

La maldición de la Casa Corbitt

ESTA AVENTURA HA SIDO CONCEBIDA PARA JUGADORES Y Guardianes novatos. En el texto se incluyen consejos para el Guardián (*Notas para el Guardián*) sobre cómo y cuándo utilizar los dados y las reglas, así como unas indicaciones sobre cómo dirigir la aventura. Una vez hayas leído toda la aventura y tus jugadores hayan creado sus personajes investigadores estaréis listos para empezar.

Los textos enmarcados que hay a lo largo de la aventura son para leerlos en voz alta a los jugadores; parafrasea estas líneas con tus propias palabras o límitate a leerlos.

Las ayudas de juego están indicadas en el texto y se han recopilado al final de la aventura para que el Guardián pueda copiarlas y presentárselas a los jugadores cuando proceda.

El año es 1920, y la localización es Boston, Massachusetts, aunque se puede trasladar la aventura a una ambientación contemporánea si así se desea.

El secreto del Guardián

El cuerpo de Walter Corbitt está enterrado en el sótano de la casa Corbitt. La mente de Walter Corbitt sigue viva, consciente de todo lo que ocurre dentro de la casa. Infesta el lugar. Corbitt conoce cierta magia de los Mitos que le permite preservar su identidad, así como animar su cuerpo después de la muerte. A veces depreda y vampiriza a los residentes de la casa, y ahuyenta o mata a aquellos que descubren su secreto.

Para poder resolver el misterio que se les plantea, los investigadores deberán descubrir la existencia de Corbitt. Al hacerlo, Corbitt será consciente de su presencia e intentará que lleguen a conclusiones erróneas y atemorizarles. Y si todo eso fracasa, intentará matarles.

Preparación de la partida

Acompaña a los jugadores durante la creación de los investigadores para esta aventura. Los jugadores novatos entenderán mejor las reglas y a sus investigadores si cumplimentan ese proceso.

Cuenta a los jugadores la premisa de la aventura.

Os van a contratar para investigar una vieja casa situada en Boston, en los años 20; ¡dicen los rumores que podría estar encantada!

Los jugadores deberían crear un equipo de investigadores privados, detectives aficionados, periodistas o amigos del propietario que se han presentado voluntarios para esta tarea.

Reparte hojas de personaje y habla con los jugadores durante el proceso, paso a paso. Anima a hablar entre ellos acerca de sus personajes y a que se diviertan creando trasfondos y relaciones. Haz que todo sea razonablemente rápido; evita empanartarte con detalles innecesarios.

Anota el nombre de los investigadores, su Apariencia (APA), Crédito y cualquier aspecto destacable de su trasfondo para que puedas consultarlos durante el juego.

LOCALIZACIÓN I: INTRODUCCIÓN

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Esta introducción se desarrollará allí donde resulte más adecuado. Si los investigadores son detectives privados, podrían tener una oficina. Si son amigos del propietario, podría suceder en su casa o en un café. La localización no es de suma importancia, pero tómate unos instantes para establecer la escena. Después, lee lo siguiente en voz alta e interpreta la discusión del casero con los jugadores.

AYUDA DE JUEGO 1

Un arrendador, el Sr. Knott, os pide que examinéis un viejo caserón que posee en el centro de Boston, conocido como la Casa Corbitt. Los anteriores inquilinos, la familia Macario, se vieron implicados en una tragedia y el propietario quiere comprender los misteriosos acontecimientos que tuvieron lugar allí y dejar las cosas claras. El Sr. Knott no ha podido alquilar la casa desde que sucedió la tragedia y espera que podáis aclarar la situación y restaurar su buen nombre. Se ofrece a compensaros económicamente por vuestro tiempo y por las molestias. El propietario os entrega las llaves, la dirección y 25\$ en metálico por adelantado.

Conocedores de vuestro oficio, querréis llevar a cabo algunas pesquisas antes de dirigiros a la casa. Podríais consultar viejos artículos de los periódicos en las oficinas del Boston Globe, dirigiros a la Biblioteca Pública de Boston o acudir al registro civil. La elección es vuestra.



Entrega la **Ayuda de juego 1** (página 30) a los jugadores por si quisieran consultarla más adelante. Dale tiempo para que asimilen la información, comenten algunos asuntos y se decidan por un curso de acción. Algunos jugadores tenderán a dirigirse directamente a la casa, aunque deberías sugerirles que sería mejor llevar a cabo algunas investigaciones antes de hacerlo.

El Sr. Steven Knott ha heredado recientemente la propiedad y le gustaría poder sacar algún beneficio al lugar, ya sea alquilándolo o vendiéndolo, pero ha sido incapaz de hacerlo debido a su terrible reputación.

Procede a la **Localización 2, 3 o 4**, dependiendo de lo que los jugadores decidan hacer ahora.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Tú eres el que describe las localizaciones a tu antojo. Utiliza tu imaginación e intenta evocar la sensación que produce el lugar, como el olor y los sonidos presentes en el *Boston Globe*. No hace falta entrar en detalles durante el desplazamiento entre localizaciones; límitate a saltar al momento en que los investigadores llegan a una nueva localización.

LOCALIZACIÓN 2: EL BOSTON GLOBE

UN PERIÓDICO DIARIO DE REPUTACIÓN INTACHABLE.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Cuando los jugadores hagan sus pesquisas iniciales en las oficinas del periódico, interpreta a las personas que podrían conocer: el recepcionista, un periodista o uno de los editores. Asegúrate de mencionar «la morgue» (el archivo de recortes del diario) situada en el sótano del *Boston Globe*.

Los archivos de recortes no están a disposición del público general, y los investigadores tendrán que recurrir a la **Persuasión** con Arty Wilmot (un editor del *Boston Globe*) para hablarle de su caso y poder acceder a ellos. Arty disfruta del escaso poder que ostenta e intentará impedir el acceso a los investigadores; interpreta su pomposidad y anima a los jugadores a que se esfuercen por conseguir acceder a la morgue.

Utilizar los dados para...
acceder al archivo de recortes

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Normalmente, en un encuentro con un personaje no-jugador neutral deberás tirar contra la APA o el Crédito del investigador; sin embargo, en el caso de Arty, la decisión ha sido tomada de antemano: estará poco dispuesto a ayudar.

En primer lugar, determina un objetivo con los jugadores en la línea de «conseguir acceder al archivo de recortes». Interpretad la conversación entre Arty y los investigadores. Elige una de las siguientes opciones basándote en la forma en que se desarrolla la situación:

- ⑨ Si el investigador está intentando ganarse a Arty haciéndose su amigo, utiliza la habilidad **Encanto**.
- ⑨ Si el investigador está siendo agresivo con Arty, utiliza la habilidad **Intimidar**.
- ⑨ Si el investigador está utilizando argumentos racionales para persuadir a Arty, utiliza la habilidad **Persuasión**.
- ⑨ Si el investigador está intentando embaucar a Arty, utiliza la habilidad **Charlatanería**.

Solicita al jugador que esté llevando el peso de la conversación que haga una tirada porcentual (1D100) y compara el resultado con la habilidad **Persuasión**, **Charlatanería**, **Encanto** o **Intimidar** del investigador, la que resulte más apropiada. Si el resultado de la tirada es igual o menor que la puntuación de la habilidad, el investigador habrá logrado el acceso del grupo.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Nótese que el nivel de dificultad de los jugadores frente a Arty es Normal; la ocupación de Arty no requiere tener un nivel profesional (+50%) de Persuasión, Encanto, Intimidar ni Psicología. De ser así, el nivel de dificultad sería Difícil.

Vuelve a interpretar la escena e incorpora el resultado de la tirada de habilidad a las palabras de Arty:

- ⑨ Si los investigadores ganaron, haz que Arty ceda de la forma que te parezca adecuada y permíteles acceder a los archivos.
- ⑨ Si los investigadores fallaron, haz que Arty se indigne y pida a los investigadores que se marchen.

¿FORZAR LA TIRADA?

Si los jugadores no superan la tirada, pregúntales si desean persistir en su empeño por acceder al archivo de recortes. Si deciden hacerlo, podrán intentar hacer una tirada forzada

presionando aún más a Arty de alguna forma (podrían cambiar su forma de afrontarlo y utilizar otro método alternativo a partir de este momento).

Deberás decidir qué ocurrirá si fracasan (una consecuencia) dependiendo de su línea de acción; por ejemplo:

- ⑨ Si los investigadores están utilizando **Intimidar**, la consecuencia será que Arty no se amilanará, lo que conducirá a una refriega.
- ⑨ Si los investigadores están utilizando **Encanto** o **Persuasión**, la consecuencia será que Arty se sentirá ofendido y gritará exigiendo que se marchen.

Sea cual sea la consecuencia, asegúrate de que sea algo más que ser expulsados por Arty; por ejemplo, haz que Arty acuda a unos fornidos trabajadores de mantenimiento como refuerzo.

El archivo de recortes

Si los investigadores consiguen acceder, describe los estantes polvorientos de la morgue de recortes.

Ruth Blake, la encargada de los archivos, te hace bajar unas escaleras hasta un sótano polvoriento lleno de archivadores, periódicos viejos amontonados y toda clase de trastos. La estancia huele a rancio y la caldera de la esquina despidе un calor sofocante.

Los recortes relevantes están clasificados por dirección postal. Teniendo en cuenta que los jugadores ya han tenido que superar una tirada para poder acceder a la morgue, sería mezquino impedir que obtuvieran la pista que hay en este lugar, por lo que esta se debería considerar una pista evidente. Entrega la **Ayuda de juego 2** (en esta misma página) a uno de los jugadores.

AYUDA DE JUEGO 2

Artículo inédito, Boston Globe 1918: se trata de una crónica que jamás llegó a publicarse. Afirma que en 1880, una familia de inmigrantes franceses se trasladó a la casa, pero la abandonaron tras una serie de accidentes violentos que provocaron la muerte de los padres y dejaron inválidos a los niños. La casa permaneció desocupada mucho tiempo.

En 1909, otra familia se trasladó a la casa y sus miembros no tardaron en caer víctimas de la enfermedad. En 1914, el hermano mayor enloqueció y se suicidó con un cuchillo de cocina, y la desconsolada familia se trasladó. Este mismo año una tercera familia, los Macario, ha alquilado la casa, pero se han marchado casi de inmediato en circunstancias misteriosas.

Si un investigador flirtea o entabla amistad con Ruth Blake, la encargada de los archivos de recortes (no te molestes en hacer

tiradas, la información no es crucial), esta comentará que los archivos del *Globe* no se remontan más allá de 1878, año en que tuvo lugar un incendio. Si la Casa Corbitt fue mencionada antes de eso, aquí no hay registro de ello.

LOCALIZACIÓN 3: LA BIBLIOTECA PÚBLICA DE BOSTON

Esta respetable institución dispone de varios artículos interesantes a buen recaudo. Por cada media jornada que pasen investigando en la biblioteca, solicita una tirada de **Buscar libros** a cada jugador (deberán obtener un resultado igual o menor a su puntuación en esa habilidad con 1D100). Si fracasan, no será necesario forzar la tirada; los jugadores podrán intentarlo una vez tras otra, pero cada tirada significará que invierten medio día más dedicado a la búsqueda. Si la investigación les lleva más de un día, haz que su patrón, el Sr. Knott, contacte con ellos para preguntarles por sus progresos y les urja a concluir sus investigaciones; después de todo, el tiempo es oro.

Entrégales una de las siguientes **Ayudas de juego** por cada éxito que obtengan (por orden).

AYUDA DE JUEGO 3

En 1835, un próspero comerciante construyó la casa, pero enfermó de inmediato y se la vendió a un tal Sr. Walter Corbitt.

AYUDA DE JUEGO 4

En 1852, los vecinos de Walter Corbitt se querellaron contra él y exigieron que abandonara el lugar «debido a sus hábitos repugnantes y su comportamiento indecoroso».

AYUDA DE JUEGO 5

Evidentemente, Corbitt ganó el pleito. Su necrológica de 1866 indica que seguía viviendo en el mismo lugar. También afirma que se estaba celebrando un nuevo litigio para evitar que Corbitt fuera enterrado en su sótano, como disponía en su testamento.

AYUDA DE JUEGO 6

No se tiene registro del resultado del segundo litigio.

LOCALIZACIÓN 4: REGISTRO CIVIL

Solicita una tirada de **Buscar libros**. Si la superan, entrega la **Ayuda de juego 7** a los jugadores. Utiliza las mismas indicaciones que en la biblioteca Pública de Boston.

AYUDA DE JUEGO 7

Las actas judiciales municipales muestran que el albacea testamentario de Walter Corbitt fue el Reverendo Michael Thomas, pastor de la Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos. El registro eclesial (también disponible en el Registro Civil) señala que la clausura de la Capilla de la Contemplación tuvo lugar en 1912.

Si a los investigadores se les ocurre buscar datos acerca de la Capilla de la Contemplación en los registros penales, encontrarán referencias a ciertas acciones que se tomaron en 1912; sin embargo, los expedientes sobre ese asunto no se encuentran allí. Si los investigadores han sido corteses con el funcionario, este les comentará que los delitos graves se tramitan en los tribunales del condado, los del estado o los federales. Se podrá obtener esa misma información superando una tirada de **Derecho**. Los informes de los agentes municipales que participaron en las detenciones o incautaciones se encuentran archivados en la Comisaría Central de Policía.

LOCALIZACIÓN 5: TRIBUNALES SUPERIORES; COMISARÍA CENTRAL DE POLICÍA

Será difícil acceder a estos informes, lo que requerirá que al menos un jugador supere una tirada de habilidad. Los jugadores podrán utilizar una de las siguientes habilidades:

- ⑤ **Derecho**: para determinar que un investigador posee un contacto dentro de los tribunales que les pueda permitir el acceso. Si fracasa, el jugador podrá solicitar forzar la tirada de Derecho para establecer un contacto. En ese caso deberás hacer una tirada oculta por el jugador. No informes a los jugadores del resultado de la tirada. Independientemente del resultado, el investigador conocerá a Kim Debrun, una funcionaria de las oficinas de los juzgados. Si la tirada tiene éxito, Kim será amable y afectuosa y permitirá a los investigadores acceder al informe (**Ayuda de juego 8**). Si la tirada fracasa, Kim no tendrá escrúpulos y exigirá un soborno para después no respetar el acuerdo y afirmar no saber quiénes son los investigadores.

- ⊙ **Crédito:** si el jugador tiene éxito en la tirada y posee una puntuación de **Crédito** de 75 o más, podrá impresionar al funcionario lo suficiente como para que le permita pasar.
- ⊙ **Persuasión:** el jugador debería dar un buen motivo por el cual deberían permitirles el acceso.
- ⊙ **Encanto:** una pizpireta caída de ojos podría permitir el acceso a un investigador coqueto.
- ⊙ **Charlatanería:** tal vez esto implique mostrar fugazmente una identificación falsa. Se trata de una maniobra arriesgada teniendo en cuenta el lugar donde se pretende llevar a cabo. Si la tirada tiene éxito, entrega la **Ayuda de juego 8** al jugador.

AYUDA DE JUEGO 8

El informe trata sobre una redada secreta que se llevó a cabo en la Capilla de la Contemplación. La redada policial fue ocasionada por declaraciones juradas que afirmaban que los miembros de la iglesia eran los responsables de la desaparición de algunos niños del vecindario. Durante la redada, tres agentes policiales y diecisiete miembros de la secta murieron a causa del tiroteo o las llamas. Los informes de las autopsias son particularmente imprecisos y poco esclarecedores, como si el forense no hubiera llevado a cabo inspecciones post mortem.

A pesar de que se detuvo a cincuenta y cuatro miembros de la secta, todos excepto ocho fueron puestos en libertad. En los informes se insinúa que un importante funcionario local intervino de forma ilícita en el proceso judicial, lo que explicaría por qué los artículos que hacen referencia a la redada (la mayor actuación contra el crimen en la historia de la ciudad) jamás llegaron a imprenta.

El pastor Michael Thomas fue detenido y condenado a 40 años de cárcel por cinco cargos de asesinato en segundo grado. Escapó de la prisión en 1917 y huyó del estado.

Si los jugadores no superan la tirada, pregúntales si pretenden redoblar sus esfuerzos. Necesitarán justificar una tirada forzada. Si se utiliza **Crédito**, **Persuasión** o **Encanto**, correrán el riesgo de pasarse de la raya, lo que acarreará consecuencias como provocar una ofensa y granjearse la antipatía de la policía (y tal vez recibir una reprimenda o una amenaza).

LOCALIZACIÓN 6: EL VECINDARIO

Casi todos los que vivían en la zona antes de la Gran Guerra se han mudado o han fallecido. Nuevos edificios de oficinas y comercios han reemplazado las mansiones decimonónicas, y la Casa Corbitt, con su patio frontal cubierto de maleza, es ahora

la única residencia privada de toda la manzana. Si los investigadores hacen algunas preguntas por el barrio acabarán dando con el Sr. Dooley, un vendedor callejero de puros y periódicos que conoce bien la zona.

Determina la reacción de Dooley a los investigadores tirando 1D100 y comparando el resultado con la **APA** o el **Crédito** del investigador en cuestión (utilizando el mayor de los dos). Un resultado igual o menor que cualquiera de ellos provocará una reacción positiva del Sr. Dooley. Si no, Dooley no se mostrará muy comunicativo con ese investigador en particular. Otro investigador podrá intentar hacer una tirada de **Charlatanería**, **Persuasión**, **Encanto** o **Intimidar** para hacer hablar a Dooley.

Utilizar los dados para...
determinar la reacción del Sr. Dooley
respecto a los investigadores

Dooley canta

Si los jugadores consiguen hacer hablar a Dooley y le preguntan por la Capilla de la Contemplación, este será capaz de indicar dónde se encontraba, a unas manzanas de distancia. Si se le pregunta por la casa, se referirá a ella como «la Casa Corbitt».

Anima a los jugadores a que interpreten sus personajes y mantengan una conversación con el Sr. Dooley. Recurre a los siguientes puntos e incorpóralos a la conversación:

- ⊙ La familia Macario se trasladó a la casa hace un par de años.
- ⊙ Un año más tarde, el padre sufrió un accidente grave, y poco después enloqueció y se volvió violento.
- ⊙ Dicen que balbuceaba sobre una figura fantasmal de ojos ardientes.
- ⊙ Hace aproximadamente un mes, la señora de la casa, la Sra. Macario, también enloqueció.
- ⊙ La Sra. Macario está con su marido en el Manicomio de Roxbury, a unos cuantos kilómetros de Boston.
- ⊙ Los niños están al cuidado de unos parientes en Baltimore.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Representa a Dooley como desees e improvisa sus diálogos libremente; no todo lo que dicen los personajes no jugadores tiene que ser cierto, y bien podría exagerar. Es un vendedor y está acostumbrado a regatear y chismorrear.

LOCALIZACIÓN 7: MANICOMIO DE ROXBURY

Si los jugadores deciden visitar el manicomio, descubrirán que Vittorio Macario está bastante loco. Está sosteniendo fuertemente una biblia contra su pecho. Puede que en algún momento abra la biblia en un lugar al azar (tú decides dónde) y señale un versículo (y parezca citar): «¡El diablo será derrotado con su propias armas!». A pesar de que no se trata de una cita auténtica de la biblia, es una pista útil. Si se recuerda más adelante, un jugador detallista podría darse cuenta de que se puede matar a Corbitt con su propia daga. No lo sobreactúes, deja que sean los jugadores los que tomen nota de esta pista o no. No se podrá obtener nada más de Vittorio.

Gabriela Macario está consciente y es accesible. Podrá contar que en su casa habita una presencia maligna. Algunas noches, al despertar, la encontraba inclinada sobre ella. Cuando se enfurecía, la criatura podía hacer que los platos u otros objetos volasen por la habitación. A quien más odiaba era a su marido, Vittorio, y solía concentrar su cólera en él.

El Guardián puede contestar a más preguntas, pero Gabriela será incapaz de dar información más concreta.

El Guardián deberá concluir rápidamente la entrevista, ya que las preguntas de los investigadores la perturbarán profundamente.

Los dos jóvenes hijos de los Macario se encuentran al cuidado de unos parientes, en Baltimore. Los investigadores podrán visitarles, pero lo único que saben es que echan de menos a sus padres y que, en su antigua casa, a veces tenían pesadillas sobre un hombre extraño de ojos ardientes.

LOCALIZACIÓN 8: LA CAPILLA DE LA CONTEMPLACIÓN

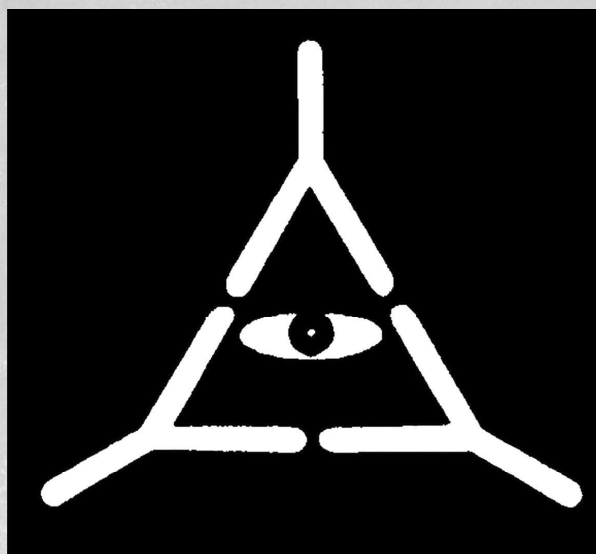
Lee lo siguiente a los jugadores:

Los vestigios de la vieja iglesia se encuentran al final de una calle sucia y tortuosa. Las ruinas han sufrido tanto desgaste de los elementos y están tan cubiertas de vegetación, que los grises escombros se parecen más a la piedra natural que a viejos muros y cimientos. Pasáis junto a una pared inclinada que muestra unos símbolos dibujados con pintura blanca que parecen recientes: se trata de tres letras «Y» dispuestas formando un triángulo, de manera que la parte superior de cada una de ellas toca a las otras dos «Y». Juntas, rodean un ojo que mira fijamente.

La **Ayuda de juego 9** es una ilustración de este símbolo. Muéstrasela a los jugadores.

Cuando los investigadores se acerquen a los símbolos, describe sutilmente cómo empiezan a sentir un hormigueo en la frente, como un dolor de cabeza, aunque no exactamente igual. La irritación desaparecerá cuando se marchen.

AYUDA DE JUEGO 9



Anima a los jugadores a que exploren las ruinas; intenta describir la escena y pregúntales qué van a hacer.

Básicamente, lo que encontrarán al merodear por el interior de la capilla serán bloques de granito, viejas vigas de madera medio quemada y antiguos desperdicios.

En algún momento deberían darse cuenta de que la tierra bajo sus pies cubre unos tablones reblandecidos. Solicita una tirada de **Suerte**; aquellos que no la superen deberán hacer una tirada de **Saltar** para apartarse a tiempo o caerán cuando el suelo se hunda. La caída hasta el sótano es de 3 metros.

- ④ Si no superan la tirada de **Saltar**, pregunta a los jugadores si hay algo que pueden hacer para justificar forzar la tirada de **Saltar**; tal vez intentar agarrarse al borde en el último segundo.

Todos los investigadores que caigan sufrirán 1D6 puntos de daño. Agrava las consecuencias si el jugador falló una tirada forzada, aunque en lugar de limitarte a aumentar el daño recibido podrías hacer que ese investigador perdiera o rompiera alguna de sus posesiones.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Puede que la caída sea el primer incidente de daño físico del juego. Di al jugador que deduzca el daño de sus Puntos de vida actuales. Consulta **Puntos de vida, heridas y curación** (página 28) para determinar si sufre una Herida grave y para obtener información sobre tratamientos, recuperación y curación.

Si alguno de los investigadores cae, lee lo siguiente:

Has caído a una parte del sótano que se aisló intencionadamente del resto, a la que originalmente se accedía por unas escaleras independientes, ahora enterradas bajo toneladas de escombros. Dentro de la sala, junto a un gabinete, hay dos esqueletos vestidos con harapientas tónicas de seda; tal vez se escondieran de la policía y perecieron a causa del incendio.

Si los jugadores registran el gabinete descubrirán que contiene los archivos mohosos de la iglesia. Si no se les ocurre mirar bajo el gabinete, solicita una tirada de **Descubrir**. Si los jugadores no superan la tirada de habilidad no mencionen el diario y el tomo. Permite que los jugadores fuercen la tirada de **Descubrir** si se muestran dispuestos a llevar a cabo un registro más largo y exhaustivo. Si fallan la tirada forzada de Descubrir, puede que pisen un clavo o que su ropa se eche a perder.

Una tirada exitosa de **Descubrir** permitirá que el jugador encuentre un diario (de actividades de la secta) y un tomo. Lee o parafrasea lo siguiente:

Este viejo y humedecido diario se desmenuza cuando pasas las páginas, pero el nombre de Walter Corbitt capta tu atención. Una entrada indica que Walter Corbitt fue enterrado en el sótano de su casa, «de acuerdo a sus deseos y a los de aquel que aguarda en la oscuridad».

Junto al diario hay un volumen enorme manuscrito en latín, pero tan podrido y carcomido que hay partes enteras que resultan ilegibles.

El tomo es una copia del *Liber Ivonis*. Un vistazo rápido al libro indicará que está escrito en latín y que trata sobre asuntos de naturaleza esotérica. Una lectura inicial de este libro (que requiere tener un 50% o más en la habilidad **Otras lenguas (Latín)** o superar una tirada de esa misma habilidad) llevará un mínimo de tres horas. Si un investigador invierte ese tiempo en la lectura, otórgale un 2% en Mitos de Cthulhu (y reduce su Cordura máxima en esa misma cantidad, de 99 a 97).

LOCALIZACIÓN 9: LA VIEJA CASA CORBITT

Lee lo siguiente a los jugadores:

La casa de ladrillo queda ensombrecida por los nuevos y más altos edificios de oficinas que tiene a ambos lados. La fachada da a la calle. La parte trasera está cubierta de malas hierbas y tiene una verja medio caída. A ambos lados de la residencia hay accesos a la parte trasera.

Al examinarla, el observador quedará impresionado por la manera en que la casa parece esconderse bajo las sombras que proyectan los edificios colindantes, y por la forma en que las cortinas de las ventanas impiden distinguir nada de lo que hay dentro.

La puerta principal está asegurada por una sola cerradura; pero parecen haberse añadido otros cuatro cerrojos en los últimos dos años. Si los investigadores deciden probar suerte con las ventanas de la planta baja, comprobarán que están todas claveteadas, también desde el interior.

Consulta el mapa de la casa. Esboza cada planta en una hoja de papel a medida que los investigadores la exploran.

INTERIOR DE LA PLANTA BAJA

HABITACIÓN 1. Trastero

Esta habitación está llena de cajas y trastos, como un depósito de agua oxidado y una vieja bicicleta. En el extremo derecho de la habitación hay un aparador con las puertas entabladas.

Si los investigadores arrancan los tablones del aparador, podrán encontrar en su interior tres libros encuadernados: los diarios de un tal W. Corbitt (un antiguo residente de la casa), tal y como se indica en la guarda del primer volumen.

Los *Diarios de Corbitt* están escritos en un inglés sencillo, aunque a veces tiene una redacción algo extraña. Se tarda dos días en leer los tres volúmenes, que añaden +4% a la habilidad Mitos de Cthulhu y producen una pérdida de 1D4 puntos de Cordura.

Los diarios describen varios experimentos ocultistas, incluyendo una invocación de algún tipo de espíritu del más allá y otros tipos de magia, y describen claramente un hechizo llamado «Invocar a aquel que abre el camino» (un nombre alternativo para el hechizo **Convocar/Atar a un vagabundo dimensional**). Los diarios no contienen otros hechizos. Una vez finalizada la lectura de los diarios, se necesitarán **2D6** semanas para aprender el hechizo.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

No se pretende que el hechizo se utilice en esta aventura, y se incluye como elemento distintivo adicional. No es probable que esta investigación se prolongue lo suficiente como para que este hechizo sea de utilidad; y, en cualquier caso, ¡tampoco es que la convocación de un vagabundo dimensional vaya a resultar muy beneficiosa! Se pueden encontrar más detalles acerca de este hechizo en el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu*.

HABITACIÓN 2. Un segundo trastero

Esta habitación contiene muebles viejos que se podrían romper para usarlos de combustible en una estufa de madera.

HABITACIÓN 3. Vestíbulo

Aquí hay abrigos colgados, chanclos, sombreros y paraguas. También hay varios sacos de carbón para la estufa independiente del salón. Advertís que la puerta lateral está asegurada por tres candados y dos cerraduras.

HABITACIÓN 4. Salón

Esta habitación contiene todo tipo de muebles y objetos corrientes, como una radio, un sofá, sillas anticuadas y estanterías llenas de baratijas. No podéis evitar notar la inusual cantidad de cruces, imágenes de la Virgen y demás parafernalia católica que hay presente en la habitación.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Intenta desarrollar una atmósfera inquietante a medida que los jugadores exploran la casa. Recuerda que Corbitt infesta este lugar y que se podrá oír algún ruido procedente del primer piso (Dormitorio 3) en cualquier momento.

HABITACIÓN 5. Comedor

Este es el comedor, amueblado con una larga mesa de caoba, un aparador empotrado y siete sillas. En la mesa hay colocados tres servicios que no llegaron a utilizarse, y en una sopera se pudre una sopa de arroz.

HABITACIÓN 6. Cocina

Se trata de una cocina normal y corriente, con una fresquera, una estufa y horno de leña y una despensa poco surtida.

Algunos alimentos todavía son comestibles (hay sopa y carne enlatadas, arroz, algo de pasta y unas cuantas botellas de vino casero). Los productos que no se echaron a perder fueron devorados por las ratas, a juzgar por el rastro que han dejado.

PRIMERA PLANTA

HABITACIÓN 1. Dormitorio principal

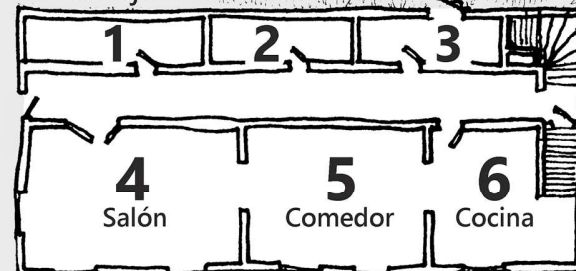
Un dormitorio normal, con una cama de matrimonio, una estantería para libros y un ventanal. Parece ser la habitación de Vittorio y Gabriela. Aquí hay más cruces y muchas velas, y sobre una de las mesillas de noche descansan un rosario y un breviario.

Mansión Corbitt

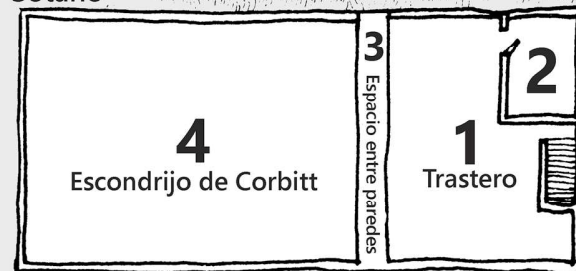
Primera planta



Planta baja



Sótano



Escala: 1 cm equivale a 1 metro y medio.

HABITACIÓN 2. Dormitorio de los niños

Esta habitación contiene dos camas pequeñas, juguetes y cómodas. Los dibujos de aviones y de vaqueros evidencian que se trata de la habitación de los niños.

HABITACIÓN 3. Dormitorio de invitados

Esta habitación contiene el armazón de una cama con los muelles al descubierto y una cómoda vacía. Aunque se encuentra en desuso, se asemeja a los otros dos dormitorios.

Antaño este fue el dormitorio del mismísimo Corbitt. Pasó tanto tiempo en él que su influencia psíquica persiste y puede hacer que sucedan ciertas cosas en la habitación. Cada vez que lo haga se manifestará un hedor espantoso: ¡una señal característica de los Mitos de Cthulhu!

NOTA PARA EL GUARDIÁN

A pesar de que al principio Corbitt será discreto, si los investigadores parecen decididos a desentrañar los secretos de la casa, intentará convencerles de que esta habitación es el origen de la perturbación psíquica. Para ello, hará que aparezcan charcos de sangre e intentará ahuyentar a los investigadores con fuertes golpes en las puertas y las paredes. Si alguno de los investigadores no parece convencido con esa demostración fantasmal, Corbitt intentará atraerle a este dormitorio para matarlo (véase El ataque de la cama), tamborileando en la ventana para hacer que el investigador se acerque a ella.

- ⑨ Corbitt puede impulsar la cama a velocidad suficiente como para propinar un fuerte golpe a cualquier cosa que haya en la habitación (véase a continuación).

EL ATAQUE DE LA CAMA

Corbitt atraerá a los investigadores para que examinen la ventana del dormitorio de invitados, luego hará que la cama cruce volando la habitación a gran velocidad hacia un investigador desafortunado. Solicita una tirada de **Descubrir** al jugador que interprete al investigador que esté examinando la ventana: si la supera, el jugador podrá intentar superar una tirada de **Esquivar** para evitar ser golpeado por la cama.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Como Guardián, es importante mantener la imparcialidad por lo que, cuando suceda algo peligroso a los investigadores, lo más conveniente será elegir uno de ellos de forma aleatoria. Para ello, elige un investigador al azar o a aquel que tenga la menor puntuación de Suerte. Cuando vayas a elegir a un jugador para que reciba el ataque de la cama, ten claro cuáles de ellos se encuentran cerca de la ventana y elige uno al azar.

Elige cualquiera de estos sucesos para que se produzca cuando lo desees:

- ⑥ Corbitt puede hacer que de esta habitación surjan unos fuertes ruidos parecidos a golpes. Estos ruidos se podrán escuchar desde cualquier parte de la casa.
- ⑥ Corbitt puede formar un charco de sangre en el suelo o hacer que gotee del techo o las paredes.
- ⑥ Corbitt puede hacer que surja un sonido de arañazos o un tamborileo de la puerta o el cristal de la ventana.



Si el investigador recibe el impacto de la cama, saldrá despedido a través de la ventana. La caída y los cristales rotos causarán 1D6+2 puntos de daño a la víctima.

Cualquiera que contemple cómo la cama se mueve por voluntad propia deberá hacer una tirada de **Cordura** (COR 1/1D4). Aquellos que la superen perderán 1 punto de Cordura, y aquellos que no la superen deberán tirar 1D4 para determinar cuántos puntos de Cordura pierden.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

El ataque de la cama podría llegar a causar una Herida grave a un investigador. En el caso poco probable de que muriera un investigador, incluye al Sr. Knott (el arrendatario) para que lo interprete ese jugador.

HABITACIÓN 4. Cuarto de baño

Un cuarto de baño con un lavabo, una bañera y un inodoro con cisterna elevada. Aquí todavía quedan toallas y otro tipo de posesiones típicas de una familia de cuatro personas. En la bañera, se ha acumulado un charco de agua salobre que gotea de un grifo que no se puede cerrar por completo.

EL SÓTANO

HABITACIÓN 1: Trastero

La puerta que conduce al sótano tiene una cerradura y tres candados que solo se pueden abrir desde la planta baja. Abajo, en el sótano, se encuentra el trastero principal. Las escaleras están en mal estado y la lámpara eléctrica no funciona. Las paredes del sótano están cubiertas de estantes atiborrados de objetos.

Corbitt ha cortado la corriente del sótano en la caja de fusibles que hay arriba en la cocina. Si los investigadores vuelven a conectarlo, Corbitt podrá apagarlo de nuevo cuando más le convenga.

Las escaleras son peligrosas, sobre todo teniendo en cuenta que Corbitt puede hacer que se muevan. Uno a uno, solicita a los investigadores que bajen por las escaleras que hagan una tirada de **DES** o **Trepar**. Considérala como una tirada combinada: el jugador solo tendrá que tirar los dados una vez y comparar el resultado tanto con su puntuación de **DES** como con la de **Trepar**. Para tener éxito bastará con obtener un resultado igual o menor a cualquiera de los dos valores.

Todo aquel que falle la tirada de **DES/Trepar** deberá ser informado de que las escaleras son demasiado peligrosas, y que

seguir bajando podría ser arriesgado. Ahora tendrán que tomar una decisión: permanecer en la planta baja o forzar la tirada y arriesgarse a una caída. Fallar la tirada forzada provocará la pérdida de 1D6 Puntos de vida cuando el investigador resbale y se estrelle contra el suelo del sótano.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

En una situación como esta, un investigador que sorteara con éxito la escalera podría ofrecerse voluntario para ayudar a otro. En ese caso tendrás que ser un poco creativo con la aplicación de las reglas. Como ya ha habido un investigador que ha tenido éxito, otorga un dado de bonificación al segundo jugador; pero esta vez, si falla la tirada, ambos caerán y sufrirán daño. De esta forma, el investigador que está forzando la tirada tendrá más probabilidades de éxito, pero ambos jugadores estarán compartiendo el riesgo.

Esto creará un momento de tensión y dramatismo, que es justo lo que deberían conseguir las tiradas de dados.

Comunica a los jugadores que esta pequeña habitación está llena de herramientas, cañerías, trastos viejos, cubos de basura, clavos, tornillos, etc. Si alguno de los investigadores rebusca entre ese desorden, solicita al jugador una tirada de **Descubrir**. Considera esto como una Pista oculta (si el jugador falla la tirada no entregues la pista). El jugador podrá forzar la tirada dedicando más tiempo a hacer un registro más exhaustivo. Puedes anticipar las consecuencias del fracaso señalando que hay muchos objetos afilados entre todo ese desorden y que se arriesga a hacerse daño.

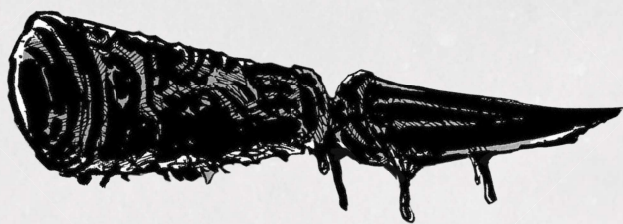
Si supera la tirada de **Descubrir**, el investigador encontrará la daga de Corbitt (véase **La daga voladora**) y podrá recogerla. Una vez en su poder, el cuchillo forcejeará intentando liberarse de la presa del investigador y le atacará (véase **Retener la daga**).

Si el jugador falla la tirada forzada de **Descubrir**, el incauto investigador agarrará el cuchillo poseído por la hoja y se hará un corte que le causará 1D4+2 puntos de daño.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Nótese cómo se puede infligir daño de forma automática como consecuencia de fallar una tirada forzada. En este caso no será necesario hacer una tirada de ataque; el daño es la consecuencia de haber fallado una tirada forzada.

Las paredes están revestidas con listones de madera, y un examen minucioso indicará que hay zonas huecas (**habitaciones 2 y 3**).



NOTA PARA EL GUARDIÁN

Cuando el cuchillo empiece a flotar en el aire deberás iniciar un asalto de combate. La DES de Corbitt es muy baja, por lo que es probable que los investigadores consigan actuar primero. Si deciden huir, la daga atacará a cualquiera que se quede en el sótano o a la última persona que consiga alcanzar las escaleras (se desplaza bastante rápido). Tú decides si la daga persigue a sus víctimas por la casa.

La daga voladora

Un viejo cuchillo de empuñadura ornamentada cuya hoja está cubierta de un óxido extrañamente grueso. Se trata de la daga mágica de Corbitt y, en realidad, el óxido es sangre seca de sus víctimas. Si los jugadores la encuentran, Corbitt atacará con ella. Si no la encuentran, les atacará cuando empiecen a echar abajo la pared de madera que oculta su cadáver.

ATACAR CON LA DAGA

La daga flotará en el aire y apuñalará a un investigador.

Esto le cuesta a Corbitt 1 Punto de Magia por asalto de combate. La daga puede atacar una vez por asalto.

- ⑥ Tira 1D100 y compara el resultado con el **POD** de Corbitt.
- ⑥ Solicita al jugador que tire 1D100 y compare el resultado con el valor de **Esquivar** de su investigador.
- ⑥ Compara los niveles de éxito y determina si el investigador ha sido impactado:
 - Si Corbitt Fracasa (91 o más), el investigador habrá evitado ser alcanzado por el cuchillo.
 - Si Corbitt consigue un éxito Normal (de 46 a 90) y el investigador Fracasa, le causará 1D4+2 puntos de daño.
 - Si Corbitt consigue un éxito Difícil (19 a 45) y el investigador Fracasa u obtiene un éxito Normal, le causará 1D4+2 puntos de daño.
 - Si Corbitt consigue un éxito Extremo (18 o menos) y el investigador Fracasa u obtiene un éxito Normal o Difícil, el ataque le empalará, alcanzando sus órganos vitales y causándole 6+1D4+2 puntos de daño.
- ⑥ Si el investigador agarra la tapa de un cubo de basura para protegerse con ella, otórgale un dado de bonificación en la tirada de **Esquivar**.
- ⑥ Si el investigador no es consciente del ataque, solicita al jugador que haga una tirada de **Descubrir** para atisbar a la daga flotando en el aire. Si el investigador no consigue ver la daga, añade un dado de bonificación a la tirada de ataque y no permitas una tirada de Esquivar. El ataque causará 1D4+2 puntos de daño o 6+1D4+2 si obtiene un éxito Extremo, y solo fallará obteniendo una Pifia (100).
- ⑥ Contemplar cómo ataca la daga requiere hacer una tirada de **Cordura** (COR 1/1D4). Si la tirada tiene éxito, el investigador perderá 1 punto de Cordura. Si la tirada fracasa, el investigador perderá 1D4 puntos de Cordura.

UTILIZAR UNA MANIOBRA DE COMBATE PARA AGARRAR EL CUCHILLO

Los investigadores pueden intentar agarrar el cuchillo en el aire utilizando las reglas de maniobras de combate (véase **Maniobras de combate**, página 28). El objetivo del jugador será agarrar el cuchillo. Los jugadores utilizarán la habilidad **Combatir** (Pelea) de sus investigadores para enfrentarse al **POD** de Corbitt.

Si el jugador consigue un nivel de éxito mayor que el de Corbitt, habrá apresado la daga. En caso de empate, ganará aquel que se encuentre en posesión del turno (si se trataba de la acción de Corbitt, la daga impactará en caso de empate; si se trataba de la acción de un investigador, este agarrará el cuchillo en caso de empate). Normalmente, para resolver una maniobra de combate, el jugador debería comparar la **Corpulencia** de su investigador con la de su adversario, pero esto se podrá ignorar teniendo en cuenta que en realidad nadie está esgrimiendo la daga. Si los jugadores son creativos y utilizan un abrigo grueso para que les ayude en la captura de la daga, otórgales un dado de bonificación.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Todos los personajes que se encuentren en el sótano podrán emprender una acción cada asalto de combate, y eso incluye a Corbitt, que usará su daga voladora. El Punto de Magia que Corbitt gasta para activar la daga cubrirá todas las acciones que haga con ella durante un asalto.

RETENER LA DAGA

Si un investigador consigue agarrar la daga, Corbitt podrá intentar liberarla a tirones en asaltos posteriores: cada asalto de combate Corbitt deberá gastar otro Punto de Magia. Para poder retener la daga el jugador deberá vencer en una tirada enfrentada utilizando su **FUE** contra el **POD** de Corbitt.

HABITACIÓN 2: Carbonera vacía

Se trata de un depósito en el que antaño se almacenó carbón. La trampilla del tubo de bajada del carbón está firmemente enclavada.



HABITACIÓN 3: La guarida de las ratas

Si se rompen o retiran los tablones del trastero, quedará al descubierto un espacio vacío entre dos paredes de madera. Del hueco emanan repugnantes olores procedentes de las ratas que anidan en él.

Una camada de ratas anida dentro de estas paredes. Si los investigadores no dejan suficiente espacio para que escapen, estas atacarán a cualquiera que intente explorar el hueco. Las ratas utilizarán su ataque de Abrumar contra un investigador. En cuanto muera una rata, todas las demás huirán.

CAMADA DE RATAS

Una sola rata no se puede considerar un oponente digno, pero toda una plaga puede resultar abrumadora. Asume que cada camada de ratas está formado por diez ejemplares. Cualquier ataque exitoso de un investigador mata a una o dos ratas y provoca la huida del resto de la camada.

Las camadas de ratas solo existen a efectos de reglas.

CAMADA DE RATAS

FUE 35 **CON** 55 **TAM** 35
POD 50 **DES** 70

PV: 9

Bonificación al daño media: -1

Corpulencia media: -1

Movimiento: 9

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: las ratas atacan con garras y dientes.

Abrumar (maniobra de combate): la camada puede asaltar y abrumar a un individuo utilizando las reglas de maniobras de combate, y obtienen un dado de bonificación en el ataque debido a su gran número. En un ataque como ese, las ratas treparán por el objetivo, mordéndole y arañándolo.

Combatir 40% (Difícil 20/ Extremo 8) daño 1D3.

Abrumar (maniobra de combate) daño 2D6.

Esquivar 42% (Difícil 21/Extremo 8).

En la pared interior del hueco está grabada la frase «Capilla de la Contemplación» con letras raspadas de forma irregular (considera esto como una Pista evidente, no solicites tiradas de **Descubrir**, ya que ignorarla no aportará nada al juego).

Si los investigadores rompen y atraviesan esta pared, llegarán hasta la **Habitación 4**.

OPCIÓN: Corbitt ejecuta el hechizo Dominar

Corbitt puede ejecutar su hechizo Dominar en cualquier momento, se haya movido o no (consulta los **Hechizos de Corbitt**). No necesita moverse lo más mínimo para ejecutar el hechizo. La ejecución del hechizo es «instantánea». Si ejecuta este hechizo, añade 50 a la DES de Corbitt a la hora de determinar su turno en el orden de iniciativa del asalto. Ejecutar este hechizo durante el combate requerirá el uso de su acción para el asalto. También tiene la posibilidad de ejecutarlo cuando los investigadores estén atravesando la pared.

HABITACIÓN 4: El escondrijo de Corbitt

Inmóvil y aparentemente muerto, sobre una plataforma situada en el centro de la habitación hay un individuo marchito, acartonado y macilento de casi 1'80 m de estatura, escuálido y desnudo, con unos espantosos ojos grandes y brillantes y una nariz como la hoja de un cuchillo. Lleva una especie de cadena alrededor del cuello. Ha perdido casi todo el cabello y sus encías reseca hacen que sus dientes parezcan extremadamente largos. De él emana un olor entre acre y dulzón, como el del maíz podrido.

El suelo es de tierra y, en la esquina suroeste hay una mesa con varios papeles enrollados.

Si se tocan, los documentos de la mesa quedarán reducidos a polvo. Lo que los investigadores pueden distinguir en estos documentos parece ser un horóscopo. Si son capaces de fotografiar o recuperar ese material, el Guardián deberá revelar su verdadera naturaleza en alguna aventura posterior. Sea lo que sea, esta deberá ser determinada por el Guardián, y se ha incluido como germen de aventuras futuras de este mismo grupo de investigadores.

CORBITT ATACA

Corbitt puede gastar 2 Puntos de Magia para mover su cuerpo durante 5 asaltos de combate. Al suponer tal esfuerzo, será reticente a moverse a no ser que se vea amenazado.

TIRADAS DE CORDURA

Cuando Corbitt se alce en su plataforma, pide a todos los jugadores que tengan un investigador presente que hagan una tirada de **Cordura (1/1D8)**. Aquellos que fallen la tirada harán una acción involuntaria a elección del Guardián, como dejar caer su arma o gritar. Si un investigador pierde 5 o más puntos de Cordura, el jugador deberá hacer una tirada de **INT**. Si supera la tirada de INT, el investigador habrá comprendido todas las implicaciones de la situación y enloquecerá temporalmente (consulta Locura temporal a consecuencia del encuentro con Corbitt). Si no se supera la tirada de INT, el personaje estará estremecido, pero conservará la cordura.

Utilizar los dados para...
resolver el combate

Cuando Corbitt haga su primer movimiento comenzará un asalto de combate. Elabora una lista con los investigadores y Corbitt por orden de DES, la más alta primero.

- Si un personaje tiene un arma de fuego lista, añade 50 a la DES del investigador. Si un investigador desenfunda

un arma de fuego, estará lista para utilizarla en la DES normal del personaje de este asalto.

- Comienza con el primer nombre de la lista. Teniendo en cuenta que Corbitt tiene DES 35, se podría asumir que el primero en actuar será un investigador, a no ser que Corbitt haya ejecutado su hechizo Dominar, en cuyo caso actuará en su DES+50 (en los asaltos en los que no ejecute el hechizo deberás seguir aplicando su DES 35). Pregunta al jugador qué va a hacer.
- Si un investigador ataca a Corbitt utilizando su habilidad Combatir, Corbitt contraatacará utilizando su habilidad Combatir. Corbitt también contraatacará otros ataques posteriores de ese mismo asalto utilizando su habilidad Combatir.
- El segundo investigador que ataque a Corbitt utilizando su habilidad Combatir, deberá recibir un dado de bonificación por superarle en número (consulta **Superado**, página 28).
- Si un investigador ataca a Corbitt utilizando su habilidad Armas de fuego, simplemente tira para impactar. Corbitt no se pondrá a cubierto. Si están lo bastante cerca, los disparos se efectuarán a bocajarro, recibiendo un dado de bonificación en el ataque.

LOCURA TEMPORAL A CONSECUENCIA DEL ENCUENTRO CON CORBITT

Episodio de locura: si un investigador enloquece temporalmente, tira 1D10 y consulta la tabla **Episodios de locura**. Si el investigador se encuentra en presencia de otros investigadores, representa el resultado asalto a asalto. Si el investigador se encuentra a solas, podrás utilizar el resultado para contar cómo le encuentran más tarde en un estado lamentable, tal vez encerrado en un armario o borracho en un tugurio.

Trasfondo: toma la hoja de personaje del investigador y añade una nota adecuada basada en la naturaleza del episodio de locura del investigador.

Alucinaciones: el investigador seguirá enloquecido durante 1D10 horas o hasta que abandone la Casa Corbitt y disfrute de una noche de sueño reparador. Hasta entonces, el investigador tendrá tendencia a sufrir alucinaciones; sin embargo, teniendo en cuenta que es probable que el único suceso de la aventura que tiene el potencial de causar locura tenga lugar en la escena final, el alcance de las alucinaciones se verá bastante limitado.

Aquí tienes algunas sugerencias:

- Si el investigador alucinado huye del sótano, haz que encuentre una fotografía en la casa que parezca evidenciar que Corbitt es su antepasado; mostrará a Corbitt y al abuelo del investigador juntos y los etiquetará como hermanos (aunque en realidad no será más que un fragmento de un periódico viejo).
- Si el investigador alucinado permanece en el sótano, pasa una nota al jugador indicando que la cara y la voz de otro

investigador han cambiado y que ahora está murmurando algo en latín (obviamente, esto es solo una alucinación).

Tirada de toma de conciencia: si el jugador se cuestiona una alucinación, sugiérele que podría hacer una «tirada de toma de conciencia» si el investigador quisiera discernir la verdad. Si el jugador desea hacer una tirada de toma de conciencia, solicita una tirada de **Cordura**:

- ☉ Si tiene éxito, la alucinación se desvanecerá y el jugador no sufrirá ninguna otra.
- ☉ Si fracasa, el investigador perderá 1 punto de Cordura y sufrirá otro episodio de locura y alucinaciones más intensas.

Teniendo en cuenta que la locura temporal ha sido causada por una manifestación de los Mitos de Cthulhu, se deberá añadir un 5% a la puntuación de la habilidad **Mitos de Cthulhu** del personaje.

CONCLUSIÓN

Si los investigadores resuelven el misterio y derrotan a Corbitt, el Sr. Knott, el propietario, les pagará pronta y felizmente lo acordado.

Si no consiguen librarse de Corbitt y simplemente informan al Sr. Knott de que no había nada raro, este pasará una noche en la casa para asegurarse de ello y la daga mágica de Corbitt lo apuñalará hasta la muerte en el sótano. En tal caso, la policía irá en busca de los investigadores y estos deberán demostrar su inocencia.

Obviamente, puede que las cosas no les vayan tan bien a los investigadores. Tanto la daga como Corbitt son peligrosos y, dependiendo de las tiradas de dados, los investigadores podrían encontrarse con que la investigación desemboca en la muerte o la locura.

Un posible final sería describir un breve epílogo para cada jugador: puede que Corbitt utilice su magia para reanimar a los investigadores muertos y que estos reparen las paredes del sótano antes de que sus cuerpos se conviertan en polvo. Los investigadores enloquecidos huirán gritando hacia la oscuridad de la noche y no regresarán jamás.

Si los investigadores salen victoriosos, puede que prefieras ignorar los efectos permanentes de las garras de Corbitt.

RECOMPENSAS

- ☉ Si los investigadores vencen y destruyen a Corbitt, cada uno de los participantes obtendrá **1D6 puntos de Cordura**.
- ☉ Los investigadores podrán quedarse con el libro carcomido de la Capilla.
- ☉ Por último, el propietario les pagará gustosamente sus honorarios y una bonificación.

Episodios de locura

(tira 1D10)

1. AMNESIA: el investigador no recuerda los acontecimientos que han tenido lugar desde la última vez que se encontró a salvo. Por ejemplo: le parecerá que en un momento estaban tomando el desayuno y al siguiente se están enfrentando a un monstruo. Esto tiene una duración de 1D10 asaltos.

2. DISCAPACIDAD PSICOSOMÁTICA: el investigador padece ceguera psicosomática, sordera o parálisis de una extremidad o varias extremidades durante 1D10 asaltos.

3. VIOLENCIA: una niebla roja engulle al investigador, que explota en una oleada de violencia y destrucción indiscriminadas hacia su entorno, aliados y enemigos por igual, durante 1D10 asaltos.

4. PARANOIA: el investigador sufre paranoia aguda durante 1D10 asaltos. ¡Todos están en su contra! ¡No se puede confiar en nadie! Les están espiando; alguien les ha traicionado; y todo lo que están viendo es una farsa.

5. ALLEGADO: revisa las anotaciones de Allegados en el trasfondo del personaje. El investigador confunde a otra persona que se encuentra en la escena con su allegado. Considera la naturaleza de la relación; el investigador actúa en consecuencia. Esto tiene una duración de 1D10 asaltos.

6. DESMAYO: el investigador se desmaya. Se recuperará al cabo de 1D10 asaltos.

7. HUIR PRESA DEL PÁNICO: el investigador no puede evitar huir tan lejos como sea posible por cualquier medio que haya a su disposición, incluso aunque eso signifique llevarse el único vehículo y dejar a todo el mundo atrás. Huirá durante 1D10 asaltos.

8. HISTERIA FÍSICA O ESTALLIDO EMOCIONAL: el investigador queda incapacitado por la risa, el llanto, chillidos, etc. durante 1D10 asaltos.

9. FOBIA: el investigador adquiere una nueva fobia, como la *Claustrofobia* (miedo a los espacios cerrados), *Demonofobia* (miedo a los espíritus y demonios) o *Catsaridafobia* (miedo a las cucarachas). Incluso aunque el origen de la fobia no se encuentre presente, el investigador imaginará que sí lo está durante los próximos 1D10 asaltos.

10. MANÍA: el investigador adquiere una nueva manía, como la *Ablutomanía* (compulsión por lavarse), *Pseudomanía* (compulsión irracional por mentir) o *Helmintomanía* (gusto excesivo por los gusanos). El investigador intenta satisfacer su nueva manía durante los próximos 1D10 asaltos.



AMPLIAR LA AVENTURA

El Guardián recordará la existencia del símbolo pintado recientemente en las ruinas de la capilla, así como las pruebas del encubrimiento que tuvo lugar tras la redada de 1912. Estas conexiones con lo que podría ser una gran conspiración quedan a su entera disposición para volver a utilizarlas en el futuro.

Además, recuerda el extraño y decrepito documento que parecía un horóscopo: ¿también está conectado con la conspiración o se trata de algo totalmente distinto?

Cualquiera de estas pistas podrá conducir a otras aventuras de tu propia creación concebidas para este grupo de investigadores.

WALTER CORBITT, *diabólico muerto viviente*

FUE 90 **CON** 115 **TAM** 55 **DES** 35
APA 05 **INT** 80 **POD** 90 **EDU** 80
COR 0 (ignora los costes de Cordura de los hechizos)

PV 16

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Puntos de Magia: 18 (si los gasta, recupera 1 cada hora)

ATAQUES

Ataques por asalto: 1

Ataques de combate: cuando anima su cuerpo, Corbitt es capaz de atacar con normalidad (puñetazos, patadas, etc.). Recibir una herida de las uñas parecidas a garras de Corbitt implica el riesgo de contraer una enfermedad grave; si consigue impactar a un investigador, este deberá hacer una tirada de Suerte. Si no la supera, el investigador habrá sido arañado por las garras de Corbitt y un día después la víctima empezará a delirar y deberá hacer una tirada de **CON**:

Fracaso: el delirio dura 1D10 días; pierde 1D10 CON.

Éxito: el delirio dura 1D6 días; no se produce ninguna pérdida de CON.

Repite este procedimiento hasta que el investigador se cure o muera. La pérdida de CON no se recupera.

Armas: daga mágica voladora. Véase **La daga voladora** (pág. 40). Gastar un punto de magia para hacer que la daga ataque durante un asalto se considera la acción de combate de Corbitt para ese mismo asalto.

Combatir 50% (Difícil 25%/Extremo 10%) daño 1D3 + bonificación al daño (1D4) + posible infección.

Esquivar 17% (Difícil 8%/Extremo 3%).

Armadura: cada punto de armadura reduce el daño recibido en 1 punto. Corbitt ya ha ejecutado Protección corporal. Tira 1D6 para determinar su armadura. Reduce su armadura en un punto por cada punto de daño recibido.

Hechizos: Dominar (variante, véase a continuación), Protección corporal, Convocar / Atar vagabundo dimensional.

Objetos mágicos: daga voladora.

Habilidades: Escuchar 60%, Intimidar 64%, Juego de manos 30%, Mitos de Cthulhu 17%, Sigilo 72%.

Pérdida de Cordura: verle en movimiento produce una pérdida de 1/1D8 puntos de Cordura.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Solo se incluyen algunas de las habilidades de Corbitt, aquellas que es más probable que intervengan en el juego. Puedes improvisar otras en caso de que fuera necesario.

SEÑUELOS DE INTERPRETACIÓN:

- ⊙ Corbitt está lleno de maldad e intentará dividir a los investigadores y volver a unos en contra de otros.
- ⊙ Corbitt busca emociones y una perversa diversión a expensas de los investigadores.
- ⊙ Intentará hacerse con cualquier fuente de conocimiento de los Mitos que se lleve a la casa (como el *Liber Ivonis*).

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Lleva un control minucioso de los Puntos de Magia de Corbitt. Asegúrate de recordar que los recupera a un ritmo de 1 punto por hora. Corbitt ejecutará Protección corporal en cuanto alguien entre en la casa. Si los intrusos se dirigen directamente hacia su cadáver, podrían encontrarle antes de haber recuperado esos dos puntos.

Acerca del Sr. W. Corbitt

En un principio permanecerá en silencio, pero llegará un momento de la confrontación con los investigadores en el que será más efectivo hacerle gruñir, chillar, carcajearse o burlarse. No respira.

Corbitt no es un auténtico vampiro ni ningún otro monstruo reconocible, sino un hechicero que se está transformando en algo completamente inhumano.

La luz del sol le causa daño y le resulta demasiado brillante para que sus ojos, siempre abiertos, puedan ver con comodidad. De hecho, el sol podría matarlo, pero eso es algo que debe decidir el Guardián. A pesar de que se alimenta de sangre, también podría hacerlo de zanahorias; pero beber sangre le parece más divertido.

Su hechizo de Protección corporal funciona como se detallará a continuación, pero describe sus efectos de la siguiente manera:

las balas y los golpes solo consiguen arrancar pedazos de su cuerpo, haciendo que su aspecto sea aún más horrible. Mientras el hechizo esté activo, su piel seca y dura como el hierro será invulnerable, pero si el daño supera la protección de su armadura sus puntos de vida se reducirán de forma normal. Nunca se cura y no puede quedar inconsciente. Cuando sus puntos de vida queden reducidos a 0, Corbitt se convertirá en polvo y morirá de forma definitiva.

Corbitt controla la daga voladora, pero si los investigadores consiguen atraparla, forcejear para asumir el control y apuñalar a Corbitt con ella, se convertirá en polvo y cenizas de inmediato, independientemente de cualquier hechizo.

Hechizos de Corbitt

DOMINAR (VARIANTE DE CORBITT)

Coste: 1 Punto de Magia

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Con esta versión del hechizo Dominar, Corbitt puede nublar la mente de uno de los investigadores, siempre y cuando la víctima se encuentre físicamente dentro de la casa. El jugador deberá hacer una tirada enfrentada de **POD** contra el **POD 90** de Corbitt.

Si vence Corbitt, el objetivo quedará desorientado durante 1D6+1 asaltos de combate. Mientras se encuentre en este estado de estupor, la víctima será susceptible a las órdenes telepáticas de Corbitt. Estas pueden tomar la forma de alucinaciones sutiles y siniestras u órdenes directas, a discreción del Guardián. La víctima no llevará a cabo actos suicidas, aunque sí podría llevar a cabo actos homicidas o de naturaleza estúpida o temeraria (como intentar tragarse un cuchillo de carnicero). Al despertar, la víctima no recordará nada de lo sucedido.

PROTECCIÓN CORPORAL

Corbitt ya habrá ejecutado este hechizo para protegerse con una armadura antes de que los investigadores logren dar con él (véase *Armadura*, más arriba).

Coste: puntos de Magia y de Cordura variables

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Este hechizo concede protección contra los ataques de naturaleza física. Cada punto de Magia invertido proporciona al hechicero (o al objetivo elegido) 1D6 puntos de armadura contra los ataques que no sean mágicos. Esta protección va desapareciendo a medida que absorbe daño. Por ejemplo: si un personaje tiene 12 puntos de armadura gracias a la Protección corporal y sufre un golpe de 8 puntos de daño, no sufrirá daño alguno y la Protección corporal se verá reducida a 4 puntos. El hechizo dura 24 horas o hasta que se agote la protección.

Una vez ejecutado, no se podrá reforzar el hechizo invirtiendo más puntos de Magia, ni repetir hasta que se haya agotado la protección disponible.

SECCIÓN DE AYUDAS DE JUEGO PARA LOS JUGADORES

AYUDA DE JUEGO 1

Un arrendador, el Sr. Knott, os pide que examinéis un viejo caserón que posee en el centro de Boston, conocido como la Casa Corbitt. Los anteriores inquilinos, la familia Macario, se vieron implicados en una tragedia y el propietario quiere comprender los misteriosos acontecimientos que tuvieron lugar allí y dejar las cosas claras. El Sr. Knott no ha podido alquilar la casa desde que sucedió la tragedia y espera que podáis aclarar la situación y restaurar su buen nombre. Os ofrece compensaros económicamente por vuestro tiempo y dificultades. El propietario os entrega las llaves, la dirección y 25\$ en metálico por adelantado.

Conocedores de vuestro oficio, querréis llevar a cabo algunas pesquisas antes de dirigiros a la casa. Podríais consultar viejos artículos de los periódicos en las oficinas del Boston Globe, dirigiros a la Biblioteca Pública de Boston o acudir al registro civil.

La elección es vuestra.

AYUDA DE JUEGO 3

En 1835, un próspero comerciante construyó la casa, pero enfermó de inmediato y se la vendió a un tal Sr. Walter Corbitt.

AYUDA DE JUEGO 4

En 1852, los vecinos de Walter Corbitt se quejaron contra él y exigieron que abandonara el lugar «debido a sus hábitos repugnantes y su comportamiento indecoroso».

AYUDA DE JUEGO 2

Artículo inédito, Boston Globe 1918:

Crónica de 1918 que jamás llegó a publicarse. Afirma que en 1880, una familia de inmigrantes franceses se trasladó a la casa, pero la abandonaron tras una serie de accidentes violentos que provocaron la muerte de los padres y dejaron inválidos a los niños. La casa permaneció desocupada mucho tiempo.

En 1909, otra familia se trasladó a la casa y sus miembros no tardaron en caer víctimas de la enfermedad. En 1914, el hermano mayor enloqueció y se suicidó con un cuchillo de cocina, y la desconsolada familia se trasladó. Este mismo año una tercera familia, los Macario, ha alquilado la casa, pero se han marchado casi de inmediato en circunstancias misteriosas.

AYUDA DE JUEGO 5

Evidentemente, Corbitt ganó el pleito. Su necrológica de 1866 indica que seguía viviendo en el mismo lugar. También afirma que se estaba celebrando un nuevo litigio para evitar que Corbitt fuera enterrado en su sótano, como disponía en su testamento.

AYUDA DE JUEGO 6

No se tiene registro del resultado del segundo litigio.

AYUDA DE JUEGO 7

Las actas judiciales municipales muestran que el albacea testamentario de Walter Corbitt fue el Reverendo Michael Thomas, pastor de la Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos. El registro eclesial (también disponible en el Registro Civil) señala que la clausura de la Capilla de la Contemplación tuvo lugar en 1912.

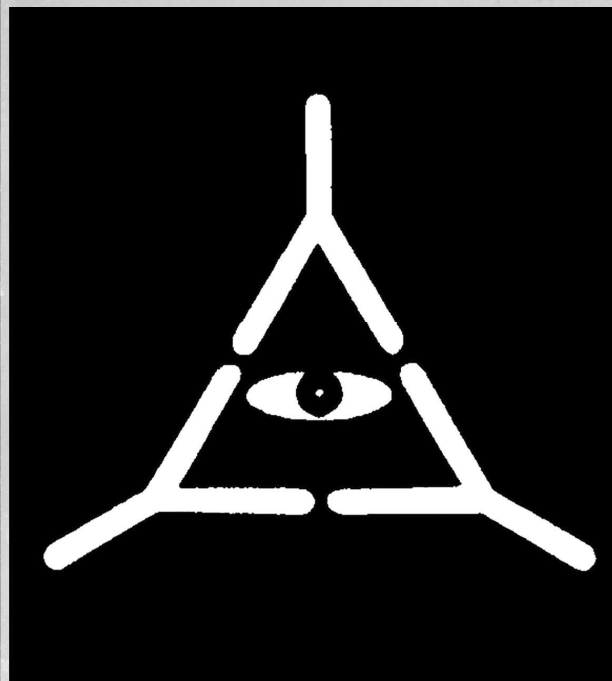
AYUDA DE JUEGO 8

El informe trata sobre una redada secreta que se llevó a cabo en la Capilla de la Contemplación. La redada policial fue ocasionada por declaraciones juradas que afirmaban que los miembros de la iglesia eran los responsables de la desaparición de algunos niños del vecindario. Durante la redada, tres agentes policiales y diecisiete miembros de la secta murieron a causa del tiroteo o las llamas. Los informes de las autopsias son particularmente imprecisos y poco esclarecedores, como si el forense no hubiera llevado a cabo inspecciones post mortem.

A pesar de que se detuvo a cincuenta y cuatro miembros de la secta, todos excepto ocho fueron puestos en libertad. En los informes se insinúa que un importante funcionario local intervino de forma ilícita en el proceso judicial, lo que explicaría por qué los artículos que hacen referencia a la redada (la mayor actuación contra el crimen en la historia de la ciudad) jamás llegaron a imprenta.

El pastor Michael Thomas fue detenido y condenado a 40 años de cárcel por cinco cargos de asesinato en segundo grado. Escapó de la prisión en 1917 y huyó del estado.

AYUDA DE JUEGO 9



LA MALDICIÓN DE LA CASA CORBITT, UNA REINTERPRETACIÓN

HACE UN TIEMPO CHAOSIUM LLEVÓ A CABO UN PROYECTO de mecenazgo para producir una nueva edición del clásico juego de rol La llamada de Cthulhu. Como parte de ese proyecto, Mike Mason, Paul Fricker y Charlie Krank utilizaron «La maldición de la Casa Corbitt» como base para un relato seriado, una nueva entrada para cada día del proyecto. Incluimos aquí ese relato para enseñaros cómo la historia que crearéis se podría alejar de la aventura aquí descrita. Esto forma parte de la diversión de los juegos de rol.

EN CAMINO: el viaje de nuestro mecenazgo comienza. Los resueltos periodistas Harvey Walters y Jenny Johnson están investigando sucesos extraños relacionados con una vieja casa de Boston. La Casa Corbitt se ha relacionado con sucesos misteriosos. Los últimos inquilinos, la familia Macario, sufrieron una tragedia. Ha sido imposible volver a alquilar la casa. Este asunto se puede resolver dando una explicación racional de los sucesos extraños, y así el Sr. Knott podrá volver a alquilar la casa. Harvey y Jenny parten hacia Boston.

EN EL GLOBE: nuestros intrépidos investigadores hacen algunas pesquisas antes de visitar la Casa Corbitt. En el periódico *Boston Globe*, tienen que persuadir al editor para que les permita indagar en sus archivos de recortes. «¿No permito que cualquier fulano se ponga a rebuscar en mi sótano!».

UN POCO DE PERSUASIÓN: Jenny recurre a su simpatía (espera trabajar en el *Globe* algún día) mientras Harvey saca una petaca de whisky de su abrigo y dice: «Supongo que lo apropiado sería hacer un pequeño obsequio a un editor abnegado...». Con una amplia sonrisa, la pareja baja las escaleras hasta el archivo de recortes del periódico para ver qué pueden descubrir sobre la misteriosa Casa Corbitt.

INDAGANDO: rodeados de periódicos viejos, archivadores y enormes montones de papel, Harvey encuentra una crónica inédita de 1880. Habla de una familia que se trasladó a la Casa Corbitt solo para abandonarla después de un terrible suceso que hirió a los niños y mató a los padres. La intuición de Jenny le dice que debe haber más información por descubrir, y ahonda aún más en las cajas de documentos. ¿Acaso será capaz de encontrar allí algunas ilustraciones de calidad?

BUSCANDO PISTAS: la atención de Jenny se ve atraída por una noticia de 1909. Una familia se trasladó a la Casa Corbitt y no tardó en caer presa de una extraña enfermedad. En 1914, el hermano mayor enloqueció y se suicidó con un cuchillo de cocina. «¿Necesito saber más!», dice Harvey. Arrastra a Jenny fuera de las oficinas del *Globe* y a través de las calles hasta la Biblioteca Pública de Boston. Con una tirada de **Buscar libros** exitosa, descubre un antiguo informe acerca de la casa que indica que fue construida en 1835 por un próspero comerciante. El anónimo comerciante enfermó y vendió la propiedad a un tal Sr. Walter Corbitt.

Las piezas empiezan a encajar. Las familias que viven allí enferman y abandonan la casa. Por lo que Jenny y Harvey han podido comprobar, parece que Walter Corbitt fue la única persona que vivió en la casa durante un tiempo considerable. ¿Acaso no le afectó la misteriosa enfermedad que aquejó a los otros residentes?

¿QUIÉN ES WALTER CORBITT? Nuestros investigadores necesitan descubrir más cosas acerca de Walter Corbitt. Jenny busca en las fichas de la biblioteca haciendo una tirada de **Buscar libros**, y descubre ciertos documentos legales relacionados con una demanda presentada contra el Sr. Corbitt. Los documentos indican que los vecinos de la casa presentaron una petición para forzar la marcha de Walter Corbitt, «debido a sus hábitos repugnantes y su comportamiento indecoroso». Sin embargo, la necrológica de Corbitt menciona que seguía viviendo en la casa, por lo que es de suponer que debió ganar el pleito. Sorprendentemente, se menciona un segundo litigio por el testamento de Corbitt, donde pedía ser enterrado en el sótano del edificio.

REGISTROS JUDICIALES: la pareja no encuentra nada más en la biblioteca. Deseando obtener más datos de los distintos litigios, Harvey y Jenny se dirigen a las oficinas del registro civil. Hablando con una funcionaria, Kim Debrun, Harvey intenta acceder a los archivos y actas judiciales. Miss Debrun no parece impresionada por la chachara de Harvey, y no está dispuesta a perder el tiempo con sus historias y sus peticiones. Harvey ha fallado su tirada de **Persuasión** e intenta forzar su suerte flirteando con Miss Debrun y preguntarle a qué hora sale a comer. Halagada, Miss Debrun se muestra afectuosa con Harvey (supera su tirada forzada de **Persuasión**) y le permite echar un vistazo a los archivos. Un rato más tarde, Harvey le cuenta a Jenny que el albacea testamentario de Corbitt parece ser un tal Reverendo Michael Thomas, de la Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos.

LOS SECRETOS DE LA CAPILLA: consultando informes y documentos legales, Harvey descubre un informe que menciona una redada contra la Capilla de la Contemplación. «¡Hey!», dice Jenny, «Eso me suena. ¡El albacea testamentario de Walter Corbitt era el pastor de ese lugar! Déjame ver qué pone». El informe indica que la redada se inició tras admitir a trámite ciertas declaraciones juradas que señalaban a miembros de la Capilla de la Contemplación como responsables de la desaparición de varios niños del vecindario. En esa redada se perdieron varias vidas y se produjo el arresto de más de cincuenta personas, incluyendo al Pastor Michael Thomas, que fue condenado a cuarenta años de prisión por cargos de homicidio en segundo grado. «Para mí que era un pastor muy extraño», piensa Harvey.

LOS VECINOS: buscando pistas de forma diligente, Harvey y Jenny deciden comprobar qué piensan los vecinos sobre la Casa Corbitt. Yendo puerta a puerta, Harvey acaba conversando con el Sr. Dooley, un comerciante local que conocía a la familia Macario.



Harvey puede oler el alcohol en el aliento del vendedor cuando este se le acerca y le susurra con complicitad: «Sí, conozco a los Macario». Sus ojos miran de un lado a otro, como si estuviera comprobando que nadie les está vigilando. «Se mudaron aquí hace algunos años. Buena gente, aunque los entrometidos de sus hijos siempre estaban metiendo sus narices donde no debían. Un año después el viejo Sr. Macario se volvió loco y empezó a gritar y vociferar. Todos los del vecindario pudimos oírle chillar y destrozar la casa. No paraba de gritar sobre unos ojos ardientes que le miraban. Si quieren mi opinión, estaba totalmente chiflado». Dooley deja de hablar de forma repentina y su mirada se pierde en la lejanía...

¿DÓNDE ESTÁN LOS MACARIO? Harvey quiere más información y anima a Dooley a continuar su relato deslizándolo un billete de un dólar en su mano. «Bueno, si no recuerdo mal, la Sra. Macario también perdió la chaveta poco después. Están los dos ingresados en el loquero de Roxbury. No recuerdo qué fue de los niños». Ansiosos por hacer su siguiente visita, Harvey y Jenny parten hacia el Manicomio de Roxbury.

EL MANICOMIO DE ROXBURY: a pesar de sus esfuerzos por entablar una conversación con el padre, Vittorio Macario, Jenny descubre que el pobre hombre está bastante loco.

Agarra una biblia contra su pecho y no deja de gritar: «¡El diablo será derrotado con su propias armas!». Sin embargo, Harvey tiene más suerte con la Sra. Macario, que le dice con voz tranquila: «Hay algo maligno en esa casa. Observándote, siempre observándote. No le gustábamos. Sobre todo Vittorio. Se la tenía jurada».

LA CASA CORBITT: ahora Jenny y Harvey coinciden en que ya ha llegado la hora de visitar la Casa Corbitt. Solo pasando algún tiempo allí podrán hacerse una idea de qué es lo que hace que la casa resulte tan maligna. La Casa Corbitt queda ensombrecida por los nuevos y más altos edificios de oficinas que tiene a ambos lados. La parte trasera está cubierta de malas hierbas y tiene una verja medio caída. A ambos lados de la residencia hay accesos a la parte trasera. Al examinarla, Jenny queda impresionada por la manera en que la casa parece esconderse bajo las sombras que proyectan los edificios colindantes, y por la forma en que las cortinas de las ventanas impiden distinguir nada de lo que hay dentro. La puerta principal está asegurada con una sola cerradura, y Harvey tiene la llave correspondiente.

EL APARADOR DEL TRASTERO: Harvey tiene que montar un poco de alboroto para poder conseguir abrir la cerradura de la puerta principal y, cuando se abre, Jenny y Harvey se asoman

a un vestíbulo silencioso y polvoriento. A su alrededor abundan los indicios de que la casa ha estado deshabitada durante mucho tiempo: una bicicleta oxidada, cajas de trastos, un mobiliario andrajoso, rastros de alimañas y muestras de deterioro. El polvo se acumula por todas partes. Mientras Harvey husmea por las habitaciones de la planta baja, Jenny investiga un trastero. Un aparador que antaño debió ser hermoso languidece pudriéndose, y Jenny admira los antiguos pomos de los cajones. Al tirar de un cajón para abrirlo, se despegas el frontal y lo arranca. ¡Algo llama su atención! Allí, escondido bajo el cajón, ¡Jenny encuentra un libro! Parece ser un diario o agenda de algún tipo.

EL DIARIO: hojeando las páginas del diario, la mirada de Jenny se posa sobre un párrafo en concreto titulado «Invocar a Aquel que abre el camino». Es un poema bastante extraño y, sin darse cuenta, Jenny acaba murmurando ensimismada esas palabras en susurros. «¿Eh, qué tienes ahí?», pregunta Harvey rompiendo la concentración de Jenny. Ella alza la mirada, algo desorientada. «Un libro viejo. Parece ser un diario», responde Jenny. «Vamos, quiero echar un vistazo en el piso de arriba. ¡Dejemos el libro para estudiarlo más tarde!», dice Harvey dirigiéndose hacia las escaleras. Tiene mucho que aprender sobre investigación.

UN VISTAZO A LA PRIMERA PLANTA: con mucha cautela, Jenny y Harvey suben la crujiente escalera. Jenny advierte que la barandilla está cubierta de polvo y que se tambalea cuando se apoya en ella. «No confiaría en que esto me evitara una caída», murmura. En la primera planta encuentran tres dormitorios. Está claro que uno es el de Vittorio y Gabriela, y está adornado con multitud de cruces y cirios. La siguiente habitación tiene dos camas pequeñas; debe haber sido la de los niños. En el descascarado papel pintado de la pared hay figuras y palabras ilegibles pintadas con ceras de colores. Hay una última habitación que solo contiene el bastidor de una cama de hierro.

Harvey sugiere salir a tomar un café para regresar después y llevar a cabo una investigación más exhaustiva de sus hipótesis. Jenny sonríe, «Me parece una idea genial. ¡Me vendría bien un buen café!». Cuando bajan por las escaleras, un chirrido agudo rompe el silencio de la casa, como si unas uñas estuvieras arañando una pizarra. Harvey palidece, «Has oído eso, ¿no?», pregunta a Jenny.

¡CUIDADO! Unos minutos más tarde, Harvey y Jenny se encuentran desconcertados en el dormitorio de invitados sin haber descubierto nada que pudiera justificar ese sonido horripilante. «Tal vez fuera un pájaro», sugiere Harvey con nerviosismo, dirigiendo su mirada hacia la ventana. Más abajo, en la calle, hay alguien mirándole fijamente. ¿Ese es Dooley? Distráido, Harvey no se da cuenta de que el pesado bastidor de la cama se desliza rápidamente hacia él, en completo silencio.

«¡Cuidado!», ¡grita Jenny en el último momento!

¡DEMASIADO TARDE! Harvey se aparta, ¡pero es demasiado tarde! La cama le golpea en la pierna y le manda a trompicones hacia la ventana del primer piso. Harvey tiene suerte. La esquina de la cama solo consiguió golpearle de refilón, y Harvey se agarra al marco de la ventana antes de caer contra el viejo y tembloroso cristal. Con el pantalón rasgado y la pierna amoratada, pero sin nada roto, Harvey grita a Jenny: «¡Yo me largo de aquí!». Juntos huyen de la habitación y cierran dando un portazo.

Una vez fuera, Harvey observa detenidamente el roto de su pantalón: «¿Qué demonios? Esa cosa casi me tira por la ventana». Entonces, cae en la cuenta...

«¡Esto es fantástico! ¿Sabes lo que significa? ¡La casa está realmente encantada!».

UNA PAUSA PARA CENAR: sentados en un pub de la zona, Jenny fija la mirada en su taza casi vacía mientras Harvey termina de leer el viejo diario que encontraron en el aparador. «Deberíamos volver», apunta Jenny. «Un minuto...», dice Harvey. «Oye, este libro fue escrito por un tal Corbitt. Hmmm, todo empieza a cobrar sentido. Creo que podría tratarse de él: él es el que está infestando la casa. Tenemos que conseguir que descanse en paz».

Jenny frunce el ceño, «¿Y cómo lo hacemos?». Harvey alza la mirada, cierra el libro y se frota el feo golpe de la pierna con delicadeza. «No tengo ni idea. Vamos, regresemos allí. Deberíamos revisar ese lugar desde el ático hasta el sótano».

UN VISTAZO AL SÓTANO: después de reflexionar un poco, Harvey sugiere comenzar su exhaustiva investigación por el sótano. Curiosamente, la puerta al sótano ha sido claveteada y hay que abrirla a martillazos. Las escaleras están en mal estado y la lámpara eléctrica no funciona. Las paredes del sótano están cubiertas de estantes abarrotados; todo huele a moho y Jenny capta otro olor... a otra cosa. La linterna de Jenny proyecta sombras siniestras por la habitación, iluminando los restos que cubren el suelo.

Harvey no tarda en empezar a registrar la sala, asomándose tras las cajas y dando golpecitos a las paredes. «¡Esto suena a hueco!». Harvey recoge un ladrillo roto del suelo y empieza a golpear la pared, descubriendo que claramente hay un espacio tras ella. El haz de la linterna de Jenny ilumina la nube de polvo que Harvey ha levantado a base de golpes. El haz de luz desciende cuando Jenny advierte un movimiento a los pies de Harvey; ¡algo se está arrastrando por un agujero que hay en la base de la pared!

Harvey grita, «¡Ratas! ¡Ratas en las paredes!».

RATAS EN LAS PAREDES: brotando del agujero de la pared, las ratas se dispersan por el sótano. Los sonidos de sus agudos gritos y las carreras de cientos de patas llenan el espacio en penumbra. Algunas trepan por las piernas de Harvey, mordiendo

y arañando. Sentir criaturas trepándole por encima y pensar en que podrían devorarlo hace que Harvey entre en pánico. Se tambalea de un lado a otro, golpeándose contra las paredes y desperdigando cosas por la habitación mientras intenta quitarse de encima a esas alimañas. Desaparecen al cabo de unos instantes, dejando a Harvey magullado y tembloroso, «*¡Tengo que salir de aquí!*».

«*¡No! Espera, Harvey, ¿no lo ves?*». Jenny intenta calmar a su compañero, «*Significa que nos estamos acercando. Sea lo que sea lo que estamos buscando, se encuentra detrás de esa pared*».

Jenny ve una vieja y oxidada palanca tirada en el suelo y la agarra. Pasándole la linterna al aún tembloroso Harvey e indicándole que dirija la luz con firmeza, se acerca a la pared donde se encuentra el agujero de las ratas. Utilizando la palanca como pico se abre paso a través de la vieja madera, blanda a causa de la humedad.

AL OTRO LADO DE LA PARED: al cabo de unos minutos Jenny está respirando de forma entrecortada, pero ha abierto un agujero en la pared de dimensiones considerables. Harvey no está sirviendo de mucha ayuda con la linterna, está palpan-do algo que hay bajo su camisa, pero ella es capaz de entrever una especie de sótano anejo bajo los cimientos de la casa; está inacabado y en el centro hay un montón de arena que se alza hasta la altura de la cintura. La estancia no tendrá más de 2,5 metros cuadrados. Respirando con dificultad, Jenny es asaltada por el olor terroso del lugar.

Pide a Harvey que se acerque y este, que por fin ha recuperado la compostura gracias a unos tragos de «coraje embotellado», acaba alumbrando la estancia que hay ante ellos. Tumbado inerte y aparentemente muerto sobre el montón de tierra mohosa hay un individuo marchito, acartonado y macilento de casi 1'80 m de estatura, escuálido y desnudo. Lleva una especie de cadena alrededor del cuello. Ha perdido casi todo el cabello y sus encías secas hacen que sus dientes parezcan extremadamente largos.

Nuestros dos intrépidos investigadores perciben un aroma intenso e increíblemente dulzón y empalagoso, como el del maíz podrido.

LOS OJOS: los ojos de Corbitt captan la atención de Jenny. Fantasmales. Sorprendentemente grandes y abiertos. Ojos inyectados en sangre. Una voz susurra en el interior de su mente y le ordena con una fuerza que no es capaz de resistir: «*Mata a Harvey*».

«*¿Qué ocurre?*», pregunta Harvey ajeno a todo eso. «*¿Qué estás viendo ahí dentro, Jenny? ¡Eh, Jenny!*».

Jenny se gira hacia Harvey con intenciones aviesas, una mirada salvaje, el pelo alborotado por el sudor y una palanca oxidada entre sus manos. La levanta por encima de su cabeza y acomete con un golpe despiadado y demente.

«*¿Qué demonios te pasa, Jenny?*», grita Harvey, «*¿Es que te has vuelto loca?*».

MIEDO: el miedo hace que Harvey actúe con premura. Evita el golpe y agarra a Jenny por los antebrazos, empujándola contra la pared con todo su peso, ajeno a las consecuencias. Los debilitados listones de madera ceden y caen al suelo de la estancia contigua.

Harvey acaba a horcajadas sobre Jenny en la penumbra, inmovilizándola contra el suelo de tierra. La linterna, que cayó en la refriega, brilla lastimera tras ellos y ofrece una iluminación muy escasa. Harvey agarra la palanca y la arroja a un lado.

«*Eh... ¿qué estás haciendo, Harvey? ¡Suéltame, patán!*», grita la Jenny de siempre. Desde el montículo de tierra que hay frente a ellos escuchan un gemido de agonía mientras el viejo cadáver de Walter Corbitt se esfuerza por incorporarse. Sus articulaciones crujen con una sucesión de chasquidos mientras sus huesos protestan por su prolongada falta de uso.

¿SOLO UN FANTASMA? «*Creí que dijiste que solo era un fantasma*», murmura Jenny mientras se esfuerza por encontrar la palanca de metal. Un espantoso resplandor amarillento surge de los ojos de la criatura, titilando sobre los escombros del suelo del sótano.

Harvey vislumbra un brillo metálico bajo lo poco que llega del haz de la linterna, y entonces lo ve claramente: un cuchillo que vuela por el aire en dirección a la espalda de Jenny. Extendiéndose a la desesperada, Harvey agarra el cuchillo en su fugaz recorrido hacia su compañera.

MIRADA LUMINISCENTE: un miedo atroz vuelve a estimular la velocidad y la determinación de Harvey, que agarra el cuchillo brillante por la empuñadura, ignorando la más que probable posibilidad de hacerse un corte profundo con una hoja vieja y sucia. Descubre que el cuchillo posee algún tipo de fuerza propia, y Harvey teme no ser lo bastante fuerte como para retener la hoja por mucho tiempo, ya que su presa del cuchillo es bastante torpe. Nota que a su lado Jenny está rebuscando por el suelo de tierra mientras el viejo Corbitt dirige su mirada luminiscente hacia Harvey.

UN TERRIBLE DILEMA: bañado por la espantosa luz amarilla que emana de los ojos llenos de curiosidad de Corbitt, Harvey encuentra imposible concentrarse en el forcejeo con el cuchillo ornamentado. Los cortes en las palmas de sus manos hacen que su presa resulte resbaladiza y el cuchillo se escapa de sus manos. Flota durante unos instantes y después asciende todo lo que permiten las vigas y tableros del techo de la estancia. Harvey observa paralizado la antigua hoja, seguro de que en cualquier momento caerá sobre él guiada por una mano invisible. Por unos instantes ha olvidado a Jenny.

Habiendo recuperado la palanca, Jenny se escabulle por las sombras mientras la mirada de Corbitt se clava en el pobre

Harvey. Sus músculos están doloridos a causa de los esfuerzos realizados durante la noche, a pesar de que tan solo ha pasado una hora desde que regresaron a la casa. Olvidando su malestar, se levanta tan silenciosamente como puede llevando la palanca hasta su hombro. Determina que su única oportunidad será asestar un golpe fuerte a la cabeza de la criatura (*porque no se trata de un ser humano, ¿no?*).

UN GOLPE ESPELUZNANTE: concentrando toda su fuerza, Jenny asesta un golpe bien dirigido a Walter Corbitt. La palanca le golpea en un lado de la demacrada cabeza con un sonido repugnante. Como si fuera a cámara lenta, Jenny ve cómo la barra le deforma el cráneo y le aparta violentamente a un lado. Cae lentamente de su montículo de tierra. Fragmentos de hueso salen despedidos de la herida abierta del cráneo mientras libera la palanca. Desacostumbrada a semejante violencia y carnicería, Jenny siente que se le revuelve el estómago y que la bilis se le sube a la garganta. El hecho de que no manara sangre de una herida como esa y la consistencia de fruta madura del cráneo bajo el golpe de su arma la dejan horrorizada. Jenny vuelve a golpear mientras Corbitt rueda por el suelo de la estancia. Descubre el escaso efecto que han tenido sus golpes cuando el viejo y correoso Walter Corbitt, ahora apoyado sobre sus manos y rodillas, le golpea con una velocidad sorprendente desgarrándola con una mano decrepita y provista de garras. Sus llameantes ojos amarillos se encienden al olor de sangre fresca.

EL CUCHILLO ATACA: la hoja flota brillando bajo la enfermiza luz amarillenta que emana de los ojos de Walter Corbitt. Harvey está tumbado sobre su espalda en el duro suelo de tierra, sus palmas pegajosas con su propia sangre. Al mirarla, la hoja ataca volando a gran velocidad para hundirse en el pobre y derribado Harvey. Poco dispuesto a dejar su cadáver a disposición de los repulsivos designios de ese cuerpo reanimado, Harvey intenta apresar el cuchillo desesperado, atrapándolo justo antes de que le destripe. Ha atrapado el cuchillo... ¡que ahora atraviesa la palma de su mano izquierda! Agarrando la empuñadura con su enrojecida mano derecha, contempla cómo la hoja ornamentada sale de su carne. Harvey ha estado luchando contra el miedo desde que entró en este sótano espantoso. Se le escapa una risita nerviosa con tintes de un estallido de histeria mientras se gira hacia Jenny gritando: «¡Mira! ¡Atrapé el cuchillo!»

UN HAMBRE DE CIENTOS DE AÑOS: cuando Harvey se gira ve a Jenny desplomada en el suelo. Iluminado por el brillo que surge de los ojos de Corbitt, Harvey puede ver una mancha de sangre cada vez más grande en el lugar donde Corbitt la desgarró con las decrepitas garras de sus manos. Cuando Corbitt se inclina, respirando profundamente para olfatear la sangre, Harvey consigue levantarse con dificultad, agarrando fuertemente la empuñadura del cuchillo que aún perfora su

mano izquierda. El cuchillo tiembla y se agita, ya sea por temor a permanecer cautivo o por el júbilo de haber alcanzado a su objetivo aunque no fuera con consecuencias fatales, como pretendía. «*Piedad...*», Harvey escucha suplicar a Jenny débilmente, «*Ten piedad...*».

Corbitt no muestra piedad, solo malicia y un hambre de cientos de años.

DESTELLOS DE VALOR: Jenny está tumbada sobre el suelo lloriqueando de forma lastimera, totalmente a la merced del viejo y correoso Walter Corbitt. Para ayudar a salvar a su colega y amigo, intentó matar al anciano y le asestó un golpe terrible, pero sin efecto alguno. La visión del golpe se repite en su mente, pero la mirada amarillenta de Corbitt sigue burlándose de ella. No puede soportar contemplar su propia muerte.

Pero Corbitt no tiene piedad, solo hambre y malicia... y siente el aroma embriagador de sus fluidos esenciales. Su sangre le hará más fuerte. Saboreando el instante, el viejo Walter Corbitt se inclina sobre la temblorosa Jenny... y entonces una afilada puñalada de terror penetra en su hombro. ¡No, no puede ser!

Con un rugido de furia maníaca Harvey, que consiguió reunir el poco valor que quedaba en él, extrajo el cuchillo ornamentado de su mano izquierda y utilizó la derecha para hundir profundamente la hoja en el viejo Corbitt. De repente, se dejan sentir los efectos de todos esos años y Corbitt grita por última vez, desmoronándose en el suelo, formando un repugnante montón de fragmentos.

Harvey patea los restos. «*¡El diablo será derrotado con su propias armas!*».

MÁS TARDE...

Tras dejar unas flores a los pies de la cama del hospital, Harvey toma asiento. Jenny se está recuperando. Su recuperación no ha ido muy bien; sus heridas se infectaron y hubo que hacerle varias intervenciones. Harvey ha estado haciendo guardia mientras dormía. Vendaron sus heridas, pero su mano izquierda nunca volverá a funcionar plenamente. Su mente necesitará más tiempo para sanar.

Se ha estado preguntando si debería hablar a Jenny de los documentos que encontró en la guarida secreta de Corbitt. ¿Qué era esa Capilla de la Contemplación, y por qué la policía llevó a cabo una redada en el lugar diez años atrás? *Puede que la muerte de Corbitt no sea el final de la historia, ¡sino solo la superficie de una trama más compleja!*

La elección es vuestra.