*

*En muchos casos usan los monstruos de manera sutil
como recurso en sus intrigas para sus propios objetivos,
en lugar de para desencadenar una destrucción brutal sin más.*

*Andrew Keetling es uno de estos agentes poco voluntariosos,
un exitoso hombre de negocios de Boston,
que ha desaparecido y ahora está cautivo en una mansión de la locura.*

Las Mansiones de la Locura es una nueva colección
de cinco aventuras independientes ambientadas en los años 20.

*De complejidad y duración variada,
podrían ser incluidas como parte de una campaña
si el Guardian lo considera oportuno.*

*Algunas pueden jugarse en una sola noche
y otras necesitarán varias para ser completadas.
Pueden utilizarse fácilmente como giros argumentales,
divertidos paréntesis o pistas falsas.*



Blog y foro dedicado a *La Llamada de Cthulhu*, el
juego de rol de Sandy Petersen ambientado en los
mundos de H.P. Lovecraft y su círculo de escritores.
<http://www.la bibliotecade pnakotos.blogspot.com>
<http://pnakotos.mforos.com>