LAS MANSIONES DE LA LOCURA



La llamada de Cthulhu®

EDGE

Desde los rincones oscuros y olvidados del universo acechan horrores perturbadores. Se afanan en echar a perder el futuro de nuestra especie, sirviéndose para ello de secuaces humanos.

Las mansiones de la locura es una selección de seis aventuras independientes para *La llamada de Cthulhu*. Ambientadas en los Años 20 y de diferente duración y complejidad, estas historias pueden introducirse en mitad de una campaña que ya esté en marcha si encajan dentro de los planes del guardián. Algunas pueden jugarse en una sola noche, mientras que para terminar otras serán necesarias varias sesiones. Es fácil emplearlas para introducir giros en la trama, como interesantes desviaciones de la misma o como pistas falsas.

"La VIEJA CASA siempre ha estado allí, y la gente dice que en su interior habita Uno que habla con las nieblas de la mañana..."

—*"La extraña casa elevada entre la niebla"*, por H. P. Lovecraft

La llamada de Cthulhu es un juego de rol basado en la obra de H. P. Lovecraft, en el que personas corrientes se enfrentan a las espantosas fuerzas de los Mitos de Cthulhu. Todo lo que necesitas para jugar es el manual básico, unos dados y a tus amigos.

EAN 13
9 788415 889625
Las mansiones de la locura EDGCH05
ISBN: 978-84-15889-62-5

EDGE

Call of Cthulhu es © Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. *Call of Cthulhu* y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados.

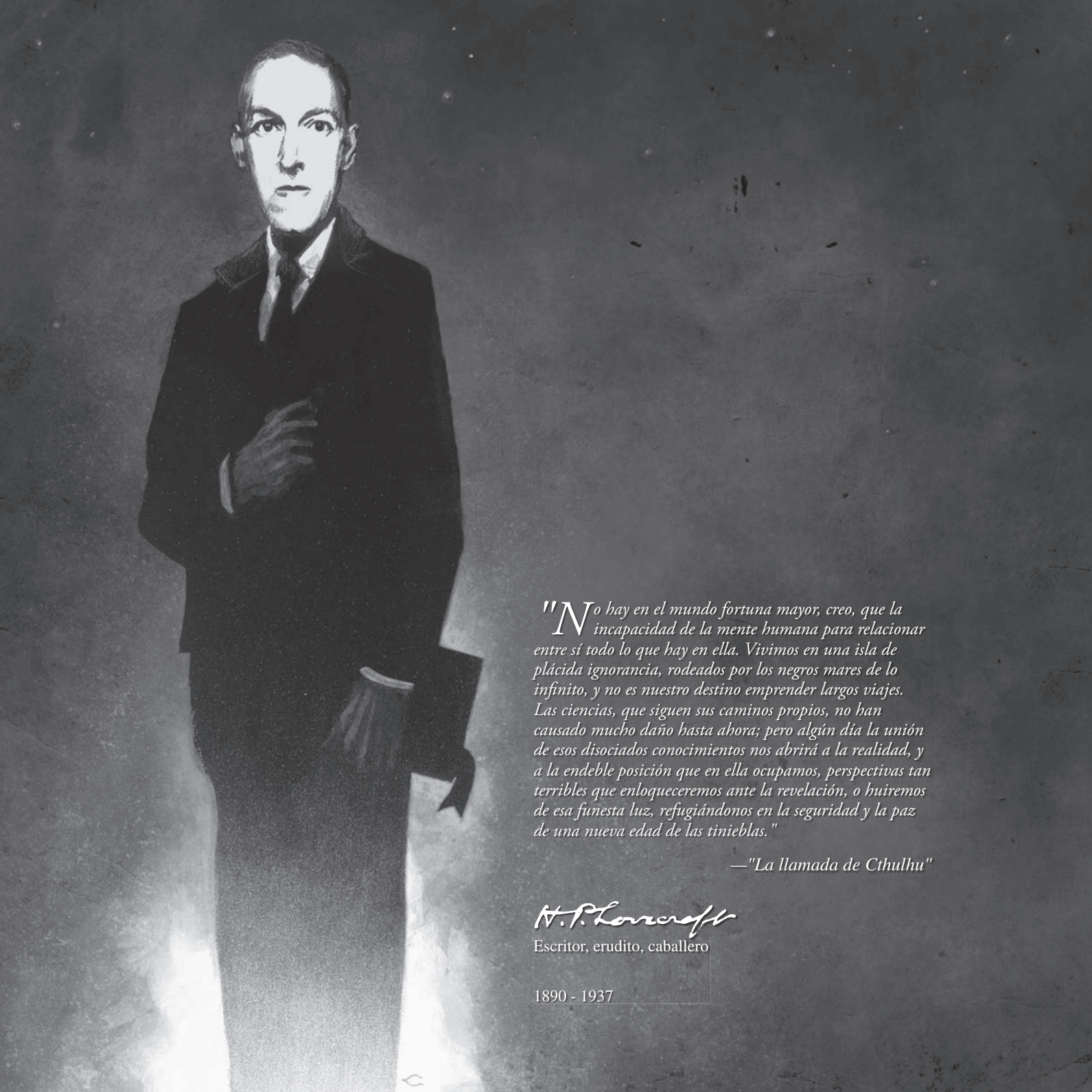
CHAOSIUM INC.

Las mansiones de la locura

Seis viajes clásicos a lo desconocido, lo abandonado y lo enloquecido

LA LLAMADA DE CTHULHU

2014



"No hay en el mundo fortuna mayor, creo, que la incapacidad de la mente humana para relacionar entre sí todo lo que hay en ella. Vivimos en una isla de plácida ignorancia, rodeados por los negros mares de lo infinito, y no es nuestro destino emprender largos viajes. Las ciencias, que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos disociados conocimientos nos abrirá a la realidad, y a la endeble posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que enloqueceremos ante la revelación, o huiremos de esa funesta luz, refugiándonos en la seguridad y la paz de una nueva edad de las tinieblas."

—"La llamada de Cthulhu"

H. P. Lovecraft

Escritor, erudito, caballero

1890 - 1937

LAS MANSIONES DE LA LOCURA

Créditos

Michael DeWolfe, Wesley Martin, Mark Morrison, Keith Herber, Fred Behrendt, Penny Love y Liam Routt

Desarrollo: **Charlie Krank** Edición: **Lynn Willis**

Correcciones y material adicional

David Conyers, William Dunn, Keith Herber, Charlie Krank, Matt Helm, Lynn Willis y Anne Ω Merritt

Diseño de portada original: **Lee Gibbons**

Chaosium

Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright y Fergie

Edge Entertainment

Traducción: **Daniel Hernández Garrido**

Dirección de arte y diseño gráfico: **David Ardila**

Ilustración de cubierta: **David Ardila y Antonio Maínez Venegas**

Ilustraciones originales: **Antonio Maínez Venegas**

Maquetación y diseño gráfico: **Luis E. Sánchez-Mateos Murat**

Editor

Jose M. Rey

CHAOSIUM INC.

EDGEENT.COM

EDGE

Contenidos

El señor Corbitt (*por Michael DeWolfe*) 11

Información para los investigadores 11

Información para el guardián . . 12

- El vínculo con Yog-Sothoth 13

Investigación 16

- Historias en el periódico local 16
- Las conexiones con el hospital. 16
- El sanatorio. 17
- Rebuscando en la basura 17
- Plantando cara a Corbitt. 18
- El viaje de Corbitt. 18

La casa Corbitt. 19

- El invernadero 19
- El huerto. 22
- Entrar en la casa 22

Resolver la aventura 26

La plantación (*por Wesley Martin*)

Información para el guardián . . 29

Personajes relevantes 31

- Joe 31
- Profesor Albert Gist 31
- Gran Rafe Bodeen. 32
- Sheriff Virgil Trucks 32
- Reverendo Isaac Hilson. 33
- Caleb Gist. 33
- Elly. 34
- El hombre serpiente 34
- La hechicera mujer serpiente. 35
- Los sectarios humanos 36
- El papel de Yig 36
- Serpientes 36

Los homúnculos. 35

Yig 37

Serpientes 38

- Luchar contra las serpientes 38
- Picaduras de serpiente. 38
- Picaduras de serpientes mágicas. 40
- Tratar las picaduras de serpiente 40
- Características de las serpientes 40

Primera parte: varios extraños se conocen 42

- El encuentro con el profesor Albert Gist. 43
  - La historia de Joe 43
- Un salvaje ataque 45
- Tras el ataque 46
  - Lo que sabe Albert Gist 46

¿Qué hacen los investigadores? . 47

Investigar los antecedentes 47

- Indagaciones sobre Gist 47

La fortuna de la familia Gist . . 48

Obeah y Dambala. 49

Segunda parte: el viaje hacia el sur. 50

- El tren. 50
- Otras rutas 50

La decrépita mansión (por Mark Morrison) 83

Información para el guardián . . 83
- El misterio de Cornthwaite 84

Información para los investigadores 84
- La expedición que acabó en desastre . .84
- Breve historia de la mansión Fitzgerald 85
- El secreto del pueblo perdido 86
- El destino de Cornthwaite 86

El pueblo de Gamwell 87
- La casa de huéspedes 87
- El despacho de los hermanos Dodge . .87
- El *Gamwell Gazette* 88
- El cementerio 89
- La oficina del sheriff 89
- El ayuntamiento 90
- La biblioteca municipal. 90

La finca Fitzgerald 91
- Las propiedades aledañas. 91
- El jardín ornamental 91
- El cobertizo siniestro. 92
- El exterior de la casa 92
- Dentro de la mansión Fitzgerald 93
- Cosas que inquietan 93
- Cosas que asustan 93
- Las visitas que llegan a la casa 93
- La cosa que acecha 94

La casa 95

El clímax 100

LA CRIATURA, legamosa criatura extraterrestre 101

29

Tercera parte: Carolina del Sur 52
- Charleston 52

Rumores locales 52
- Periódicos 52
- Las tierras y gentes de Carolina del Sur 53
- El día siguiente 53
- Próxima parada: Walterboro 54
- En la carretera de nuevo 54
- La tienda. 55
- Las facultades curativas del reverendo Hilson. 56

Otra emboscada 57

Cuarta parte: La plantación . . . 58

El encuentro con Caleb Gist . . . 58
- La casa de Caleb 60
- El filtro de amor de Elly 61

Comienza la investigación 61

La casa 62
- La biblioteca de los Gist 63
- Nuevos hechizos 66

El poblado de aparceros 67

El pantano 67
- El altar de Yig 67
- La guarida del hombre serpiente 67
- Las acciones de Caleb 68
- Habitantes del pantano. 69
- Las acciones de Elly. 70
- Las acciones del hombre serpiente. . . .70
- Los hombres serpiente. 71
- Las acciones de Albert Gist 72
- Las acciones del pequeño Joe 73

Quinta parte: la Noche de Yig . . .74
- La última emboscada 74
- El ritual de Yig 76
- Los agujeros del diablo 77
- El sacrificio 77

El cubil de la reina serpiente . . . 78
- Yig aparece 79

El sanatorio *(por Keith Herber)* 105

Información para los investigadores 106

Información para el guardián . 106
- Qué ha ocurrido 106
- Qué va a ocurrir 107
- El Manuscrito Castro 107
- Los internos 108

Rumbo a la isla 108
- La llegada a la isla 108
- Terapia / Hipnosis. 109

Los pacientes 110
- Pacientes normales 110
  - Blanche Goddard Richmond . . 110
  - Henry Adam Barber III 111
  - Coronel Crandall Billings 111
  - Sra. Cecil (Carla) Randolph . . . 112
- Los pacientes especiales. 112
  - Darlene 112
  - Leonard Hawkins 113
  - Allen Harding. 114

Personal del sanatorio 115
- Dr. Henry Tiller 115

El sanatorio 116
- Terrenos aledaños 122
- El resto de la isla 124
- Desarrollo probable de los acontecimientos 125
- Destruir al monstruo 126
- Bendición de Bast 127
- Recompensas por el éxito 128

La mansión de la locura *(por Fred Behrendt)* 131

Tres villanos 132
- Josephine Garsetti. 132, 157
- Zeke "el Raro" Crater:. 132, 150
- La cosa que pende en el vacío 133

Información para los investigadores 133

La piedra oscura. 134
- Capacidades y poderes de la piedra oscura 135
- Hechizos de la piedra oscura 135

El gul onírico 136
- Encuentros con el gul onírico 136
- Preguntas para el gul onírico 136
- Luchar contra el gul onírico 137

Primera parte: la investigación 138
- La casa de los Keetling 138
- El estudio de Andrew 139
- La policía de Boston 140
- Museo de Bellas Artes de Boston . . 141
- Universidad de Boston 142
- Pesquisas en los periódicos 142
- Andrea Pentargon. 143
  - Pistas en el apartamento de Andrea 145
  - El bolso de Andrea 145
- Escrituras del valle del Riven 146
- El Club del Marinero 146
  - El líder de la banda 147
  - Los gánsteres 147
  - Las flappers 148
  - Un tipo cascado con gabardina . 149
- Zeke Crater 132, 150
  - Los secretos de Crater 152
  - Leer el tomo. 153
  - Entrar en el despacho de Crater . 153

Segunda parte: la casa de los sueños 154
- Muskrat Rapids, Pennsylvania. . . . 154
- La ley 155
- Los forasteros 156
- La propiedad de los Garsetti. 157
  - Josephine Garsetti 132, 157
  - La barrera de tótems de hueso . . 157
- Nuevos hechizos 158
  - Cortinas de encaje de Hish . . . 158
  - Fauces del Pandemónium 158
- La Casa 158
- El destino de la piedra oscura 162
- Asunción de la noche 162
- Hijo de Crater (adulto), horrible vástago 163

Tercera parte: localizar a Crater 164
- Otra persona desaparecida. 164

Encontrar a Crater 164
- La mansión de Crater 164
- Consecuencias y recompensas 168

La vieja casa maldita (*por Penny Love y Liam Routt*) 171

Formato del escenario *172*

Primera parte: el pasado *173*

- Una mansión en Mystic 173
- Wilfred y la maldición 173
  - Las perlas 173
- Línea temporal y desarrollo de los hechos 174

El Ladrón Maldito *176*

- Investigando a Elijah James Ryan . . 176

Segunda parte: el futuro *177*

- El caso 177

La casa *177*

- El contenido de la casa 178
- La familia Hazard 180
  - Wilfred Hazard 180
  - Prime Hazard 181
  - Saphronia Hazard 182
    - Los murciélagos de cristal . . 183
  - Caleb Hazard 182
  - Guillaume Hazard. 184
  - Lucille Hazard. 184
  - Ellery e Isabeau Hazard 185
- Otros Hazard 186
- Nathanial Hazard 187
- Mercy Hazard 188
- Celestine y Girard Hazard. . . . 188
- Jean Hazard 189

En todas las plantas *190*

Los alrededores *195*

- Jardín 195
- La playa 195

Más información *196*

- Iglesia y cementerio de Mystic . . . 196
- Panteón familiar. 196
- Sociedad Histórica de Mystic 196
- Periódicos 197
- Niño indio momificado. 197
- Tradición oral de Mystic 197
- Historia de la familia Hazard 197
- La familia Hazard hoy. 197
- Desapariciones 198
- Joyeros 198
- Biblioteca de Mystic. 198
- Ayuntamiento de Mystic 199

Archivos de la policía *200*

- La familia Hazard 200
- El Ladrón Maldito 200
- Investigación. 200

Tercera parte: la historia *202*

- La trama 202
- Acontecimientos recientes. 202

Un ladrón desaparecido *203*

- Encuentro inicial 203
- Los detalles del caso 203
- La investigación 204
- La visita a los Hazard 204
- Encontrar la momia. 204

Una criatura letal *204*

- Más investigaciones 204
- Acabar con Wilfred 204
  - El testamento de Wilfred 205

Una horrorosa confrontación . . . *205*

- La cosa sapo. 205
- Vuelven los niños 205
- Destrucción de la casa. 205
- Persecución 206
- Las cavernas de N'Kai. 206
- Descenso a las profundidades 206
- N'Kai 207
- La confrontación 207

Ayudas para los jugadores 211

Las mansiones de la locura es una publicación de Chaosium Inc.

El conjunto de *Las mansiones de la locura* es copyright © 1990, 2013 de Chaosium Inc.; todos los derechos reservados. *Call of Cthulhu* © es una marca registrada de Chaosium Inc.

Los autores y artistas mantienen los derechos sobre sus respectivas contribuciones.

Todo parecido entre personajes de *Las mansiones de la locura* y cualquier persona viva o muerta es pura coincidencia.

La obra de H. P. Lovecraft tiene copyright © 1963, 1964, 1965 de August Derleth y se cita a modo ilustrativo. Todo el material relativo a Shudde-M'ell y los chthonians, así como las demás creaciones de Brian Lumley, tal y como se mencionan en sus libros, y específicamente en *The Burrowers Beneath*, se usan con su amable autorización.

Créditos de las ilustraciones originales de la presente edición

Las ilustración de la cubierta y las que aparecen en las páginas 8-9, 37 y 163 son de David Ardila. Las ilustraciones de inicio y fin de capítulo, junto a todos los retratos y las que aparecen en las páginas 20, 59, 117, 123, 134 y 161 son de Antonio Maínez.

Agradecer también a Nyarlotsukidōji por sus revisiones compulsivas.

Se prohíbe la reproducción de este libro, ya sea para uso personal o corporativo, por medios fotográficos, ópticos, electrónicos o cualquier otro método de almacenamiento y recuperación.

Edge Entertainment da permiso para fotocopiar de la página 212 a la 255.

ISBN: 978-84-15889-62-5

Depósito legal: SE 1524-2014

Publicado en 2014 por
Edge Entertainment.





"Lo único que oí en mi juventud sobre la casa maldita era que un gran número de personas moría allí de forma alarmante."

— "*La casa maldita*" de H.P. Lovecraft

El señor Corbitt

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

Este escenario está diseñado para que lo jueguen uno o más investigadores. Uno de ellos debe vivir en su propia casa, en un caro barrio residencial de, como poco, clase media-alta. Al otro lado de la calle habita un amable viudo, el señor Corbitt*

Información para los investigadores

La aventura comienza un domingo por la noche en la casa del investigador en cuestión. Está sentado a la mesa en el comedor o puede que en el salón, quizá en compañía de sus invitados (los demás investigadores). Al mirar por la ventana, uno de ellos ve cómo el vecino, el señor Corbitt, estaciona su coche frente a su casa, al otro lado de la calle. Sin saber que le observan, Corbitt sale del coche y abre el maletero, del que saca dos objetos envueltos en lona. Uno de ellos es pequeño y redondo, mientras que el segundo tiene aproximadamente el tamaño y la forma de un pequeño bate de béisbol.

Corbitt se dirige con ambos objetos a la puerta delantera y los sujeta bajo el brazo mientras se pelea con la cerradura. El más grande de los dos bultos se le resbala y cae al suelo del porche con un sonoro "plaf". La lona que cubría el objeto se desenvuelve y el investigador atisba algo blanco y cilíndrico en la oscuridad. Si el investigador tiene éxito en una tirada de **Descubrir**, en el extremo del objeto ve lo que parece ser la mano de un niño pequeño, lo cual supone una pérdida de 0/1D3 puntos de Cordura. Corbitt echa un rápido vistazo alrededor para comprobar que nadie está mirando, envuelve apresuradamente el objeto y, tras lograr abrir la puerta, entra en la casa, cuyo interior no puede verse porque todas las

** **N. del T.:** hasta donde se sabe, Bernard Corbitt no guarda ningún parentesco con Walter Corbitt, a quien los investigadores quizá conozcan de "El hechizo de la casa Corbitt", aventura incluida en el libro básico de La llamada de Cthulhu.*

persianas están bajadas. Un momento después, en una ventana del sótano se enciende una luz sobre la que se recorta fugazmente una sombra difusa. Si alguien se acerca silenciosamente a esta ventana y tiene éxito en una tirada de Escuchar, oye ruidos gorgoteantes y chisporroteos eléctricos.

Hasta donde los investigadores saben, Bernard Corbitt siembre ha sido un hombre tranquilo, inofensivo y normal. Lo único que tiene de particular es que resulta algo despistado. Como se dijo, vive en una casa grande y cuidada que se encuentra justo al otro lado de la calle, enfrente de la casa de uno de los investigadores con quien tiene una relación de hola y adiós. Es uno de los empresarios más respetados y destacados de la zona y la mayoría de sus vecinos conocen sus costumbres y manías.

Hace años, Corbitt viajaba fuera del país para atender sus negocios, pasando largas temporadas fuera de casa. Sin embargo, durante los últimos años cada vez pasa más tiempo en casa. Sus horarios son regulares; trabaja cinco días a la semana en la oficina que tiene en el centro.

Corbitt pertenece al club local de empresarios, por lo que a veces llega tarde, pero más allá de eso, parece que tiene muy poca vida social, lo cual tampoco es tan raro en un viudo cuarentón. Los fines de semana suele quedarse tranquilo en casa, pero los domingos sale con regularidad a última hora de la tarde; normalmente regresa antes de que anochezca. Si el jugador que interpreta al investigador vecino de Corbitt tiene éxito en una tirada de **POD × 2**, se ha dado cuenta de que las excursiones que Corbitt hace los fines de semana siempre son los domingos entre las 17:30 y las 19:00 o las 20:00. Si falla la tirada, los investigadores deben estar pendientes de las idas y venidas de Corbitt para percatarse de este patrón.

Hoy, el domingo en que empieza la aventura, no es diferente de los anteriores, excepto por los extraños y siniestros objetos que Corbitt parece haber recogido durante su excursión vespertina.

La historia personal del señor Corbitt es bien conocida por todos en la ciudad: nació aquí y es el hijo del fallecido Theodore Corbitt, fundador de la pequeña pero exitosa empresa *Corbitt Importers of America*, cuyo dueño y director actual es Bernard. Él tomó las riendas de la empresa hace 14 años, cuando el viejo Corbitt murió accidentalmente durante una excursión en las montañas de la India.

Corbitt estuvo casado, pero hoy es viudo y vive solo. Su vecino, el investigador, sabe que la esposa de Corbitt falleció hace al menos 12 años. La gente de la zona, incluyendo a los investigadores, ve a Corbitt como una persona amable y gentil. Cursó estudios de medicina y en no pocas ocasiones ha ayudado a sus vecinos prestándoles ayuda con pequeñas cuestiones médicas. Sus conocimientos de primeros auxilios se mostraron muy oportunos hace dos años, cuando salvó la vida a un joven que fue atropellado por un camión. Corbitt se lamenta en ocasiones de haber abandonado la facultad de Medicina para encargarse del negocio familiar, pero a renglón seguido afirma que no tiene quejas sobre su vida.

Corbitt es un afanado jardinero y con frecuencia regala a sus vecinos, investigador incluido, los frutos de su productivo huerto. Detrás de la casa tiene un invernadero donde cultiva orquídeas y otras flores exóticas.

Información para el guardián

Corbitt, servidor de Yog-Sothoth, ha estado loco desde que, hará unos 14 años, presenció la terrible muerte de su padre en la ventosa cima de una montaña de la India. Murió a manos de Ramasekva, una manifestación de Yog-Sothoth dotada de múltiples extremidades. El asesinato hizo que Bernard perdiera una gran cantidad de Cordura y que empezara a tener doble personalidad, así como una amnesia parcial, quizá un tanto selectiva.

Poco después de aquello se casó con una jovencita y permitió que Yog-Sothoth, bajo la apariencia de Bernard Corbitt, engendrara en su esposa una pareja de gemelos. Durante el parto murieron la madre y el gemelo que parecía más normal de los dos. El que logró sobrevivir es una criatura grotesca y ha vivido años y años en una habitación secreta del sótano, alimentado y modificado quirúrgicamente por Corbitt para satisfacer las insondables exigencias de Yog-Sothoth. La criatura, que crece cada vez más rápido, pronto estará lista para cumplir su destino, para orgullo de su padre adoptivo y horror del mundo cabal.

No es difícil acabar con el cuerpo de la criatura, hoy por hoy inmaduro. Sin embargo, probablemente la cautela y la confusión del señor Corbitt supongan un obstáculo mucho mayor para los implacables investigadores. La aventura presenta un desafío interpretativo ya que Corbitt

no es un desconocido cualquiera, sino un vecino; esto puede hacer que se le trate con buenas maneras y cierta compasión.

Asimismo, el buen investigador que sea vecino del señor Corbitt debería tener en cuenta que probablemente habrá muchas preguntas si él y sus amigos simplemente vuelan la casa de Corbitt con dinamita o la tirotean desde lejos.

El vínculo con Yog-Sothoth

Hace 14 años, Theodore Corbitt, un estudiante aficionado de las ciencias ocultas, llamó a su hijo, Bernard, para que acudiera a la India. El padre había encontrado por casualidad un remoto pueblo de montaña que rendía culto a Yog-Sothoth bajo la forma de un demonio indio de múltiples brazos y piernas llamado Ramasekva. Él mismo lo adoró junto con el resto de la tribu bajo los efectos de ciertas drogas alucinógenas que elaboraban los seguidores del culto, y contempló la manifestación del dios. Tras leer los pensamientos de Corbitt, Yog-Sothoth le ordenó que trajera a su hijo ante Él; a cambio le prometió un poder inimaginable y la vida eterna para ambos. Creyendo que estaba haciendo algo maravilloso por su único hijo, Theodore Corbitt envió un telegrama a Estados Unidos, urgiendo a Bernard para que se reuniera inmediatamente con él en la India. Bernard dejó la facultad de Medicina para no volver nunca.

En la India, Bernard siguió a su padre a través de las montañas y allí, tras ingerir la droga, se encontró frente a frente con Ramasekva, el avatar de Yog-Sothoth. El padre de Bernard fue destruido, consumido por el dios que entonces se dirigió hacia el aterrorizado joven y lo tocó. Impresionado por la inteligencia y la fuerza de voluntad del muchacho, decidió convertirlo en su sirviente. Desde ese momento, Bernard, cuya mente está pervertida por el dios, ha vivido para servir a Yog-Sothoth. Porta en su pecho la horrible cicatriz de una quemadura de unos diez centímetros de ancho, una marca que se parece a la silueta de múltiples extremidades de Ramasekva. El símbolo sería una prueba para cualquier estudioso del ocultismo indio de que Corbitt ha sido tocado por el dios.

Al regresar de las montañas, Bernard explicó a las autoridades que su padre resbaló y cayó por un barranco profundo mientras huían de unos bandidos que les perseguían. El aspecto desaliñado y demacrado de Bernard fue definitivo para convencer al juez de que su historia era cierta. Tras regresar a Estados Unidos, Bernard se apresuró a arreglar todo para hacerse con el negocio familiar. Su madre, destrozada por la muerte de su marido, no tardó en caer en la senilidad. Bernard la envió a una casa de cuidados de Nueva York, donde falleció tres años después. Tras la muerte de su madre, Bernard se convirtió en el propietario único de la empresa.

Menos de un año después de sus vivencias en el Punyab, Corbitt se casó con la joven Lynn Meyers. Yog-Sothoth contactó con la mente de Corbitt y le pidió que le dejara engendrar hijos en la mujer. Usando sus propias drogas, destiladas a partir de las plantas alucinógenas que ahora cultivaba en el invernadero, Corbitt convocó a Yog-Sothoth. Mientras el joven permanecía muerto de miedo en el sótano, un avatar del dios exterior con el aspecto perfecto de su marido yació con la esposa de Corbitt. Ignorando que su embarazo lo



NOMBRE Y APELLIDOS: BERNARD CORBITT
EDAD: 49 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Un vecino tranquilo

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

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: ninguno.
- Hechizos: Contactar con Ramasekva, Llamar a Ramasekva, Maldición de Azathoth.
- Habilidades: Antropología 70% Astronomía 90%, Biología 97%, Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 45%, Cirugía heterodoxa 87%, Conducir automóvil 55%, Descubrir 80%, Farmacología 85%, Geología 45%, Historia 70%, Mitos de Cthulhu 13%, Preparar veneno indetectable 75%, Primeros auxilios 60%, Química 80%.
- Lenguas: chino mandarín 55%, español 35%, francés 60%, punyabí 30%, sánscrito 40%.

había causado algo no humano, la señora Corbitt, ante la insistencia de su marido, pasó en casa los nueve meses de gestación. Corbitt fue el único que asistió el parto. Pero Mona Dunlap, una enfermera privada que Corbitt había contratado para que cuidara de su esposa, se vio intrigada por los alaridos de la parturienta. Abrió la puerta de la habitación, con tan mala suerte que contempló el nacimiento del segundo y horrible gemelo. La visión de esa cosa hizo que se volviera completamente loca; fue hospitalizada en estado comatoso en el sanatorio público de la ciudad. Murió ocho años más tarde.

Corbitt ocultó apresuradamente al gemelo superviviente en una habitación del sótano que estaba especialmente preparada; a continuación notificó a las autoridades la muerte de su esposa y de su bebé. No fue capaz de dar una explicación al estado de la enfermera, por lo que afirmó que debía haber sufrido una apoplejía repentina mientras ayudaba al nacimiento del niño. Él mismo, como se apresuró a contar a la policía, no estaba presente en el momento del parto; abandonó la oficina y cuando llegó a casa se encontró con la dantesca escena. La policía, que no encontró nada sospechoso, creyó la historia.

Urgido por Yog-Sothoth, Corbitt se dispuso a preparar a la criatura del sótano para la vida en este plano de existencia. Ya que ésta carecía de extremidades, de pulmones y de otros órganos, Corbitt se hizo con las partes que necesitaba mediante un celador de hospital poco escrupuloso llamado Randolph Tomaszewski. Tomaszewski, a quien Corbitt soborna con drogas, evita que ciertas partes de los cuerpos vayan a parar a la incineradora y las pone con la basura ordinaria del hospital, que es transportada al vertedero de la ciudad. Corbitt visita dos veces a la semana el vertedero (las tardes de los miércoles y los domingos) y busca entre la basura reciente alguno de los tesoros que Tomaszewski le hace llegar de este modo.

Con el fin de mejorar las técnicas para modificar al niño, Corbitt tuvo que experimentar durante varios años con los órganos y miembros que le llegaron de esta manera. Empleando una combinación de cirugía moderna y magia arcana, creó varios experimentos vivientes y semivivientes, la mayoría de los cuales se encuentran enterrados en el huerto. Una vez seguro de los procedimientos a seguir, comenzó a injertar pulmones en la criatura incompleta. Fue añadiendo otros órganos y luego empezó con las extremidades. Muchas extremidades. El niño se llamará Man-Bagari, una parodia grotesca de Ramasekva y sus muchos miembros. Está destinado a ser el Puente, una parte necesaria para la apertura del camino. Tras muchos experimentos, Corbitt ha empezado hace poco a implantar con gran éxito numerosos brazos y piernas al niño-cosa. Las partes que supuestamente no servían las ha utilizado en otros experimentos o para alimentar al hambriento Man-Bagari, que sólo come carne cruda. Las partes que resultan completamente inútiles acaban enterradas, junto con los muchos experimentos muertos de Corbitt, en el huerto, donde sirven de nutriente a los tomates rojos y maduros que tanto gustan en el vecindario.

En este momento, a Corbitt le parece que la velocidad de crecimiento de Man-Bagari, ya casi adulto, empieza a ser alarmante; cada vez necesita más y más extremidades. Además, su apetito se ha vuelto prácticamente insaciable. Corbitt, como buen padre adoptivo del niño-cosa, ha presionado a Tomaszewski para que le proporcione más y más partes de cuerpos. Esta noche Corbitt dará de comer un bazo medio podrido a la criatura, que aumenta constantemente de tamaño, y añadirá el brazo casi en perfecto estado de una niña a la creciente colección de apéndices de Man-Bagari.

Corbitt sigue con su vida; sus vecinos le respetan y no hay signos externos de su vínculo con Yog-Sothoth o con los horrores que oculta en su sótano. El guardián debe ser precavido y evitar que Corbitt se delate a sí mismo. No desvelará sus habilidades mágicas a no ser que tema por su vida o esté seguro de que los testigos no sobrevivirán. A Yog-Sothoth no le preocupa mucho lo que pueda pasar; si percibe que los investigadores están interfiriendo en sus necesidades, en vez de tomar medidas él mismo encargará a Corbitt que actúe contra los personajes.

Corbitt percibirá cualquier amenaza contra su mimado niño-cosa como un ataque contra su "familia". Es leal a Yog-Sothoth y se esmera en el bienestar de la criatura; hará lo que sea necesario para conservarla con vida. Procurará no usar la fuerza o la violencia más allá de lo necesario; en realidad es un hombre dulce (recuerda que, hasta el momento, no ha herido ni matado a nadie, si bien es cierto que ha aceptado sin rechistar que Yog-Sothoth haya acabado con varias personas). Una decisión obvia que Corbitt podría adoptar sería la de mudarse a otro barrio residencial tranquilo de otra ciudad. Llamar a la policía es algo más arriesgado para él, pero posible. Sus experimentos con alucinógenos exóticos le han proporcionado conocimientos sobre extrañas toxinas y drogas derivadas de plantas que podría llegar a usar para atacar indirectamente a los investigadores. Algunas de esas sustancias deben ser ingeridas y Corbitt las inyectará en comida o las verterá en bebida. Otras viajan por el aire y Corbitt puede esparcirlas sobre una alfombra polvorienta que sacudirá cuando los investigadores pasen por ahí. Sus compuestos hacen que las víctimas experimenten intensas alucinaciones. Quienes fallan un control de resistencia contra los alucinógenos de Corbitt (de POT 16) sufren visiones de terroríficos monstruos, cataclismos, etc. Los efectos duran

2D4 horas y la víctima pierde 1D4 puntos de Cordura. Los venenos de Corbitt son poco frecuentes y tan sutiles que es poco probable que la ciencia forense del momento pueda detectarlos (25% de probabilidades de éxito).

Como último recurso, Corbitt pedirá a Yog-Sothoth que destruya a los investigadores. El dios se dignará a contestar y atacará a los personajes jugadores con sus chorros plateados de energía líquida. No es recomendable que el guardián introduzca una criatura tan imponente como Yog-Sothoth directamente en la aventura; deberían mediar un ritual apropiado y una necesidad acuciante.

La mente trastornada de Corbitt apenas conserva recuerdos de lo que ocurre en el día a día, especialmente si está relacionado con los Mitos. Es consciente de este problema, por lo que mantiene un diario (ver pág. 23). Aun así, sólo si Corbitt se recuperara de su locura sería capaz de entender completamente todos los actos inenarrables que cometió o permitió que ocurrieran en los últimos 14 años.

Historias en el periódico local

Si los investigadores echan un vistazo a los números antiguos del periódico local, ya sea en las dependencias del propio periódico o en la biblioteca, pueden encontrar varias historias de interés (véanse **El señor Corbitt, ayudas n.º 1, 2, 3 y 4 para los jugadores**). Se necesita una tirada exitosa de **Buscar libros** para encontrar cada uno de los documentos; en el caso de la historia sobre Tomaszewski, si no saben de la existencia del celador no repararán en esa noticia.

Las conexiones con el hospital

Corbitt fue directamente en busca de alguien que pudiera proporcionarle los miembros y órganos que necesitaba. Los procedimientos médicos contemporáneos especifican que las partes amputadas deben ser envueltas en lona para evitar que nadie vea lo que son. A continuación se eliminan en la incineradora del hospital. En ocasiones se conserva alguna pieza para los experimentos del hospital y de la facultad de Medicina.



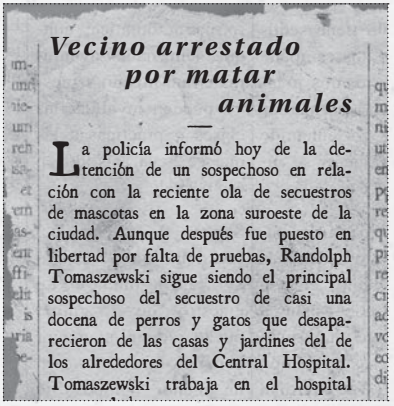
EMPRESARIO LOCAL MUERE EN ACCIDENTE

Se ha sabido hoy que Theodore Corbitt, propietario de Corbitt Importers of America, ha fallecido en un trágico accidente mientras estaba de vacaciones en la India. Corbitt, que se encontraba en compañía de su hijo Bernard, murió al despeñarse mientras ambos caminaban entre las montañas del Punyab.

Según las autoridades, los dos hombres estaban realizando una excursión cuando fueron atacados por un grupo de bandidos que frecuentan la zona. Durante la persecución por la falda de la montaña, parece ser que el señor Corbitt resbaló y cayó al vacío. Su hijo logró escapar y ponerse a salvo. Aún no se ha localizado el cuerpo del señor Corbitt y las autoridades temen que pueda haberse perdido, pues los perros salvajes que merodean por las montañas podrían haberlo devorado.

Theodore Corbitt deja viuda, su esposa Elaine, y un hijo, Bernard. En este momento no se sabe si Bernard Corbitt se hará cargo de la empresa familiar.

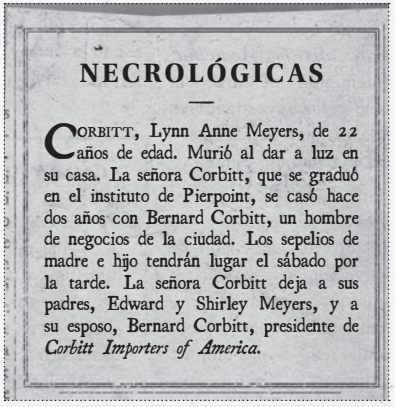
El señor Corbitt nº 1, pág. 212



Vecino arrestado por matar animales

La policía informó hoy de la detención de un sospechoso en relación con la reciente ola de secuestros de mascotas en la zona suroeste de la ciudad. Aunque después fue puesto en libertad por falta de pruebas, Randolph Tomaszewski sigue siendo el principal sospechoso del secuestro de casi una docena de perros y gatos que desaparecieron de las casas y jardines del de los alrededores del Central Hospital. Tomaszewski trabaja en el hospital

El señor Corbitt nº 2, pág. 212



NECROLÓGICAS

Corbitt, Lynn Anne Meyers, de 22 años de edad. Murió al dar a luz en su casa. La señora Corbitt, que se graduó en el instituto de Pierpoint, se casó hace dos años con Bernard Corbitt, un hombre de negocios de la ciudad. Los sepelios de madre e hijo tendrán lugar el sábado por la tarde. La señora Corbitt deja a sus padres, Edward y Shirley Meyers, y a su esposo, Bernard Corbitt, presidente de *Corbitt Importers of America.*

El señor Corbitt nº 3, pág. 213



Una enfermera, hospitalizada tras un accidente en la casa de un paciente

La señorita Mona Dunlap, enfermera profesional, ingresó ayer en el Sanatorio Central tras sufrir un accidente que ocurrió en la casa de un paciente. Su diagnóstico es grave.

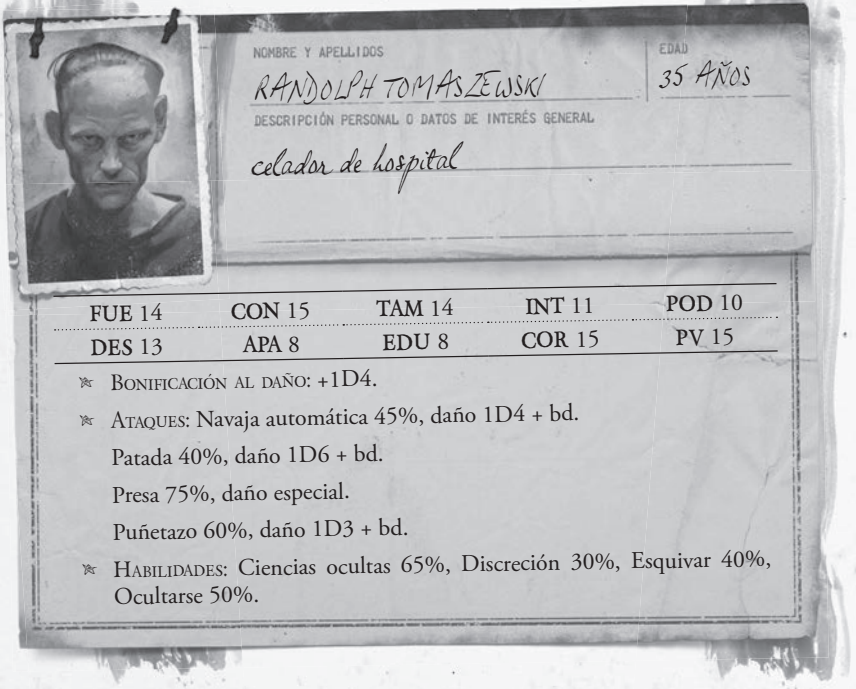
Parece que la señorita Dunlap, contratada por el señor y la señora Corbitt para asistir a esta última durante el parto, sufrió una apoplejía cuando trataba ella sola de traer al mundo al bebé de los Corbitt.

El señor Corbitt nº 4, pág. 213

Corbitt ha dado con un celador, Randolph Tomaszewski, que está dispuesto a seleccionar y apartar ciertas partes que él necesita. Tomaszewski es el encargado de la impopular tarea de limpiar los quirófanos y deshacerse de los desechos que haya en ellos. En vez de seguir el procedimiento establecido, simplemente pone algunos de los órganos junto con los desechos que no van a la incineradora y deja que los recojan para trasladarlos al vertedero. La zona donde éste se encuentra está deshabitada y apenas hay vigilancia.

Cuando trata con Tomaszewski, Corbitt está casi como poseído y la mayoría de las veces no recuerda prácticamente nada de su encuentro con el celador. Durante su parada para comer, Corbitt va al hospital a llevar a Tomaszewski verduras de su huerto y alucinógenos de su invernadero; al celador le encantan todas estas cosas.

Tomaszewski es un trastornado e ingenuo adorador de Satanás que usa las drogas que le proporciona Corbitt en intentos infructuosos de "*contactar con el amo oscuro*". Cree que Corbitt usa los órganos para alimentar animales salvajes con la intención de que desarrollen una preferencia por el sabor de la carne de niño. Espera que entonces esas bestias sean poseídas por su maléfico señor y arrasen con todo. Tomaszewski es paranoico, sádico y masoquista. Vive en un apartamento de una sola habitación en la cuarta planta de un edificio del centro. El lugar está repleto de la parafernalia de sus erráticas creencias. Si los personajes localizan a Tomaszewski y le plantan cara, entra en pánico; ataca al personaje más cercano e intenta escapar corriendo por las distintas salas. Es bastante probable que este encuentro tenga lugar en el hospital (o en su casa) y a varios pisos de altura. Tomaszewski sale al exterior por la ventana más cercana e intenta escapar trepando, pero se precipita al vacío y grita mientras cae hacia su muerte. Si se registra su cuerpo, su apartamento o su taquilla en el hospital, aparecen muestras de la droga de Corbitt y objetos propios de su fe satánica.



NOMBRE Y APELLIDOS: RANDOLPH TOMASZEWSKI
EDAD: 35 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: celador de hospital

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

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Navaja automática 45%, daño 1D4 + bd.
  Patada 40%, daño 1D6 + bd.
  Presa 75%, daño especial.
  Puñetazo 60%, daño 1D3 + bd.
- Habilidades: Ciencias ocultas 65%, Discreción 30%, Esquivar 40%, Ocultarse 50%.

El sanatorio

Si los investigadores descubren la existencia de la enfermera, Mona Dunlap, y la localizan el sanatorio local, les dicen que la mujer murió hace seis años sin haber recuperado la consciencia. Su médico aún trabaja en este centro y si tienen éxito en una tirada de **Crédito** o **Charlatanería**, el doctor está dispuesto a hablar con ellos. Poco nuevo puede contarles sobre el caso de la mujer. Les revela que, unos instantes antes de morir, recuperó la consciencia. Sus últimas palabras fueron: "*¡Era horrible! ¡No tenía brazos ni piernas, ni siquiera una cara! ¡Debería haber muerto! ¡Debería haber muerto junto con el otro!*".

Rebuscando en la basura

Si los investigadores siguen a Corbitt cuando se dirige a rebuscar entre la basura, necesitan dos tiradas exitosas de **Conducir automóvil** para mantener su objetivo a la vista mientras se quedan suficiente distancia como para no llamar la atención del sospechoso. Si fallan cualquiera de las dos tiradas, Corbitt, que se muestra muy cauteloso, repara en ellos y gira por una carretera secundaria, sumiéndoles alegremente en una lenta persecución que dura al menos tres horas. El viaje se parece más al típico paseo en coche por el campo un domingo que a un intento de dejar atrás a los perseguidores.

Si los jugadores pasan desapercibidos, el confiado Corbitt les lleva hasta el vertedero de la ciudad. Los pájaros vuelan en círculo sobre el recinto vallado y los investigadores pueden ver cómo Corbitt se desliza hacia el interior a través de un roto que hay en la valla metálica del perímetro. Una vez dentro, Corbitt se dirige a un par de montones de basura en concreto y de ellos extrae varios bultos envueltos en lona. Abre cada uno de ellos y descarta el miembro si está demasiado

mutilado o descompuesto, o se lo guarda si parece estar completo y en buen estado. Cuando tiene uno o dos paquetes, vuelve a deslizarse fuera del recinto. Los investigadores que le observan desde la valla necesitan hacer dos tiradas exitosas de **Ocultarse** para evitar ser vistos; los que sigan a Corbitt al interior del vertedero deben hacer dos tiradas de **Discreción**. Modifica estas tiradas en función de las acciones de los investigadores, pero cualquier fallo en estas tiradas indica que Corbitt ha descubierto a alguien. Es probable que ignore la presencia de los investigadores, fingiendo que no los ha visto. Sin embargo, ahora sospechará del grupo y empezará a urdir un plan para distraerlos o confundirlos.

Plantando cara a Corbitt

Si los investigadores visitan más tarde a Corbitt y le hacen preguntas sobre estos acontecimientos, lo único que revela es que ha estado reuniendo muestras de cortezas y follaje para sus estudios. Si se le mencionan sus múltiples visitas al vertedero, explica que la basura es el mejor lugar para recoger ciertos tipos de moho importantes en su estudio sobre fertilizantes especiales para plantas. Incluso les ofrece la posibilidad de guiarles en una visita al invernadero si es que muestran interés en "*la amable ciencia de la botánica*" (ver "El invernadero", en la siguiente página).

Si los personajes deciden enfrentarse a Corbitt en el vertedero, se echa a temblar a medida que se aproximan. Se muestra reacio a revelar el contenido de los paquetes y asegura, torpemente, que se trata de tres ramas que presentan ciertos tipos de hongos que ha estado buscando. Si los investigadores arrebatan por la fuerza los paquetes a Corbitt, este intentará escapar hasta su coche y llegar en él hasta su casa. Corbitt sólo revela sus habilidades mágicas si ve que su vida corre peligro o ante la posibilidad de una encarcelación inmediata. Uno de los paquetes de Corbitt contiene un hígado humano (pérdida de 0/1 punto de Cordura) y en el otro hay una pierna destrozada de un niño de 10 años (pérdida de 1/1D3 puntos de Cordura).

El viaje de Corbitt

Si los actos de Corbitt no consiguen atraer el interés de los investigadores, acaba presentándose ante la casa del investigador vecino suyo y llama a la puerta. Cuando le abre, Corbitt explica que va a irse en viaje de negocios a Nueva York, donde estará una semana, y le pide al investigador que eche un ojo a la casa y que recoja su correo. A cambio, Corbitt le ofrece, como muestra de agradecimiento, una cesta con frutas y verduras recién cogidas en su huerto. El presente es bienintencionado y delicioso, o al menos lo fueron los anteriores regalos de este estilo que el amable Corbitt hizo en otras ocasiones.

Si el investigador pregunta por el tipo de negocios que va a hacer, Corbitt responde:

—*Ah, ¿no te acuerdas? Me dedico a la importación;* Corbitt Importers of America. *Dentro de poco me llega un envío especial y tengo que arreglar ciertas cuestiones sobre la cuarentena con el Departamento de Aduanas*.

Si los investigadores hicieron en el pasado algún trato con Corbitt, este pregunta:

—*¿Quieres alguna cosa? ¿Necesitas que te consiga algo? Tengo planeado reunirme con algunos socios que acaban de volver de Oriente*.

Si los investigadores hacen un encargo, Corbitt dice que hará lo posible. Cuando el investigador accede, este da las gracias y se marcha.

Si Corbitt sospecha que los investigadores han estado observándole, el regalo que les ofrece está impregnado con un alucinógeno de POT 16. Si uno de ellos tiene éxito en una tirada de **Descubrir** con un –10%, se percata de los pequeños agujeros hechos con aguja que se encuentran en la parte de debajo de las frutas, con lo que probablemente evitan ingerir la droga. Si un investigador come de estas frutas, debe hacer una tirada exitosa en la "Tabla de resistencia" o sufre los efectos de la droga. Éstos incluyen visiones de monstruos, ataques de gritos, sudoración abundante y pérdida de control de las funciones corporales.

Si los vecinos tienen alguna pregunta sobre el estado mental del investigador, el verle correr calle abajo, con los pantalones sucios y gritando a todo pulmón algo sobre los terribles monstruos que le persiguen, debería bastar para convencerles de que el personaje necesita un largo descanso.

La casa de Corbitt

En esta sección se describe el jardín y el interior de la casa de Corbitt. El barrio es respetable y de gente acomodada, y si un vecino o un motorista que pase por allí les descubre cometiendo allanamiento de morada, hay muchas posibilidades de que la policía reciba una llamada.

El invernadero

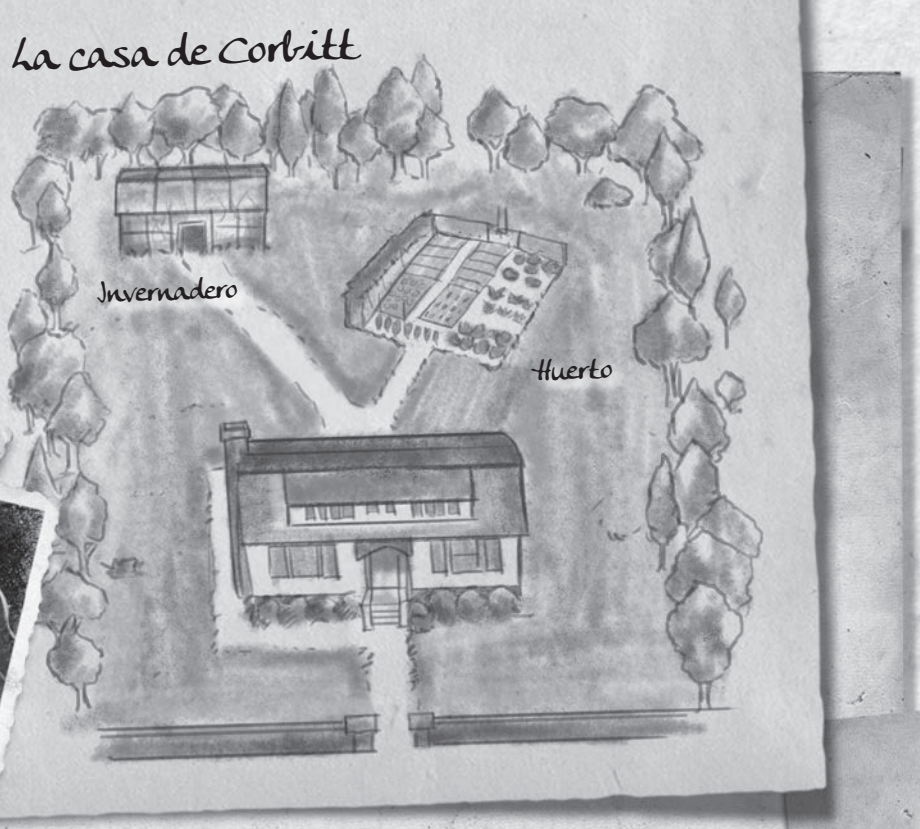
En la parte trasera de la propiedad de Corbitt se encuentra el invernadero. Allí cultiva un gran número de plantas exóticas y peligrosas, además de orquídeas inofensivas. Si Corbitt está guiando a los investigadores, les permite estar sólo unos pocos minutos en el invernadero; les explica que las plantas son muy delicadas y sensibles al más ligero cambio en su entorno. Los investigadores no pueden estar más de 15 minutos en el recinto. Si, por el contrario, entran por su cuenta, pueden pasar más tiempo en el interior. Permíteles una tirada de **Biología** por cada 15 minutos que permanezcan dentro. Cada éxito revela una de las siguientes circunstancias (en este orden):

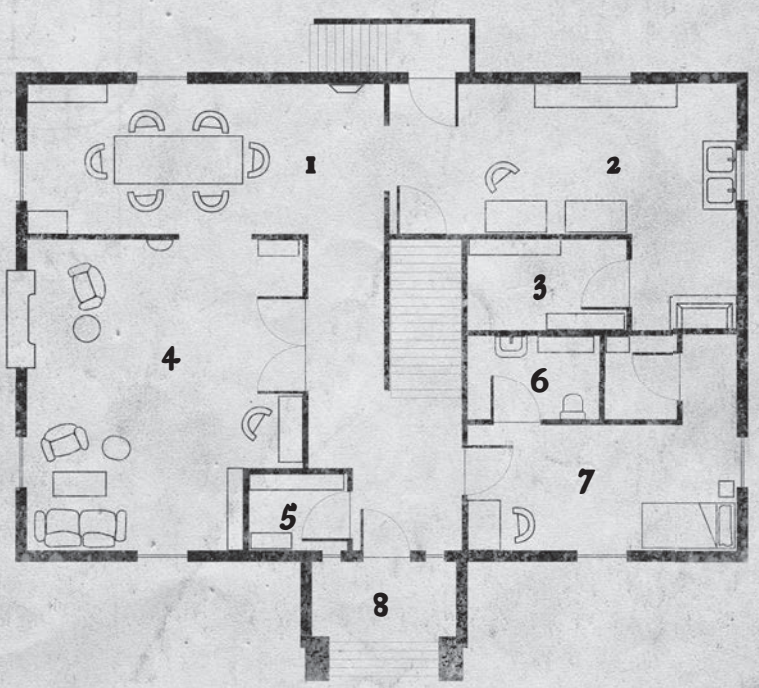
- Muchas de las plantas son ejemplares extraños que sólo pueden encontrarse en las regiones más remotas de Asia, África y Sudamérica.
- Aparte de las orquídeas de Corbitt, la mayoría de las plantas contienen potentes narcóticos químicos o toxinas; la colección incluye cosas como plantas de coca y cannabis, dedalera y matamoscas, y solanáceas mortales.
- Dos de las plantas no se parecen a ninguna especie terrestre. Su origen es inimaginable.

La parra naranja: una de las peligrosas plantas extraterrestres que crecen en el invernadero es una parra de la que brotan en abundancia unas hojas grandes naranjas y azules. Si se mastica un buen rato una de estas hojas, cerosas y de sabor amargo, las sustancias químicas que contienen estimulan la glándula pineal; el personaje puede ver objetos que están fuera de su realidad. Por desgracia, también hace que el personaje pueda ser visto por las criaturas que habitan ese "mundo exterior". Esto puede ocurrir de manera aleatoria (si se pasa una tirada de **POD × 1**) o concentrándose en ello (si se pasa una tirada de **POD + INT**) en cualquier momento dentro de las tres horas siguientes a la ingestión de la sustancia. Estas inmersiones en otra realidad duran POD + 1D10 minutos y muestran al investigador un paisaje siniestro y plagado de rocas, decorado con afloramientos cristalinos e iluminado ocasionalmente por los destellos de unos rayos rosáceos. El investigador puede explorar este nuevo mundo, por el que puede desplazarse simplemente deseándolo. Cualquiera que se pasea por este lugar al menos durante 10 minutos aumenta su puntuación de Mitos de Cthulhu en 1D4%. Por cada 10 minutos que se explore, hay una oportunidad del 50% de llamar la atención de uno de esos habitantes de este mundo. El primer indicio que el investigador tiene de ellos es el avistamiento de una forma parecida a la de una araña que avanza atravesando el paisaje directamente hacia él. La cosa, de dos metros de altura y aspecto famélico, está deseando alimentarse de sangre humana. Ataca sin dudarlo. Si el personaje no logra escapar de esta dimensión alienígena, para lo cual debe conseguir una tirada exitosa de **POD × 3**, tiene que luchar con la criatura. Los investigadores que no masticaron las hojas no pueden ver el monstruo y deben presenciar sin poder evitarlo cómo se desgarra la ropa y la carne de su compañero, y cómo grandes cantidades de su sangre son succionadas como en oleadas hacia la nada. Contemplar este suceso provoca una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.

La flor morada: la segunda planta extraterrestre que hay en el invernadero tiene unas hojas espinosas azules y verdes, y una

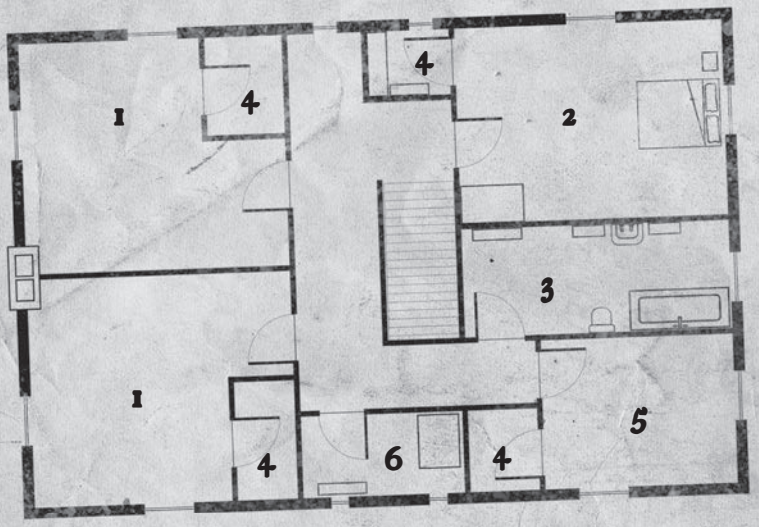






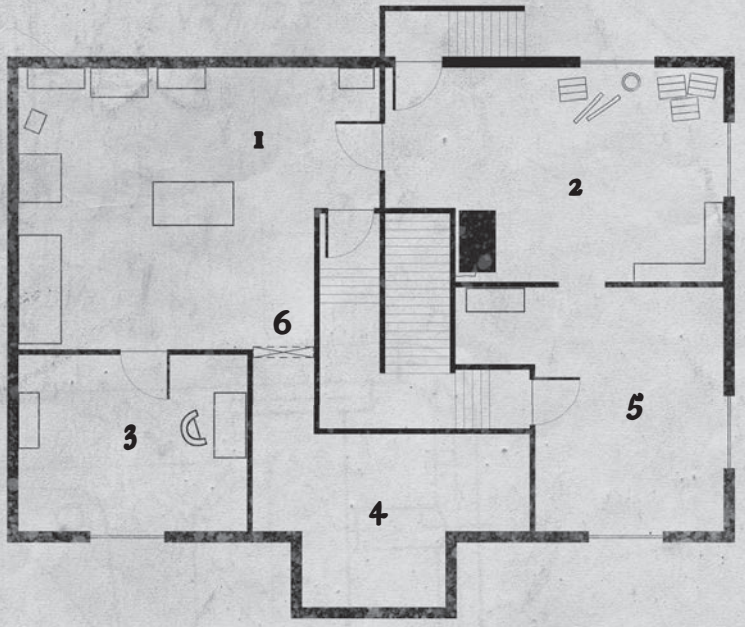
Planta baja

1. Comedor
2. Cocina
3. Despensa
4. Salón
5. Guardarropa
6. Baño
7. Habitación de invitados
8. Porche



Primera planta

1. Dormitorio vacío
2. Dormitorio principal
3. Baño
4. Ropero
5. Dormitorio del niño
6. Cuarto de la plancha



El sótano

1. Laboratorio
2. Cuarto de las herramientas
3. Sala de trabajo
4. El cuarto de la criatura
5. Lavadero
6. Puerta secreta



SER DIMENSIONAL, Habitante de otra realidad

FUE	18
CON	16
TAM	19
INT	7
POD	10
DES	16
Mov 10	PV 14

- Ataques: Pinzas (×2) 65%, daño 1D8 + 1D6.
- Pérdida de Cordura: ver a un ser dimensional cuesta 1/1D8 puntos de Cordura.

flor grande y carnosa, de colores blanco y morado. La planta, que detecta las formas de vida en movimiento mediante sus energías vitales, intenta matar dichas formas de vida para a continuación convertirlas en su fertilizante. Cuando un investigador lleva en el invernadero un número de minutos igual a 40 menos su (POD + CON), la planta se encara silenciosamente hacia el personaje. Éste puede detectar el lento movimiento de la planta con una tirada exitosa de **Descubrir**. Si el investigador sigue sin percatarse de la amenaza, la planta ataca emitiendo un gas frío y denso que no mata inmediatamente a la víctima, pero que desencadena una rápida descomposición de su carne.

El investigador que inhale el gas antes de lograr huir del invernadero (es decir, si falla una tirada de **CON × 4**) empezará a pudrirse en 60 segundos, perdiendo desde ese momento 1D3 puntos de vida por asalto. La víctima sufre un dolor insoportable mientras su carne se oscurece y se abre como si fuera fruta en descomposición. Este proceso continúa hasta que no queda nada del investigador salvo una pulpa marrón junto con todos los objetos metálicos que llevara consigo. Presenciar esta escena supone una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura.



Flor morada

El huerto

Si a los investigadores se les ocurre cavar en el huerto, no tardan en descubrir truculentos despojos de los numerosos experimentos de un loco. Tórax putrefactos, cabezas en descomposición y, lo que es más espeluznante aún, atroces injertos creados por el trastornado Corbitt. Cadáveres sin cabeza con piernas donde deberían estar los brazos, un tronco humano con seis pies de persona surgiendo de las costillas, numerosos miembros y otras partes de la anatomía humana inidentificables y cubiertas de barro cuya visión supone a quienes cavan una pérdida de 0/1D4 puntos de Cordura.

Entrar en la casa

En algún momento los investigadores se acercan a echar un vistazo a la propia casa. Deben entrar, como mínimo, para recoger el correo del importador ausente. Cuando están acercándose a la casa, los investigadores oyen cómo de la ventana del sótano que da a la parte delantera surge el ruido de cristales que se rompen y muebles que son arrastrados. Si miran a través de la ventana hacia la sala de trabajo del sótano, ven durante un instante cómo una figura que parece tener forma humana se apresura a esconderse en las sombras. Parece que se trata de un ladrón. Si los jugadores se plantean llamar a la policía, sugiéreles que quizá esta no llegue a tiempo para evitar que el delincuente se escape.

Un experimento temprano de Corbitt

Para mejorar sus extravagantes artes quirúrgico-mágicas, Corbitt practicó durante años recabando hallazgos. Algunos de sus experimentos murieron; a otros tuvo que matarlos. Corbitt ha mantenido en la casa durante años uno de esos engendros, que le resulta particularmente divertido. La cosa está formada por despojos de partes humanas. Se trata de una cabeza de mujer; donde deberían estar las orejas brotan sendos brazos y en el cuello se injerta una única pierna humana. La cosa apenas tiene capacidad de raciocinio, pues sus sesos han sido reemplazados por un rudimentario sistema digestivo. El experimento, a quien Corbitt permite moverse por el sótano mientras trabaja, brinca y corretea por ahí, como si de un gato doméstico se tratara.

Las ventanas del sótano están cerradas, pero no con cerrojo; si se supera una tirada de **FUE contra FUE 8** en la "Tabla de resistencia", se puede abrir cualquiera de ellas. Cuando los investigadores se deslizan dentro de la casa, la puerta que da a la habitación contigua se cierra de golpe,

como si el ladrón hubiera salido huyendo. Si los investigadores le persiguen, el experimento, asustado por los intrusos, sube por las escaleras e intenta echar abajo la puerta, que está cerrada con pestillo (FUE 5). Si lo consigue, la cosa se dirige hacia las plantas superiores de la casa, precediendo a los investigadores en una animada persecución. Si se ve arrinconada, la cosa bufa y escupe amenazadora mientras en su rostro semihumano se dibuja el miedo.

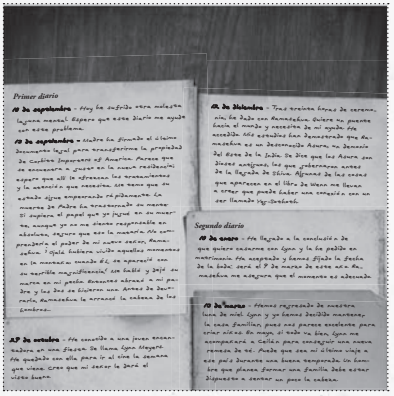
La planta baja

En esta planta sólo el salón alberga cosas destacables.

Salón: Corbitt utiliza esta sala como estudio. Sobre el escritorio hay una única estantería donde reposan varios libros. Los cuatro más interesantes son una copia del Corán escrita en árabe, una copia del *Twenty Experiments in the Occult* (*Veinte experimentos sobre ciencias ocultas*), por el charlatán Dr. Arthur Tumley (sin bonificación a Mitos) y una desgastada copia del *True Magic* (*Magia auténtica*), por Teophilus Wenn (pérdida de Cordura 1D4/1D8; +6 a Mitos de Cthulhu; 24 semanas para su estudio y comprensión). Hechizos: Llamar/Expulsar a Nyogtha, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un servidor de los otros dioses, Convocar/Atar a un vampiro estelar. También hay un libro de buen tamaño, encuadernado en piel de cobra y titulado *The Key and the Gate* (*La llave y la puerta*); está escrito en sánscrito. También hay 14 volúmenes encuadernados en cuero. Se trata de diarios que, agrupados anualmente, abarcan los 14 años que van desde el primer encuentro de Corbitt con Yog-Sothoth hasta la actualidad. En un portafolios negro están las notas de Corbitt sobre sus experimentos de botánica.

Si algún investigador puede leer *La llave y la puerta*, adquiere conocimiento sobre Yog-Sothoth y sus manifestaciones como Ramasekva, el demonio de múltiples extremidades que desgaja los mundos y devora a los supervivientes. El investigador que lee este libro adquiere 5 puntos de Mitos de Cthulhu, pero también pierde 1D6 puntos de Cordura. Este libro contiene el hechizo Llamar/Expulsar a Ramasekva; está prácticamente completo y es posible aprenderlo si se supera una tirada de **INT × 3**. Para lanzar esta peculiar versión de Llamar/Expulsar a Yog-Sothoth no es necesario construir ninguna torre de piedra, pero sí hace falta la droga que Corbitt prepara.

Los diarios describen la vida de Bernard Corbitt desde la época de la India. Se puede hojear un volumen en unos diez minutos; leerlo en profundidad garantiza el aburrimiento y requiere de media hora de lectura por cada volumen: consulta el cuadro "Los diarios de Corbitt" (**El señor Corbitt: ayuda n.º 5 para los jugadores**).



El señor Corbitt nº 5, pág. 214-216



MUJER-COSA CORRETEADORA,
experimento temprano de Corbitt

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

- Ataques: Carga 30%, daño especial. La criatura carga contra la gente que le asusta o atrapa. Si su ataque tiene éxito, haz una tirada de FUE contra la DES del objetivo en la "Tabla de resistencia". Si la criatura la supera, el investigador cae y sufre 1D3–1 puntos de daño. Con la cosa correteadora por allí, dando patadas y cargando, el investigador necesita 1D3 asaltos para ponerse en pie.
- Armadura: ninguna.
- Habilidades: ninguna.
- Pérdida de Cordura: ver a la mujer-cosa correteadora cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

Si Corbitt tiene algún motivo para sospechar que los investigadores confabulan contra él, hay anotaciones al respecto en el diario. Si sabe que los personajes le han seguido al vertedero o allanado su casa, deja una anotación que dice: "*Me están siguiendo. Si no encuentro la manera de librarme de ellos por mis propios medios, en la próxima ceremonia de Ramasekva me veré obligado a pedir que sean destruidos*". En otra entrada se menciona la posibilidad de enviar a Tomaszewski a encargarse de los investigadores.

Las complejas notas sobre botánica de Corbitt están algo sucias y desvaídas; es posible comprenderlas si se supera una tirada de **Biología**, revelando los experimentos de Corbitt con drogas obtenidas de las plantas que crecen en el invernadero. Los investigadores también descubren que Corbitt usa dedalera, así como otros extractos de varias de sus plantas, para producir una droga que él llama "Soma" y que es un componente necesario para invocar a Ramasekva. Consumiendo este producto para elevar su estado mental, Corbitt puede contactar con Yog-Sothoth bajo su apariencia de Ramasekva. Cualquier investigador que supera una tirada de **Farmacología** es capaz de elaborar correctamente esta potente droga. Escondida bajo el sofá de esta sala hay una caja india tallada que contiene algo de la droga. Alguien muy avispado puede identificar esta sustancia como un alucinógeno; quien la ingiere pierde 1D4 puntos de Cordura debido a las visiones cósmicas que provoca.

Con una segunda tirada exitosa de **Biología** es posible obtener información sobre las dos plantas extraterrestres que cultiva Corbitt, y quizá también evitar los peligros que suponen. El auténtico origen de las plantas no está claro, pero Corbitt asegura que Ramasekva le regaló las semillas.

En el escritorio no hay nada más de especial relevancia. En uno de los cajones hay cuatro caros diccionarios: griego clásico-inglés, sánscrito-inglés, chino-inglés y ruso-inglés. En los demás cajones hay sobres, folios, plumas, frascos de tinta y una buena provisión de clips y gomas elásticas.

La primera planta

Dormitorio principal: es la habitación de Bernard Corbitt; está relativamente bien cuidada. Solo hay ropa en una tercera parte del armario. Junto a la cama hay una mesilla de noche, sobre la que, en un lugar destacado, destaca una foto enmarcada de la difunta esposa de Corbitt. No hay nada de especial importancia aquí, a no ser que los personajes entren de noche mientras Corbitt duerme.

Dormitorio del niño: este cuarto estaba destinado al hijo de Corbitt; ahora lo único que hay aquí es una cuna cubierta de polvo. No hay nada especial aquí.

Dormitorios vacíos: habitaciones adicionales usadas antaño por generaciones anteriores de los Corbitt. Están vacías, ni siquiera están amuebladas.

El sótano

Laboratorio: uno de los laterales del laboratorio está repleto de recipientes que albergan productos químicos. Hay numerosos vasos de precipitados, retortas, manos de mortero y balanzas. La mesa está cubierta con plantas desecadas. Al otro lado de la sala se encuentra la zona quirúrgica de Corbitt. Dentro de un gran armario metálico pueden encontrarse bisturís, seda y agujas, retractores, pinzas y otros artilugios.

Cuando se está cerca de este armario es posible oír el ligero sonido de un compresor eléctrico, lo cual permite percatarse de que por el cajón inferior escapa una exigua corriente de aire frío. Si lo abren, los investigadores descubren una gran cantidad de tejidos humanos: nervios, tendones y venas, todos ellos cuidadosamente almacenados con vistas a su futuro uso (pérdida de 0/1 punto de Cordura). En otra zona del laboratorio hay botellas con soluciones de glucosa y salino. Este lugar es confuso: parece ser la sala de trabajo de un cirujano, de un químico y de un criador de plantas. Los investigadores pueden preguntarse por el valor de todo este equipo: la mayoría de personas no podrían gastarse en sus aficiones varios miles de dólares.

El cuarto de la criatura: el armario en la pared sur del laboratorio está vacío, pero si alguien abre la puerta percibe inmediatamente el olor fétido pero indefinible que impregna este espacio cerrado. Si alguien echa un vistazo y supera una tirada de **Descubrir** se da cuenta de que el fondo del armario es un panel falso que puede retirarse con facilidad. Si mueven el panel, los investigadores oyen un débil y lastimero gorgoteo que viene del otro lado. Cuando lo abren y entra la luz, los investigadores pueden ver al "niño". Algo horrible sale a trompicones de la habitación en dirección a los personajes. Creyendo que se trata de su padre que viene para añadirle más extremidades y órganos, el aún incompleto Man-Bagari gimotea y alarga sus múltiples bracitos hacia los investigadores pidiendo comida.

El cuerpo de la criatura parece una enorme y densa mucosa, con la consistencia de un pudin demasiado cocido. El esqueleto interno sobresale en ocasiones del cuerpo, mientras que tres grandes fosas, cuyos bordes arrugados se abren y se cierran, aspiran y resoplan rítmica y sonoramente. Hasta 10 piernas humanas (todas de niño, aunque de varios colores y tamaños) bordean la parte inferior del cuerpo, permitiéndole moverse, mientras que alrededor de la parte superior se retuercen 15 bracitos regordetes intentando agarrar algo.

La cosa no tiene ningún rasgo, excepto una boca circular y húmeda situada en la parte inferior que gorgotea y musita suavemente, de una manera que recuerda a los sonidos que emite un bebé humano.

La criatura se para con frecuencia, se agacha y olisquea el suelo en busca de comida haciendo ruidos húmedos y de succión.

El sistema digestivo de la criatura expulsa los desechos mediante un esfínter ubicado sobre el centro del cuerpo, muy similar al de los erizos de mar. Un reguero marrón de porquería hedionda brota desde ese agujero. El niño gimotea y sigue a los intrusos por todo el sótano en busca de comida. Si le alimentan (y la criatura sólo acepta carne cruda), se muestra algo más dócil, aunque torpe. Sin embargo, en esta fase de desarrollo necesita alimentarse de manera regular y si pasa más de 24 horas sin comer se vuelve fiero y ataca y devora a cualquier investigador cercano.

Si Man-Bagari ve una puerta abierta intenta escapar de la casa corriendo calle abajo lleno de curiosidad y entusiasmo, agarrando cosas e intentando escapar de quien le ataque. Sin embargo, puede reconocer a su padre adoptivo, el señor Corbitt, y obedece sus órdenes si éstas son sencillas y claras.

Si los investigadores tratan de mantener la cosa con vida y contenta, descubren que necesitan alimentarle con al menos 1,5 kg de carne cruda al día para mantenerlo apaciguado. Esta necesidad aumenta un 10% cada semana, al igual que aumenta su tasa de crecimiento. Si los investigadores pierde la cabeza lo suficiente como para alimentar al monstruo a medida que crece, cada uno pierde 1 punto de Cordura a la semana mientras dura este despropósito. Empiezan a ocurrir cambios molestos (sus brazos y piernas se hacen más largos y fuertes, el tamaño de la criatura aumenta y empieza a hablarles). En tan sólo un año desde el inicio de la aventura, el ser alcanza su madurez y se hace llamar Man-Bagari, el Puente. Todas sus características se multiplican por dos y desarrolla una armadura de 10 puntos de protección. No puede volar, pero sí dar saltos de hasta 60 metros. En su forma adulta puede atrapar una forma de vida, quemarla y drenar energía de ella (1D4 puntos de CON por asalto), convirtiendo esos puntos en puntos de vida para sí; como efecto secundario, esto provoca la pérdida de 1D2 puntos de APA por cada punto de CON perdido. Ver a la cosa en esta etapa de desarrollo cuesta 1D3/1D20 puntos de Cordura.

Cualquier tipo de afecto que la cosa pudiera llegar a sentir hacia sus protectores desaparece por completo; ve a los investigadores como más comida en potencia. Man-Bagari es capaz de convocar a Yog-Sothoth simplemente pronunciando con voz tronante el nombre del dios exterior y gastando 8 puntos de magia. Es capaz de abandonar este plano a voluntad. La criatura es el hijo de Yog-Sothoth, heraldo de la definitiva apertura del camino y de la llegada del dios exterior.

MAN-BAGARI, el Niño-cosa

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

- Bonificación al daño: +2D6.
- Ataques: Puñetazo* 50%, daño 1D3 + bd.

  Presa** 50%, daño especial.

  Mordisco/Succión 80%, daño 1D8 (sólo si la víctima está sujeta o tendida en el suelo)

  ** El Niño-cosa puede hacer hasta tres ataques de Puñetazo por asalto, contra tres objetivos distintos.*

  *** El Niño-cosa solo puede hacer un ataque de este tipo por asalto y no puede realizar ataques de Puñetazo durante ese asalto.*
- Armadura: ninguna.
- Hechizos: ninguno aún. Si los investigadores tardan demasiado en acabar con la desdichada criatura, puede que ésta tenga la oportunidad de convocar a su padre en caso de necesitarlo.
- Habilidades: Detectar comida 90%, Esquivar 20%.
- Pérdida de Cordura: ver al Man-Bagari cuesta 1/1D10 puntos de Cordura.

Resolver la aventura

Hay varias maneras de resolver este escenario y a los investigadores se les pueden ocurrir muchas cosas. Si Corbitt los descubre entrometiéndose en sus planes, lo primero que intenta es intoxicarlos con uno de sus alucinógenos, provocando síntomas de locura en las víctimas. Otra medida más drástica consiste asesinar a los investigadores por separado, ya sea con veneno o mediante la magia. Si los personajes esperan hasta que el niño alcanza la madurez, Corbitt simplemente azuza a la criatura contra ellos, consciente de que, en cualquier caso, el momento de la marcha de la criatura está cada vez más cerca.

Si Corbitt no sospecha de los investigadores pero éstos saben de la existencia del monstruo, los personajes tienen que elegir entre destruirlo o dejarlo estar. Si acaban con él obtienen una recompensa de 2D6 puntos de Cordura, simplemente por saber que esa cosa horrible se ha ido. Si llegan a comprender completamente los vínculos con Yog-Sothoth y su papel en una hipotética apertura del camino, la recompensa es mayor: 2D8 + 2 puntos de Cordura.

Si Man-Bagari resulta destruido, los retazos de cordura que Corbitt pudiera mantener se desvanecen, dejándole prácticamente desahuciado. Los investigadores pueden entregarlo a las autoridades, pero si se dan cuenta de que el estado mental de Corbitt impide que éste se haga responsable de todo lo ocurrido, pueden optar por quedarse a su lado para ayudarle a recuperar su vida. La rehabilitación exitosa de Corbitt concede una recompensa adicional de 1D4 puntos de Cordura.

Si los investigadores consienten que la criatura escape, en un futuro tienen noticias sobre terribles avistamientos y desapariciones de personas. Empiezan a aparecer cadáveres extrañamente quemados y consumidos. Estas historias (1D10 en total) duran dos semanas y están presentes en todas las emisoras de radio y todos los periódicos. Cada vez que un investigador tiene noticia de una de estas historias, sufre una pérdida de 0/1D2 puntos de Cordura.

Si los investigadores optan por no enfrentarse directamente al monstruo, sino dar parte a las autoridades, la policía llega y entra en la casa. Cuando se encuentran con las criaturas, uno de los agentes se desmaya y el otro huye del sótano gritando. La policía contacta con la Oficina de Investigación de los Estados Unidos (en 1935 sería renombrada como FBI), que llega a la escena, mata a las criaturas, confisca los libros, notas y suministros médicos de Corbitt y ordena reducir la casa a cenizas. Si Corbitt aún vive, la Oficina sigue sus pasos y le arresta bajo una acusación poco clara. Jamás se le volverá a ver o a saber nada de él. Puedes sugerir a los investigadores que hay ciertas personas del Gobierno que están al tanto de la amenaza de los Mitos; siguen una política de desinformación para evitar que cunda el pánico entre la población. Se emite un comunicado oficial según el cual la casa alberga una enfermedad contagiosa que hace necesarias ciertas medidas drásticas para controlar la situación. Se decide que quemar la propiedad es el método más expeditivo para acabar con esta amenaza para el bienestar de la población. Si la policía o los federales intervienen para resolver la aventura, la recompensa para los investigadores será menor: 1D10 puntos de Cordura si no llegan a comprender los vínculos con Yog-Sothoth, o 1D10 + 3 si los descubren.





La plantación

Donde los investigadores se adentran en los secretos de un pantano del Sur más añejo y descienden a los dominios de un ser de naturaleza pasiva pero apetito insaciable.

Esta aventura está concebida para investigadores que ya han tenido alguna experiencia con los Mitos de Cthulhu. Aunque las habilidades académicas pueden resultar útiles, es probable que tengan lugar enfrentamientos violentos con sectarios, zombis, serpientes venenosas y malvados hombres serpiente. Es casi imprescindible que los investigadores tengan buenas habilidades de armas.

El inicio de la aventura está ubicado en Arkham, pero si el guardián lo desea es posible empezar desde casi cualquier ciudad de los Estados Unidos; sólo hace falta que haya cerca un instituto o una universidad. Uno de los personajes principales, el profesor Albert Gist, da clases allí. Pero ni siquiera esto es imprescindible, pues el guardián puede cambiar la profesión de Gist.

Información para el guardián

Los investigadores están a punto de convertirse en peones involuntarios de Yig (ver pág. 37), el dios primigenio de los hombres serpiente (ver pág. 71). Yig está furioso con una anciana mujer serpiente hechicera que se ha dedicado durante siglos a absorber la energía de los sacrificios mágicos y ritos que se oficiaban para gloria del dios. Esta mujer serpiente, hinchada y depravada, vive en un antiguo templo subterráneo, bajo un pantano boscoso de Carolina del Sur. Yig ya ha soportado bastante a esta intrusa y pretende vengarse utilizando a los investigadores y a un hombre serpiente hechicero como herramientas.

Los investigadores se ven arrastrados a la aventura por un jovencito de Carolina del Sur llamado Joe. Ha viajado a Arkham en busca de Albert Gist; Albert es el hermano de Caleb Gist, propietario de la plantación donde los familiares de Joe, aparceros, trabajan y viven. El malvado Caleb ha secuestrado a la hermana mayor de Joe y

pretende sacrificarla en el próximo ritual dedicado a Yig. Caleb y sus sectarios disfrazan sus ceremonias de Yig como ritos de adoración a Dambala, el dios serpiente de los *obeah* (ver pág. 49). Las ceremonias de los *obeah* son una práctica tolerada, hasta cierto punto, en el Sur. Hasta ahora Caleb ha logrado burlar a las autoridades locales, pero él mismo ha sido engañado por la serpiente hechicera. Todas las energías de sus rituales en honor de Yig son absorbidas por la mujer serpiente, que las usa para preservarse. La hechicera, como si de un dios se tratara, ha enseñado a Caleb unos cuantos conjuros mágicos a cambio de los ritos que celebra. Caleb cree firmemente que ha tratado con Yig.



Cassy, hermana de Joe

Aunque puede que en un primer momento los investigadores crean que la solución es acabar con el vil Caleb y salvar a la hermana de Joe, pronto se darán cuenta de que su tarea es mucho más difícil. Ya sea a través de los mensajeros de Yig o del hombre serpiente, los investigadores acabarán conociendo el auténtico fin de su visita a la plantación. La aventura está dividida en cinco partes:

Primera parte: varios extraños se conocen

La aventura empieza con lo que casi es un accidente de tráfico: los investigadores van en coche, en mitad de la intensa circulación de la tarde, cuando un chico se abalanza contra su coche. Sufre heridas leves, probablemente nada serio, y pide a los investigadores que le ayuden a llegar a la casa de un tal Albert Gist, que vive no muy lejos de Arkham. Ayudan al chico a encontrar el lugar, donde conocen al aparentemente inocente Albert Gist y posteriormente se ven envueltos en un tiroteo cuando los sectarios que siguen el rastro de Joe ponen cerco a la casa. Arrastrados por los acontecimientos, los investigadores se dirigen a Carolina del Sur.

Segunda parte: el viaje hacia el sur

Da igual si los investigadores deciden viajar en tren o en coche: los sectarios les siguen la pista. Envían contra ellos un enorme zombi, enemigo al que deben enfrentarse y vencer.

Tercera parte: Carolina del Sur

Cuando llegan a Charleston, los investigadores tienen al menos una tarde y parte del día siguiente para investigar en las fuentes locales (bibliotecas, periódicos) antes de que llegue Elihu Winsworthy, el amigo del profesor Gist. Winsworthy les lleva a la plantación. De camino hacia allí tienen tiempo para parar en el pequeño pueblo de Walterboro y en la tienda de Gist, donde pueden hallar dos posibles aliados: Virgil Trucks, el sheriff del condado de Colleton y el reverendo Isaac Hilson.

Cuarta parte: la plantación

Los investigadores pueden pasar la noche en la mansión familiar de los Gist, muy venida a menos. Conocen al propietario, Caleb Gist; a su amante, Elly; al malvado capataz, Rafe Bodeen; así como aparceros inocentes, sectarios de Yig y, finalmente, un antiguo y letal hombre serpiente hechicero traído aquí, como los investigadores, para cumplir la voluntad de Yig.

Quinta parte: la Noche de Yig

La degenerada ceremonia tiene lugar probablemente por la noche, tras la llegada de los investigadores. Estos tienen la oportunidad de presenciar los depravados ritos y, quizá, logran evitar el terrible sacrificio de la hermana de Joe en honor a un antiguo dios. Durante la ceremonia aparecen los sirvientes homúnculos de la mujer serpiente hechicera, que cavan embarrados túneles para hacer desaparecer a los sectarios desprevenidos que siguen embelesados la ceremonia. Estos sucios conductos llegan hasta el templo subterráneo de la hechicera, el refugio de aquella de quien Yig pretende vengarse. Quizá los investigadores descubran a dos policías de Charleston que están infiltrados y a los que pueden pedir ayuda.

Personajes relevantes

Joe

Este chico de 12 años ha llegado a Arkham en busca de ayuda para su familia, que está en peligro. Joe está buscando a Albert Gist, que es el hermano del propietario de la plantación, Caleb Gist, con la esperanza de que le ayude. Aunque ambos hermanos le dan miedo, Joe ha sido guiado inconscientemente hasta aquí por Yig para involucrar tanto al mayor de los Gist como a los investigadores. Éstos conocen a Joe cuando están a punto de atropellarle.

Joe ha estado padeciendo unos sueños inquietantes, que en realidad son provocados por los mensajeros de Yig (consulta la pág. 36 para obtener más información). Yig quiere que tanto Albert Gist como los investigadores le ayuden a expulsar de la plantación a la enorme reina serpiente. Con este propósito, ha manipulado los sueños de Joe para mostrarle lo peor que podría pasar (el sacrificio de su hermana durante el degenerado ritual que planea Caleb Gist). Joe luce en su costado izquierdo la marca de Yig y es posible que en algún momento de la aventura los investigadores descubran cómo uno de los mensajeros sagrados visita al chico mientras duerme.



NOMBRE Y APELLIDOS: PEQUEÑO JOE — EDAD: 12 AÑOS

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: fugitivo de la maldad

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

- Bonificación al daño: –1D4.
- Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3 + bd.
- Habilidades: Discreción 70%, Escuchar 80%, Esquivar 65%, Ocultar 30%, Ocultarse 85%, Trepar 75%.

Profesor Albert Gist

Gist, de 44 años, profesor invitado de psicología en la Universidad Miskatonic, es inteligente y educado. Está cuerdo pero es inestable; le obsesionan los misterios de las ciencias ocultas y los oscuros poderes de la mente humana. Tiene un presentimiento sobre lo que está ocurriendo realmente en la plantación, por lo que pretende usar a los investigadores como guardaespaldas y ayudantes mientras se dedica a esclarecer los hechos. Sospecha que Caleb puede haber hecho algún descubrimiento ocultista, lo cual



NOMBRE Y APELLIDOS: PROFESOR ALBERT GIST — EDAD: 44 AÑOS

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Estudioso de lo insólito

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

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Puñetazo 45%, daño 1D3.
- Hechizos: Contactar con un gul.
- Habilidades: Antropología 50% Arqueología 50%, Buscar libros 90%, Ciencias ocultas 85%, Mitos de Cthulhu 6%, Ocultarse 45%, Psicología 75%.
- Lenguas: latín 65%.



NOMBRE Y APELLIDOS: RAFE BODEEN
EDAD: 28 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Capataz malvado

FUE 15	CON 15	TAM 16	INT 9	POD 8
DES 11	APA 8	EDU 5	COR 40	PV 16

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Puñetazo 80%, daño 1D3 + bd.
  Patada 70%, daño 1D6 + bd.
  Cabezazo 90% daño 1D4 + bd.
  Revólver .38 55%, daño 1D8.
  Látigo 75%, daño 1D3 o presa.
- Habilidades: Conducir automóvil 55%, Descubrir 60%, Discreción 45%, Mitos de Cthulhu 3%, Ocultarse 60%, Seguir rastros 75%.



NOMBRE Y APELLIDOS: VIRGIL TRUCKS
EDAD: 36 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: sheriff del condado de Colleton

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

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Revólver .38 65%, daño 1D8.
  Escopeta calibre .12 85%, daño 4D6/2D6/1D6.
  Puñetazo 75%, daño 1D3 + bd.
  Patada 80%, daño 1D6 + bd.
  Cabezazo 80%, daño 1D4 + bd.
- Habilidades: Conocimiento sobre las picaduras de serpiente 65%, Contabilidad 25%, Derecho 65%, Descubrir 60%, Escuchar 55%, Ocultar 55%, Primeros auxilios 55%, Psicología 65%, Seguir rastros 75%.

espuela tanto su curiosidad como sus celos. Aunque finge estar interesado en el bienestar de los aparceros, lo cierto es que le importan bastante poco. Comparte la herencia de la familia 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 próxima ceremonia de Yig.

Nota especial: Aunque Albert debe hacer tiradas de **Cordura** y puede perder puntos de su total de Cordura, las manifestaciones de Yig o sus poderes nunca le afectarán. Su obsesión por contactar con el dios está por encima de todo y es prácticamente una locura en sí misma.

Gran Rafe Bodeen

Es el nuevo capataz de la plantación; ha empezado recientemente a trabajar para Caleb Gist. Esta mole gigantesca, de 28 años, aparece por primera vez en Massachusetts intentando secuestrar o matar al pequeño Joe. Si no muere o es arrestado, reaparece en Carolina del Sur, en la plantación, para entorpecer aún más al grupo.

Sheriff Virgil Trucks

La central de sheriff del condado de Colleton está en Walterboro, de camino a la plantación. Trucks sabe que Caleb Gist no es trigo limpio, pero no se decide a actuar contra él. Caleb encarna la típica figura sureña del terrateniente y tiene una considerable influencia en la zona. Las grandes cantidades de creyentes que han aparecido últimamente en la plantación, aparentemente para rendir culto a Dambala, también hacen dudar al sheriff sobre si es buena idea involucrarse. Los pocos hombres con que cuenta no serían suficientes para controlar a un grupo tan grande y bien armado como podrían ser los sectarios si decidieran resistir. Sin embargo, el reciente asesinato de un detective de Charleston ha desatado las iras del sheriff. No tiene una tarea definida, por lo que el guardián puede usarlo como le resulte más adecuado. Su presencia

en el lugar puede evitar que los investigadores o Caleb Gist cometan actos flagrantes de violencia entre sí antes de la ceremonia.

Reverendo Isaac Hilson

Se trata de un predicador baptista negro con una gran fe y unas habilidades curativas casi mágicas. Es un cristiano estricto y menosprecia todas las religiones paganas, especialmente las prácticas que están teniendo lugar en la plantación Gist. Al igual que el sheriff, no tiene un cometido definido y el guardián puede usarlo a su conveniencia. Quizá contacta en secreto con los investigadores para pedirles ayuda, o puede aparecer en el último momento al frente de una multitud de cristianos que portan antorchas y cantan himnos con la intención de acabar con el nido del pecado. En caso de que todo esté perdido, si fuera necesario pueden aparecer justo a tiempo para salvar el pellejo a los investigadores.



NOMBRE Y APELLIDOS: ISAAC HILSON
EDAD: 56 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Predicador

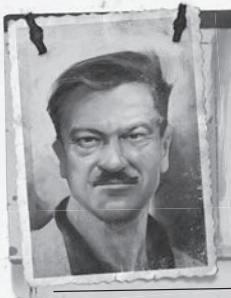
FUE 17	CON 15	TAM 16	INT 15	POD 19
DES 14	APA 11	EDU 15	COR 90	PV 16

- Bonificación al daño: +1D6.
- Ataques: Puñetazo 80%, daño 1D3 + bd.
- Hechizos: Hilson tiene una capacidad mágica: curación a través de la fe (ver pág. 56).
- Habilidades: Arte (oratoria) 91%, Arte (cantar, registro bajo) 75%, Charlatanería 40%, Ciencias ocultas 90%, Conocimiento de los pantanos 40%, Equitación (mula) 40%, Medicina 40%, Mitos de Cthulhu 5%, Persuasión 65%, Predicción meteorológica 50%, Primeros auxilios 60%, Regatear 40%, Teología baptista 97%.

Caleb Gist

Es el hermano de Albert Gist, aunque no es tan decente como él. Es el propietario y explotador de la plantación. Caleb tiene 41 años y, como los demás Gist, lleva largo tiempo obsesionado con las ciencias ocultas. Ha estado durante muchos años bajo la influencia de la hechicera, creyendo equivocadamente que se trata de Yig. Caleb sirve sin saberlo a la reina y, a cambio, él y su amante, Elly, aprenden lo que ella les enseña. La hechicera absorbe ansiosa todas las energías mágicas liberadas por las ceremonias que él oficia en honor a Yig.

Caleb odia a su hermano Albert y no se alegra de verle cuando aparece, sobre todo porque trae consigo un grupo de escandalosos investigadores del Norte. No se fía de sus intenciones y se inclina por matarlos a todos y arrojar sus cuerpos al pantano. Pero se acerca el momento de la gran ceremonia y Caleb no quiere que el sheriff le moleste. Intenta que los investigadores se sientan tan incómodos como lo permitan la hospitalidad



NOMBRE Y APELLIDOS: CALEB GIST
EDAD: 41 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Propietario de una plantación

FUE 12	CON 13	TAM 12	INT 14	POD 18
DES 13	APA 14	EDU 14	COR 0	PV 13

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Revólver .38 70%, daño 1D10.
  Sable 70%, daño 1D8 + 1 + bd.
- Hechizos: Llamar a Yig, Atar a una serpiente (ver pág. 66), Crear zombi, Maldición de Azathoth.
- Habilidades: Conocimiento de los pantanos 40%, Tratamiento de picaduras de serpientes 30%, Descubrir 50%, Discreción 50%, Escuchar 50%, Mitos de Cthulhu 13%.
- Lenguas: español 60%, inglés 70%.



NOMBRE Y APELLIDOS: ELLY

EDAD: 35 AÑOS

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Gran sacerdotisa de Yig

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

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Navaja 85%, daño 1D3 + bd.
- Hechizos: Consunción, Atar a una serpiente (ver pág. 66)
- Habilidades: Ciencias ocultas 60%, Conocimiento de los pantanos 35%, Descubrir 90%, Discreción 75%, Escuchar 85%, Mitos de Cthulhu 11%, Preparar venenos 50%, Primeros auxilios 50%.

SERPIENTE DE CORAL SAGRADA DE ELLY

FUE 1	CON 10	TAM 1	DES 17	POD 5
Mov 6	-	-	-	PV 6

- Ataques: Mordedura 50%, daño 1 + veneno POT 14.
- Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 95%.



NOMBRE Y APELLIDOS: EL HOMBRE SERPIENTE

EDAD: 36 AÑOS

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: (Hombre obeah)

FUE 12	CON 16	TAM 13	INT 16	POD 16
DES 15	-	-	-	PV 14

- Bonificación al daño: +1D4, sólo aplicable a armas de mano.
- Ataques: Porra de hombre serpiente 80%, daño 1D8 + 2 + bd (puede empalar) (ver pág. 71)

  Mordedura 65%, daño 1D8 + veneno POT 16.
- Armadura: 2 puntos por las escamas.
- Hechizos: Contactar con Yig, Llamar/Expulsar a Yig, Convocar/Atar a un hijo de Yig, Convocar/Atar a un byakhee, Convocar/Atar a un horrendo cazador, Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche, Consunción, Maldición de Azathoth, probablemente otros.
- Pérdida de Cordura: ver al hombre serpiente cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

sureña y la ley, deseando fervientemente que tengan algún accidente mientras merodean por la casa o el pantano. Caleb sabe cómo crear zombis, y tanto ella como Elly pueden encantar serpientes venenosas (ver pág. 66). Si los investigadores sobreviven a estas amenazas e insisten en quedarse la noche de la ceremonia de Dambala, Caleb les advierte seriamente que deben mantenerse alejados del lugar donde se llevan a cabo los ritos, afirmando que los hombres blancos "*no son bienvenidos allí*". Luego sale discretamente de la casa y se une a los sectarios.

Aunque Caleb es precavido en lo que a dañar a sus invitados se refiere, hace lo posible por acabar con el pequeño Joe tan pronto como se presenta la oportunidad.

Elly

Esta joven mujer negra trabaja como doncella en la vivienda de la plantación y, lo que es más importante, es la amante de Caleb y gran sacerdotisa de la secta de Yig. Es astuta, ingeniosa y sabe preparar pociones y filtros de amor. Puede encantar serpientes y ayuda a Caleb a evitar que los investigadores echen a perder la ya cercana ceremonia. Como enemiga, Elly puede resultar más peligrosa que Caleb.

El hombre serpiente

El hombre serpiente que aparece en esta aventura está mágicamente disfrazado como sacerdote vudú y, al igual que los investigadores, ha sido Yig quien lo ha atraído hasta aquí para castigar a la abotargada reina serpiente. Sabe lo que Yig espera de él y sirve al dios, pero sólo porque cree que no le queda otra elección. Es muy probable que los investigadores establezcan una inquietante alianza con este hechicero hombre serpiente.

Este ser se presentó a Caleb como su amigo y aliado y le ha ayudado a hacer algunas "correcciones" en sus rituales. Se supone que dichas correcciones permiten finalmente convocar a Yig, algo que la familia Gist lleva intentando casi un siglo.

Desprecia a Caleb y a todos los humanos; simplemente está utilizando al propietario de la plantación con el fin de cumplir las exigencias de Yig. Los intentos de los Gist para convocar al dios eran correctos, pero es la presencia de la hechicera que drena la energía lo que ha evitado que funcione el Llamar/Expulsar a Yig.

El hombre serpiente ha incluido un sacrificio humano en la ceremonia y asegura que se trata de una parte fundamental del ritual. Es falso: lo ha introducido por mera diversión. Espera que Caleb dirija la ceremonia (aunque si fuera necesario Elly o él mismo podrían encargarse) y para que así sea está dispuesto a protegerle de los forasteros revoltosos. Sin embargo, es probable que el hombre serpiente informe a los investigadores de lo que está ocurriendo realmente, al menos hasta cierto punto, y que les pida ayuda para luchar contra la reina serpiente. Puede explicarles que, al igual que él mismo, han sido manipulados por Yig y que poco más se puede hacer aparte de ayudar al primigenio a alcanzar sus místicos fines.

La hechicera mujer serpiente

Desconocida para todos excepto para los hombres serpiente, bajo el pantano habita una criatura grande y poderosa, una antigua y enorme hechicera de los hombres serpiente: S'ssruxxa. Este repugnante ser, responsable de crímenes tan inmundos que incluso a los hombres serpiente les costaría contemplarlos, ha habitado durante millones de años dentro de su antiguo templo, donde fue encerrada hace eras por otros hombres serpiente. Vive eternamente, en un estado de duermevela, protegida por sus conjuros y atendida únicamente por sus sirvientes homúnculos, unos seres reptiloides de tamaño humano y rostro picudo que la reina serpiente ha creado a partir de su propia carne y sangre, y que son capaces de excavar hasta la superficie para cazar alimento para su ama. Estos homúnculos son quienes crean



NOMBRE Y APELLIDOS: S'SSRUXXA

EDAD: -

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: La hechicera mujer serpiente

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

- Ataques: Morder y tragar 90%; engulle cuerpos enteros de hasta TAM 20.
- Armadura: 12 puntos por músculos y grasa.
- Hechizos: S'ssruxxa tiene un conocimiento práctico de prácticamente todos los hechizos que aparecen en La llamada de Cthulhu.
- Pérdida de Cordura: ver a S'ssruxxa cuesta 1D4/1D20 puntos de Cordura.

Los homúnculos

Se trata de sirvientes de tamaño humano y rostro picudo; la reina serpiente los ha creado a partir de su propia carne y su misma sangre. Pueden excavar la tierra a una velocidad de 5 m. por asalto, dejando a su paso un túnel que, debido a la naturaleza del terreno pantanoso, acaba hundiéndose a las 1D3 horas. Cuando se deslizan por un túnel ya existente, tienen una proporción de movimiento de 12.

HOMUNCULOS

Características	Tiradas	Media
FUE	3D6 + 2	12-13
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	2D4	5
POD	2D4	5
DES	3D6	10-11
Mov 6/12 excavando		PV 10-11

- Bonificación media al daño: ninguna.
- Ataques: Presa 75%, daño inmovilizar.

  Picotazo 85%, daño 2 puntos de vida más la pérdida de una oreja, un ojo o la lengua.
- Armadura: 3 puntos por las escamas y la piel.
- Pérdida de Cordura: ver a un homúnculo cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.

los "agujeros del diablo" que algunos lugareños afirman que se abren de pronto para engullir perros, ganado y a veces incluso personas.

Hace miles de años la hechicera percibió la llegada de seres inteligentes (los humanos) y contactó con estas criaturas primitivas mediante sueños. Creyendo equivocadamente que se trataba de un dios, estos primeros humanos la adoraron e incluso erigieron un altar de piedra sobre el lugar donde estaba enterrada. En el siglo pasado el culto a la hechicera pasó de estar en manos de los indios locales a ser controlado por los sectarios de Yig, liderados por Gist. La hechicera se alimenta de las energías mágicas que generan sus rituales.

Los sectarios humanos

Los miembros de la secta de Yig fingen ser seguidores del *obeah* y aseguran adorar a Dambala, el dios serpiente. En realidad los sectarios adoran a Yig, un ser mucho más oscuro que Dambala. Últimamente han celebrado grandes ceremonias en la plantación (cuatro veces al año) y son organizados y violentos. Al igual que Caleb y Elly, han sido embaucados por la reina serpiente que permanece oculta. Caleb ha invitado a más de 150 sectarios para que participen en el último intento de invocar a Yig.

El papel de Yig

Yig, ofendido por la reina hechicera y su infame captación de los rituales mágicos que van dirigidos a él, está manipulando el destino. Usando a sus mensajeros, Yig ha atraído a Carolina del Sur al hombre serpiente hechicero y ahora intenta arrastrar también a los investigadores, con la intención de usarlos como herramientas de su venganza.

Anteponiendo su interés, como cualquier ser inteligente, puede que tanto el hombre serpiente como los investigadores prefieran no convertirse en los ejecutores del castigo de Yig. Sin embargo, una vez en Carolina del Sur los investigadores se dan cuenta de que no tienen otra opción. Yig, que les ha traído hasta aquí y espera que cumplan la tarea que les ha asignado dentro de sus maquinaciones. El hombre serpiente y las serpientes sagradas de Yig procuran evitar que los investigadores abandonen la plantación antes de que la hechicera sea descubierta y castigada. El plan de Yig consiste en utilizar a sus más recientes peones para atacar o al menos distraer a la hechicera durante la ceremonia. Una vez desviada la atención de la mujer serpiente, Yig puede adelantarse al hechizo de Llamar/Expulsar a Yig y, a través del mismo, entrar en este mundo y cobrarse venganza.

Serpientes

Las serpientes, tanto las salvajes como las encantadas mágicamente, juegan un papel importante en esta aventura. A continuación encontrarás un apartado donde se habla de ellas en profundidad.

DIEZ TEMIBLES SECTARIOS

Nº	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
1	14	11	12	11	9	12
2	10	13	15	10	11	14
3	7	12	11	15	9	12
4	15	14	16	11	9	15
5	11	10	12	10	11	11
6	13	12	11	9	13	12
7	9	15	14	10	10	15
8	16	15	17	13	12	16
9	11	16	12	14	11	14
10	10	12	15	11	10	14

- Bonificación al daño: +1D2 para todos, o ignorar.
- Ataques: Puñetazo 55%, daño 1D3 + bd.
  Patada 30%, daño 1D6 + bd.
  Cabezazo 45%, daño 1D4 + bd.
  Palo 35%, daño 1D6 + bd.
  Revólver .38 30%, daño 1D10.
  Escopeta calibre .16 (2C) daño 2D6 + 2/1D6 + 1/1D4.

Yig



SI bien es uno de aquellos a quienes los antiguos textos se refieren como primigenios, Yig es uno de los menos peligrosos de esos seres extraterrestres y terribles. Durante siglos, sobre todo en el Suroeste de Norteamérica y en la región sudamericana de los Andes, Yig ha sido adorado por varias tribus amerindias, remontándose su culto incluso a las tribus preincas de los huari. Los toltecas, los mayas y los aztecas también veneraron a Yig (bajo nombres como Quetzalcoatl y Kulkucan), al igual que muchas de las tribus primitivas norteamericanas. Con la llegada del hombre blanco y la destrucción de las civilizaciones indias, Yig fue olvidado por la mayoría de las tribus y se le adora de manera esporádica, si acaso.

Pese a su reputación, relativamente benévola, los pocos indios que aún rinden culto a Yig saben cuál es su verdadero carácter. Durante los meses de agosto, septiembre y octubre, el dios sucumbe ante su hambre reptiliana y acecha las llanuras y desiertos norteamericanos en busca de comida. Se dice que durante esas noches ciertos hombres sabios de las tribus pawnee, wichita y caddo tocan sus tambores y celebran rituales para mantener alejado al voraz dios y proteger así a sus pueblos.

Los sirvientes de Yig son sus hijas, las serpientes sagradas de Yig. Son grandes ofidios, siempre venenosos y endémicos de las zonas donde se las encuentra. Estos animales son en todos los casos mucho más grandes que un ejemplar normal de esa especie y es fácil identificarlos porque en la parte trasera de la cabeza lucen una media luna blanca. Su veneno es mucho más potente de lo que suele serlo en su especie, y una mordedura de una de las serpientes sagradas de Yig siempre provoca una muerte rápida y dolorosa. Estas criaturas sagradas tienen inteligencia y son mucho más ingeniosas que las demás serpientes y, además, hacen las veces de mensajeras de Yig. Es él quien las envía directamente y llevan a humanos (y otros) escogidos sueños y vagas visiones sobre eventos futuros. Los mensajeros se acercan en silencio a los humanos mientras duermen y les provocan esos extraños sueños introduciendo su lengua en el oído del individuo. Una persona que experimenta uno de estos sueños pierde 1D3 puntos de Cordura y le deja cierta sensación de precognición sobre acontecimientos y personas. Estos sueños, que pueden recordarse vagamente, no predicen el futuro, sino uno de los muchos futuros posibles. Yig elige un futuro que en la mayoría de los casos hace que el soñador actúe de la manera que Yig desea. El dios sólo puede enviar sus mensajeros desde un lugar consagrado a Yig, motivo por el cual no ha contactado con Gist ni con los investigadores de una manera más directa.

En ocasiones, ciertas personas son escogidas y bendecidas por Yig. Los elegidos llevan la marca de la media luna creciente, normalmente oculta bajo un brazo, y comparten un especial vínculo de comunicación con Yig. Quienes portan esta marca son inmunes a la mordedura de las serpientes comunes; tampoco serán atacados por los hijos sagrados de Yig, a no ser que sea el propio Yig quien las ordene atacar al portador de su marca. A cambio, la persona se convierte en sirviente de Yig y no puede actuar contra los intereses del primigenio. Contactando con estos individuos mediante sus sueños, Yig puede forzarlos a servirle en cualquier lugar y momento. Un sirviente de Yig que se niega a obedecer a su amo es inmediatamente perseguido y asesinado por los hijos de Yig.

Serpientes

Gran parte de la acción de esta aventura viene provocada por la amenaza de las serpientes, tanto naturales como mágicas. Los seguidores humanos de Yig no son más diestros que otros sectarios, pero las serpientes normales, largas y venenosas, las serpientes mágicas y los tres diferentes tipos de hombre serpiente están para aterrorizar a los investigadores. Puede que en el desenlace de la aventura aparezca una serpiente gigante o incluso el mismísimo Yig.

NOTAS SOBRE LA INTERPRETACIÓN

En un principio, los investigadores leídos deberían mostrarse escépticos sobre el peligro que presentan las serpientes en Carolina del Sur. Probablemente están al tanto de que no hay ninguna especie de serpiente que sea predadora del hombre, y que las serpientes normalmente sólo muerden cuando se sienten molestas o amenazadas. Sin embargo, las serpientes de esta aventura están a menudo bajo el influjo de magia malévola. Los investigadores tardan poco en mostrarse precavidos ante cualquier situación en la que pudieran toparse con una serpiente escondida, como una estantería mal iluminada o un tronco hueco.

Los personajes que sufren daños serios por culpa de una picadura de serpiente o que presencian algún terrible efecto mágico o antinatural relacionado con serpientes deberían sufrir *ofidiofobia*: miedo a las serpientes. Esto ofrece excelentes oportunidades para la interpretación.

LUCHAR CONTRA LAS SERPIENTES

Las serpientes son blancos ágiles y muy estrechos, difíciles de alcanzar con pistolas o fusiles. Mientras la serpiente se mueve a su velocidad normal, reduce a la mitad las probabilidades de éxito de este tipo de ataques. Las escopetas mantienen sus probabilidades de éxito y el daño que infligen. Las armas de cuerpo a cuerpo perforantes (como los bastones estoque) también reducen a la mitad sus probabilidades de éxito.

El guardián debe tener presente que las serpientes sólo pueden atacar desde muy corto alcance. Por eso, siempre que pueden atacan por sorpresa, desde atrás o desde un lateral. Una vez son detectadas, recuerda que las probabilidades de impactar de los personajes se multiplican por dos cuando atacan a bocajarro (su DES × 0,3 metros).

PICADURAS DE SERPIENTE

La mayoría de las serpientes de los pantanos de Carolina del Sur no son venenosas. Por suerte para el guardián, hay unas cuantas que sí lo son: serpientes de coral, cabezas de cobre, serpientes de cascabel y mocasines de agua.

Los investigadores acaban comprendiendo que algunas mordeduras son heridas mortalmente serias. Aunque la peligrosidad inmediata de una picadura de serpiente puede ser menor que la de una herida de bala o un navajazo, si se deja que el personaje mordido se pasee por ahí durante un rato, los efectos subsiguientes son terroríficos. Recomendamos a los guardianes que saquen el máximo rendimiento a los procedimientos ante una picadura de serpiente y demás información que ofrecemos a continuación.

1. Tirada para morder.

Cuando, por orden de DES, le llegue el turno de atacar a la serpiente o al hombre serpiente, tira por su habilidad de **Mordedura**. Si ya está enroscada alrededor de la víctima, o si el objetivo está inmóvil, la serpiente acierta automáticamente.

Si la serpiente o el hombre serpiente están a más de un metro de distancia no pueden atacar en este asalto, sino que debe acercarse o esperar a que sea su objetivo quien se acerque, lo cual podría ocurrir más adelante durante este mismo asalto.

Si la víctima ve a la serpiente, puede tratar de **Esquivar**. Si se para el ataque de una serpiente, eso significa que la extremidad utilizada ha sido mordida.

Incluso la mordedura de una serpiente pequeña puede ser lo suficientemente potente como para penetrar en la piel humana. Sin embargo, si el objetivo viste ropa gruesa o lleva prendas protectoras, la picadura no logra penetrar. Se puede hacer una tirada de **Suerte** para ver si la ropa salva a la víctima.

2. Tirar en la "Tabla de resistencia"

Si la serpiente o el hombre serpiente tiene éxito en su ataque de mordedura y penetra las botas o la ropa que pueda interponerse en su camino, se debe hacer una tirada en la "Tabla de resistencia" (pág. 59 de *La llamada de Cthulhu*), usando la potencia del veneno (POT) como característica activa y la CON de la víctima como característica pasiva.

Si el veneno supera la CON de la víctima, ésta recibe un daño total igual a la POT del veneno. Si el veneno no se impone a la CON, la víctima resiste y sólo recibe la mitad del daño (la mitad de la POT).

Tras determinar la resistencia, tira secretamente por la POT y anota la cantidad de daño (ya sea el resultado total de la tirada o la mitad) que recibe la víctima.

3. Aplicar el daño gradualmente

El daño infligido por una mordedura de serpiente llega con retardo; asimismo, los síntomas son muy diferentes de los provocados por las armas. Pasan entre 5 y 30 minutos antes de que la víctima de una picadura empieza a sentir los efectos del veneno, que a partir de ese momento van en aumento. El personaje puede seguir actuando una vez ha sido mordido, e incluso puede no percatarse de que lo ha sido. Con suerte, aunque estén mortalmente envenenados, los personajes pueden decir su última voluntad, disparar por última vez al monstruo o hacer cualquier otro acto heroico antes de morir.

Quizá el guardián decida reservar la manifestación de los efectos de la mordedura para un momento dramáticamente adecuado. Es la manera más sencilla de controlar el daño retardado. Simplemente anuncia que el daño de la picadura está empezando a notarse y pide a la víctima que se quite unos pocos puntos de vida. Más adelante, a lo largo de la aventura, pide a la víctima que se quite unos cuantos más, y así hasta que se inflija el total de daño.

Puede resultar necesario establecer aleatoriamente el verdadero momento en que la víctima empieza a sufrir daño. Con una tirada de 3D10 se obtiene un rango realista de tiempo para determinar el inicio de los síntomas de la mordedura. Otra posibilidad para el guardián consiste en establecer un porcentaje de oportunidad, por ejemplo un 10%, y tirar a medida que la aventura avanza para ver si el veneno empieza a infligir daño. También puede pedirse a la víctima que haga una tirada de CON. Por cada tirada, o por tirada de CON fallada, el personaje sufre más daño, y así hasta que haya sufrido todos los puntos de daño que el guardián sacó en la tirada (momento en que es posible que el personaje caiga inconsciente o muerto).

Si la víctima de una mordedura de serpiente está tan trastornada como para llevar a cabo actividades que incrementan sensiblemente la circulación de la sangre, como correr o pelear, los efectos pueden dejarse notar mucho antes e incluso su letalidad puede incrementarse. Es el guardián quien debe establecer estas penalizaciones.

4. Describir síntomas reales (opcional)

Quizá algunos guardianes desean describir con precisión los síntomas extraños y cada vez más graves que sufre una desafortunada víctima; así la aventura resultará aún más terrorífica. Incluso los personajes que sean duros detectives, con cicatrices de heridas de bala y navajazos, pueden acabar siendo presas del pánico a medida que los síntomas de la mordedura de una serpiente de coral se hacen más evidentes. Estos síntomas también pueden limitar las acciones de un personaje en términos de juego.

¿Cuáles son los síntomas reales de una picadura de serpiente? De todos los ofidios que aparecen en la aventura, sólo la rara serpiente de coral y el hombre serpiente provocan efectos neurotóxicos que derivan en agitación mental, pérdida de visión, mareos y falta de aire. El fallo respiratorio ocurre en aquellos casos en que el daño iguala o supera los puntos de vida de la víctima. Los efectos a largo plazo o daño neurotóxico severo que pueden afectar a un superviviente pueden suponer una pérdida permanente de INT y/o DES.

Las mordeduras de la cabeza de cobre, la mocasín de agua y la cascabel producen efectos de envenenamiento de la sangre cuyos síntomas son dolor, hinchazón, calambres y necrosis de la zona alrededor de la mordedura. Cuanto peor es la picadura, más lejos de la herida se manifiestan los efectos. Estas mordeduras no suelen provocar la muerte, sino que ésta suele ocurrir por el cúmulo de inoportunas complicaciones, tales como la gangrena o, en caso de una picadura muy grave, un fallo cardiaco. Este tipo de heridas puede llegar a tardar hasta un año en curarse. Durante ese tiempo, la víctima no puede hacer uso pleno de la zona del cuerpo que sufrió la mordedura. La severidad de los síntomas se incrementa cuanto mayor es el daño en relación con los puntos de vida de la víctima. Así, una mujer sana pero pequeña puede superar el daño igual que lo hace un hombre grande que tiene la misma CON, pero sufre más.

Si el daño infligido por una picadura de serpiente es de 2 ó 3 puntos, o incluso más, la proporción de movimiento de la víctima y la puntuación de sus habilidades deberían verse reducidas.

PICADURAS DE SERPIENTES MÁGICAS

La picadura de Yig o de una de sus serpientes sagradas supone una muerte segura. No es necesario hacer ninguna tirada de resistencia ni de POT.

TRATAR LAS PICADURAS DE SERPIENTE

Primeros auxilios: si se realizan con éxito antes de que el veneno empiece a hacer efecto, con **Primeros auxilios** la tirada de daño se reduce en 1D3 puntos. Los primeros auxilios contra las mordeduras de serpientes incluyen presionar en la zona o succionar la sangre envenenada, aplicar un torniquete si es posible, colocar a la víctima en una postura cómoda y procurar que se relaje. Intentar aplicar **Primeros auxilios** a una picadura de serpiente durante un combate resulta, por consiguiente, bastante menos efectivo que si se hace en una situación de calma.

Medicina, Farmacología y habilidades similares: si se usan con éxito antes de que el veneno haga efecto por completo, y sólo si hay un antídoto disponible, el organismo de la víctima se libra de 2D6 puntos de daño.

Si no se cuenta con un antídoto, de nada sirven estas habilidades. Los primeros antídotos aparecieron hacia 1896, y en la ciudad de Charleston es posible encontrar antídotos para el veneno de todas las serpientes que son comunes en la zona de la aventura.

El antídoto genérico para las mordeduras de vipéridos (cascabeles, mocasines, cabezas de cobre) puede conseguirse en las cercanías, pero sólo neutraliza 1D8 puntos de daño.

Si se prepara de antemano un botiquín contra la picadura de serpientes que incluya antídotos, las probabilidades de éxito aumentan en un 20%, además de permitir neutralizar el veneno.

Características de las serpientes

A continuación te ofrecemos información general y las descripciones de cuatro tipos de serpiente que los investigadores pueden encontrar durante la aventura. Las características de los hombres serpiente no aparecen aquí. Los PJ con conocimientos sobre las serpientes pueden saber lo que se explica en este apartado, lo cual hará que el depravado comportamiento que las serpientes encantadas exhiben durante la aventura resulte aún más aterrador.

Ten en cuenta que hay dos aspectos de la letalidad de la picadura de una serpiente (la toxicidad del veneno y la cantidad inoculada) que conforman la POT que aparece en las descripciones de cada serpiente. Recuerda también que las mordeduras, si bien no siempre son letales, pueden dejar inconscientes a los personajes o simplemente neutralizarles de cara a un combate.

Cabeza de cobre

Estas serpientes, comunes y agresivas, son las responsables de la mayoría de mordeduras que ocurren en Norteamérica. No son muy grandes y su veneno no es especialmente potente, por lo que su picadura raramente es letal. Sin embargo, pueden suponer un serio contratiempo.

Características	Tiradas
FUE	1D4
CON	2D6
TAM	1D3
POD	1D6
DES	3D6
Mov 7	PV 4-5

- Ataques: Mordedura 50%, daño veneno POT 1D10.
- Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 80%.

Coral oriental

Al contrario que las demás serpientes venenosas de la región, la serpiente de coral oriental inocula un veneno neurotóxico parecido al de la cobra real, la cabeza de cobre y otras temidas serpientes. Por suerte, esta especie es una de las menos peligrosas dentro de la familia de la cobra. Tiene poca tendencia a morder y es posible sobrevivir a su picadura. Aproximadamente el 10% de las víctimas de su mordedura fallece. Por otra parte, la mayoría de las víctimas quedan incapacitadas durante varios días. No es fácil obtener el antídoto contra la picadura de la serpiente de coral en la zona de Charleston durante los años 20.

Quizá lo más retorcido de la mordedura e inoculación de la neurotoxina en términos de juego es que la herida a veces no se ve e incluso puede llegar a no doler, y por lo general no provoca efectos en la zona de la picadura. Así, en lo más álgido de la aventura, puede que la mordedura de una serpiente de coral pase desapercibida hasta que sea demasiado tarde. El veneno de esta especie actúa rápido en comparación con otras serpientes que aparecen en la aventura; el guardián debería reducir el lapso de tiempo entre la picadura de una coral y los primeros efectos del daño.

Características	Tiradas
FUE	1D3
CON	2D6
TAM	1D2
POD	1D6
DES	3D6
Mov 6	PV 4-5

- Ataques: Mordedura 30%, daño veneno POT 2D8.
- Habilidades: Discreción 90%, Ocultarse 80%.

Mocasín de agua o boca de algodón

Es una serpiente grande y de aspecto peligroso; en realidad, su veneno es comparativamente flojo y sus mordeduras raramente son fatales. La mocasín nada bien y se encuentra especialmente cómoda en el pantano. Es normal verla disfrutando entre las ramas y troncos en las zonas de aguas mansas. Lo normal es que huya si se la molesta, pero puede mantenerse en el sitio con la boca abierta del todo como gesto de amenaza. El interior de su boca es blanco, y de ahí el nombre.

Características	Tiradas
FUE	1D8
CON	2D6
TAM	1D6
POD	1D3
DES	3D6
Mov 6/4 nadando	PV 5-6

- Ataques: Mordedura 40%, daño veneno POT 2D6.
- Habilidades: Discreción 80%, Ocultarse 70%.

Cascabel diamantina oriental

La diamantina oriental es la más grande de todas las serpientes de cascabel, y también la más agresiva. Puede llegar a medir 3 m. Normalmente sus picaduras son mortales: la cantidad de veneno que inocula puede llegar a ser muy grande. Por suerte para la gente del Sur, es una especie muy poco frecuente.

Características	Tiradas
FUE	2D6
CON	2D6
TAM	2D4
POD	1D8
DES	3D6
Mov 7	PV 12

- Ataques: Mordedura 50%, daño 1D2 + veneno POT 3D6.
- Habilidades: Discreción 80%, Ocultarse 70%.

Primera parte: varios extraños se conocen

Es una tarde soleada y los investigadores van en coche a algún lugar (a la biblioteca, a clase, al trabajo). De pronto, un pequeño chico negro se lanza a la calle. El conductor del vehículo apenas tiene tiempo de pisar el freno; si supera una tirada de **Conducir automóvil** logra detenerlo justo cuando contacta con el muchacho, derribándolo sobre el pavimento y causándole 1D2 puntos de daño por las rozaduras y las contusiones. Si falla la tirada, el chico es atropellado y queda tendido inconsciente en el suelo, sufriendo 1D6 puntos de daño (si pierde 6 puntos, significa que se ha roto un brazo y necesita que se lo escayolen). En cualquier caso, el chico necesita atención médica y sólo los investigadores más desalmados se negarían a ayudarle. Si deciden ignorar al muchacho, entra en escena un policía que ha presenciado el suceso. El agente empieza a hablar sobre cumplimentar partes de accidente, visitar la comisaría, futuras citas en los tribunales, etc. Si los investigadores quieren ahorrarse todo esa maraña burocrática pueden ofrecerse a llevar al niño al hospital o médico más cercano, y posiblemente también a ofrecer una primera cura en el lugar de los hechos. El policía, satisfecho con su dedicación, y suponiendo que los investigadores se llevan al chico, les deja marchar.

Pasan la siguiente hora con el jovencito herido y durante ese tiempo tienen la oportunidad de descubrir por qué está en Arkham. Joe tiene un acento sureño inconfundible, por lo que los investigadores pueden preguntarse por qué está tan al Norte, y además solo.

—Mi hermana tié un montón de problemas —explica el chico—. *Esperaba encontrá aquí al amo Gist. No sé po qué, pero estoy convencío de que querrá ayudannos.*

El chico cuenta su historia y los investigadores se sorprenden con cada detalle. Joe ha viajado, en solitario, desde su casa en Carolina del Sur, en busca de Albert Gist. Más aún: ha recorrido los más de 1.500 km en tren, en coche y a pie, pero para ello ha necesitado poco más de una semana. Los investigadores reparan en sus pies, que están llenos de heridas y cortes. Si le preguntan cómo sabe que Albert Gist vive en este lugar (parece que Joe ni siquiera sabe cómo se llama el pueblo en que está), simplemente se encoge de hombros y responde que no lo sabe: *"a veces veo cosas, y a veces esas cosas se hacen realidá"*.

Una tirada exitosa de **Psicología** permite al investigador que la supera percatarse de que el chico parece molesto cuando habla de su hermana. Si los investigadores ahondan en ese asunto, Joe se muestra reacio a responder.

—Algo malo tá pasando en casa. Tengo que ver al amo Albert ya mimmo. El amo Caleb tá haciendo algo malo.

No es posible obtener más información de Joe, pero este les pide que le ayuden a encontrar al "*amo Albert Gist*". La preocupación hace que el chico esté asustado, al borde de la desesperación. Si alguno de los investigadores trabaja en la Universidad Miskatonic o estudia allí, con una tirada de **Conocimiento** reconoce el nombre que les ha dado el niño. Gist está actualmente en Arkham como profesor invitado de la universidad, donde da clases de psicología. Este investigador puede averiguar dónde vive Gist si hace una visita al edificio administrativo de la facultad. Otra manera es echar un vistazo rápido a la guía telefónica, en la que aparece un tal Profesor Albert Gist. Vive cerca de la ciudad, en dirección Sudoeste, a seis km del centro de Arkham. Solo los más insensibles investigadores se negarían a ofrecerse para llevar al chico.

El encuentro con el profesor Albert Gist

Durante este encuentro los investigadores tienen numerosas oportunidades para involucrarse en el problema de Joe y Albert Gist. En primer lugar está la compasión que sienten hacia el chico que han atropellado. Además, quizá les intriga lo que descubren de las actividades de Caleb Gist, el hermano de Albert. Por otra parte, los investigadores se ven envueltos en un tiroteo (los sectarios trastornados de Caleb intentan secuestrar a Joe), un hecho que puede hacerles sentir cierto deseo de venganza, sobre todo si alguno de ellos resulta herido. Si todas estas posibilidades fallan, Gist les ofrece dinero para convencerlos de que les acompañen a Joe y a él a Carolina del Sur.

Encontrar la casa de campo que el profesor Gist tiene alquilada no es tarea fácil para quienes no están acostumbrados al área rural del sudoeste de Arkham, pero Joe muestra una inusitada habilidad para guiarles hacia el lugar. En al menos una ocasión le dice al conductor que acaba de girar en la dirección equivocada. Si siguen las indicaciones de Joe, pronto llegan a la modesta casa que Albert Gist ha alquilado.

Gist abre la puerta y observa con expresión perpleja al grupo de desconocidos que hay en su porche delantero. Entonces ve a Joe y lo reconoce al instante. Grita:

—¡Joe! ¿Qué haces tú aquí?

Mientras el chico cuenta su historia, Gist echa un vistazo a sus heridas; hace preguntas a los investigadores sobre cómo ocurrió el accidente. Acepta las explicaciones y pregunta educadamente:

—¿Les apetecería tomar un café? ¿Quizá un té? Hay un buen trecho hasta aquí y no querría dejar de agradecerles que hayan ayudado al pequeño Joe.

Los investigadores se dan cuenta de que, aunque su forma de hablar es muy diferente, el acento de Gist se parece al de Joe.

El profesor invita a los investigadores a pasar a un estudio grande y repleto de libros mientras él va a preparar los cafés. Si un investigador echa un vistazo a las estanterías, descubre que entre los libros sobre psicología abundan aquellos títulos relacionados con las ciencias ocultas, pero desde el punto de vista de los Mitos no hay nada de especial interés. Cuando Gist regresa, pide a Joe que les cuente qué ha ocurrido.

La historia de Joe

Joe, de pie en el centro de la habitación y rodeado de gente sentada, empieza a hablar nervioso:

—Es el amo Caleb, señó. Ha estao enredando con un nuevo hombre mojo que llegó a la plantación desde el sú. El amo Caleb y él han estao haciendo cosas secretas y ahora se habla de una ceremonia especiá que se celebrará nel pantano, ande la vieja piedra obeah. *Se llevaron a mi hermana, amo Albert. Entraron pa la casa y se la llevaron a ella y a mi madre. Ahora las tiene presoneras. Intentaron cogemme a mí tamién, pero fui más rápido quellos. Atravesé el pantano y no dejé de corré hasta que llegué a la carretera.*

Joe para durante un momento y los investigadores se percatan de que Albert Gist se ha puesto pálido y está tenso.

—Gracias, Joe —dice por fin—. *Por favor, espera en la cocina.*

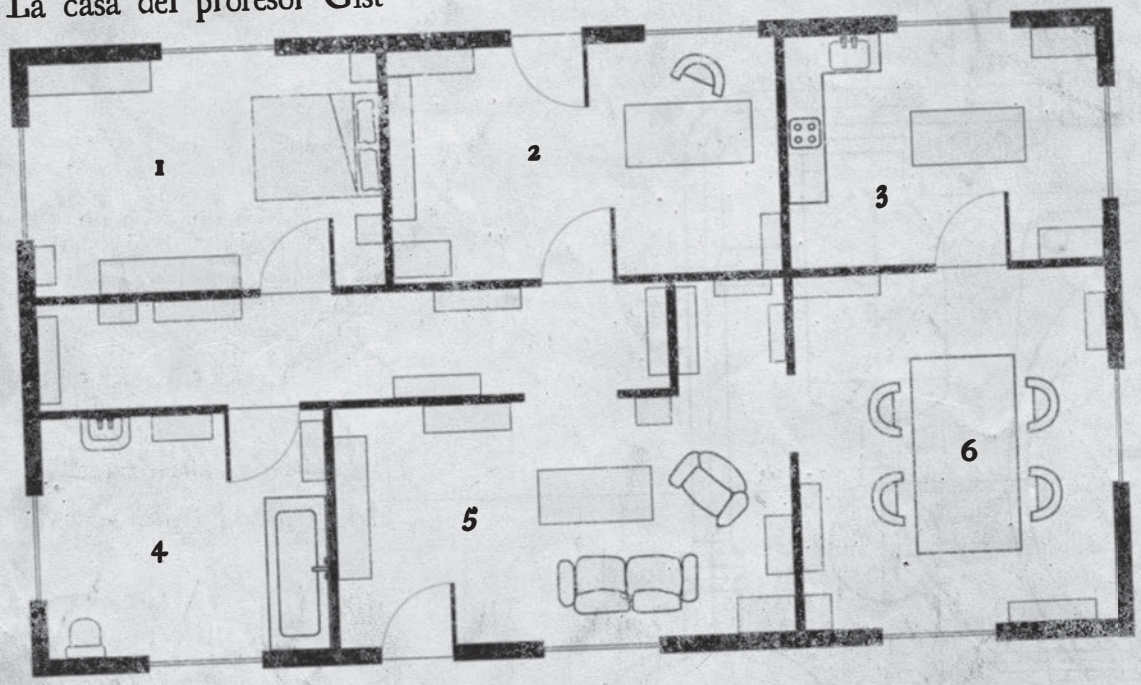
Joe da media vuelta y sale de la sala. Cuando se ha ido, Gist pide disculpas a los investigadores:

—Siento que hayan tenido que escuchar todo esto. Por lo que Joe ha dicho, parece que mi hermano pequeño, Caleb, ha caído en varios errores graves de juicio.

Gist se pone pensativo y los investigadores tienen ocasión de hacerle preguntas. Si no plantean ninguna, sigue hablando.

—Desde hace mucho tiempo, mi hermano se entretiene con el estudio de antiguas formas de magia, algo que hasta hace poco yo no me tomaba en serio. Caleb, aunque carece de escrúpulos, nunca mostró un interés más allá de la mera afición. Y ahora me entero de esto. La plantación Gist ha pertenecido a mi familia durante generaciones; Joe y su familia trabajan allí como aparceros. Tras una discusión que tuvimos hace años, mi hermano Caleb vive allí, solo, dirigiendo la plantación de la que, puedo añadir, obtiene poco o ningún beneficio. Yo visito el lugar una vez al año aproximadamente, pero la relación entre mi hermano y yo es, digamos, tensa; por eso no me quedo mucho allí. Durante el último año, más o menos, me han llegado rumores sobre la conducta de Caleb, pero ahora estoy convencido de que algo va mal. No sé nada sobre lo que nos ha dicho el pequeño Joe; su gente es muy supersticiosa y no puedes creerte todo lo que cuentan. Pero ciertamente, la insensatez de Caleb y su mala gestión están completamente desbocadas. Parece que hay algo de cierto en eso de que está aterrorizando a los aparceros simplemente para divertirse y, lo que es aún peor, se ha involucrado en algún tipo de desagradable práctica religiosa. He oído rumores de algunos problemas con la policía —Albert hace una pausa y respira hondo—. *Ha llegado el momento de que alguien pare los pies a Caleb, y me imagino que es cosa mía.*

La casa del profesor Gist



1. Dormitorio
2. Estudio
3. Cocina
4. Baño
5. Salón
6. Comedor

El sol se está poniendo. Gist se levanta y se dirige a la cocina, donde le dice a Joe que a la mañana siguiente saldrán hacia Carolina del Sur. Joe se asoma desde la puerta (ha estado escuchando toda la conversación) y con unos ojitos lastimeros pregunta, suplicante:

—*¿Van a ayudannos estos señore?*

—*No, me temo que no* — responde Gist, excusándose por la franqueza del niño y dando de nuevo las gracias a los investigadores por su ayuda—. *Estoy seguro de que estos amables amigos no quieren verse involucrados en nuestros problemas.*

Justo en ese momento llaman a la puerta principal.

—*Probablemente sea uno de mis alumnos* —explica Gist—. *Tienen la costumbre de presentarse sin avisar.* — se disculpa y acude a abrir la puerta, dejando a los investigadores y al chico solos en la sala.

Un salvaje ataque

Mientras tanto, fuera de la casa, cuatro sectarios enviados por Caleb Gist han tomado posiciones para disparar contra la parte trasera de la vivienda. Estos sectarios están dirigidos por el brutal capataz de Caleb, Gran Rafe Bodeen, y han venido para llevarse a Joe de vuelta a Carolina del Sur.

Los sectarios no son precisamente efectivos, y además han llegado demasiado tarde para evitar que Joe hablara. Pero piensan acabar su trabajo: ya han cobrado la mitad de lo que acordaron con Bodeen.

El guardián debe asegurarse de que estos acontecimientos ocurren de pronto, sin dar a los jugadores la oportunidad de discutir sobre sus acciones o planear algo. Una posibilidad es que el guardián haga en voz alta una cuenta atrás mientras los jugadores declaran qué harán sus personajes. Los que dudan demasiado pierden su acción de este asalto.

El ataque de los sectarios es una artimaña con la que pretenden asustar al pequeño Joe y hacerlo huir. Es el plan de Bodeen, que, una vez que la cosa echa a rodar, se aleja del lugar para evitar que le arresten o cualquier otro peligro.

Antes de que se desate el tiroteo, los investigadores oyen cómo Albert discute con la persona que llamó a la puerta. *"Algo malo va a pasá"*, dice Joe en voz baja, mientras el pánico se apodera de su rostro. Si alguien hace una tirada exitosa de **Escuchar**, es capaz de oír la voz del visitante lo suficiente como para reconocer el acento sureño del hombre. Si alguno de los investigadores se asoma al recibidor, ante la puerta pueden ver a un tipo enorme con pinta de bruto que discute a gritos con el profesor. El hombre va mal vestido y asegura ser un aparcero de la plantación. Asegura que Joe le robó dinero y ha venido hasta aquí "*para recuperá lo que es mío*".

—*Sé que está ahí dentro* —ruge el hombre—. *Trae aquí al chico antes de que me enfade.*

El hombre que discute con el profesor es Rafe Bodeen, el nuevo capataz de Caleb Gist. Él y el profesor Gist no se conocen. Joe es inocente, pero sabe la mala fama que tiene Bodeen y está absolutamente aterrorizado por lo que ese bruto puede hacerle si le echa el guante.

Joe avanza de repente hacia a la ventana o puerta más cercana, intentando escapar. En el instante en que el chico se encarama a la ventana o abre la puerta, empiezan a resonar los disparos. Las balas destrozan las ventanas y se empotran con ruidos sordos en las paredes. El pequeño Joe, increíblemente afortunado, no resulta herido y se tira al suelo, arrastrándose hasta ponerse debajo del sofá. Todos los investigadores que están en la trayectoria de las balas, incluyendo los que intentaran evitar que Joe se escapara, deben hacer una tirada de **Suerte**; quienes la fallan son alcanzados por una bala perdida que inflige 1D6 puntos de daño.

Si los investigadores intentan escapar por la puerta de atrás, allí se topan con otra andanada de disparos de pistola. Sus formas se recortan contra la luz de la entrada, lo que los convierte en objetivos fáciles: los agresores tienen un +20% a sus disparos en este asalto. Y lo que es peor aún: como los investigadores han pasado de una habitación bien iluminada a la oscuridad, están parcialmente cegados; durante este asalto, sus probabilidades de impactar se ven reducidas a la mitad. Los sectarios están a unos 30 metros de la puerta, se cubren detrás de árboles y arbustos y tienen una línea de tiro despejada.

Si los investigadores apagan las luces o se echan al suelo en vez de reaccionar atacando, los atacantes disparan un asalto más y luego escapan hacia la oscuridad al tiempo que recargan.

Hay cuatro sectarios en la parte de atrás, cada uno con un revólver del .38; el líder tiene escondida bajo su abrigo una escopeta recortada. Cada sectario tiene en el bolsillo un billete nuevo de 10 dólares, que es lo que Bodeen les ha pagado.

Rafe Bodeen huye en el momento en que oye los disparos, corriendo en dirección opuesta a los sectarios. El profesor Gist, aterrado por la violencia que se ha desatado en la trasera de su casa, no intenta detenerle.

Si algún investigador está en la puerta delantera puede perseguir al capataz. Nada más doblar la esquina hay un coche que está esperando a Bodeen para escapar. En él hay otros tres sectarios más y un zombi sin ojos. Si logra escapar, vuelve para recoger a los otros sectarios que están huyendo a pie (en las páginas 32 y 36 puedes encontrar las descripciones y más información sobre Rafe Bodeen y los sectarios).

Si los investigadores desean perseguir a Bodeen, comprueban que su coche ha sido manipulado. Necesitan 10 minutos y una tirada exitosa de **Mecánica** para poder ir tras él, pero el capataz está muy lejos antes incluso de arrancar el coche. El modelo T de Gist está allí pero, al igual que el automóvil de los investigadores, también ha sido saboteado.

Tras el ataque

Probablemente todos están conmocionados tras la escena. Gist está particularmente disgustado, al igual que Joe. Llamen o no a la policía, los agentes aparecen en la granja en 3D10 minutos, avisados por los vecinos preocupados que oyeron el tiroteo. Si se ha capturado a algún sectario, se niega a responder ninguna pregunta y, si tiene ocasión, intenta suicidarse.

Si preguntan al profesor qué quería el hombre que llamó a la puerta, Gist dice:

—Juraba que el pequeño Joe le había robado dinero y quería verle. No tenía intención de dejar entrar a ese rufián, claro; era evidente que tramaba algo. Dios, ayuda al pobre Caleb.

El profesor Gist no tiene ni idea de cómo el hombre ha podido seguir el rastro de Joe y le preocupa mucho que las cosas estén ocurriendo demasiado rápido como para poder encargarse por sí solo de la situación.

—Tenía el presentimiento de que necesitaría ayuda para tratar con mi hermano Caleb —dice con calma—. *Tras este desastre, estoy seguro de ello. Gracias a Dios que están aquí; si no, habríamos muerto*.

La policía llega tarde o temprano para redactar informes y tomar declaraciones. También deben encargarse de los investigadores heridos. El profesor Gist ofrece a los agentes una descripción tan fiel como le resulta posible del hombre de la puerta. El pequeño Joe afirma que está seguro de que el hombre es Gran Rafe Bodeen, capataz en la plantación Gist, allá en Carolina del Sur.

La policía pide a los investigadores que pasen la noche en Arkham mientras ellos siguen con la investigación. A la mañana siguiente llega la noticia de que unos cuantos tipos con mala pinta y pronunciado acento sureño, uno de los cuales coincide con la descripción del tipo que llamó a la puerta del profesor Gist, llegaron a la estación de Arkham la misma noche en que ocurrió el ataque. Al parecer son responsables del robo de un automóvil que estaba estacionado enfrente de la estación.

Lo que sabe Albert Gist

Cuando los investigadores empiezan a preguntar al profesor Gist, si es que lo hacen, éste les pregunta si saben algo sobre el culto a Dambala, el dios *obeah*. Los investigadores deben pasar una tirada de **Ciencias ocultas** para recordar datos sobre esta religión (consulta el cuadro de texto en la siguiente página). Con una tirada exitosa de **Mitos de Cthulhu** es posible darse cuenta de que podría haber una lejana relación entre Dambala y el culto a Yig, mucho más primitivo y peligroso. Si algún investigador ha tenido una experiencia previa relacionada con Yig no hace falta que tire.

Gist dice a los investigadores que, según parece, su hermano ha sido seducido por la primitiva adoración a Dambala y ahora éste le domina y le lleva a cometer actos criminales.

Más información

El profesor está encantado de contar a los investigadores una versión retocada de la historia de su familia (no hace ninguna mención a Findley Gist) y de la plantación. El guardián debería leer los correspondientes apartados y dar a los jugadores cualquier información que pidan, siempre y cuando no se revelen las verdaderas dimensiones que el ocultismo y la locura han adquirido en la familia. Albert sabe demasiado bien que Caleb está intentando alzar a Yig y, celoso por los actos de su hermano, quiere ser él quien lo intente. Esto no se lo contará a los investigadores.

Tampoco mostrará ante ellos los prejuicios que tiene hacia los aparceros negros. Intenta ofrecer la imagen de un erudito generoso y libertario, un filántropo. Una vez Gist ha respondido a todas las preguntas, destaca el golpe de suerte que supone el hecho de que un niño negro y analfabeto que apenas ha salido nunca de la plantación Gist haya logrado encontrarle a más de 1.600 km al Norte de esa granja de los bosques de Massachusetts, y además en tan pocos días. *"La única explicación que logro hallar es que la divina providencia haya tenido mucho que ver con este encuentro"*, dice mientras da palmaditas al pequeño Joe en la cabeza. Una tirada de **Psicología** permite a los investigadores darse cuenta de que Joe llega a estremecerse ligeramente con los golpecitos. Parece que desconfía instintivamente de Albert Gist.

¿Qué hacen los investigadores?

Si llegados a este punto los investigadores aún no se han decidido por ayudar a la pareja, Gist apela al honor de los personajes, asegurando que la familia del niño está en grave peligro y que deben detener a Caleb de alguna manera.

El pequeño Joe contribuye con sus súplicas y sus lágrimas. Si resulta necesario, el chico puede pedir al investigador más grande o con aspecto más peligroso que le preste su pistola: *"Entiendo que tengan miedo, señore, pero soy el único hombre de mi familia; voy a encargamme de los tipos que se llevaron a mi hermana y a mi madre, aunque sea lo último que haga"*, dice mientras una expresión dura ensombrece su joven rostro.

Si todo lo demás falla, Gist les ofrece dinero. Sus ahorros son escasos, pero es capaz de ofrecer todo lo que tiene (1.100 dólares) si con ello logra convencer a los investigadores para que les ayuden.

Investigar los antecedentes

Antes de dejar la ciudad, los investigadores pueden hacer alguna pesquisa. En Arkham, la afamada Biblioteca Orne de la Universidad Miskatonic proporciona el más exhaustivo catálogo de libros y publicaciones. Una posibilidad es estudiar la historia, religión y economía de Carolina del Sur, mientras que también se puede hallar información sobre el *obeah* y el culto a Dambala que confirmará lo que Joe y el profesor Gist les han contado. Es imposible encontrar información sobre los Gist.

Si se hace alguna pregunta en el campus no se descubre nada extraño sobre el profesor Gist o sus costumbres. Parece el típico erudito; si acaso, es algo solitario.

Indagaciones sobre Gist

Si los investigadores preguntan en la ciudad sobre la persona de Albert Gist, ni en la policía ni en la universidad obtienen informes negativos sobre él. Sin embargo, en la universidad sí que pueden descubrir que en sus clases de psicología Gist hace muchas referencias al mundo de lo oculto.

LA FORTUNA DE LA FAMILIA GIST

EL empobrecimiento de los Gist, al igual que ocurrió con muchos otros miembros de la aristocracia sureña del algodón, comenzó inmediatamente después de la Guerra de Secesión. Los Gist perdieron casi todo cuando la Rebelión Sureña (término que el profesor Gist prefiere usar) fracasó.

En la primera década del siglo XX los Gist a duras penas podían salir adelante con lo que obtenían de alquilar sus tierras a los aparceros. Tuvieron que vender la casa de Charleston. La educación de Albert y Caleb se llevó los últimos restos del capital familiar. Durante la I Guerra Mundial los altos precios del algodón propiciaron que la plantación volviera a ser próspera. Sin embargo, durante los años 20 los precios de los productos agrícolas se hundieron y alcanzaron mínimos históricos. Por si fuera poco, una plaga de picudo del algodón invadió Carolina del Sur y arrasó la cosecha de este cultivo. Puede que los años 20 fueran felices para el resto del país, pero fueron horribles para los granjeros de Carolina del Sur.

Desde la discusión con Albert, Caleb es el único Gist que vive ahora en la plantación familiar. Aunque la vida allí no es próspera, ni para Caleb ni para los aparceros, es un lugar remoto y proporciona a Gist la privacidad que necesita.

LA SITUACIÓN ACTUAL

La rutina en la plantación Gist nunca ha sido tan apacible como la de otras plantaciones vecinas, aunque la pobreza ha sido más grave aún debido a la locura de muchos de los aparceros. Mucho antes de los descubrimientos de Findley Gist, la plantación tenía fama de haber sido el escenario de viles ritos celebrados por indios degenerados. El altar dedicado a Yig que se encuentra en el pantano, ignorado por los primeros Gist, se ha usado de manera esporádica en los últimos tiempos, aunque las autoridades locales han amenazado en varias ocasiones con la suspensión de las celebraciones. Prácticamente todos en la zona está bien al tanto de que allí se practica magia oscura y cosas peores, aunque los blancos, educados y de una clase superior, consideran que esos rumores no son más que superchería histérica.

Desde los éxitos que Caleb Gist tuvo el año pasado, la plantación está dominada por el terror y la magia negra. Unos pocos aparceros empaquetaron sus pertenencias y se fueron, pero la mayoría sigue allí. Incapaces de encontrar trabajo en otro lugar, fatalistas y supersticiosos, soportan la situación lo mejor que pueden. Los peores de entre ellos se han convertido en sectarios. Incluso los vigilantes blancos, entre ellos el nuevo capataz Gran Rafe Bodeen, han sido corrompidos.

CALEB GIST Y EL *OBEAH*

Como muchos granjeros de la época, la doble plaga de los precios bajos y del picudo del algodón ha llevado a Caleb Gist al borde de la bancarrota. Cree, sin embargo, que venerando a Yig puede lograr que los Gist recuperen su prestigio y poder.

Mientras que Albert, tras sus divergencias con Caleb, perdió el interés que la familia tiene de manera tradicional por Yig y se mudó al Norte para quizá seguir alguna otra senda ocultista, Caleb perseveró. En el último año ha contactado con un extraño *obeah* (el hechicero hombre serpiente encubierto) que ha estado ayudando a Caleb con uno de los hechizos que aparecen en las notas de Findley: el poderoso ritual de Llamar/Expulsar a Yig (ver más adelante). El propio Findley trató de realizar este conjuro en varias ocasiones, pero no lo logró. Ahora Caleb pretende intentarlo introduciendo las modificaciones (sacrificio humano incluido) que le ha enseñado el *obeah*. En la próxima Noche de Yig, Caleb sacrificará a una persona y, con la ayuda de más de 150 sectarios fanáticos, intentará llamar a Yig. Está convencido de que una hazaña como esa recibirá una recompensa mucho mayor. El hombre serpiente ha elegido entre los aparceros a una chica joven como víctima.

Incluso aunque Yig no recompense el sacrificio con montones de oro u otras bendiciones especiales, Caleb espera que la invocación de Yig le sirva para aterrorizar y domeñar a todos los aparceros de la zona para incrementar así su mano de obra y los beneficios obtenidos de la tierra. Con un poco de suerte, espera obtener suficiente poder para extorsionar a otros terratenientes y deshacerse del molesto sheriff del condado de una vez por todas.

OBEAH Y DAMBALA

LAS creencias y prácticas que llegaron al Sur a través de los esclavos de África Occidental reciben el nombre de *obeah*, aunque a veces se les llama *mojo*. Estas creencias son relevantes para el trasfondo de la aventura, aunque las terribles ceremonias que aquí se describen guardan poca similitud o relación con los ritos *obeah* convencionales, y sólo una muy ligera conexión con el culto habitual a Dambala.

Obeah es un término general. Los seguidores de la religión son *obeah*; la propia religión es *obeah*; el mundo es *obeah*. *Obeah* es todo lo que es. Engloba tanto lo material como lo espiritual. El *obeah* cuenta con muchas entidades espirituales o dioses, algunos benignos y otros malignos, y algunos bondadosos y malvados a la vez. El *obeah* no es bueno o malo: es neutral, amoral. Es la persona la que es buena o mala, dependiendo del uso que haga del *obeah*.

Muchos negros del Sur toleran el *obeah* (aunque ese no es el caso del reverendo Isaac Hilson, un dogmático sacerdote cristiano que aparece en la aventura). Sin embargo, saben que el *obeah* supone ciertos peligros que deben evitarse; peligros que el dueño de la plantación, Caleb Gist, ha ignorado en su precipitada búsqueda de poder y de una escapatoria a su pobreza.

Por ejemplo, saben que un hechizo *obeah* que no se realiza correctamente conlleva una conmoción. El sacerdote *obeah* (también llamado *hungan* u hombre *mojo*) que comete un fallo o se aparta del *obeah* puede sufrir dolorosos correctores por parte de los dioses. Cualquier investigador familiarizado con el *obeah* sabe esto.

El *obeah* maligno es aquel cuya intención es hacer daño: cegar, ensordecer, paralizar e incluso matar. Sus rituales suelen celebrarse en cementerios, en plena noche, con el fin de llamar la atención de dioses antiguos largamente olvidados. El *obeah* maligno recluta a los muertos para que sirvan como zombis y convoca monstruos de otros planos; éstos obedecen la voluntad de los *hungan*. Sin embargo, deben ser alimentados con carne humana de manera frecuente; si empiezan a pasar realmente hambre, se rebelan contra el *hungan* y lo devoran.

El *obeah* benigno es una manera de allanar los pequeños obstáculos de la vida. Sus hechizos traen amor a quienes no son amados y paz a aquellos sobre quienes pesa una gran culpa. Gran parte del *obeah* benigno consiste en protecciones contra el daño que pueden infligir los dioses malvados. Para ello se sirve de hechizos, amuletos o encantamientos. Estos últimos pueden retorcerse con fines egoístas, como hace Elly, la sirvienta y sacerdotisa negra, hacia el final de la aventura.

No es habitual que el *obeah* suponga sacrificios humanos, pero sí que requiere frecuentemente del sacrificio de animales.

La mayoría de seguidores del *obeah* en el Sur ven el cristianismo como una parte del *obeah*. De hecho, en el *obeah* benigno se usa a menudo la parafernalia cristiana (cruces, imágenes de Jesús, biblias).

Las dos caras del *obeah*, la benigna y la maligna, conforman un todo, por lo que no siempre es fácil distinguir entre una y otra. Sin embargo, en la aventura queda bien claro que los sectarios practican un *obeah* de la naturaleza más maléfica. Cualquier investigador que supera una tirada de **Ciencias ocultas** se da cuenta de que las repulsivas prácticas de los sectarios son una repugnante perversión del *obeah*.

LOS GIST Y EL *OBEAH*

Desde el momento en que Caleb Gist echó el primer vistazo a los libros de su abuelo, Findley Gist, empezó a avanzar por la senda del *obeah* oscuro que Findley había trazado. Al principio Caleb atrajo a muchos otros *hungan*, tanto del lado de la luz como del lado de la sombra. Sin embargo, los *hungan* benignos no tardaron en abandonarle, y cuando el antiguo hombre serpiente apareció, incluso los *hungan* oscuros huyeron despavoridos.

Segunda parte: el viaje hacia el sur

El viaje a Carolina del Sur puede hacerse por tren o en automóvil, pero el tren resulta más rápido y mucho más cómodo que un viaje en coche por las carreteras secundarias del Sur. No importa el medio de transporte que elijan los investigadores: los sectarios les acosarán durante el viaje.

Los sectarios que atacaron la casa de Gist han recibido órdenes de Caleb de retrasar a su hermano y a cualquiera que le acompañe en su viaje al Sur. En las estaciones de tren de Arkham y Boston unos cuantos sectarios más, mujeres algunas de ellas, se unen a los supervivientes del ataque a la casa y les ayudan con las tareas de vigilancia de Gist o del pequeño Joe. Rafe Bodeen (u otro secuaz, si éste está muerto o encarcelado) regresa rápidamente a casa e informa a Caleb. Los demás envían a Charleston telegramas informando sobre sus resultados. Los sectarios hostigadores cuentan con un zombi bastante grande, creado por Caleb Gist con la magia que le ha enseñado la reina serpiente.

Si los investigadores viajan en tren, los sectarios y el zombi también van a bordo. Si van en coche, los sectarios roban varios vehículos e intentan seguirles; les tienden varias emboscadas nocturnas, atacando cuando no hay testigos, o les sueltan al zombi en el momento adecuado.

En los años 20, la manera más habitual para viajar de Boston a Charleston es el ferrocarril. El viaje dura poco más de un día y medio; en comparación, el viaje en coche es mucho más lento y son más probables los retrasos imprevistos. Gist cuenta a los investigadores que tiene en Charleston un amigo de confianza llamado Elihu Winsworthy; tiene coche y puede llevar al grupo desde Charleston a la propia plantación.

Si viajan en tren, consulta el apartado "El tren", más abajo. Si se decantan por el coche u otro medio, ve a "Otras rutas".

El tren

En algún momento después de subir al tren, si un investigador supera una tirada de **Descubrir** se percata de que un hombre parece observarles. Sólo está mirando, no hace nada contra los investigadores. Si le llaman la atención, el desconocido lo niega todo. Si los investigadores montan una escena o lo amenazan, el hombre llama al revisor e intenta que los echen en la próxima parada (con una tirada exitosa de **Charlatanería** o **Crédito** se disuade al revisor de que lo haga). Los investigadores saben por el acento que el hombre es del Sur y probablemente dan por hecho (acertadamente) que se trata de un sectario.

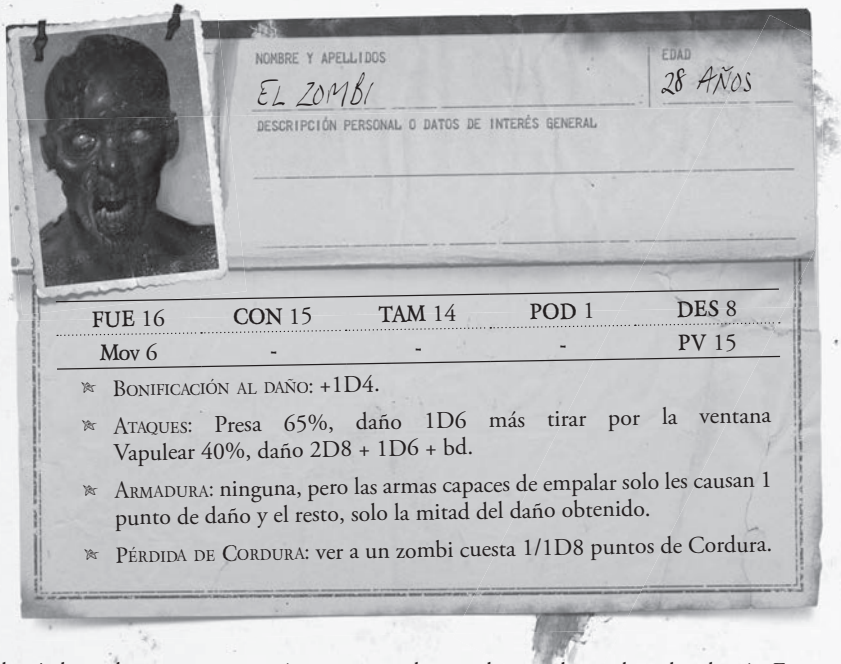
El tipo que les vigila viaja acompañado de un zombi, oculto en un ataúd que fue cargado en el vagón de equipajes. Permanece oculto allí hasta que el sectario lo despierta golpeando tres veces en el féretro con un ritmo concreto. En ese momento, la criatura sale del ataúd haciéndolo trizas y permanece a la espera de órdenes. El zombi obedece cualquier conjunto de

instrucciones sencillas que le da el sectario. Una vez las completa, la cosa no muerta se aleja en busca de su tumba.

Este sectario puede intentar atraer a los investigadores al vagón de equipajes o, si no lo consigue, mandar al zombi contra ellos mientras duermen. En mitad de la madrugada, el zombi se abre paso hasta el compartimento de los investigadores y, tras romper una ventana, empieza a tirar a los investigadores del tren (las ventanas de los coches de pasajeros de los trenes estadounidenses no se abren, pero el zombi puede romperlas con facilidad). El planteamiento del sectario que les vigila es muy simple: no necesita matar a los investigadores, le basta con retrasarles en su camino a la plantación para que lleguen después de la Noche de Yig.

Tras completar su misión, el zombi salta del tren y desaparece en la oscuridad. Si alguien en el convoy decide tirar de la cuerda para paradas de emergencia, éste se para y regresa para recoger a los investigadores. Caerse de un tren en movimiento no es necesariamente fatal; la región que están atravesando es de superficie blanda y pantanosa. Las ropas de los investigadores están sin duda destrozadas, pero los que superan una tirada de **Saltar** sólo pierden 1D4 puntos de vida. Si alguien falla la tirada (o si le empujan por sorpresa y cae del tren) pierde 1D8 puntos de vida.

Si el tren no se detiene, los investigadores que han caído del mismo pueden seguir la vía hasta la siguiente estación y tomar otro tren el día siguiente (suponiendo, claro, que estén decentemente vestidos y que tengan dinero para comprar el billete). Otra posibilidad sería subirse en marcha a un tren de mercancías. Para lograrlo, los investigadores deben esperar hasta que éste reduzca la velocidad (cuando sube una colina) y entonces correr y saltar adentro. Para lograrlo, los investigadores deben superar una tirada de **Saltar** con un **+25%**. Cuando uno de ellos logra subir puede ayudar a los demás. En el vagón del mercancías los investigadores se encuentran con entre cinco y diez vagabundos hurahos. Si se enfrentan a ellos (y cualquier tipo de comentario crítico lo interpretan como un enfrentamiento) intentan lanzar a los investigadores fuera del tren. Una vez más, los personajes que se ven superados por los pordioseros apestosos deben superar una tirada de **Saltar** o perder 1D8 puntos de vida.



Otras rutas

El coche particular es una alternativa al tren, pero los sectarios no cejarán en seguir y entorpecer el viaje de los investigadores. El guardián puede usar la regla opcional "Persecuciones", en la pág. 425 de *La llamada de Cthulhu*. Durante el viaje probablemente ocurre un episodio en el que un coche adelanta al de los investigadores en un tramo solitario de la carretera; desde el otro vehículo surgen varios disparos de escopeta que van apuntados a las ruedas. Si los investigadores paran en un hotel o en una zona de descanso y no han dado esquinazo a los sectarios, éstos liberan al zombi y le ordenan que mate a los investigadores. Mientras tanto, los sectarios se encargan de sabotearles el coche (o coches).

Tercera parte: Carolina del Sur

Charleston

De una manera u otra, los investigadores acaban llegando a Charleston (75.000 habitantes). Si los investigadores aún tienen coche, los sectarios aprovechan la parada en Charleston para volarlo o quemarlo, acabando de una vez por todas con el transporte privado de los investigadores. Sin embargo, no les atacan a ellos.

Durante la estancia en Charleston, una tirada exitosa de **Descubrir** revela a dos tipos que les vigilan, ninguno de los cuales resulta familiar. Si les hacen frente intentan huir; si les atrapan lo niegan todo. Son pobres, blancos, incultos y tienen fe en sus creencias. Ni la persuasión ni la amenaza de muerte les hacen hablar, aunque su comportamiento inestable y sus fanáticas convicciones religiosas saltan a la vista de cualquiera que se fija.

El profesor Gist comenta que su amigo Elihu, su chófer, llegará por la mañana, con lo que los investigadores pasan en Charleston lo que queda de día y la noche. En algún momento, el profesor Gist recuerda que "*hubo un tiempo en que los Gist mantenían carruajes en Charleston para conducir a los invitados hasta la plantación, pero ya no*".

Rumores locales

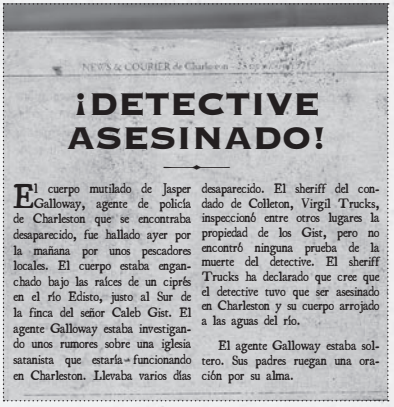
Si los investigadores hablan con los lugareños, éstos les cuentan que los alrededores de la plantación Gist son "*mal* juju". Varias personas hablan de los agujeros del diablo, que se abren de repente arrastrando a las víctimas a las entrañas de la tierra mientras gritan, para volver a cerrarse poco después.

Si se investiga en las redacciones de los periódicos o se habla con la policía, se confirma que unas cuatro veces al año hay avisos sobre desapariciones de personas y animales grandes en la zona de la plantación Gist. La policía asegura que es algo normal en un sitio tan extenso y tan sumido en la pobreza como lo es aquél. "*Entre las serpientes, los caimanes y las arenas movedizas, me sorprende que no haya más desapariciones*".

Periódicos

El único periódico de la ciudad que conserva unos archivos que merezca la pena examinar es el *News and Courier* de Charleston. Tras buscar en ellos, aparece un artículo reciente sobre la plantación Gist (ver **La plantación: ayuda n.º 1 para los jugadores**). El artículo tiene fecha de hace unos dos meses. En caso de superar una tirada de **Idea**, los investigadores se hacen una pregunta: si el detective fue asesinado en la ciudad, ¿por qué no se deshicieron de su cuerpo en el puerto de Charleston, que está mucho más cerca?

Si los investigadores ahondan en su búsqueda y hacen tiradas exitosas de **Buscar Libros**, pueden encontrar otro interesante artículo, mucho más viejo que el primero (ver **La plantación: ayuda n.º 2 para los jugadores**).



NEWS & COURIER de Charleston

¡DETECTIVE ASESINADO!

El cuerpo mutilado de Jasper Galloway, agente de policía de Charleston que se encontraba desaparecido, fue hallado ayer por la mañana por unos pescadores locales. El cuerpo estaba enganchado bajo las raíces de un ciprés en el río Edisto, justo al Sur de la finca del señor Caleb Gist. El agente Galloway estaba investigando unos rumores sobre una iglesia satanista que estaría funcionando en Charleston. Llevaba varios días desaparecido. El sheriff del condado de Colleton, Virgil Trucks, inspeccionó entre otros lugares la propiedad de los Gist, pero no encontró ninguna prueba de la muerte del detective. El sheriff Trucks ha declarado que cree que el detective tuvo que ser asesinado en Charleston y su cuerpo arrojado a las aguas del río.

El agente Galloway estaba soltero. Sus padres ruegan una oración por su alma.

La plantación nº 1, pág. 217

LAS TIERRAS Y GENTES DE CAROLINA DEL SUR

La mitad meridional de Carolina del Sur se eleva solo unos centímetros sobre el nivel del mar. Los ríos, navegables con botes pequeños, avanzan lentamente entre las suaves orillas, o se extienden más allá de éstas, llegando hasta pantanos de densa vegetación. En éstos el agua tiene entre 30 cm y 1 m de profundidad, pero hay ciertas zonas llamadas "pozas" por los lugareños que pueden descender hasta los 6 m. Estos ríos y pantanos se extienden hacia la costa, donde forman un enrevesado laberinto de islas marinas.

En los años 20, debido a la dificultad establecer una red coherente de puentes sobre los pantanos y los ríos, es como si los condados adyacentes de Carolina del Sur estuvieran casi en países distintos. Esos "países" están formados por granjas y pequeñas comunidades que tienen poco o ningún contacto con el mundo exterior. La mayoría de los habitantes son negros (aunque los blancos son los propietarios de casi todas las tierras) y prácticamente no tienen ningún poder económico o político.

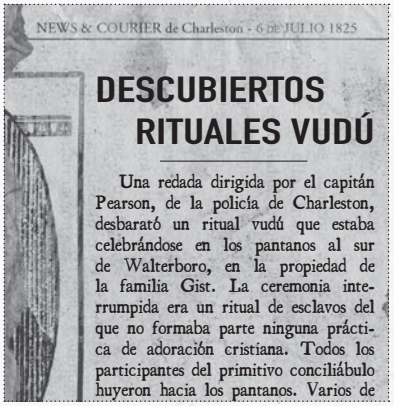
Los apareceros del Sur, durante los años 20, son normalmente negros, pero no siempre es así. Blancos o negros, la vida de los aparceros no es mucho mejor que la de sus antecesores de la época de la esclavitud. Los aparceros son analfabetos que alquilan las tierras, llegando a pagar por ellas al terrateniente hasta la mitad de la cosecha. El sustrato de esta región está exhausto tras una generación de cultivos de algodón; esto, unido a las dificultades que supone conseguir un fertilizante que funcione, hace que los aparceros obtengan muy poca recompensa por su trabajo, y eso sin contar con la llegada del picudo del algodón. Familias enteras se hacinan en casuchas destartaladas en las que entra la lluvia en verano y el aire frío en invierno. El agua corriente es poco más que un rumor. Es habitual decir que la cruda vida de los aparceros consiste en las cinco M: manduca (carne), maíz (polenta), melaza, mulas y monotonía. Los forasteros que visitan esta parte de los Estados Unidos en esta época aseguran que la vida de los aparceros recuerda mucho a la de los siervos en la Rusia de los zares.

Dado que el terrateniente depende de los aparceros, si todos o la mayoría de ellos tienen un mal año, la cosa no es mucho mejor para él. Más aún, muchos terratenientes simplemente son "pobres con tierras". Son propietarios de grandes extensiones de tierra baldía de las que obtienen poco o ningún beneficio. Caleb Gist se encuadra dentro de esta categoría. Por supuesto, los humedales intransitables que rodean su plantación no han resultado del todo inútiles, pues están consagrados a Yig, el dios que Gist desea invocar.

EL CLIMA EN LAS TIERRAS PANTANOSAS

En los tiempos anteriores al aire acondicionado, los veranos en esta zona de Carolina del Sur eran tan cálidos, húmedos y apestosos que los vecinos pudientes de Charleston huían a menudo de la ciudad durante los meses de julio y agosto en busca del clima más suave del Norte del estado. Si los investigadores no están acostumbrados a este clima, durante el verano lo pasarán realmente mal en Carolina del Sur. Si se empeñan en desarrollar actividad física prolongada durante las horas de más calor, se exponen a peligros reales como deshidratación, calambres e incluso derrames cerebrales. La CON de los investigadores determina la posibilidad de sufrir estas dolencias. Quizá una primera tirada de CON x 5, luego de CON x 4, etc., podría resultar un criterio adecuado para el guardián, sobre todo si los investigadores se dedican a luchar o trepar en lo más intrincado del asqueroso pantano. Quien falla la tirada se siente fatigado y sus habilidades sufren una penalización de entre -10 y -20 puntos. Si a tus jugadores se les da bien la interpretación, el calor les absorbe tanta energía que a mediodía estarán deseando echarse una siesta a la sombra.

Las heridas curan más lentamente en un ambiente caluroso y húmedo, y además las probabilidades de infección son grandes.



NEWS & COURIER de Charleston - 6 de JULIO 1825

DESCUBIERTOS RITUALES VUDÚ

Una redada dirigida por el capitán Pearson, de la policía de Charleston, desbarató un ritual vudú que estaba celebrándose en los pantanos al sur de Walterboro, en la propiedad de la familia Gist. La ceremonia interrumpida era un ritual de esclavos del que no formaba parte ninguna práctica de adoración cristiana. Todos los participantes del primitivo conciliábulo huyeron hacia los pantanos. Varios de

La plantación nº 2, pág. 217

El día siguiente

Elihu Winsworthy, el amigo del profesor Gist, llega tarde (es un diletante). Aparece hacia mediodía a bordo de un coche grande y nuevo; nada más llegar propone ir a comer y no partirá antes de hacerlo. Son cerca de las cinco de la tarde cuando el grupo sale de Charleston. Durante la comida Winsworthy hace comentarios jocosos sobre los elementos más peculiares del equipaje de los investigadores: escopetas para cazar elefantes, botes plegables o extraña parafernalia ocultista. No se muestra muy conforme con el hecho de tener que llevar al pequeño Joe en su coche nuevo, pero si los investigadores hacen algún comentario firme al respecto el diletante, avergonzado, guarda silencio.

Winsworthy es un hombre blanco, atractivo y bien vestido, de refinados modales sureños y gustos caros. Dispone de una gran fortuna y es un apasionado de lo oculto, por lo que ha acompañado a Albert en alguno de sus estudios menores. Se considera a sí mismo un Casanova, por lo que trata a las mujeres con una caballerosidad arrogante; sin embargo, por lo general resulta ser un conversador bastante aburrido.

Winsworthy ayudó al profesor Gist en sus primeras investigaciones sobre quiromancia y brujería y en una ocasión quedó aterrorizado cuando vio a un gul auténtico merodeando por un antiguo cementerio. Está deseando ayudar de nuevo a Gist. Albert le ha hecho jurar que mantendrá en secreto sus estudios ocultistas anteriores. Es imposible predecir cómo reaccionará Winsworthy si el desequilibrado Albert toma el control del ritual de Yig.

Winsworthy está particularmente orgulloso de su automóvil. En los años 20, la mayoría de habitantes de Carolina del Sur que pueden permitirse un coche conducen un Ford modelo T. Sin embargo, Winsworthy tiene un Anderson, un turismo caro que se fabrica en la misma Carolina del Sur. Su coche y sus orígenes le apasionan con desmesura, y no para de hablar del tema a los investigadores.

Próxima parada: Walterboro

Los investigadores viajan en dirección Este desde Charleston hacia el condado de Colleton, ya sea con Elihu Winsworthy como guía o conduciendo. En este último caso, demuestra conducir despacio y con prudencia. La primera parada es en Walterboro, la capital del condado de Colleton, a unos 80 km. Una vez allí, Gist insiste en hacer una parada para visitar la oficina del sheriff del condado. Albert no se fía de Caleb y quiere asegurarse de que la autoridad local, el sheriff Virgil Trucks, está al corriente de su presencia en la zona y de su visita a la plantación Gist. Los investigadores pueden reunirse con Trucks y posiblemente hacerle alguna pregunta. Descubren que se muestra reacio a hablar de los recientes acontecimientos en los aledaños de la plantación Gist y no comenta sus sospechas sobre las actividades de Caleb. No se fía de los norteños. Si le preguntan sobre los agujeros del diablo les quitará importancia: "*Son simples supersticiones. No son más que arenas movedizas, si quieren saber mi opinión*". Si los investigadores le proporcionan pistas sobre el asesinato del detective de policía de Charleston, Trucks se muestra más colaborativo.

En la carretera de nuevo

Tras dejar Walterboro, el grupo viaja sin problemas durante unos 15 km, momento en que Winsworthy gira al Sur por un camino de tierra que parece estrecharse a medida que avanzan. Poco después, ante la vista de los investigadores se extiende una vasta extensión de tierra pantanosa; la carretera apenas sí se eleva sobre el agua salobre. Los enormes cipreses, cubiertos por musgo español que parece formar mechones de pelo, surgen del agua para proyectar su sombra sobre el camino. El aire es húmedo y fétido, y por encima del ruido sordo del coche caro de Winsworthy pueden escucharse muchos sonidos débiles y extraños. Elihu rezonga: hace años desde la última vez que estuvo aquí. Dice que "*Esta condenada carretera se hunde más cada año en el pantano, lo juro*".

Tras cosa de una hora llegan a un cruce con otro camino de tierra. En uno de los lados hay una desmotadora de algodón. En el otro hay un gran edificio con techo de chapa. Es de forma rectangular, las paredes son de madera sin pintar y tiene un porche grande. A uno de sus costados hay dos hombres blancos vestidos con monos jugando a las herraduras. Enfrente hay un surtidor de gasolina con depósito de cristal. El en porche hay un surtidor a manivela de queroseno. Winsworthy dice que "*será mejor parar aquí; es el último sitio donde se puede repostar*".

—*Es la tienda de Gist* —explica el profesor Gist, volviéndose hacia los investigadores—. *Lleva años aquí. Y esa es la desmotadora de Gist. No estamos lejos de la plantación.*

Una vez que el coche se detiene, el pequeño Joe baja de un salto y, nervioso, da las gracias al profesor Gist y al resto del grupo por su ayuda.

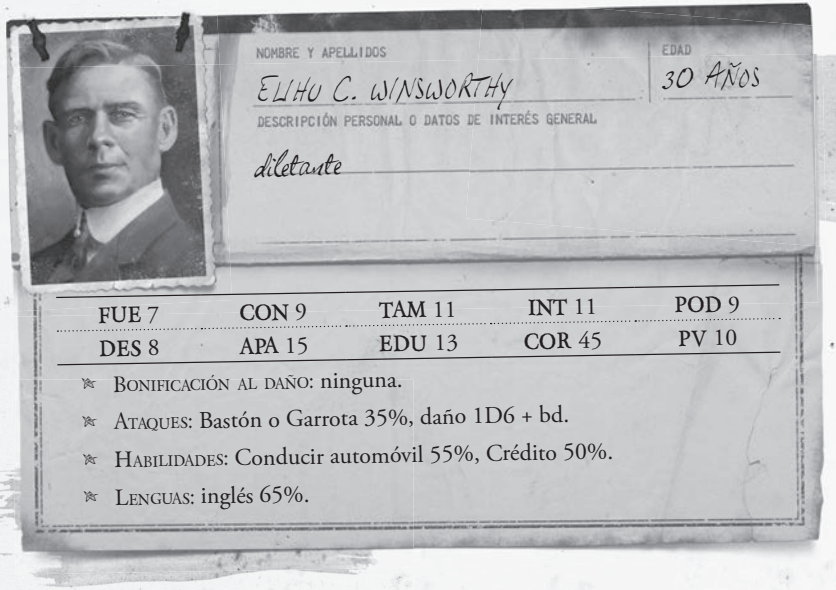
—Es mejó que no me vean llegá a la plantació; los hombres del amo Caleb estarán buscándome, seguro —dice a los investigadores—. *Mi casa es la de la puerta azú; estaré esperándoles.*

Joe se marcha a no ser que lo detengan por la fuerza. Promete a los investigadores que contactará con ellos esta tarde o mañana. Es ahora cuando deberían acordar algún tipo de señal o plan. Si algún investigador ofrece al chico una pistola o algún otro arma, lo cogerá.

—Espero que puedan hacé algo pa detené al amo Caleb y salvar a Cassy. Les ayudaré en tó lo que pueda — susurra Joe mientras se adentra en el bosque.

La tienda

La típica tienda de pueblo de los años 20 proporciona "artículos de primera necesidad y para el hogar" a los granjeros. Es un banco, tienda, oficina de correos y mercado, todo en uno. En el establecimiento se vende de todo, desde cunas hasta corsés o ataúdes, y cuenta con un catálogo de venta por correo que los clientes pueden consultar para encargar lo que no hay en la tienda en ese momento. Los precios en la mayoría de las tiendas son altos; permiten comprar a crédito durante el año cobrando luego un alto interés y, en la época de la cosecha, insisten en que los deudores salden las deudas con algodón. Después de la iglesia, la tienda es el centro social más importante en las zonas rurales del Sur. Dado que se trata de la única tienda en los alrededores, por fuerza ofrece sus servicios a blancos y a negros. Todos los habitantes de la zona pasan por aquí en algún momento, sea para cotillear, tallar algo de madera, mascar tabaco o jugar a las damas o a las herraduras.


NOMBRE Y APELLIDOS
ELIHU C. WINSWORTHY
EDAD
30 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL
diletante

FUE 7	CON 9	TAM 11	INT 11	POD 9
DES 8	APA 15	EDU 13	COR 45	PV 10

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Bastón o Garrota 35%, daño 1D6 + bd.
- Habilidades: Conducir automóvil 55%, Crédito 50%.
- Lenguas: inglés 65%.

Si los investigadores deciden entrar a la tienda, tienen la oportunidad de comprar artículos que pueden serles de utilidad; puede que decidan volver aquí más adelante para comprar equipo con el que tratar las mordeduras de serpiente, armas o botes. El guardián debe limitar los objetos disponibles en la tienda a aquellos que usan y pueden permitirse los labradores de los años 20: herramientas, ropa, alimentos básicos, pequeños botes, etc.

Isaac Hilson

Dentro de la tienda, los investigadores se encuentran con varios hombres y mujeres que miran con curiosidad a los forasteros. Sentado junto al mostrador, hablando en voz baja con varios aparceros, se encuentra un hombre negro, alto, de aspecto cadavérico y edad indeterminada. Lleva puesto un mono, una camisa blanca muy gastada pero limpia, gafas con montura de acero y un sombrero de paja. Entre sus manos lleva una Biblia enorme. Quienes están en la tienda, blancos o negros, le tratan con un respeto que salta a la vista. Es el reverendo Hilson. Albert Gist e Isaac Hilson se conocen desde hace años y no se llevan especialmente bien; dada la postura que cada uno de ellos tiene respecto a la magia, no podía ser de otra manera. La opinión que Hilson tiene sobre Caleb es, por supuesto, más negativa que la que tiene su hermano, el profesor Gist.

Si coinciden en la tienda, el profesor Gist presenta educadamente a Isaac a los investigadores como "*un famoso predicador local*". Hilson es cordial, pero el ambiente en la estancia es cortante. Es obvio que ambos hombres no se llevan bien.

Si el reverendo Hilson descubre que los investigadores van de camino a la plantación Gist, les advierte con severidad sobre el lugar:

—¡No vayáis a ese pozo de Satanás, en el nombre de Dios! Allí se han removido cosas que no deberían haber despertado. Es mejor que os mantengáis alejado de ciertas fuerzas —sus ojos relampaguean en dirección a Albert—, *si es que valoráis en algo vuestras almas.*

LAS FACULTADES CURATIVAS DEL REVERENDO HILSON

HILSON tiene una capacidad que parece mágica: curación a través de la fe. Reza, lee los pasajes apropiados de su Biblia e impone las manos. La persona tratada recupera 1D3 puntos de vida, aunque para ello el reverendo debe gastar 1D3 puntos de magia. Hilson no conoce ningún hechizo auténtico; tampoco los usaría, pues cree que son incompatibles con su religión.

Para que la curación a través de la fe funcione es necesario que tanto quien la reciba como quien la dispense demuestren con su conducta previa que su fe es fuerte.

Esta capacidad se halla en ocasiones entre devotos religiosos. La curación a través de la fe nunca funciona sobre personas opuestas a la religión practicada por el sanador, ni siquiera bajo coacción o cuando la vida está en peligro.

Alguien que cura a través de la fe puede restañar daños menores gracias a la unión de su fuerza de voluntad y la fe del sujeto, puestas de manifiesto en la celebración de los rituales religiosos adecuados a la cultura particular.

Cuando el daño o el problema físico son mayores, como por ejemplo una cojera, una conmoción, fracturas de huesos y enfermedades menores, la curación es posible tras varios tratamientos sucesivos. La efectividad de los mismos sobre los investigadores queda sujeta al criterio del guardián, pero el proceso de curación dura al menos un mes.

Si le intentan sonsacar más información, se cierra en banda y solo murmura:

—Lo que vale para el Maligno no vale para las personas. Nunca lo hizo y nunca lo hará. Caleb Gist debería saberlo.

Si le preguntan, explica que los agujeros del diablo son otro ejemplo más de lo que pueden provocar quienes se dedican a juguetear con "*cosas malignas que no deberían ser despertadas*".

El reverendo Hilson sabe bastante sobre *obeah*, pero no se relaciona con ello porque piensa que está corrompido por el Maligno. Está convencido de que la plantación pertenece ahora al Diablo y no pondrá ni un pie allí, salvo en la más extrema de las situaciones. Su actitud no es normal.

La mayoría de los cristianos negros de la época no ven nada malo en la práctica del *obeah* y el cristianismo. Por supuesto, Hilson está medio convencido de que Caleb Gist está practicando algo más siniestro que simple *obeah*.

Hilson se graduó en un instituto segregado de Charleston y en un seminario para negros. Es un hombre inteligente y muy educado, pero también orgulloso y obsesivamente religioso. Tras toda una vida pasada en las llanuras de Carolina del Sur, Hilson ha sido testigo de ciertas cosas que la ciencia no puede explicar. Esas experiencias han reafirmado sus creencias en los demonios y en las obras de Lucifer. El reverendo no tiene ningún conocimiento sobre los Mitos de Cthulhu, pero puede que esté dispuesto a ayudar a los investigadores contra Caleb Gist; para ello deberían acudir a él en busca de ayuda contra las maquinaciones de Satán. Hilson puede resultar un poderoso aliado para los investigadores. Su fanatismo le ha dado la capacidad de curar a través de la fe. También es una persona influyente en la zona. Por último, sus puñetazos son fuertes como la coz de una mula. Si los investigadores quieren mantenerse en contacto con él, es sencillo. Se puede confiar en cualquiera de los aparceros negros que hay en la tienda para enviar un mensaje. Por supuesto, advierte a los investigadores de que la mayoría de negros de la casa de Caleb no son de fiar. Incluso si los investigadores rechazan su ayuda, Hilson puede aparecer en el último instante al frente de un grupo de valientes aparceros cristianos para salvarlos.

Hilson no emplea sus poderes de cualquier manera, no tampoco en gente de poca fe. Si los investigadores resultan heridos, puede que necesiten una tirada de **Persuasión** o **Crédito** para convencerle de que les ayude. **Charlatanería** no sirve para embaucar al predicador. Sin duda, un generoso donativo a su iglesia será de gran ayuda.

Si los investigadores no están muy seguros de qué hacer con el pequeño Joe y aún no le han dejado escapar, Hilson se ofrece a cuidar de él.

Otra emboscada

Cuando los investigadores reanudan el viaje, conducen como 2 o 3 km antes de llegar al ancho y turbio río Edisto. Ante ellos hay un gran puente de tablones. Es un tanto rudimentario, pero resulta muy robusto. El profesor Gist comenta en voz baja:

—Es el viejo puente. Cuando crucemos el río, estaremos en la plantación. Estad atentos.

Cuando el coche se aproxima al puente, Winsworthy se detiene. Todos pueden ver cómo faltan varios tablones del centro de uno de los ojos del puente. Están junto a la carretera, en la misma orilla que los investigadores. No parece muy complicado colocarlos de nuevo en su sitio.

—¿Por qué alguien haría…? —murmura Winsworthy. Se encoge de hombros y continúa hablando con una amable sonrisa—. *Los lugareños habrán estado haciendo algún arreglo en el puente* —Winsworthy baja del coche—. *Solo hay que ponerlos en su sitio, supongo* —dice mientras mira a su alrededor en busca de ayuda.

De pronto suena un disparo que no alcanza a Winsworthy de milagro e impacta en el lateral de su coche. "*¡Madre mía!*", grita mientras se tira de cabeza al barro. Los disparos continúan; los investigadores deberían tener un tiempo limitado para decidir qué quieren hacer.

El tirador se esconde tras unos arbustos a unos 20 metros del borde de la carretera, en el lado izquierdo del coche. Hace cuatro disparos al grupo. El primero de ellos impacta contra el coche de Winsworthy; el resto se reparte al azar entre todos los personajes. Se llevan a cabo con una habilidad del 45%. El arma es un fusil del .22, daño 1D6 + 2.

No importa lo que hagan los investigadores: el tirador sólo hace cuatro disparos. Si los investigadores devuelven el fuego puede que crean que han alcanzado a su enemigo, pero no hay manera de comprobarlo si no es acercándose a la zona de arbustos desde la que disparó el tirador. Si la comprueban, encuentran el cuerpo de un hombre blanco de clase baja; está tendido boca arriba, con el fusil a su lado. Si los investigadores llegan al lugar razonablemente pronto tras el cese de los disparos, se sorprenden al ver una enorme serpiente, una mocasín de agua que repta alejándose del hombre, que ya está muerto. La serpiente es un hijo de Yig (tirada de **Mitos de Cthulhu** para identificarlo) y lleva en su cabeza el delator símbolo de la media luna blanca. Si se le deja en paz, el hijo no intenta nada contra los investigadores y se aleja deslizándose. Descubrir un hijo de Yig tan de sopetón, sin esperarlo, provoca una pérdida de Cordura de 0/1D2 a aquellos investigadores que sepan de qué se trata.

Si esperan antes de acercarse al tirador, el hijo se ha marchado y sólo encuentran el cadáver del hombre. Con un rápido vistazo comprueban que no tiene heridas de bala. Es necesaria una tirada de **Descubrir** o de **Medicina** para encontrar la picadura de la serpiente en la pantorrilla izquierda, justo por encima de la bota. El virulento veneno del hijo de Yig ya ha ennegrecido la carne alrededor de la herida. En 24 horas la pierna entera está negra e hinchada hasta casi reventar; ante estos síntomas, cualquier lugareño puede identificar con facilidad una picadura de serpiente como causa de la muerte.

Esta emboscada no pretende ser letal para el grupo ni para Albert. El tirador recibió la orden de hacer media docena de disparos y luego huir. La idea era retrasar un poco a los investigadores y de paso demostrarles el poder que Caleb ostenta. No quiere visitas por los alrededores y espera espantarles con acciones de este tipo. Sin embargo, no contaba con que el hombre serpiente al servicio de Yig desbaratara sus planes.

Tras la emboscada

Probablemente uno o más investigadores reparan en lo extraño del ataque de la serpiente contra el sectario. Con una tirada de **Biología** o de **EDU × 1** es posible saber que no se trata de un comportamiento normal, y menos en una mocasín de agua, que suele ser bastante huidiza. Todos los investigadores que reparan en lo extraño de los actos de la serpiente y fallan una tirada de **Cordura**, pierden 1 punto de Cordura.

Aunque ni Caleb ni los investigadores lo saben, el hechicero hombre serpiente que Yig ha atraído hasta la plantación ha presenciado atento la escena. Aunque habitualmente permanece oculto tras la apariencia del misterioso hombre *obeah*, el hombre serpiente ha dejado que esa ilusión se desvanezca y se presenta en su auténtica forma. Si cualquiera de los investigadores explora la zona aledaña al cuerpo, se halla al borde mismo del pantano. En la distancia es capaz de ver un animal grande de alguna clase, que nada rápidamente con un movimiento sinuoso, serpentino. El hombre serpiente está demasiado lejos como para que le reconozcan sin prismáticos o sin superar una tirada de **Descubrir**. Si alguien logra identificar a la criatura, pierde 0/1D6 puntos de Cordura. Si le disparan, el hombre serpiente se sumerge en el agua; en todo caso, pronto desaparece de la vista cerca de una lengua de tierra cercana. Atraparlo resulta difícil. Si los investigadores compraron un bote plegable en la tienda, puede que tengan suerte. También pueden intentar seguirle a pie a través del pantano. Si el guardián decide que sus esfuerzos tienen éxito, consulta la sección "La guarida del hombre serpiente".

Cuarta parte:
La plantación

Tras curar sus heridas (y una buena dosis de maldiciones cursis proferidas por Winsworthy), el grupo reconstruye el puente y cruza el río. La carretera tuerce hacia el Sur, siguiendo la orilla a través de zonas pantanosas aún más inhóspitas en las que, de cuando en cuando, pueden verse áreas despejadas para el cultivo. En su camino dejan atrás varias chozas de aspecto precario y cabañas medio derruidas; sentados a la puerta de algunas de ellas hay mujeres y niños negros y delgados. El profesor Gist habla con pedantería de la desafortunada falta de preocupación por una nutrición e higiene adecuadas que perdura en el Sur actualmente.

Los investigadores no tardan en llegar a una zona de terreno ligeramente elevado. Ante ellos, dominada por una casa que se alza sobre una colina baja, una gran plantación se extiende a las orillas del río. "*Ya estamos aquí*", dice Winsworthy mientras reduce la velocidad del coche.

Salta a la vista que la casa fue antaño un magnífico ejemplo de la arquitectura típica de las plantaciones sureñas. Tiene dos plantas; todo el perímetro de la planta baja está rodeado por un gran porche con mosquiteras. La pintura blanca estás descascarillada y abundan en ella las manchas de moho gris; las mosquiteras del porche están plagadas de rotos. En el tejado varios pararrayos se alzan hacia el cielo y se aprecia que faltan varias tejas. Cuatro robles gigantescos crecen alrededor de la casa, pero están cubiertos de musgo español y están prácticamente muertos.

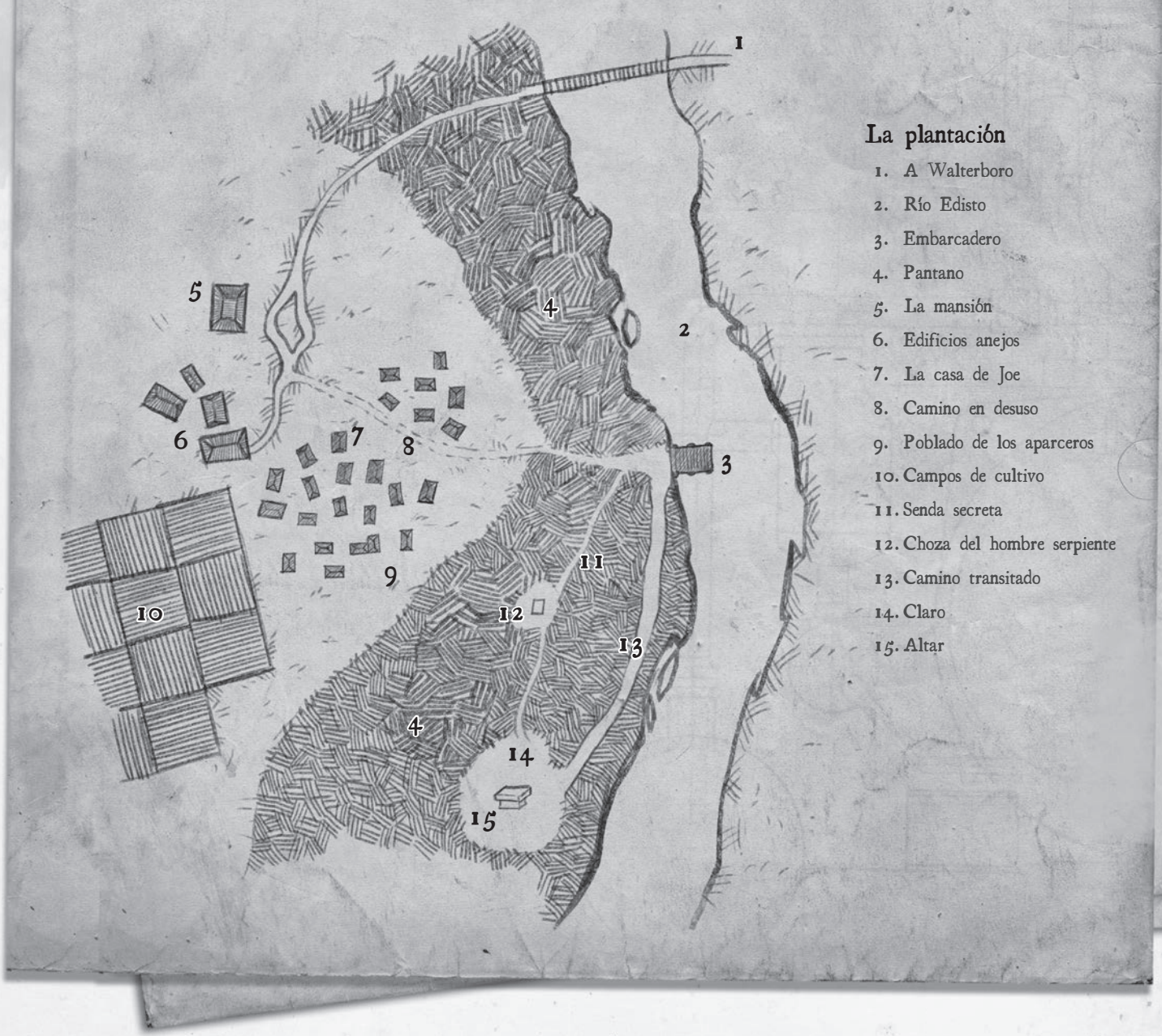
A unos 180 metros de la casa, colina abajo, hay un poblado pequeño pero disperso formado por chabolas y edificios con techos de chapa que pertenecen a la granja. La mayoría de ellos se encuentran en un estado lamentable y algunos se han hundido. Un grupo de aparceros, en su mayoría mujeres y niños, se reúnen en el poblado y observan a los forasteros recién llegados. La mayoría son negros, pero hay unos pocos blancos. Es fácil distinguir la casucha de Joe, con su puerta pintada de azul. Cuatro hombres armados vigilan la entrada. Si los investigadores han llegado hasta aquí con el pequeño Joe, ven cómo éste entra en pánico, salta del coche y huye como una flecha hacia el bosque cercano.

El encuentro con Caleb Gist

El grupo llega a la plantación hacia las cinco de la tarde del típico día de verano, cálido y húmedo. Caleb, al tanto de su llegada inminente, les espera en la casa. En la puerta principal se encuentran con un hombre negro de edad, vestido con un anticuado atuendo de mayordomo, que les invita educadamente a pasar a la casa. Con voz grave, dice que "*El amo Caleb les está esperando en la veranda negra. Por favor, sean tan amables de seguirme*".

Caleb Gist saluda al grupo. Es un hombre alto y de piel morena; viste ropa de montar blanca y un poco desgastada. Resulta atractivo, pero de una manera poco recomendable. Sus ojos son oscuros y brillantes y su ademán es el de alguien acostumbrado a dar órdenes.

—*Bienvenidos a la plantación* —dice con una elegante inclinación; les estrecha una mano que recuerda a un pez muerto—.



La plantación

1. A Walterboro
2. Río Edisto
3. Embarcadero
4. Pantano
5. La mansión
6. Edificios anejos
7. La casa de Joe
8. Camino en desuso
9. Poblado de los aparceros
10. Campos de cultivo
11. Senda secreta
12. Choza del hombre serpiente
13. Camino transitado
14. Claro
15. Altar

Albert, hermano, ha pasado mucho tiempo —el profesor Gist responde con una leve inclinación.

Si los investigadores son educados y no se muestran como una amenaza, Caleb dice: "*Por favor, hermano, preséntame a tus acompañantes*".

Si los investigadores actúan con hostilidad y malos modos, o si alguno de ellos da muestras de ir armado, Caleb se inclina de nuevo y sonríe: "*La policía ya está ocupándose de los asuntos de la plantación, caballeros, así que espero que no haya ningún problema; el sheriff tiende a mostrarse muy severo con los disparos innecesarios en su jurisdicción*".



NOMBRE Y APELLIDOS: BEN
EDAD: 64 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: mayordomo de la mansión

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

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Anticiparse a Caleb 75%, Compostura 80%, Cortesía 81%, Servir 77%.



NOMBRE Y APELLIDOS: BESS
EDAD: 60 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: ama de llaves

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

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Colt automática .45 55%, daño 1D10 + 2.
  Sartén de hierro 40%, daño 1D8 + bd.
- Habilidades: Charlatanería 45%, Ciencias ocultas 20%, Cocina casera sureña 60%, Descubrir 55%, Discreción 75%, Escuchar 50%, Ocultarse 75%, Primeros auxilios 65%, Saltar 65%.

La casa de Caleb

Sólo cuatro personas habitan la decadente mansión Gist: Caleb y sus tres sirvientes. Hasta hace bien poco había una quinta persona más: el anciano hombre serpiente ocupaba una habitación en la planta de arriba que ahora permanece cerrada. Sabiendo que la llegada de los investigadores era inminente, el hombre serpiente se ha retirado al pantano. Pero aún pueden hallarse indicios de su presencia en la mansión. La encargada de mantener en funcionamiento la destartalada mansión es la vieja Bess: cocinera, costurera y ama de llaves. Bess es una anciana señora negra que antaño fue la niñera de Albert y Caleb. Su actitud hacia ambos no es servil; de hecho aún los trata como a los niños que una vez crió. Le llaman tía Bess. Si entablan conversación con ella, Bess obsequia al grupo con historias sobre la infancia de Albert y Caleb ("*Albert era tranquilo; Caleb siempre estaba metido en algún follón*"). Con el paso de los años, Bess es más fiel a Caleb que a Albert, y le cuenta directamente a él todo lo que ve u oye. Es demasiado mayor para ejercer cualquier tipo de violencia, aunque es capaz de cocinar un plato peligrosamente envenenado si se lo piden.

La doncella, Elly, es joven y muy guapa. Parece inopinadamente autoritaria y segura para ser una mujer negra de su posición. El profesor Gist destaca que debe tratarse de una reciente incorporación a la casa. Winsworthy comenta con sarcasmo algo sobre "*caballeros sureños y sus doncellas negras*".

Las tareas de Elly como doncella no son especialmente agotadoras, y las acepta en espera del momento en que el poder de Yig les permita a todos deshacerse de sus cargas terrenales para vivir, amar y morir cumpliendo la voluntad del primigenio. Caleb Gist es extremadamente celoso con la chica y le ha advertido que no intente ninguno de sus trucos con los invitados.

EL FILTRO DE AMOR DE ELLY

SE tarda 1 hora en preparar esta poción, que cuesta 2 puntos de magia. Es prácticamente insípida (POD x 1 para percibir un sutil sabor a menta amarga) y puede combinarse con cualquier bebida. Si la ingiere un hombre (no surte efecto en las mujeres), la víctima se vuelve más susceptible a los encantos de la primera mujer que vea. Tanto si pretende cautivar a la víctima como si no, la mujer debe hacer una tirada de POD x 5 o menos. Si tiene éxito, el hombre queda completamente prendado de la mujer durante los próximos 1D6 + 1 días. Durante ese tiempo, el hombre se siente completamente enamorado de ella; tanto, que hace casi cualquier cosa que ella pide, excepto aquellas que supongan que ambos no vuelvan a verse o que produzcan daño al hombre (*Ejemplo: la orden "vete y muérete"* no será obedecida). Si se le manipula adecuadamente, el personaje puede llegar a actuar en contra de sus amigos Sin embargo, cualquier episodio de locura, temporal o permanente, neutraliza los efectos del filtro de amor.

Elly trata de seducir a uno o más de ellos, con mayor o menor empeño, dependiendo de la amenaza que supongan, pero no sigue las órdenes de Caleb. Es una mujer orgullosa y tiene total libertad, además de un rango similar al suyo dentro de la secta. Si los investigadores se limitan a leer libros, los considera inofensivos. Si hieren a Caleb o a otro sectario, o si se muestran capaces de utilizar magia, los ve como una amenaza bastante más seria.

Elly siempre lleva encima una navaja (daño 1D3) y escondida en algún lugar entre sus ropas acecha una pequeña y mortal serpiente de coral. También tiene conocimientos mágicos. Los lugareños tienen más miedo de Elly que de Caleb o de Rafe Bodeen.

Sus pociones y remedios hacen de Elly una buena sanadora. También puede preparar venenos letales y poderosos filtros de amor (ver cuadro). Si está convencida de que un investigador puede ser una seria amenaza durante la Noche de Yig, puede intentar darle uno de esos filtros. Procura seducirlo o ganarse su confianza para propiciar una situación relajada en la que ofrecerle el brebaje.

El cuarto habitante de la casa es el Viejo Ben, el anciano mayordomo negro que recibió a los investigadores a su llegada. Es un hombre tranquilo y solemne, y ha estado con la familia tanto tiempo como Bess. Aunque está cuerdo, el Viejo Ben está acostumbrado a los chanchullos ocultistas que acontecen en la plantación y, de hecho, es un iniciado en el culto de Yig. Si los investigadores se encuentran en una situación desesperada, Ben puede ayudarles a salir de la plantación en vez de permitir que los maten ante sus narices. Sin embargo, nunca traicionaría directamente a Caleb y es demasiado débil como para resultar de ayuda en una refriega.

Comienza la investigación

El mayordomo y la doncella se ocupan del equipaje del grupo, lo cual incluye también las pequeñas maletas del profesor Gist y de Winsworthy. En la planta de arriba hay varias habitaciones; en todas de ellas huele a humedad y no están muy bien conservadas. Albert ocupa la habitación de siempre y la comparte con Winsworthy, dejando a los investigadores elegir entre las dos que quedan libres.

Hay un par de horas muertas antes de que anochezca y se sirva la cena, y quizá los investigadores están por la labor de ponerse a husmear de inmediato. Sin embargo, Caleb hace lo posible para distraerles. Primero interpreta el papel del amable anfitrión y luego les ofrece una visita guiada por la plantación.

A los investigadores que rechazan la oferta se les permite rondar por donde quieran, pero los aparceros sectarios no quitan ojo a sus movimientos.

¿Una visita guiada?

Caleb ofrece a los investigadores un refresco (té helado o julepe de menta, según los gustos de los visitantes) y luego se ofrece a mostrarles la plantación. Sonríe: "*Después de todo, han hecho ustedes más de 1.500 km sólo para poder ver una auténtica plantación sureña*". Si la educación de los investigadores les lleva a aceptar la invitación, Caleb les hace perder tanto tiempo como puede. Durante la visita, Caleb explica que prácticamente todos los trabajos de la plantación siguen haciéndose a mano: ordeñar vacas, batir mantequilla, recoger algodón, alimentar al ganado, cortar leña. "*Teñimos nuestro propio cuero, nosotros mismos herramos a las mulas, molemos nuestra polenta y fabricamos nuestro propio jabón: la plantación es una empresa totalmente autosuficiente*". Lo que no dice es que en ese momento la empresa está prácticamente en bancarrota. Señala con orgullo el molino de viento y dice que él mandó construirlo durante el periodo de prosperidad de la Gran Guerra. El molino bombea agua hasta la casa y los cobertizos, pero no a las casas de los aparceros. Los investigadores visitan la mayoría de los campos de algodón y los deteriorados edificios de la granja; están bastante aburridos, y esa es precisamente la intención de Caleb.

En algún momento durante la visita, los investigadores reparan en el viejo camino de tierra que se dirige hacia el pantano. Si preguntan por el camino, que parece estar en buen estado, Caleb responde: *—Lleva hasta un viejo embarcadero, en el río, pero ya no se usa y está cubierto de vegetación. El pantano reclama rápidamente lo que le pertenece.*

Advierte a los investigadores que deben mantenerse lejos del pantano: "*Serpientes y caimanes, ya saben*".

Exploraciones privadas

Si los investigadores salen por su cuenta, están vigilados en todo momento. En la casa los tres sirvientes negros no les pierden de vista, mientras que fuera, los aparceros/sectarios van tras sus pasos. Los investigadores pueden elegir si investigan "La casa", "El poblado de aparceros" o "El pantano".

La casa

Todas las habitaciones de la planta de abajo están bien amuebladas, pero en la mayoría de ellas no hay nada que resulte interesante para la investigación. El estudio, sin embargo, está repleto de diarios y libros de generaciones de estudiosos miembros de la familia Gist. Es difícil leer algunos títulos si no se les examina muy de cerca, y los pocos que los investigadores pueden ver a simple vista tratan en su mayor parte sobre agricultura, caza y pesca. También hay una nutrida selección de novelas escritas por destacados autores de finales del siglo XIX.

El estudio es el primer lugar que quiere examinar el profesor Gist. Si alguien le acompaña, ve cómo el profesor va directamente a la zona más apartada del estudio y empieza a estudiar detenidamente los libros de una balda en particular. Busca cuidadosamente, hojeando todas las páginas de cada uno de los libros. Cuando termina parece disgustado y, si su hermano se halla presente, dice: "*Bueno, veo que mantienes intacta nuestra colección, Caleb*". Se sienta en uno de los destartalados sillones y piensa en silencio durante un instante.

El profesor Gist está contrariado porque las descripciones que dio Joe sobre las prácticas mágicas que se llevan a cabo en la plantación habían alimentado sus expectativas. Esperaba encontrar un libro nuevo, quizá varios, que pudieran explicar las descripciones de Joe, pero no es así.

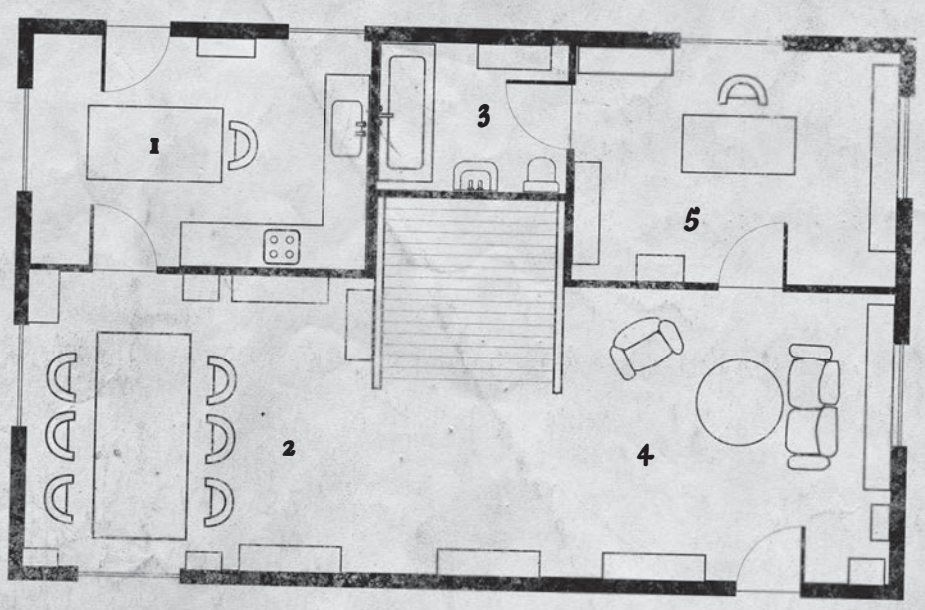
Los libros que interesan a Albert tienen cubiertas similares y tienen un título llamativo: *Minutas de la Sociedad Agrícola del condado de Colleton*; abarcan varios años. Si un investigador supera una tirada de **Descubrir**, se percata de que las cubiertas no ajustan bien las páginas. Al mirar el interior es fácil darse cuenta de que el contenido de los libros no se corresponde con sus títulos. Si Albert, Winsworthy o algún investigador empieza a leer alguno de estos libros en presencia de Caleb, este se acerca y se lleva los otros cuatro libros a su habitación. De lo contrario, Caleb no les presta atención. Para más detalles sobre estos libros, consulta en la páginas 64-65 "La biblioteca de los Gist".

Los libros de Findley Gist

- Una traducción hecha por Findley Gist de *El culto de Kukulcan*, del padre Juan Martín.
- El trabajo original del padre Martín, en español.
- Un volumen marrón sin título. Sobre la primera página hay algo escrito con la letra grande y cursiva de Findley: *Papa Shapo*.
- Otro volumen marrón y sin título. Se trata de la segunda parte del *Papa Shapo*.
- Un diario sobre ciertos experimentos llevados a cabo hace 100 años por Findley Gist. Los experimentos son tan horribles que leer este libro supone la pérdida de 1 punto de Cordura.

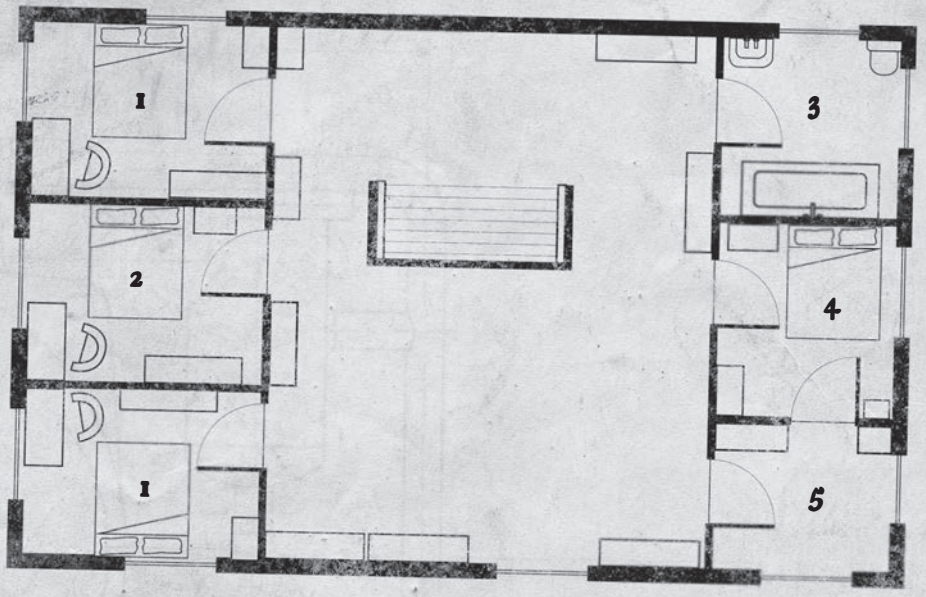
En la pág. 64-65 se detalla cada uno de estos volúmenes y los hechizos que contienen.

La casa



Planta baja

1. Cocina
2. Comedor
3. Baño
4. Salón
5. Estudio



Primera planta

1. Dormitorio vacío
2. Gist y Winsworthy
3. Baño
4. Dormitorio de Caleb
5. Habitación cerrada

Primera planta

La única estancia que tiene algo extraño en la planta de arriba es el antiguo cuarto del hombre serpiente, que ahora está vacío y cerrado con llave. En cuanto supo de la llegada de los investigadores, Caleb le pidió que se fuera de manera temporal a una choza perdida en el pantano.

Si los investigadores intentan entrar en esta habitación deben superar una tirada de **Cerrajería** o **Mecánica** para abrir la puerta haciendo el menor ruido posible. Si todo lo demás falla, es posible echar la puerta abajo (FUE 9).

Una vez dentro, los investigadores se topan con un olor tóxico; con una tirada de **Biología** o **EDU × 1** es posible identificarlo como reptiliano. El olor es molesto y bastante fuerte, y recuerda al de la casa de las serpientes del zoológico. Si los investigadores entran por la noche, solo la luz de las estrellas que entra por la ventana ilumina la estancia. En un rincón hay algo agazapado, una forma extraña y baja, demasiado ancha y baja como para tratarse de un ser humano. En realidad se trata de un amasijo de ropa de cama. El guardián puede pedir tiradas de **Descubrir**. Quienes fallan no saben a ciencia cierta a qué corresponde esa forma. Si el guardián inicia una cuenta atrás en este momento, puede que uno o más investigadores, presos del pánico, abran fuego contra ella. Por el contrario, si se comunican mediante susurros, los personajes que pasan la tirada pueden calmar a sus compañeros.

La biblioteca de los Gist

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

CULTU KUKULCANOS (*El culto de Kukulcan*), *en español, por el padre Juan Martín, siglo XVI*. Unas tapas falsas donde puede leerse *Minutas de la Sociedad Agrícola del condado de Colleton* protegen este raro volumen de miradas indiscretas. Pocas copias de *El culto* perviven. Describe detalladamente esta religión de los pueblos primitivos de Centroamérica. Martín fue uno de los primeros misioneros franciscanos que llegaron al Nuevo Mundo. Durante sus intentos de convertir a los indios, hizo un estudio de su culto al dios serpiente Kukulcan (Yig). Aunque el buen padre rechazaba las prácticas de los indios por ser "*obra del demonio*", era un agudo observador. El último capítulo del libro recoge, palabra por palabra, las liturgias de Kukulcan.

Pérdida de Cordura 1D6/1D8, +6 a Mitos de Cthulhu, 23 semanas.

Hechizos: Llamar/Expulsar a Kukulcan, Cántico de protección, Atar a una serpiente, Contactar con Kukulcan, Enviar serpiente sagrada, Convocar/Atar a un hijo de Kukulcan. Posiblemente uno de los hechizos resulte defectuoso.

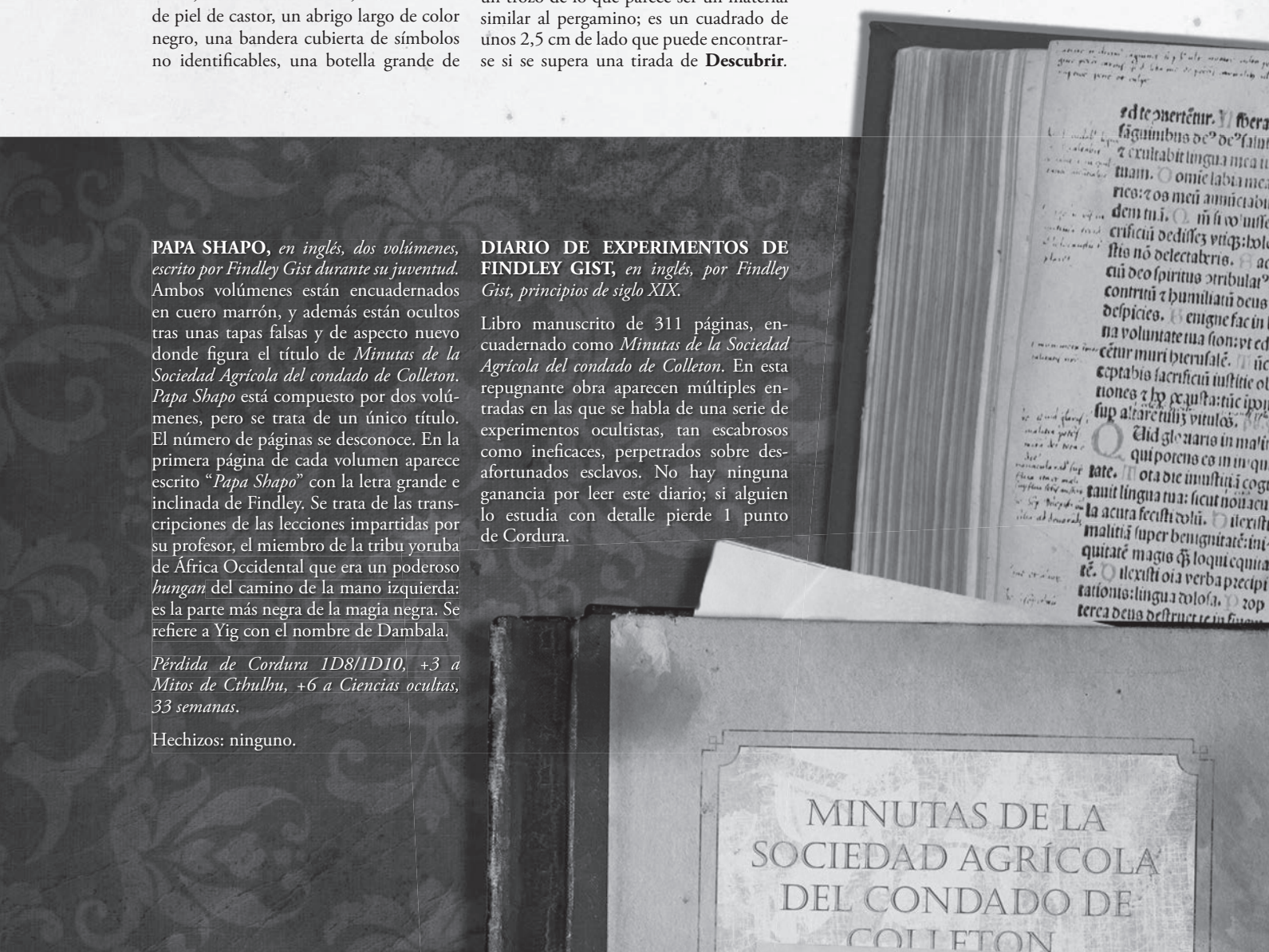
CULT OF KUKULCAN (*El culto de Kukulcan*), *en inglés, traducido por Findley Gist muy recientemente*. Libro manuscrito de 264 páginas sin numerar. También está oculto tras unas tapas falsas que presentan el título de *Minutas de la Sociedad Agrícola del condado de Colleton*. La traducción de Findley es demasiado rígida y literal, por lo que resulta inferior al original en todos los aspectos. Los hechizos están subrayados y en los márgenes hay una anotación que dice "*igual que Papa*".

Pérdida de Cordura 1D6/1D8, +4 a Mitos de Cthulhu, 22 semanas.

Hechizos: Llamar/Expulsar a Kukulcan, Cántico de protección, Atar a una serpiente, Contactar con Kukulcan, Enviar serpiente sagrada, Convocar/Atar a un hijo de Kukulcan. Otros hechizos menores, como Bendecir comida, están repartidos por todo el libro; algunos de ellos aparecen de forma tan lacónica que resulta imposible traducirlos.

Si la habitación está iluminada, los investigadores ven una cama de matrimonio (cuya ropa está hecha un ovillo en un rincón), un escritorio, una silla y un cofre. En el escritorio no hay nada interesante. El cofre no está cerrado; dentro hay hierbas medicinales, varios frascos de cristal que contienen pociones extrañas e inservibles, un cráneo humano, un sombrero de piel de castor, un abrigo largo de color negro, una bandera cubierta de símbolos no identificables, una botella grande de vino, un paquete de tabaco y un sable viejo y herrumbroso. Con una tirada de **Ciencias ocultas** es posible saber que estos objetos pueden emplearse en ceremonias *obeah* (este cofre pertenecía al antiguo hombre *obeah*, que fue echado por el hombre serpiente).

En el suelo, justo debajo de la puerta, hay un trozo de lo que parece ser un material similar al pergamino; es un cuadrado de unos 2,5 cm de lado que puede encontrarse si se supera una tirada de **Descubrir**. Está tieso y arrugado, y si lo doblan o lo manipulan con fuerza, se rompe en fragmentos diminutos. Se trata de piel de serpiente, pero esto sólo es posible saberlo con una tirada de **Biología** o de **EDU × 1**. Si se pasa una tirada de **Mitos de Cthulhu**, es posible identificar el material como piel de hombre serpiente.



PAPA SHAPO, *en inglés, dos volúmenes, escrito por Findley Gist durante su juventud.* Ambos volúmenes están encuadernados en cuero marrón, y además están ocultos tras unas tapas falsas y de aspecto nuevo donde figura el título de *Minutas de la Sociedad Agrícola del condado de Colleton*. *Papa Shapo* está compuesto por dos volúmenes, pero se trata de un único título. El número de páginas se desconoce. En la primera página de cada volumen aparece escrito "*Papa Shapo*" con la letra grande e inclinada de Findley. Se trata de las transcripciones de las lecciones impartidas por su profesor, el miembro de la tribu yoruba de África Occidental que era un poderoso *hungan* del camino de la mano izquierda: es la parte más negra de la magia negra. Se refiere a Yig con el nombre de Dambala.

Pérdida de Cordura 1D8/1D10, +3 a Mitos de Cthulhu, +6 a Ciencias ocultas, 33 semanas.

Hechizos: ninguno.

DIARIO DE EXPERIMENTOS DE FINDLEY GIST, *en inglés, por Findley Gist, principios de siglo XIX.*

Libro manuscrito de 311 páginas, encuadernado como *Minutas de la Sociedad Agrícola del condado de Colleton*. En esta repugnante obra aparecen múltiples entradas en las que se habla de una serie de experimentos ocultistas, tan escabrosos como ineficaces, perpetrados sobre desafortunados esclavos. No hay ninguna ganancia por leer este diario; si alguien lo estudia con detalle pierde 1 punto de Cordura.

NUEVOS HECHIZOS

LOS libros antes comentados contienen los siguientes hechizos, que se presentan con ligeras variaciones entre sí.

ATAR A UNA SERPIENTE*

El lanzador puede hipnotizar a una serpiente y darle órdenes que el animal pueda cumplir, como por ejemplo moverse y morder. Elly usa este hechizo para crear sus serpientes encantadas.

Para llevar a cabo este hechizo, el realizador debe tener la serpiente a la vista. Debe enfrentar su POD al POD de la serpiente en la "Tabla de resistencia". Realizar el hechizo cuesta 1 punto de Cordura y un número de puntos de magia igual al TAM x 2 de la serpiente. Una vez la serpiente está encantada, sigue las órdenes que el realizador le da mentalmente siempre que éste pueda ver a la serpiente. Si cumple las órdenes y no recibe ninguna más, la serpiente vuelve a su actividad normal hasta que recibe nuevas instrucciones. La duración de la obediencia es de tantas horas como puntos de magia se gastaron. El hechizo puede lanzarse varias veces o sobre diferentes serpientes; de esta manera, puede prepararse un grupo de animales que ayuden al realizador a cumplir sus propósitos.

ENVIAR SERPIENTE SAGRADA DE YIG/DAMBALA/KUKULCAN

Este hechizo solo puede realizarse en una zona consagrada a Yig por uno de sus sacerdotes. Durante la ejecución deben repetirse varias veces en voz alta las acciones, la descripción y el nombre, si se conocen, del objetivo. El proceso tiene un coste para el realizador de 1D4 puntos de Cordura y 9 puntos de magia. El hechizo transporta a la serpiente sagrada muy cerca del objetivo.

La serpiente aparece y ataca inmediatamente por orden de DES. La víctima es alcanzada automáticamente, a no ser que supere una tirada de **Suerte**. Si la serpiente sagrada falla, persigue a su víctima y ataca repetidamente. La víctima debe superar tiradas de **Esquivar** para librarse de las picaduras de la serpiente que, por otra parte, siempre tienen consecuencias fatales.

La serpiente sagrada siempre es un ejemplar enorme de alguna de las especies predominantes en la zona donde se encuentra la víctima. Por ejemplo, si ésta es atacada en la zona occidental de Norteamérica, la serpiente será una enorme cascabel. La serpiente sagrada siempre luce una gran luna creciente blanca en la cabeza. Aparte de esa marca y de su tamaño, la única característica especial de las serpientes sagradas es la virulencia de su veneno, cuya potencia mágica es suficiente como para matar a la víctima casi instantáneamente tras la mordedura.

LLAMAR/EXPULSAR A YIG/DAMBALA/KUKULCAN

Este peligroso y oscuro hechizo convoca a Yig, el padre de las serpientes. El hechizo sólo puede realizarse en una zona que resulte cómoda para las serpientes, como un pantano inhóspito, una selva o un desierto. Debe haber presentes varias serpientes (u hombres serpiente) y la suma de todos sus valores de POD debe ser al menos de 100. Este hechizo, tal y como aparece descrito, no requiere de ningún sacrificio humano. Realizar el hechizo cuesta 1D10 puntos de Cordura y 8 puntos de magia. Consulta las reglas específicas para este tipo de hechizos en la pág. 342 de *La llamada de Cthulhu*.

CÁNTICO DE PROTECCIÓN

El cántico descrito es una de las diversas variantes del mismo hechizo. Esta versión la usan habitualmente ciertas tribus indias del sudoeste norteamericano. Si se ejecuta adecuadamente, el cántico protege al realizador y su vivienda tanto de Yig como de los hijos de Yig.

Este salmo debe repetirse tres veces al día: una al amanecer o al despertarse, otra a mediodía y una vez más con la puesta de sol o al irse a dormir. Es necesario entonar el cántico durante unos tres minutos y gastar 4 puntos de magia. Si se hace con fe, el sujeto queda protegido del daño que pudiera causarle Yig o sus serpientes sagradas. Este hechizo no ofrece ninguna protección contra las serpientes normales, sean éstas salvajes o hayan sido encantadas por otro hechicero. Asimismo, tampoco protege contra los hombres serpiente.

---

* ***N. del t.:*** *en el libro básico de La llamada de Cthulhu podemos encontrar el hechizo "Atar a un animal", pero esa versión genérica funciona de manera distinta a este hechizo.*

El poblado de aparceros

Contemplar el poblado no es agradable. Perros famélicos y niños delgaduchos y descuidados observan desde las sombras. Resulta complicado hablar con sus habitantes. Muchos de los aparceros son sectarios y no desatinan al sospechar de los investigadores. Los que no lo son, evitan a los personajes por miedo a las represalias que la secta pueda adoptar. Es prácticamente imposible distinguir a los aparceros inocentes de aquellos que pertenecen a la malvada secta. Lo único que probablemente descubren es que el hombre *obeah* (el hombre serpiente) que antes vivía en la casa de la plantación se ha mudado recientemente a algún lugar del pantano. Al hablar sobre él, salta a la vista que ese individuo despierta un profundo miedo en todos los aparceros.

Ante la puerta de la choza de Joe, la de la puerta azul, hay cuatro aparceros hoscos; dos de ellos son blancos y los otros dos son negros. Todos están armados con escopetas del calibre 16 y tienen munición de sobra. Charlan con los investigadores, sobre todo si hay alguna mujer en el grupo, pero no les permiten mirar dentro de la cabaña: "*tenemos a unas malas personas ahí dentro, no se permiten las visitas*". Puedes consultar la descripción de estos tipos en la sección que hay en la pág. 36. Dentro de la choza está Cassy, la hermana de Joe. Está custodiada por tres serpientes cabeza de cobre (encantadas por Elly y Caleb) que acechan desde debajo de las tablas que componen el suelo. Se les ha ordenado morder a cualquier humano que pase por la puerta. Caleb ya ha liquidado a la madre de Joe.

Si Gran Rafe Bodeen, el conocido capataz y mano derecha de Caleb, sobrevivió al primer encuentro con los investigadores, se encuentra acechando por el poblado, fuertemente armado y preparado para la acción. Si ninguno de los investigadores ha llegado a ver realmente a Bodeen, con una tirada exitosa de **Escuchar** o de **Idea** logran identificar la voz de este hombre como la que escucharon discutir con el profesor Gist aquella noche en Arkham. Si les preguntan, tanto Bodeen como Caleb niegan que el capataz haya salido de la finca. Sin embargo, si Albert Gist está acompañando a los investigadores reconoce inmediatamente a Bodeen como el tipo con quien estuvo hablando en la puerta principal de su casa.

El pantano

Si los investigadores salen de la casa durante el día, se les permite moverse libremente por los alrededores. Descubren el viejo camino que se adentra en el pantano. Ya sea mientras transitan este camino o el otro, que está más transitado, con una tirada exitosa de **Descubrir** detectan un sendero apenas visible que llega hasta la choza del hombre serpiente.

El altar de Yig

Si los investigadores siguen el camino transitado hasta el final, adentrándose de nuevo en el pantano, llegan hasta un antiguo altar. Se trata de un enorme bloque de piedra de 1,5 m de alto que hace las veces de mesa. Está cubierto con símbolos desgastados que no se pueden identificar, pero que fueron tallados por humanos primitivos que ya adoraban hace miles de años a Yig. Es imposible reconocer o interpretar adecuadamente esos signos. La parte superior de la piedra está manchada de sangre seca; puede que sea humana o de animales, pero los investigadores no pueden distinguirlo (es sangre de animales). Con una tirada de **Mitos de Cthulhu** es posible interpretar que el altar está dedicado a Yig.

La guarida del hombre serpiente

En lo profundo del pantano se encuentra la guarida del hombre serpiente que, siguiendo los designios de Yig, ha venido hasta aquí para vengarse de la reina serpiente. Para llegar a este escondite es necesario asumir que se trata de una tarea lenta y penosa. Debido al terreno fangoso y a lo espeso de la maleza, es imposible moverse con rapidez por el pantano, excepto a través de sendas y caminos. Árboles enormes y deformes se pudren en las peligrosas charcas. El olor es repugnante. A lo lejos se escuchan inquietantes sonidos: el zumbido de grandes insectos, el gotear de agua espesa, el deslizar de una serpiente, el bramido grave de un caimán. ¿Cómo saber qué extraño enemigo acecha en la penumbra, a punto de aparecer?

También pueden surgir otras dificultadas. Quizá los horribles homúnculos de la reina serpiente han estado vigilando al solitario hombre serpiente y, si bien no están muy convencidos de atacarle, los investigadores (o algún PNJ que les acompañe) no les suscitan tantas dudas.

Si deciden atacar, lo hacen arrastrando a la víctima hacia sus túneles, donde se sienten más cómodos.

Si ocurre algo así, los demás investigadores pueden despedirse de su compañero y continuar investigando la guarida del hombre serpiente, o bien pueden adentrarse en el túnel hacia el templo-prisión de la hechicera reina serpiente (ver "El cubil de la reina", en la pág. 78). Los investigadores deben actuar con rapidez, pues el acceso al túnel se derrumba en 1D2 + 1 horas (lo cual se puede saber si se supera una tirada de **Geología** o de **INT × 1**).

Al acercarse más a la guarida del hombre serpiente, los investigadores ven una pequeña cabaña construida en lo alto de una ligera elevación rocosa que sobresale del pantano. Frente a la choza, en el centro de un círculo formado por piedras grandes, hay una fogata que arde generando mucho humo. Un individuo negro, el hombre *obeah*, está sentado frente al fuego, mirando fijamente las llamas. Lleva un abrigo negro sobre su torso desnudo, un sombrero de copa y de su cinturón cuelga un extraño martillo de metal; es algún tipo de arma: la porra de un hombre serpiente (ver pág. 71).

El hombre que ven los investigadores sentado frente al fuego no es más que una ilusión creada por el hechicero hombre serpiente que les observa desde algún lugar cercano, escondido tras un gran ciprés. Los investigadores pueden tener buenos motivos para sospechar del hombre *obeah* y deben decidir qué hacer: aproximarse y hablar con él o simplemente abrir fuego.

Si los investigadores disparan, el sacerdote ilusorio levanta lentamente su mirada del fuego, sonríe a los investigadores y se desvanece en el aire (el hombre serpiente ha hecho que la ilusión desaparezca). Dependiendo de cómo reaccionan los investigadores, el hombre serpiente puede o bien huir a través de la vegetación para protegerse en el pantano, o bien quedarse en la zona para espiar al grupo, o bien intentar lograr su ayuda para acabar con la malvada reina serpiente.

Si los investigadores se acercan abiertamente a la ilusión e intentan hablar con ella, se desvanece como se explicó antes, mientras que el hombre serpiente (bajo la apariencia del hombre *obeah*) aparece de detrás de su ciprés. Se dirige al grupo en un tono dominante, pero no hostil. Puede decidir si revela o no a los investigadores todo lo que está pasando en la plantación, o cuáles son los planes de Yig. En cualquier caso, es poco probable que cuente todo lo que sabe. Aunque puede creer que la ayuda de los investigadores es esencial, ni le gustan los humanos ni se fía de ellos. También es posible que revele su auténtica identidad.

Si los investigadores tienen oportunidad de echar un vistazo en la cabaña, pueden encontrar una bonita caja de metal, hecha de algún material raro y antiguo, y cerrada con un mecanismo de diseño peculiar. La caja mide unos 25 cm de largo y su perfil es triangular. Es resistente, pero no a prueba de balas (FUE 18). Dentro hay varias placas metálicas gruesas que están grabadas con inscripciones. Con una tirada de **Mitos de Cthulhu** es posible saber que se trata de libros de los hombres serpiente. Si algún investigador puede leer el lenguaje de esta raza, descubre que las placas son un detallado diario de observaciones científicas de varias culturas humanas de Norteamérica. Los estudios, realizados aparentemente durante los últimos cinco o diez años, están redactados con un tono ofensivamente desdeñoso.

Si el hombre serpiente tiene algún motivo para temer por su vida, puede llamar a varios hijos de Yig (mocasines de agua) que rodean amenazadores a los investigadores. Un enorme caimán, encantado por el hombre serpiente, también acecha por allí cerca, dispuesto a atacar en cuanto se lo ordene el hechicero. El hombre serpiente procura no matar a los investigadores si puede evitarlo: necesita su ayuda. Prefiere usar a sus ayudantes ofidios como amenaza y muestra de sus poderes.

Las acciones de Caleb

Si Caleb descubre de alguna manera que los investigadores están metiendo las narices en lo que ocurre allí, sobre todo si han forzado la entrada al dormitorio del hombre serpiente, les aborda pistola en mano y monta una escenita en la que finge sentirse moralmente ultrajado; dice a los ladrones que deben abandonar su propiedad en el plazo de una hora (o al amanecer); de lo contrario hará venir al sheriff.

EL CAIMÁN ENCANTADO

FUE 25	CON 20	TAM 24	POD 10	DES 8
Mov 6/8 nadando		-	-	PV 22

- Ataques: Mordisco 50%, daño 1D10 + 2D6.
  Coletazo 35%, daño 1D6 + 2D6.
- Armadura: 6 puntos de piel.
- Habilidades: Discreción 65%, Ocultarse 75%.

HABITANTES DEL PANTANO

EN términos generales, visitar los pantanos del Sur profundo en verano no resulta una experiencia agradable. Son desesperantes las hordas de insectos que pican y muerden: moscas, mosquitos, pulgas, garrapatas, ácaros, niguas, piojos y escorpiones. Si los investigadores se atreven a adentrarse en las aguas del pantano, lo harán bajo la amenaza de los caimanes y las picaduras de las sanguijuelas. Sin embargo, las amenazas naturales más serias del pantano son las abejas, las avispas y avispones, las arañas, las tortugas mordedoras y, por supuesto, las serpientes, en concreto las mocasines de agua, que son muy comunes en la zona.

Puede que al guardián le resulte de utilidad distraer a los investigadores con ataques menores ocasionales de alguna de esas criaturas, en lugar de castigarlos constantemente con ataques de serpientes y caimanes.

HABITANTES MENORES

Las nubes de mosquitos son una realidad cotidiana en ciertas zonas de Carolina del Sur. Cuando es necesario abrir las ventanas para aprovechar toda la brisa, las mosquiteras y mallas resultan imprescindibles. Los mosquitos son más que una simple molestia: en ocasiones transmiten la malaria y la fiebre amarilla. En los años 20 ambas enfermedades son tratables y raramente provocan la muerte. Sin embargo, una vez se ha contraído la malaria, esta puede volver a brotar. Si alguien enfermó una vez, sufre recaídas ocasionales, con fiebres y escalofríos, durante el resto de su vida.

Las garrapatas también son un problema. Pueden transmitir la fiebre moteada de las Montañas Rocosas, que puede ser fatal. Hay millones de otros insectos (moscas, pulgas, ácaros, piojos, niguas) que confabulan para amargar la vida a quienes allí habitan.

Para protegerse de todo lo anterior, en los pantanos es habitual llevar bastante ropa: camisa de algodón de manga larga, mono, botas y sombrero de paja. Si salen por la noche, las gentes de los pantanos se aplican pequeñas cantidades de queroseno en la piel que queda expuesta y cuando se sientan al pie de una hoguera eligen el lado hacia el que va el humo. También se usan remedios naturales, algunos bastante efectivos. Si los investigadores atraviesan alocadamente el pantano, tienen una pequeña posibilidad de encontrarse en medio de un enjambre de abejas, avispas o avispones. Si se sufren muchas picaduras de estos insectos, la situación es peligrosa y puede tornarse fatal.

Dos tipos de arañas venenosas acechan en el pantano: la reclusa parda y la viuda negra. Esta última, que presenta en el abdomen un dibujo que se parece a un reloj de arena rojo, es una amenaza Su picadura provoca graves síntomas y posiblemente la muerte. La picadura de la reclusa parda, aunque no suele ser tan mortal, es capaz de incapacitar a una persona durante un par de semanas.

La picadura del escorpión de pantano es dolorosa, pero no letal. Estos animales tienden a esconderse en la ropa, el calzado y las camas. Los investigadores deberían cerciorarse de que no hay escorpiones antes de meterse en la cama, calzarse o ponerse alguna prenda. Si no toman precauciones, puede que eso les suponga una dolorosa picadura.

Las sanguijuelas viven en el agua y se enganchan a las partes de piel expuesta de quienes lo vadean o nadan en él. Si un investigador se quita la sanguijuela tirando de ella, se hará una herida pequeña pero asquerosa. La manera tradicional de quitarlas consiste en quemar la sanguijuela con una cerilla.

A priori, las criaturas más peligrosas del pantano son los caimanes, pero normalmente no atacan a humanos adultos. Los niños y los perros sí corren cierto peligro. El hombre serpiente ha encantado un caimán y puede enviarlo contra los intrusos.

Es habitual que las tortugas mordedoras tengan cubierto el caparazón con brotes del pantano, por lo que son difíciles de ver. Muerden aquellos pies, manos y dedos que caen al alcance de su pico. No es raro que logren arrancar un dedo de un bocado, mientras que un caimán de los grandes puede cercenar una mano a la altura de la muñeca.

El guardián debería dar a los investigadores la oportunidad de pensar una buena excusa para su comportamiento. Si no se les ocurre nada, el profesor Gist (si está presente) dice que oyeron ruido en la habitación y pensaron que algo iba mal. Caleb deja pasar el asunto a regañadientes, pero advierte a los investigadores que no admitirá futuras salidas de tono. Dado que Caleb no quiere tener ningún problema con las autoridades, no disparará a no ser que le disparen a él. Sin embargo, si llega a herir o matar a un investigador, no se presentan cargos contra él. Después de todo, no es más que un hombre defendiendo su propiedad.

La mañana siguiente a la llegada de los investigadores, Caleb empieza a tratar de convencer al profesor Gist y a éstos para que se vayan por las buenas. Si algún investigador asegura que se irán antes del anochecer se calma. Si no, la calidez de su hospitalidad sureña se enfría al instante. Esta actitud debería dejar claro a los investigadores que la funesta velada de hechicería que mencionó Joe va a ser esta misma noche.

Durante el desayuno Caleb afirma que los investigadores disfrutarían mucho más de los monumentos históricos de Charleston que de "*esta granja pantanosa*" y les sugiere que no tarden en irse. Si rechazan la propuesta, sale de la casa a grandes zancadas: "*Perdónenme, pero hay gente que tiene que trabajar*". Si los investigadores le siguen, ven cómo se dirige hacia el pantano.

Cuando regresa a mediodía y ve que los investigadores aún no se han marchado, Caleb, lanzando una clara indirecta, comenta algo sobre la inutilidad de malgastar comida y alojamiento en "*advenedizos*"*. Plantea sarcásticamente su interés sobre las fuentes de ingresos de sus invitados, sobre todo las de aquellos que visten ropas elegantes o caras. Se da por hecho que los investigadores no conocen lo que el profesor llama "*las zafias maneras*" de su hermano.

Las acciones de Elly

Si Elly sorprende a los investigadores entrando al dormitorio del hombre serpiente (con una tirada de **Escuchar**), intenta acercarse a ellos con **Discreción**. Si los investigadores superan una tirada de **Escuchar**, oyen los pasos de Elly en las escaleras. Si hacen caso omiso de la doncella, que les pide que dejen lo que están haciendo, o si la amenazan, Elly se asoma a la ventana más cercana y pide ayuda; una ayuda que llega pronto en forma de 1D6 aparceros inquietos e inesperadamente bien armados (consulta su descripción en la pág. 53). La mujer no duda en preguntar a cualquiera que sorprenda haciendo algo sospechoso.

Cuando empieza a desconfiar de los visitantes, Elly intenta aislar a un investigador varón (o a Winsworthy) y, entre propuestas eróticas, procura engañarle para que tome una de sus pociones de amor. Sabe que no es buena idea tratar con Albert, así que con él no intenta nada.

Para despejar las dudas que pueda tener su víctima, Elly comparte el filtro con él, pues no surte ningún efecto en las mujeres. Otra posibilidad es que, con ayuda de Bess, ponga el bebedizo en la limonada o en algún plato de la comida. Si tiene éxito, ordena a su hombre que permanezca dentro de la casa esa noche e insiste en que intente forzar a sus amigos para que también se queden.

Si el investigador se libra del filtro y vuelve con el grupo, Elly le deja ir, pero volverá a intentarlo más tarde con otra víctima cuando se presente la ocasión.

Si Elly se percata de que los investigadores hablan sobre magia o mencionan a Yig por su nombre, llega a la conclusión de que están allí para interferir en los planes, por lo que redobla sus esfuerzos, sin importarle los deseos de Caleb. Cuando aparece la oportunidad, intenta atraer a un investigador varón a su habitación, sorprendentemente grande y lujosa. Una vez allí trata de hacer lo posible para que el investigador beba el filtro de amor.

Las acciones del hombre serpiente

Al igual que los investigadores, el hombre serpiente ha sido atraído hasta aquí por Yig para cumplir los designios del primigenio. El hombre serpiente sabe que si él o los investigadores tratan de huir, Yig hará todo lo posible por destruirlos. Los investigadores se ven obligados a retroceder por los hijos de Yig, que aparecen por doquier para bloquearles el paso. Los caimanes atacan si el dios se lo ordena e incluso el hombre serpiente trata de detenerlos. Si todo lo demás falla, los investigadores son de pronto atacados por multitud de serpientes venenosas (ver pág. 38-41) que surgen sin cesar del suelo, de entre los asientos y del fondo del coche de Winsworthy. Incluso si algunos logran escapar de la plantación, la ira de Yig les persigue, por lo que se ven obligados a vivir en alguna parte del mundo donde no exista ninguna serpiente en absoluto (¿Groenlandia, la Antártida?).

A no ser que alguno de los investigadores haya recibido la visita de un mensajero de Yig, es muy improbable que sospechen por qué están aquí. Muy posiblemente su objetivo es detener el sacrificio de una jovencita, y su principal sospechoso es el hombre serpiente bajo el disfraz del hombre *obeah*. Éste, en algún momento, probablemente se ve obligado a reunirse con ellos y explicarles la situación. Podría ocurrir en la choza del hombre serpiente o, si ese encuentro no sale bien, es el hombre serpiente quien sale al encuentro de los investigadores por los alrededores

** **N. del t.:** en el original, "carpetbaggers". Así es como se llamaba de manera despectiva a los Yankees que, tras la Guerra de Secesión, envolvieron todas sus pertenencias en alfombras y se trasladaron al Sur para sacar provecho de la debilidad económica del momento.*

de la plantación, o incluso en la mansión. En cualquier caso, lo hace de manera que el encuentro permanezca en secreto tanto para Caleb como para Elly. Albert Gist y Winsworthy pueden estar al corriente.

Sácale el jugo a este encuentro. El hombre *obeah* impone respeto por sí mismo y, si los investigadores sospechan que puede tratarse de un hombre serpiente, la tensión de la escena puede ser mucho mayor. Ten en cuenta que, en la mayor parte de aspectos, el hombre serpiente es bastante superior a los mamíferos humanos con los que se mezcla. Su mero olor le ofende; se trata de un aroma mucho más penetrante que el ligero olor a reptil que le rodea. Es mucho más inteligente, más educado, tiene infinitamente más experiencia y es, en definitiva, el producto de una civilización que ha perdurado durante millones de años. Sus actos y su actitud hacia los humanos son similares a la que tendría el intolerante Winsworthy si de repente se viera obligado a sentarse y tratar con un grupo de aparceros negros analfabetos.

El hombre serpiente cuenta a los investigadores sólo lo que cree que necesitan saber para cumplir su cometido, nada más. No confía en ellos en absoluto y no le importa lo que pueda llegar a pasarles. Sólo los necesita para completar cierta tarea encomendada por Yig. Ante el primer atisbo de traición por parte de los investigadores,

LOS HOMBRES SERPIENTE

LOS hombres serpiente han sido enemigos de la raza humana desde el Pleistoceno, cuando confabulaban activamente contra el reino humano de Valusia. Ya entonces se sabía que utilizaban medios sobrenaturales para ocultar su auténtica apariencia, tomando la forma de hombres para infiltrarse en la sociedad humana. Muchos de esos hombres serpientes ocupaban puestos de sacerdotes y se servían de su posición para procurar introducir el culto de su oscuro dios serpiente entre la cultura de los mamíferos. Aunque los humanos pensaban que los disfraces de los hombres serpiente tenían su origen en la hechicería, se trataba realmente de una forma de hipnosis natural característica esta especie, ampliamente entrenada y potenciada con magia. Esta habilidad era tan poderosa que en una ocasión un auténtico hombre serpiente gobernó en Valusia bajo la forma de rey humano. Se sabe que existen varias maneras de proyectar este tipo de ilusiones.

En el último siglo y medio, muchos antiguos hombres serpiente han despertado de su hibernación, larga como una era de tiempo, y ahora se están infiltrando en la sociedad humana. Es posible que su reaparición tenga algo que ver con las profecías que se recogen en los Manuscritos pnakóticos y que se repiten en El Necronomicón:

"Cuando lleguen los últimos problemas, incluso las grandes serpientes saldrán arrastrándose desde sus cubiles subterráneos...".

Los hombres serpiente interpretaron durante largo tiempo esta profecía como el regreso al poder de la raza de ofidios. La mayoría de hombres serpiente que aún viven siguen creyendo en esta interpretación y trabajan para que se cumpla.

LA PORRA DEL HOMBRE SERPIENTE

Esta curiosa arma cuelga del cinturón del hombre *obeah* y no queda encubierta por la ilusión. Está fabricada con una extraña aleación y tiene una curvatura peculiar, pero que se adapta perfectamente a la anatomía del brazo y hombro de los hombres serpiente.

Los hombres serpiente degenerados que viven en Gran Bretaña (y puede que en otros sitios) aún utilizan esta arma, aunque sus versiones son más primitivas e incluyen cabezas de piedra y mangos de madera.

Esta especie de martillos, si se usan como armas y con la destreza necesaria, infligen 1D8 + 2 puntos de daño, con la posibilidad de empalar. Blandir esta arma es algo que resulta complicado a los humanos. Su peso y equilibrio son extraños y para usarlo con precisión hay que hacer un raro giro lateral. La habilidad inicial de un investigador que no está habituado a este tipo de arma es la mitad de lo que tiene en la habilidad de Palo grande (para más información, consulta la pág. 65 de *La llamada de Cthulhu*). Como ocurre con cualquier otra arma, la habilidad de un investigador con ella puede mejorar con la experiencia.

en cuanto se presenta la oportunidad los mata o escapa. Su mordedura venenosa es rápida y mortal, y los investigadores agresivos quizá necesitan que les recuerden lo peligroso que es este individuo. El veneno del hombre serpiente mata casi instantáneamente y puede morder con mucha más rapidez que la necesaria para desenfundar una pistola.

En el cara a cara con los investigadores, el hombre serpiente les cuenta lo que hay que hacer. En algún momento los personajes se percatan de su verdadera silueta serpentina, o quizá él hace desaparecer momentáneamente la ilusión, revelando su auténtica apariencia. Quizá le basta con sacar una larga lengua bífida. Si cualquiera de estas posibilidades logra sorprender lo suficiente a los investigadores, quienes lo presencian sufren una pérdida de 0/1D3 puntos de Cordura.

El hombre serpiente les cuenta que han sido atraídos hasta allí por Yig de manera que puedan llevar a cabo una tarea para él. Bajo los pantanos, en un templo largamente sepultado, vive una antigua hechicera, una mujer serpiente. Durante tiempo inmemorial ha habitado aquí, en una zona consagrada a Yig y, presa de la avaricia, ha absorbido las energías mágicas generadas mediante los rituales y ceremonias que se suponían destinadas a Yig. El primigenio quiere que esa criatura reciba su castigo y, desde el punto de vista del hombre serpiente, la única opción de los investigadores consiste en cooperar con el dios.

El plan del hombre serpiente: los investigadores deben encontrar la guarida de la hechicera y matarla, les dice. Probablemente resulte imposible localizarla hasta que empiece la ceremonia. El hombre serpiente explica que los agujeros del diablo, de los que los investigadores pueden haber oído hablar, están provocados por los sirvientes de esta criatura, que, atraídos por el retumbar rítmico de las ceremonias de Yig, escarban hacia la superficie para atrapar a sectarios desprevenidos y llevarlos ante su malvada ama. Cuenta también a los investigadores que, a no ser que logren convencer a Caleb de que son sectarios activos de Yig (lo cual resulta muy poco probable a estas alturas), deberán acercarse sigilosamente hasta la ceremonia una vez ésta haya empezado para echar un vistazo desde fuera. Si consiguen las ropas adecuadas, pueden hacerse pasar por aparceros blancos, miembros marginales de la secta. Asistirán más de 150 fieles y los investigadores no deberían tener dificultades para confundirse con la multitud. Cuando vean abrirse uno de los agujeros del diablo deberán abalanzarse sobre él para seguirlo y encontrar así a la hechicera y matarla. Si los investigadores muestran cierta preocupación sobre la chica que va a ser sacrificada, el hombre serpiente les asegura que él no permitirá que eso ocurra (esto es mentira; lo ha planeado todo y espera con impaciencia ese momento para disfrutarlo a modo de venganza por todo el tiempo que ha tenido que pasar entre los humanos que tanto odia). Deja muy claro que escapar resulta prácticamente imposible y que interrumpir la ceremonia sólo serviría para despertar la ira de Yig, lo que supone un desastre casi seguro.

Los secretos del hombre serpiente: no cuenta a los investigadores que la hechicera subterránea es de un tamaño gigantesco, ni tampoco les da ninguna pista sobre sus enormes poderes mágicos. Aunque les hace creer que deben matar a la criatura, está convencido de que serán incapaces de lograrlo. El verdadero propósito del ataque de los investigadores es distraer la atención de la malvada hechicera para permitir que la energía mágica de la ceremonia que se estará celebrando sobre sus cabezas pueda ser usada por Yig para entrar en este plano. Será suficiente con distraer a la reina durante tres asaltos para que la energía acumulada permita la llegada de Yig, que no dudará en entrar a este mundo. Entonces el dios buscará a la reina y se cobrará venganza con sus propias manos. Aunque al hombre serpiente le da igual lo que ocurra con los investigadores, la llegada de Yig al subsuelo puede ser la única posibilidad de supervivencia de éstos.

Cuando haya transcurrido una hora de ceremonia, Yig podrá aparecer en cualquier momento, siempre y cuando se desvíe la atención de la reina sobre el ritual mágico. Una de las cosas que Caleb no sabe es que Yig hará su aparición a través del cuerpo del propio Caleb; una experiencia dolorosa y debilitante.

Con esta información en su poder, puede que los investigadores se vean obligados a cambiar sus planes. Si se ven abocados a cumplir la voluntad de Yig o padecer las consecuencias, deben asegurarse de que la ceremonia se celebre, a no ser que puedan encontrar y matar a la hechicera mujer serpiente antes de tiempo, sin la ayuda del primigenio. Si el reverendo Hilson o el sheriff Trucks aparecieran con intención de parar la ceremonia, los investigadores deberán tomar medidas para detenerlos.

Las acciones de Albert Gist

El profesor está realmente celoso de los logros mágicos de su hermano y puede que, a hurtadillas, tenga un acercamiento con el hombre serpiente. Si el guardián así lo decide, el hombre serpiente llega al acuerdo de deponer a Caleb y sustituirlo por Albert, que pasará a dirigir a ceremonia y llevar a cabo el sacrificio. El hombre serpiente puede incluso sugerirle que ofrezca también a Caleb en sacrificio, o bien en sustitución de la jovencita. Albert puede estar de acuerdo. A discreción del guardián, Winsworthy puede estar o no al corriente del cambio de planes. Los investigadores, por su parte, no tienen ni idea.

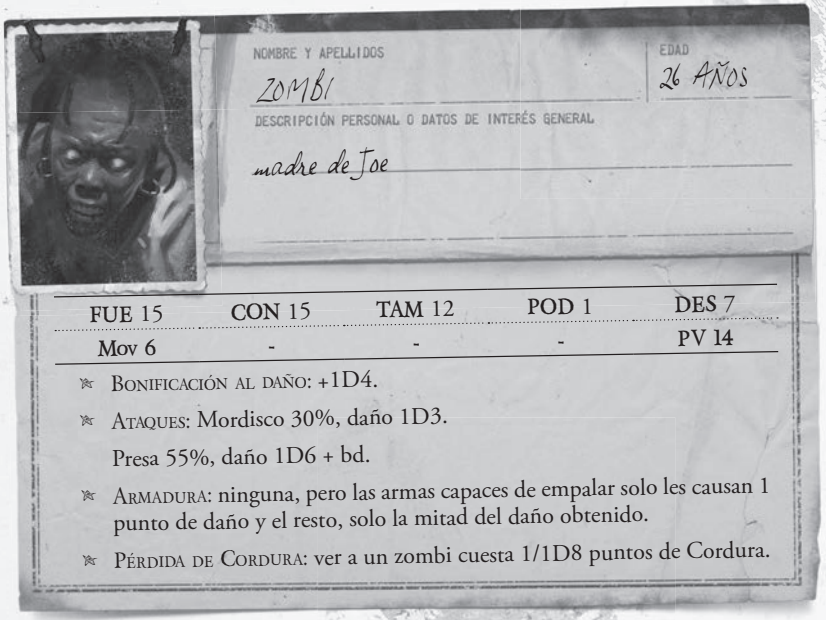
Las acciones del pequeño Joe

El pequeño Joe no ha dicho a ningún aparcero que ha vuelto. Se esconde en las afueras del poblado, con todas sus esperanzas puestas en que los investigadores puedan hacer algo. El segundo día, a última hora de la mañana, reúne el valor suficiente e intenta contactar con alguien. Sabe que al hacerlo debe evitar a Bess, al viejo Ben y a la peligrosa Elly. Lo mejor es llamar por la ventana a un investigador en voz baja. Consulta la descripción y habilidades de Joe en la pág. 31.

Joe cuenta a los investigadores que, aunque está seguro de que Cassy está prisionera en la cabaña, no ha logrado averiguar nada sobre el paradero de su madre:

—*Nadie ha visto ná, nadie dice ná* —dice el chico—. *Estoy mu preocupao por mi mamá.*

En algún momento durante el encuentro con Joe, la madre del chico regresa, pero como zombi. Asesinada sin piedad por Caleb y convertida en muerta viviente, tiene órdenes de encontrar y matar al pequeño Joe. El guardián debe planear bien este encuentro. No tiene lugar si Caleb o Elly están presentes, pues pretenden evitar que se les relacione con la muerte o desaparición de Joe. El zombi puede atacar en el exterior, saliendo de detrás de un árbol o una casa, o entrar directamente en la mansión en busca de su presa. Si los investigadores acaban con el zombi, salvan a Joe y ganan 1D4 puntos de Cordura, además de los que reciben por acabar con el monstruo (para más detalles, consulta la pág. 95 de *La llamada de Cthulhu*). Joe, atacado por su madre no-muerta de ojos vacíos, pierde 1D10 puntos de Cordura.



La madre zombi intenta apresar al niño, llevárselo al pantano para ahogarlo y después regresar a su tumba sucia y oculta, para no volver a aparecer. Entonces, Caleb transforma en zombi al propio Joe. El zombi de Joe aparece durante la ceremonia a Yig, ya sea ayudando con los rituales o rondando entre la multitud en busca de los investigadores para atacarlos y matarlos.

Quinta parte: la Noche de Yig

A medida que avanza la tarde, los homúnculos se preparan bajo tierra para la ceremonia próxima. La hechicera serpiente, siempre pendiente de las conjunciones astrológicas, anticipa las festividades que planean los adoradores de Yig. Como las serpientes, los homúnculos de S'ssruxxa son muy sensibles a las vibraciones que se transmiten por el terreno. Pueden hacer estimaciones muy precisas del número de personas presentes en una gran concentración y elegir a las víctimas más propicias, todo eso sin dejar de acechar desde sus túneles cubiertos de barro.

Parece que los trabajos de la granja se han descuidado esta tarde. A medida que el sol desciende, muchos de los aparceros se reúnen ante la mansión y empiezan a colocar mesas rudimentarias. La vieja Bess y algunas aparceras empiezan a sacar comida y bebida sencillas, suficientes para un gran grupo de gente.

Si el pequeño Joe sigue vivo y está por ahí, puede intentar contactar de nuevo con los investigadores. No tiene ningún plan, pero está desesperado por hacer algo.

La Noche de Yig

En la supuesta noche de Dambala, todos los sectarios de Yig de la zona, más de 150 en total, empiezan a llegar. Hay muchas mujeres y niños, y también hombres. Llegan a pie, apelotonados en camiones destartalados, en bicicleta o montados en mulas. Son recibidos con bullicio por los lugareños, con muchos cánticos y festejos.

Dadas las grandes proporciones de la ceremonia, que se viene preparando desde hace muchas semanas, la policía ha tenido tiempo de ponerse en movimiento. Dos de los sectarios son en realidad agentes de policía de Charleston que investigan el reciente asesinato de un detective del cuerpo. Los investigadores no deberían saber esto a no ser que busquen específicamente a estas personas. Si lo hacen, una tirada de **Descubrir** revela que hay dos hombres blancos que destacan entre tanto desarrapado porque van sospechosamente bien arreglados y visten ropas raídas pero, curiosamente, limpias. Los dos individuos evitan el contacto si los investigadores se acercan a ellos directamente, pero son competentes y razonablemente inteligentes. Si los investigadores son discretos, todos se ponen de acuerdo para aunar fuerzas.

Los sectarios se reúnen frente a la casa y, hacia el ocaso, encienden las antorchas y se dirigen al pantano, cantando y salmodiando. Caleb explica a los investigadores que se trata de algún tipo de rito religioso de estos bosques y que los forasteros, él mismo incluido, no son precisamente bienvenidos. Dice que deberían respetar las creencias religiosas de los demás y permanecer dentro de casa esta noche. Insinúa que podrían ocurrirles cosas terribles si no lo hacen. Caleb dice que va a retirarse temprano y sugiere a los investigadores que hagan lo mismo.

Caleb se retira a su dormitorio y cierra la puerta por dentro con llave. Inmediatamente, sale por la ventana y se deja caer al suelo, siguiendo a la multitud hacia el pantano. Si los investigadores intentan detectar lo que hace Caleb, con una tirada de **Escuchar** logran oír sus pisadas sobre el techo del porche. Con una tirada exitosa de **Descubrir** se le ve cruzando la explanada justo antes de desaparecer en la oscuridad del pantano.

La última emboscada

Un grupo armado espera fuera, dispuesto a mantener a los investigadores dentro de la casa. Si salen abiertamente de la mansión, armados y dispuestos, Bodeen y sus hombres abren fuego. Antes de eso, los investigadores cuentan con un indicio de lo que se les viene encima: justo antes de que

abran la puerta, el viejo Ben y el ama de llaves encuentran de repente motivos para apresurarse a bajar al sótano.

Bodeen y sus hombres están en posiciones a cubierto y apuntan a los investigadores aprovechando que su silueta se recorta contra las luces de la mansión. Los investigadores necesitan superar tiradas de **Descubrir** para establecer las posiciones de los tiradores. Si deciden abrir fuego, la oscuridad les obliga a hacerlo con la mitad del porcentaje que tengan normalmente en la habilidad adecuada. Rafe y sus muchachos también sufren esta penalización si los investigadores apagan las luces o se alejan de la casa.

Aunque los investigadores pueden verse atrapados en un primer momento, unos pocos asaltos después el tiroteo cesa y oyen los gritos desesperados de los tiradores; luego, silencio. Los atacantes han muerto por picaduras de serpiente y sus cuerpos empiezan a hincharse y ennegrecerse. Sobre el pecho de Bodeen hay una enorme serpiente cabeza de cobre marcada con el símbolo blanco de la luna creciente.

Los sectarios

Mientras tanto, al embarcadero han llegado varias barcas, incluyendo una llena de sectarios de Charleston. Son recibidos por los habitantes de la plantación: les saludan con la mano, les abrazan, se dan palmadas en la espalda y ríen. Todos esperan en el embarcadero a que llegue Caleb. Cuando aparece por el camino, se eleva un grito de júbilo. Dirige al grupo por el camino despejado hasta el gran claro que hay en el pantano. Allí les aguarda el hombre *obeah*.

Los primeros compases de esta versión del hechizo de Llamar/Expulsar a Yig son oficiados por el hombre *obeah* y por Caleb. Los sectarios se sientan o permanecen de pie en pequeños grupos alrededor de la zona del altar. Están en silencio pero no especialmente pendientes de lo que hacen



NOMBRE Y APELLIDOS: JEREMIAH MONROE
EDAD: 42 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: detective de policía infiltrado

FUE 14	CON 11	TAM 11	INT 12	POD 11
DES 14	APA 8	EDU 12	COR 66	PV 11

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Colt automático .45 65%, daño 1D10 + 2.
- Habilidades: Charlatanería 65%, Derecho 50%, Descubrir 75%, Esquivar 54%, Ocultarse 80%, Primeros auxilios 55%, Saltar 75%, Seguir rastros 65%.



NOMBRE Y APELLIDOS: ELIAS CRAWFORD
EDAD: 35 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: detective de policía infiltrado

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

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Colt automático .45 65%, daño 1D10 + 2.
- Habilidades: Charlatanería 65%, Derecho 50%, Descubrir 75%, Esquivar 44%, Ocultarse 80%, Primeros auxilios 55%, Saltar 75%, Seguir rastros 35%.

los dos en el centro, pues saben que su momento llega después. Dado que todos los sectarios se conocen entre sí y que la zona está repleta de antorchas, si un investigador pretende deslizarse entre la multitud para llegar a Caleb, probablemente será descubierto.

Equilibrar la aventura

Si llegados a este punto el guardián cree que los investigadores lo han tenido demasiado fácil, Albert Gist y Winsworthy pueden causar problemas. Son capaces de desbaratar los planes de los investigadores de muchas maneras: desde simplemente haciendo ruido en el momento más inoportuno hasta ocupar el lugar de Caleb durante la ceremonia.

Recuerda también que Elly, la doncella y gran sacerdotisa de Yig, puede haber seducido en secreto a alguno de los miembros del grupo. Quizá Winsworthy ha caído presa de sus pociones y sus tretas.

Es posible que el sheriff Trucks, al frente de un grupo de ayudantes armados, o el reverendo Hilson, encabezando a una multitud de fanáticos cristianos, aparezca con la intención de detener el ritual. Los investigadores se ven obligados a ingeniárselas para neutralizar la amenaza. A no ser que ya hayan encontrado la manera de destruir a la reina serpiente, es imprescindible que la ceremonia de esta noche se lleve a cabo, pues es la única forma de encontrar el camino hasta la guarida de la mujer serpiente. Si fracasan es posible que deban enfrentarse a la ira de Yig. Por supuesto, es bastante probable que también teman por la vida de la hermana de Joe. Una vuelta de tuerca más.

El ritual de Yig

El ritual comienza hacia las 22:00 y culmina a medianoche con el sacrificio. Antes de éste hay varios ritos y ceremonias, seguidas por una hora y media de cánticos y orgía.

A la luz de una veintena de antorchas humeantes, el gran claro que hay alrededor del altar se llena de susurros y sectarios medio desnudos; muchos de ellos llevan armas rudimentarias como machetes. Si se trata realmente de una ceremonia *obeah*, llama la atención que gran parte de los sectarios son blancos. Muchos de los adoradores lucen extravagantes vestimentas, muchas de ellas confeccionadas con piel de serpiente. Otros llevan burdos instrumentos, como flautas de junco, tambores y maracas, con los que empiezan a interpretar un ritmo extraño y cacofónico.

Entre la multitud hay varias mujeres muy bellas, especialmente una chica alta que se ríe y que lleva un majestuoso tocado en el que se enroscan dos enormes y relucientes serpientes de cascabel. La joven es tratada con gran respecto y adulación por parte de la multitud. Se trata de Elly, la doncella de Caleb y gran sacerdotisa de Yig.

Visiones extrañas

El primer fenómeno antinatural que perciben los investigadores es la siniestra aparición de miles de serpientes, muchas de ellas pertenecientes a especies raras y venenosas, arrastrándose desde debajo de los arbustos, saliendo del pantano. Estas serpientes se retuercen entre los sectarios, les suben por las piernas y se arraciman en montones que llegan en muchos casos a medir más de medio metro de alto. Presenciar este fenómeno supone una pérdida de 0/1D3 puntos de Cordura. Otra visión turbadora es la del anciano hombre serpiente, que se ha despojado de su disfraz y pasea tranquilamente entre los devotos sectarios.

Ni los ofidios ni el hombre serpiente muerden o molestan a los sectarios en modo alguno. Bien al contrario, hombres y serpientes parecen estar demasiado cómodos los unos al lado de las otras. Algunos sectarios se arrojan al suelo ante la presencia del anciano hombre serpiente, rogándole que les bendiga.

Comienza el ritual

Caleb Gist, vestido con una extraña túnica escarlata brillante y verde, comienza los ritos de la Noche de Yig encendiendo varias pequeñas hogueras alrededor del altar. Los tambores suenan con un ruido suave y firme que retumba inquietante por todo el pantano a través del aire húmedo.

Caleb, Elly y el hombre serpiente caminan hacia cada hoguera, llevando entre ellos un gran caldero que contiene una mezcla de aceite, queroseno y sustancias extrañas. Vierten esta mezcla sobre los fuegos: las llamas se elevan y las pavesas salpican la noche. Cuando el caldero está vacío, los tres caminan sobre las brasas para demostrar que son verdaderos *hungan*.

Cuando estos ritos finalizan, Caleb y el anciano hombre serpiente se vuelven hacia los sectarios allí reunidos y alzan sus brazos, estirándose. Las preparaciones iniciales han concluido. Los tambores empiezan a tocar un ritmo nuevo y más rápido.

Siguiendo el compás, los presentes empiezan a caer al suelo uno a uno, revolviéndose de manera extravagante. Ante la vista de los investigadores, los sectarios empiezan a reptar como si no tuvieran huesos, igual que las serpientes; sus cuerpos sudorosos se retuercen y se contraen de una manera que un ser humano normal no sería capaz de repetir. Los tres sumos sacerdotes (Caleb, Elly y el hombre serpiente) inician un nuevo cántico de llamada a Yig.

Los sonidos y olores que emanan de los entusiasmados participantes en la ceremonia de las serpientes resultan molestos. Una oleada de hedor serpentino, mezclado con el humo de las antorchas y el olor de los cuerpos sucios, se extiende sobre el pantano, Los ruidos de la noche se completan con extraños quejidos y susurros. Bramidos profundos, la llamada de los caimanes, llegan desde lo más profundo del pantano.

La ceremonia degenera en una horrible orgía entre reptiles y humanos; los jugadores deben hacer una tirada de **Cordura**; la pérdida es de 1/1D6 puntos. Los investigadores que padezcan ofidiofobia pierden 1/1D10 puntos de Cordura. Los testigos de estos rituales también suman 1D4 puntos a su conocimiento de **Mitos de Cthulhu**.

Como ejemplo del efecto que podría tener una locura temporal en esta escena, un investigador que haya enloquecido puede arrancarse la ropa y unirse a tan horribles ritos, retorciendo su cuerpo y arrastrándose sobre la tierra como si fuera una gran serpiente. Un investigador que haga tal cosa suma 1D2 puntos adicionales a su habilidad de **Mitos de Cthulhu**.

Cualquier ruido que se produzca durante la ceremonia de la serpiente y que no sea un disparo (gritos, etc.), pasa inadvertido.

Los agujeros del diablo

En este momento empiezan a abrirse algunos agujeros del diablo que los horribles homúnculos de la reina serpiente excavan para llevarse a los desafortunados fieles. El guardián debe decidir si los investigadores ven aparecer uno de estos agujeros a cierta distancia o si se abre directamente bajo sus pies. Winsworthy, que está a unos pocos metros, es una buena víctima en potencia; otra opción es uno de los dos jóvenes agentes infiltrados. Sea quien sea la víctima, para finalizar con éxito esta aventura alguno de los investigadores debe entrar en los túneles.



Homúnculo de la reina serpiente

El sacrificio

La ceremonia prosigue mientras los investigadores están bajo tierra buscando la manera de llegar a la guarida de la reina serpiente. Esperemos que al menos uno o dos de ellos se hayan quedado en la superficie para evitar el sacrificio de Cassy. Si no es así, la joven muere a no ser que el reverendo Hilson o el sheriff Trucks aparezcan con ayuda. Los dos policías de Charleston pueden intentar detener el sacrificio, pero son sólo dos y es casi seguro que los sectarios los despedazarán literalmente ante los horrorizados ojos de los investigadores (pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura).

Si nada se lo impide, los sectarios arrastran a la desafortunada Cassy a través de la multitud. En caso de que los investigadores hayan perdido el contacto con el pequeño Joe, y si no ha muerto para convertirse en un zombi, sale por sorpresa del pantano y ataca a los sectarios, acabando con dos de ellos antes de que le maten ante su hermana, que grita horrorizada. Cualquier investigador que presencia esta tragedia sin hacer nada por evitarla pierde 1 punto de Cordura.

Si Cassy es rescatada con discreción, sin interrumpir la ceremonia, en poco tiempo se prepara a otra víctima para el sacrificio y se acaba con su vida. El resultado viene a ser el mismo. Sin embargo, los investigadores recuperan 1D4 puntos de Cordura por rescatar a la hermana de Joe, a quien probablemente le prometieron que lo harían.

La nueva víctima del sacrificio es, más que probablemente, un sectario no muy convencido. Cuando el enloquecido discípulo abraza su bien merecido destino, los investigadores sufren una pérdida mínima de Cordura (si es que llegan a perder algún punto).

Si nadie logra rescatarla, colocan a la pobre Cassy sobre el altar y la multitud grita con alborozo. Mientras preparan a la aterrorizada joven para el sacrificio, Caleb y el hombre serpiente pronuncian ciertas contraseñas y realizan abominables gestos secretos. Elly sostiene por encima de la cabeza a sus serpientes. Suponiendo que no haya interrupciones, Caleb alza un machete y lo baja con saña. La multitud ruge y los PJ que presencien el acto pierden 1/1D6 puntos de Cordura por permitir el sacrificio de un ser humano inocente.

El cubil de la reina serpiente

Si los investigadores pretenden encontrar la guarida de la hechicera, deben seguir uno de los túneles de los homúnculos (o bien ser atrapado y arrastrado hacia uno de ellos). Esto puede ocurrir durante la exploración del pantano o durante la ceremonia de Yig.

Los homúnculos de rostro picudo de S'ssruxxa son expertos excavadores; atacan a sus víctimas escarbando un túnel bajo ellas, atrapándolas por los tobillos y tirando de ellas hacia el barro. Los homúnculos son rápidos, pero un personaje que es agarrado de esta manera puede alejarse de un salto si supera una tirada de **Esquivar**. Si falla la tirada, la víctima es rápidamente arrastrada bajo la superficie y desaparece de la vista. Con ambos tobillos firmemente agarrados y con los homúnculos tirando con brío, poco puede hacer la víctima para liberarse. Los túneles son tan estrechos que no es posible disparar con un arma hacia abajo para herir al agresor, aunque sea a ciegas. De hecho, los brazos del personaje están por encima de su cabeza y no puede usarlos. Hasta que la víctima no llega al complejo subterráneo del templo es incapaz de hacer nada contra su atacante; tiene 1D6 asaltos para matar a su agresor y escapar antes de que el resto de homúnculos se le echen encima. Estos homúnculos esperan en la cámara central.

Si alguien intenta seguir a una víctima a través de uno de los agujeros del diablo, primero debe abrirse paso, con la cabeza por delante, por el conducto lleno de barro; ha de avanzar hacia abajo, atravesando las entrañas de la tierra en pos de un destino incierto.

El trayecto es incómodo, pero el barro es resbaladizo y facilita un tanto la tarea. Tras 3D10 minutos de arrastrarse y sudar, el túnel as abre a un espacio más amplio. Esperemos que los investigadores traigan fuentes de luz con ellos.

El salón de la reina serpiente

Si los investigadores han hablado con el hombre serpiente o han sabido por otros medios de la existencia de la reina serpiente, se dan cuenta de que en este momento se encuentran en una de las ocho galerías que, se dice, surgen de la gran sala central de la hechicera. El techo, que es de bóveda de cañón y descansa sobre unas enormes columnas, se arquea sobre sus cabezas. Casi todos los detalles han sido borrados por las capas de caliza que se han ido formando a lo largo de millones de años, desde la construcción de este lugar. Las propias columnas están prácticamente cubiertas por la caliza que se ha ido acumulando sobre ellas. Este lugar recuerda tanto al interior de una cueva que lo único que revela el origen artificial del lugar es lo anormal de su simetría. El hedor a reptil es inconfundible.

Lo primero que los investigadores encuentran en la guarida de la reina serpiente depende de si han llegado siguiendo a una víctima raptada o si han entrado en un agujero del diablo que llevara abierto alrededor de una hora. También depende de si la ceremonia a Yig oficiada por Gist está celebrándose o no.

- Si es antes del ritual de Yig y los investigadores siguen a una víctima hasta aquí, oyen gritos que vienen de la cámara central, a unos 180 metros de distancia. Los gritos los profiere la víctima, que está siendo atacada por los homúnculos.
- Si llegan a través de un agujero del diablo que llevaba un rato abierto, la víctima está muerta y ha sido devorada, y la sala está en silencio.
- Si los investigadores llegan aquí mientras se celebra la ceremonia, probablemente hay más de una víctima recibiendo las atenciones de los homúnculos y lo normal es que oigan los gritos de más de una persona. En cualquier caso, los investigadores pueden acercarse a la cámara central sin problemas.

Si los investigadores siguen a alguien que ha sido raptado recientemente, oyen los terribles chillidos que vienen de la cámara central. Allí, los investigadores encuentran a la víctima, inmovilizada en el suelo por los homúnculos, que se turnan para picotearle los ojos, los oídos, la nariz y la lengua. El guardián debe decidir cuántos de estos órganos han sido devorados ya; por cada uno de ellos, la víctima recibe 2 puntos de daño. La mismísima S'ssruxxa se encuentra en el centro de la sala, enroscada, observando y esperando a que sus hijos asexuados acaben con su aperitivo. Cuando esto ocurre, se traga entera a la víctima, que aún vive. Los investigadores pueden atacar o correr mientras puedan. Los homúnculos podrían perseguirles, pero es poco probable que lo hagan a través de los túneles.

Si los investigadores han llegado arrastrándose por un agujero del diablo que llevara abierto aproximadamente una hora, y si lo han hecho antes de que tenga lugar la ceremonia de Yig, la reina serpiente está al tanto de su llegada y preparada. La sala está casi vacía. En el centro, sentada en una silla de piedra que se encuentra sobre un estrado circular, y de cara a los investigadores, se halla una bella mujer ataviada con un vestido radiante. Les sonríe bondadosa y a los personajes les da la sensación de que está rodeada por una débil aura brillante; ¿se trata quizá de una diosa?

Una voz suena en las cabezas de los investigadores; es la voz de la mujer, aunque está claro que sus labios no se mueven. La voz les invita a acercarse, pues quiere hablar con ellos. Si alguno de los investigadores se acerca a tres metros o menos de ella, la reina serpiente ataca mordiendo e intentando tragar a su víctima. Incluso aunque lo consiga, mantiene la apariencia de una mujer bella. Los investigadores ven cómo su compañero ha sido tragado entero por esta extraña que, de hecho, puede ser más pequeña que su presa. Contemplar esto supone una pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura. Si nadie trata de impedir a S'ssruxxa que devore al investigador, continúa manteniendo la ilusión e intenta persuadir a otro de ellos para que se acerque. Sólo si disparan contra la reina serpiente o si la atacan de alguna otra manera desaparece la ilusión, permitiendo a los investigadores ver por primera vez el verdadero aspecto de su adversaria. Los homúnculos, escondidos hasta ahora tras las columnas cercanas, avanzan y atacan. La reina serpiente permanece donde está, usando su magia contra los intrusos.

Si los investigadores llegan al lugar durante la invocación de Yig, probablemente encuentran varias víctimas (sectarios secuestrados) sufriendo los tormentos de los homúnculos. La propia S'ssruxxa se muestra en su gigantesca forma de serpiente y permanece allí, con la cabeza alzada, bebiendo a conciencia las energías mágicas que liberan en la superficie los fanáticos seguidores de Yig. Ni S'ssruxxa ni sus homúnculos se dan cuenta de la presencia de los investigadores, y si estos actúan rápido y en silencio, pueden hacer un asalto completo de ataques antes de que los homúnculos o la reina consigan reaccionar (puedes consultar las reglas sobre la sorpresa en combate en la pág. 67 de *La llamada de Cthulhu*).

Enfrentarse a la reina

S'ssruxxa es un enorme ejemplar de mujer serpiente que pesa varias toneladas. Su gran longevidad y los conocimientos profundos que ha adquirido sobre magia maléfica y poderosa han hecho que su cuerpo sea anormalmente grande; el largo tiempo que ha pasado encerrada en este lugar la ha trastornado bastante. Sus extremidades se han atrofiado por la falta de uso y cuelgan inertes a sus costados. Todos sus movimientos, por pequeños que sean, los hace arrastrándose lenta y dolorosamente. Hay veces que S'ssruxxa, atendida por sus sirvientes homúnculos, pasa décadas en la misma posición. Sus ojos están cubiertos de cataratas y su sentido de la vista es deficiente, pero su mordedura aún es rápida y posee un dominio de la magia ancestral que nunca tuvo ningún hombre serpiente, vivo o muerto.

Si el grupo no cuenta con explosivos potentes (posiblemente peligrosos para ellos mismos, dentro de esta estructura antigua, resquebrajada y frágil) es poco probable que logren acabar con esta poderosa adversaria. A no ser que esté realizándose la llamada a Yig, la mejor alternativa que tienen los investigadores es correr por sus vidas.

Si está llevándose a cabo la invocación de Yig, entonces solo hace falta que los investigadores distraigan la atención de la reina serpiente durante tres asaltos. Tras ese tiempo, las energías mágicas liberadas por la ceremonia de la superficie son utilizadas por el propio Yig para venir a este plano de existencia. Una vez convocado, el dios comienza de inmediato a buscar a la hechicera para castigarla.

Yig aparece

Yig accede a este plano ocupando el cuerpo de cualquiera que esté dirigiendo la ceremonia de invocación. Lo más probable es que sean Caleb Gist, Elly o Albert Gist. El hombre serpiente evita a toda costa asumir esa función. Ser poseído por Yig resulta una experiencia dolorosa física y mentalmente. Aunque lo normal es sobrevivir a la posesión, cuando Yig deja el cuerpo que ha ocupado su propietario legítimo pierde 1D20 puntos de Cordura y 2D6 puntos de vida.

Si algún investigador permanece en la superficie y presencia la posesión, ve cómo Caleb (o quien dirija la ceremonia) empieza a respirar muy rápido y su rostro palidece. A medida que Yig llega a este plano el receptor empieza a cambiar, hinchándose y aumentando de tamaño para adoptar la forma del primigenio. Durante todo este proceso, miles de serpientes surgen de debajo del altar, alfombrando todo el suelo. Las imágenes de la cabeza reptiliana de Yig vienen y van, alternándose con el aterrorizado rostro de quien está siendo poseído. Es muy difícil distinguir con claridad al primigenio, pues su cara y su silueta cambian y resplandecen. Pérdida de 0/1D8 puntos de Cordura.

Yig se dirige de inmediato hacia el templo subterráneo, transportándose mágicamente a través de la tierra para aparecer en la guarida de la reina. Los investigadores que están enfrentándose a la mujer serpiente son los primeros en percatarse de la presencia de Yig cuando, un asalto antes de la aparición del primigenio, el suelo del templo subterráneo queda cubierto repentinamente por una alfombra viviente de serpientes que se retuercen. Éstas no atacan a los investigadores a no ser que ellos ataquen primero. Cualquiera que las ataque recibe inmediatamente docenas de picaduras y en un asalto o dos queda completamente cubierto por serpientes venenosas que se contorsionan al tiempo que le muerden repetidamente. Muere en un minuto o dos. La pérdida de Cordura que provoca la alfombra de serpientes es sólo de 1/1D3 puntos, pero hay muchas probabilidades de que cualquier personaje

que enloquezca cuando las serpientes están presentes tienda a atacarlas, con lo que está sentenciado.

Yig aparece en el siguiente asalto. Su silueta sigue brillando; primero tiene la apariencia del desafortunado que alberga al primigenio, luego pasa a tener la forma del propio Yig y por último se transforma en una gigantesca serpiente casi tan grande como la hinchada hechicera. Pérdida de 0/1D8 puntos de Cordura. S'ssruxxa deja de atacar a los investigadores al ver cómo se aproxima Yig y centra su atención en este formidable enemigo. Sus homúnculos se abalanzan sobre el nuevo invasor, pero son masacrados de inmediato. A Yig no le afectan los ataques mágicos que pueda lanzarle la hechicera. El primigenio se acerca y forcejea con la enorme reina; los investigadores son testigos de la lucha titánica entre las dos monstruosas serpientes. Pueden aprovechar este momento para huir, escapando hacia la superficie a través de los túneles, o quedarse a contemplar la lucha. Los que deciden quedarse quedan desconcertados cuando, tras un par de asaltos, resulta evidente que Yig no pretende matar a la hechicera, ¡sino que intenta aparearse!

Contemplare esta horripilante escena supone una pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura. Además, aparte de la tirada de **Cordura**, todos los investigadores presentes empiezan a sentir cómo pierden la consciencia y al poco caen dormidos.

El sueño

Los investigadores comparten un sueño común en el que todos están presentes, observando la cópula entre las dos serpientes de dimensiones monstruosas, cantando en voz baja un ritual de los hombres serpiente olvidado hace largo tiempo. Los soñadores van vestidos con túnicas largas y oscuras, y sostienen ante ellos velas que brillan con una luz sobrenatural. Mantienen el cántico hasta que se completa el apareamiento y unos instantes después contemplan con asombro cómo Yig corta el vientre de la hechicera y saca de él un único huevo brillante de 1 m. de largo. Yig se gira hacia el grupo y, sin pronunciar una sola palabra, reparte sus bendiciones.

Yig habla telepáticamente a los investigadores que están soñando y éstos pueden responder. Los investigadores que actuaron voluntariosos para cumplir lo que Yig esperaba de ellos, sin reticencias ni dudas, reciben el favor del primigenio. Suman 1 a su puntuación de Poder y aprenden los hechizos Convocar/Atar a un hijo de Yig y Llamar/Expulsar a Yig. Los sectarios les llaman hijos de Yig y ahora portan la marca de Yig (la luna creciente blanca) en la parte interior del brazo izquierdo, como si fuera una marca de nacimiento que empezara a desaparecer. Un hijo de Yig es invulnerable al veneno de cualquier serpiente normal y tiene la capacidad de comunicarse con las serpientes sagradas, los hijos de Yig, incluyendo a aquellas que un enemigo pueda mandar contra ellos. Mientras los investigadores no hagan nada en contra de los deseos de Yig, esta capacidad para comunicarse con las serpientes sagradas les hace, a efectos prácticos, inmunes a sus ataques.

Los investigadores que no tengan esa suerte obtienen el punto adicional de Poder, pero nada más. Quienes han actuado a regañadientes al servicio de Yig no reciben nada. Lo peor está reservado para los investigadores que no hicieron nada para ayudar a Yig pero ahora, cuando ha acabado todo, se postran aduladores ante el primigenio. El poderoso Yig está desengañado. Esos personajes reciben la "bendición suprema". Yig les transforma en serpientes sagradas, hijos de Yig que se arrastran por los túneles para jamás volver a ser vistos. Se convierten en servidores perpetuos del dios y cumplen su voluntad. Tras el reparto de bendiciones, Yig y el huevo brillante se desvanecen y los investigadores recuperan la consciencia.

Se despiertan en el suelo de la cueva, con la hechicera tendida a su lado, agonizante, moribunda por la profunda herida de su vientre. Los investigadores pueden rematarla o, si están convencidos de que no hay salvación posible para ella, abandonarla a su suerte. En ambos casos, los investigadores recuperan 1D10+4 puntos de Cordura y, si participaron en la ensoñación del ritual de apareamiento, sus conocimientos de **Mitos de Cthulhu** aumentan en 1D6 puntos. Si se dan prisa logran escapar del lugar antes de que los estrechos túneles excavados en la tierra empiecen a hundirse sobre ellos. Hay una recompensa adicional de 1D8 puntos de Cordura si ayudaron a salvar a Cassy. Si la chica se salvó sin la ayuda de los investigadores, reciben 1D4 puntos de Cordura cuando se enteran de que la chica no murió.



La decrépita mansión

Donde los investigadores exploran la típica casa siniestra sólo para toparse con un habitante ciertamente extraño.

"La decrépita mansión" se usó en un principio como módulo de torneo en las *Phantastacon '84* en Melbourne, Australia. Luego fue publicada en el número 3 de la revista *Multiverse* (1984). La aventura ha sido revisada sustancialmente para esta nueva edición.

En un principio la aventura transcurre en febrero de 1925 (es posible cambiarlo, aunque el año, 1925, está relacionado cronológicamente con acontecimientos previos acaecidos en la zona durante 1895 y 1865). El lugar de los hechos es Gamwell, un pueblo ficticio de Massachusetts. Se encuentra al Oeste de Boston, a medio camino entre dicha ciudad y Albany.

Información para el guardián

En los alrededores de Gamwell se alza la mansión Fitzgerald. Su historia está manchada con dos tragedias anteriores; se está gestando la tercera.

La casa fue construida en 1805. Los constructores y propietarios originales fueron los Fitzgerald, una familia adinerada. Su tiempo en la casa acabó bruscamente en 1865, cuando el joven John Fitzgerald, que volvió a casa de la Guerra de Secesión convertido en un amargado psicópata, mató a todos en un arrebato de ira y luego se suicidó.

La familia Ainsfield compró la casa en 1866. Vivieron allí hasta 1894, momento en que las deudas acumuladas les obligaron a vender la casa y mudarse.

El siguiente propietario fue Arthur Curwen*, que se mudó allí ese mismo año junto con su joven familia. Tras amasar su fortuna en Nueva York, decidió trasladarse al campo para que sus hijos crecieran en un idílico entorno rural. Sin embargo, Curwen no acababa de adaptarse a la soledad y tranquilidad del lugar, acostumbrado como estaba al ajetreo de la ciudad,

* ***N. del t.:*** *hasta donde se sabe, Arthur Curwen no tiene nada que ver con el hechicero del siglo XVIII con el que comparte apellido.*

y en 1895 empezó a mostrarse muy irritable, luego paranoico, más adelante esquizofrénico y, finalmente, psicótico. Asesinó a su familia y, para librarse de sus perseguidores, se escondió en una pequeña habitación secreta del segundo piso de la casa. No fue capaz de salir y aún sigue allí, pudriéndose.

Tras estos sucesos, la casa permaneció deshabitada tres años, hasta que en 1898 los Franklin, una pareja de ancianos, la compraron. Martha Franklin falleció en 1911 y Henry la sobrevivió siete años, muriendo en 1918.

Arthur Cornthwaite, un arqueólogo brillante y rico, compró la finca en 1919. Pasó muchas horas felices aquí, preparando lo que él pretendía que fuera su mayor expedición, cuyo fin era descubrir los últimos secretos de una tribu sudamericana perdida. Una vez más, la maldición que pesa sobre la casa esperó y luego golpeó, en este caso de una extraña manera que ha propiciado que los Mitos se mezclen en la historia.

La solución de esta aventura no estriba en habilidades especiales o conocimientos mágicos, por lo que resulta adecuada para jugadores principiantes. Cualquier número de investigadores puede afrontar la situación.

El misterio de Cornthwaite

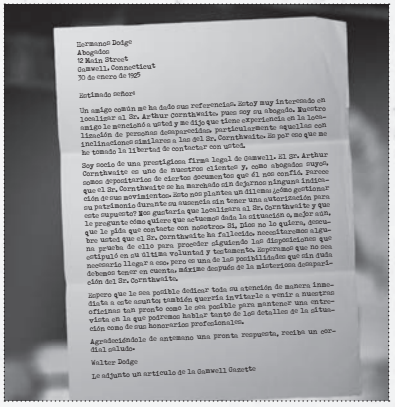
El arqueólogo desaparecido ha encontrado su destino a manos de una criatura extraña y astuta proveniente de las más profundas junglas de Sudamérica, una criatura que sigue acechando, hambrienta, en las paredes y en los cimientos de la mansión Fitzgerald.

Información para los investigadores

Inesperadamente, una carta llega un frío día de principios de febrero de 1925. Lo ideal es que el jugador que la recibe interprete a un investigador privado de la zona de Nueva Inglaterra. La carta es de un abogado y viene acompañada de un interesante recorte de periódico (consulta **La decrépita mansión: ayudas n.º 1 y 2 para los jugadores**). Si se investiga sobre los hermanos Dodge no se descubre nada destacable: es una firma pequeña pero respetable. Si se investiga sobre los antecedentes del desaparecido Cornthwaite, se descubre que es un hombre respetado en su campo y que ha logrado éxitos, pero estaba tan obsesionado por las tribus y civilizaciones perdidas que casi se convirtió en un ermitaño.

La expedición que acabó en desastre

Tras largos preparativos, Arthur Cornthwaite viajó a las junglas de Sudamérica en 1923, completamente cuerdo y ansioso por hacer grandes descubrimientos. Su expedición se adentró en la jungla y comenzó a trabajar en busca de



Hermanos Dodge
Abogados
12 Main Street
Gamwell, Connecticut
30 de enero de 1925

Estimado Señor:

Un amigo común me ha dado su referencia. Estoy muy interesado en localizar al Sr. Arthur Cornthwaite, pues soy su abogado. Nuestro amigo le mencionó a usted y me dijo que tiene experiencia en la localización de personas desaparecidas particularmente aquellas con inclinaciones similares a las del Sr. Cornthwaite. Es por eso que no he tomado la libertad de contactar con usted.

Soy socio de una prestigiosa firma legal de Gamwell. El Sr. Arthur Cornthwaite es uno de nuestros clientes y, como abogados suyos, somos depositarios de ciertos documentos que el mismo confía. Parece que el Sr. Cornthwaite se ha marchado sin dejarnos ninguna instrucción de sus movimientos. Esto nos plantea un dilema ¿cómo gestionar su patrimonio durante su ausencia sin tener una autorización para ello? Por supuesto que gustaría que localizara al Sr. Cornthwaite y que le pregunte cómo quiere que actuemos. Dado la situación a mejor solución que le pida que contacte con nosotros. Si, pues no lo quiere, asumiremos que el Sr. Cornthwaite ha fallecido, nosotros deberemos llevar a cabo nuestro deber como abogados de aquellas disposiciones que nos ha prueba de ello para proceder siguiendo las disposiciones que estipuló en su última voluntad y testamento. Aunque que no nos necesario llegar a eso, para ello hay posibilidades que sin duda debemos tener en cuenta, incluso después de la misteriosa desaparición del Sr. Cornthwaite.

Espero que le sea posible dedicar toda su atención de manera inmediata a este asunto, también estaría interesado en entrevistarse tan pronto como le sea posible para mantener una entrevista con la que podremos hablar tanto de los detalles de la situación como de sus honorarios profesionales.

Agradeciéndole de antemano una pronta respuesta, reciba un cordial saludo.

Walter Dodge

Le adjunto un artículo de la Gamwell Gazette

La decrépita mansión nº 1, pág. 218



GAMWELL GAZETTE · 17 DE ENERO 1925

EL MILLONARIO DE GAMWELL SE AUSENTA

El más próspero hijo de Gamwell, Arthur Cornthwaite, no visitará la iglesia en las próximas semanas. Parece que ha abandonado la región durante un tiempo, posiblemente para tomarse unas vacaciones o por algún motivo relacionado con sus estudios.

Hay algo de misterio alrededor de la partida del Sr. Cornthwaite, pues ocurrió sin previo aviso. Sin embargo, el sheriff Whitford ha registrado la mansión y sus terrenos y no ha encontrado ningún indicio alarmante. La última persona que habló con Cornthwaite fue su abogado, el Sr. Walter Dodge, el día 7 de este mes. Por aquel entonces no dio muestras de tener intención de marcharse de manera inminente, pero según el Sr. Dodge se mostraba muy preocupado, sin duda por sus planes de viaje.

De todos es sabido que, además de ser un terrateniente de Gamwell, Cornthwaite también es millonario, erudito, filántropo y explorador. Bien puede haber partido para preparar el terreno de alguna interesante expedición venidera, o quizá sólo está pasando una temporada de descanso en Nueva York. Sin duda, los vecinos de Gamwell recuerdan con afecto las numerosas y generosas donaciones que Cornthwaite ha hecho a las obras de caridad y a la biblioteca del pueblo, y se unirán a nosotros al desearle un viaje seguro y feliz.

Ni un sólo edificio público vacío

Rescatan a los primeros trabajadores de la mina derrumbada

El objetivo es detectar qué

La decrépita mansión nº 2, pág. 219

la enorme estructura de piedra que sería el templo de una tribu perdida. El equipo era hostigado constantemente por los nativos que a día de hoy se asientan allí. Impertérrito, Cornthwaite animaba a sus hombres a seguir.

Alcanzaron su meta. Cubierto por plantas trepadoras, el antiguo, oscuro y olvidado templo abovedado seguía en pie, mudo. Dentro había grandes esculturas que mostraban la historia de la civilización perdida, un pueblo que adoraba a la tierra con pasión y fervor. A tenor de las tallas, levantaron este templo en honor a la madre tierra, y en los relieves se cuenta cómo todos sus esfuerzos iban encaminados a atraer a su diosa para que se manifestara y viviera entre ellos. Parece que esto llegó a suceder, pero en ese punto la historia termina de golpe. Lo último que se esculpió fueron unos sellos colocados

Breve historia de la mansión Fitzgerald

La mansión Fitzgerald, hace 60 años

Johnny vino marchando a casa, ¡hurra!, marchando a casa regresó de la guerra*. Allí fue para proteger el honor de la familia. Pero su hermano Billy no regresó marchando a casa. La metralla de los confederados le reventó las tripas en Bull Run y así acabó todo para él. Pero Johnny tampoco se fue de rositas: en Appomattox recibió un tiro en la cabeza: no acabó con él pero desde luego le dejó tocado. Muchos paisanos adivinan que por eso entró en su casa, limpió su fusil, disparó a toda su familia y luego se pegó un tiro. Hurra.

La mansión Fitzgerald, hace 30 años

Se arrastraba en la oscuridad, reconfortado por la cercanía de aquello que acunaba en sus brazos. Murmuraba feliz mientras pasaba un dedo por el filo de la hoja, todavía pegajosa. Distraído, se llevó el dedo a la boca y lo lamió. Escupió. No veía nada en la habitación a oscuras; se paró a escuchar, con la cabeza ladeada como si fuera un animal. Ningún ruido. Por fin se habían ido. Soltó una risita. Sabía que no lo encontrarían, no aquí.

Aún podía recordar los gritos ahogados cuando descubrieron el trabajito de la cocina… y el del comedor… el del dormitorio… en las paredes, encima de los muebles, en el sótano… Rió de nuevo. Les está bien empleado a esa mujer, y a esos niños, por intentar jugársela… pequeños mocosos. Cómo chillaban. Otra risotada, un sonido hueco de su garganta reseca.

Es hora de irse. Se puso de pie, se estiró, escuchando de nuevo. Nada. Tanteó el panel buscando la rendija. Debería estar aquí, justo aquí. ¿Dónde estaba? ¿Dónde estaba el hueco? La pared falsa detrás de la chimenea, debería estar aquí… ¡No está! ¡Se la han llevado! ¡No! Estaba atrapado sin comida, sin agua, sin luz, no, no, no, no. Golpeó con el arma; las astillas saltaron. Atrapado, no, no, no, no. Golpeó salvajemente con el hacha una vez más; el mango tenía restos pegajosos de cerebro, salió volando y se perdió en la oscuridad. Debo salir, debo usar las manos, no, no, no, no… Después de todo lo que le había pasado, ahora esto… debo… cavar… salir…

Sin reparar en las astillas que se le clavaban debajo de las uñas, aullaba mientras arañaba las paredes.

La mansión Fitzgerald, hace un mes

El hombre abrió de golpe la puerta del dormitorio y entró; su bata se agitaba, sus zapatillas resonaban en el suelo de madera. Se arrodilló apresuradamente y se vació los bolsillos; los cartuchos de escopeta cayeron y llegaron hasta el hogar de la chimenea. Empezó a sacarlos rápidamente. Por fin la solución estaba a su alcance. Por primera vez en meses, estaba realmente contento; pronto sería libre. Silbaba mientras se afanaba en vaciar las balas, sentado sobre los ladrillos fríos de la chimenea. Estaba tan absorto que no oyó el ligero gorgoteo detrás de él hasta que fue demasiado tarde.

La mansión Fitzgerald, hoy

La casa está a oscuras y en silencio, excepto por los crujidos y golpes que suenan cuando el yeso se desprende y cae al suelo. Nadie vive aquí ahora. La casa está a oscuras y en silencio, y esperando.

---

* ***N. del t.:*** *paráfrasis de una canción popular de la Guerra de Secesión.*

alrededor del templo; se desconocía su significado, aunque se trataba claramente de algún tipo de advertencia.



Arthur Cornthwaite

El secreto del pueblo perdido

Miles de años antes de que el primer hombre blanco llegara al continente, una impresionante cultura de gran fuerza mágica surgió y floreció en las profundidades de las selvas sudamericanas. Llegó un siniestro día en que los orgullosos chamanes del pueblo de la jungla intentaron convocar a las fuerzas primarias de la naturaleza encarnadas en la ingenua forma de la madre tierra. Por desgracia, y para horror de todos, el resultado fue que invocaron a Shub-Niggurath. Muchos murieron o enloquecieron, pero los chamanes más poderosos de la tribu lograron confinar temporalmente a la repugnante diosa en las profundidades del gran templo, usando para ello poderosos sellos. Después la tribu huyó, dispersándose por la jungla para nunca volver.

Incapaz de perseguirlos, en un momento dado la cabra negra de los bosques se desmaterializó y se marchó, dejando tras de sí sus asquerosos desechos y su huella. Estos restos obscenos comenzaron a cobrar sensibilidad poco a poco, y crecieron en la oscuridad a lo largo de los siglos, alimentándose de la vida local; por ese motivo, los aterrorizados descendientes de la tribu maldita evitan acercarse a esta región.

El destino de Cornthwaite

La expedición de Cornthwaite dio a los relieves de advertencia la misma importancia que daría a cualquier estrafalaria leyenda local y se adentró en las entrañas del templo, donde se encontró con la semilla de Shub-Niggurath, una masa sobrenatural de consistencia gélida y tamaño gigantesco, un enorme pozo pulsante de corpulento horror materializado. Extrañas bocas y órganos negros similares a ojos se formaban y fundían sobre la superficie cambiante de la mole.

Algunos miembros de la expedición fueron atrapados por la cosa; otros se arrojaron felices hacia ella, prefiriendo la muerte antes que vivir sabiendo que algo como eso podía existir en el mundo racional. Otros escaparon, sólo para morir en las emboscadas que les tendieron los nativos de la zona, desesperados por mantener el terrible secreto a salvo del mundo de los hombres; otros cuantos se perdieron en la jungla y murieron. Sólo uno de ellos consiguió regresar a la civilización: Arthur Cornthwaite.

Dejó tras de sí el horror. Guardó bajo llave su equipo de explorador en un cofre, en el desván, y juró no volver a viajar hacia el Sur más allá de México. Con el tiempo, sus recuerdos se perdieron.

El explorador había regresado sano y salvo, pero había sembrado la semilla de su propia perdición. Entre sus ropas portaba las esporas de aquella cosa. En la acogedora oscuridad del desván la semilla despertó y empezó a fortalecerse y a expandirse, hasta que el pequeño monstruo empezó a arrastrarse por entre las paredes en busca de comida.

En la cocina desapareció algo de carne y otros alimentos. Como la cosa crecía con rapidez, empezó a alimentarse de insectos, ratas y ratones; de eso pasó a animales pequeños que encontraba en la finca o sus alrededores. Seguía creciendo igual que lo hacía su hambre: lenta y pacientemente. Al poco desapareció una mascota. Después, el jardinero se echó a dormir una siesta bajo la sombra de un árbol y nadie más volvió a verle. Por primera vez se había alimentado de carne humana. Desde ese momento, empezó a cazar personas sigilosamente, actuando de noche o emboscando a sus víctimas.

En un principio el arqueólogo pensó que las misteriosas desapariciones del jardinero y de los sirvientes tenían una explicación lógica, pero no tardó en darse cuenta de que no era así cuando se percató de los extraños crujidos y las zonas de humedad y moho que aparecían por toda la casa. Pero las precauciones llegaron demasiado tarde: el día de Año Nuevo de 1925 Cornthwaite era el único que quedaba. Había fracasado en el intento de proteger a su gente y estaba desesperado. Se arriesgó a no salir de la casa, ni siquiera un momento, por miedo a que la criatura escapara mientras tanto. No pidió ayuda por miedo a que por su culpa muriera más gente. Decidió quedarse y luchar hasta el final.

Jugó al ratón y al gato con la cosa, hasta que por pura casualidad descubrió una debilidad en ella: su aversión a la sal. Antes de que pudiera aprovecharse de ello, la cosa lo emboscó, arrastrándolo a través de la chimenea de su dormitorio, envolviéndole con unos tentáculos viscosos.

Todo ha seguido igual durante un tiempo. La cosa, bien alimentada, se ha hecho enorme. Vive en el sótano y los huecos de las paredes de la mansión Fitzgerald, moviendo su asqueroso cuerpo en busca de alimento. La vieja casa está pudriéndose con la humedad, crujiendo e inclinándose. El horror que acecha allí dentro está partiendo la casa en dos poco a poco.

Siempre que ha entrado comida en la casa, ha vuelto a salir cuando la criatura aún estaba desplazándose para investigar. El suministro de bichos, ratas, ratones de campo y otras criaturas pequeñas ya se ha agotado. La cosa ha empezado a aventurarse en campo abierto cuando el hambre puede más que la precaución (recientemente se ha llevado un caballo adormilado que había en un prado cercano). Tiene la esperanza de que vuelva a aparecer comida en su guarida. Que sean los investigadores.

La criatura

La cosa se mueve lenta y amenazadoramente. Puede permanecer inmóvil durante horas e incluso días; tanto como sea necesario para acechar a su presa. Es astuta y no se precipita. Mantén el misterio todo el tiempo que puedas; alárgalo. Haz que los crujidos de las paredes y las crecientes manchas de humedad desconcierten a los investigadores hasta que la criatura ataque. El material de la aventura te ofrece todo lo que necesitas para presentar la casa, pero tú debes decidir cuándo atacará la baba y cuándo la creciente sensación de incomodidad dará paso al terror desmedido.

El pueblo de Gamwell

Gamwell es un lugar apartado. Puedes parar a comprar un helado mientras te diriges a otra parte, pero eso es todo. Las grandes fincas se extienden por el paisaje y ofrecen una agradable panorámica rural. El pueblo en sí es más bien pequeño y se dedica principalmente a atender las necesidades de los terratenientes que poseen la mayoría de las tierras en kilómetros a la redonda. En Gamwell hay una casa de huéspedes, el ayuntamiento, una comisaría de policía, un puesto de bomberos, un despacho de abogados, una redacción de periódico, una biblioteca y varias tiendas.

La casa de huéspedes

Se trata de una construcción cuidada y aseada. Una agradable pareja, Hank y Edith Haggarty, lleva el negocio. Se trata de un lugar limpio: no está permitido mascar tabaco, beber alcohol, fumar; las parejas que no están casadas y las tonterías tampoco son bienvenidas. Los investigadores pueden alojarse aquí, pero sus probables idas y venidas nocturnas harán que no tarden en pedirles que se vayan. Los Haggarty son una gran fuente de información local, ya sea sobre personas, historia, lugares donde ir de picnic… Conocen a Cornthwaite y le consideran un caballero amable y generoso que ha estado ligeramente enfermo durante una temporada, alguna enfermedad que contrajo en Sudamérica y de la que no acababa de recuperarse (Cornthwaite decía que no estaba físicamente enfermo, pero que sus nervios estaban hechos trizas). Por supuesto que conocen la historia de la casa Fitzgerald, pero no se sienten cómodos hablando de ello. Una tirada exitosa de **Persuasión** o **Charlatanería** podría desatar su naturaleza parlanchina.

El despacho de los hermanos Dodge

Reginald, Walter y Herbert Dodge, tres respetables caballeros, son los representantes de Cornthwaite. Tres hombrecillos de aspecto fracasado que visten trajecitos grises desgastados y que son, sobre todo, tímidos. Se han puesto en contacto con los investigadores para no tener que encargarse personalmente de hacer averiguaciones sobre la desaparición de Cornthwaite. Así, si hay algo indecoroso en el asunto podrán lavarse las manos y vender la vieja mansión para hacerse con unos suculentos ingresos. Están deseando encontrarle, aunque resultan tan patéticos que ni siquiera han llegado a poner un pie en el interior de la casa: se limitaron a quedarse fuera gritando "*¿Hay alguien en casa?*".



Mr. Walter Dodge

Los hermanos Dodge tienen dos objetivos: primero, descubrir dónde se encuentra Cornthwaite en este momento o, en su caso, hallar pruebas suficientes de su muerte; segundo, procurar que el patrimonio y las propiedades de Cornthwaite sufran el menor daño posible. Echar abajo la casa o excavar en sus alrededores en busca de un cuerpo es el último recurso. Es esencial que los investigadores respeten ambos objetivos si pretenden cobrar por su trabajo.

Los Dodge custodian y mantienen los libros, las cuentas y el testamento de Cornthwaite. Su ética profesional les impide abrir el testamento para leer su

contenido, pero dan permiso a los investigadores para revisar los libros de cuentas. En ellos se detallan los ingresos y gastos en lo relacionado tanto con el mantenimiento de la casa como con la organización de sus viajes al extranjero.

Al revisar los ingresos, con una tirada exitosa de **Contabilidad** queda claro que Cornthwaite es sin duda un hombre rico y probablemente lo siga siendo durante mucho tiempo, a tenor de las sólidas inversiones que ha realizado para aumentar sus ya saneados ahorros.

Si examinan los gastos, una tirada de **Contabilidad** revela que su última gran expedición fue a Sudamérica y tuvo lugar en 1923. Los registros reflejan la contratación de hombres y transporte de material, pero con una tirada de **Idea** es posible percatarse de que sólo se compró un pasaje de regreso desde Sudamérica. En el libro de cuentas domésticas tampoco aparece personal; si les preguntan, los Dodge explican que a Cornthwaite le gustaba encargarse personalmente de los empleados de su finca, y que ellos sólo se encargaban de entregar las nóminas que Cornthwaite pagaba personalmente. Siempre contrataba a gente de fuera del pueblo.

Hay otra cosa en los libros de cuentas que resulta interesante y que puede detectarse con una tirada de **Contabilidad** o **Descubrir**. Se trata de la última entrada: el 7 de enero Cornthwaite encargó que le enviaran a su propiedad un camión cargado con sal. El pedido no fue completado (los Dodge estaban organizándolo cuando Cornthwaite desapareció). Si los investigadores piden que sigan adelante con el pedido y logran convencer a los hermanos Dodge con una tirada de **Charlatanería** o **Persuasión**, estos, a regañadientes, harán que la sal llegue a su destino. Los abogados señalan que este encargo es una muestra de que su cliente estaba un tanto trastornado y piden a los investigadores que, si les resulta posible, sean discretos al respecto.

Pueden preguntar a Reginald Dodge por el último encuentro que tuvo con Cornthwaite, pero no cuenta mucho más de lo que ya se publicó en el periódico. Parecía tenso y estresado; Reginald fue demasiado educado y no le preguntó por qué.

Los Dodge entregan dos llaves a los investigadores; son las de las puertas delantera y trasera. Pueden dormir allí si lo desean. Mientras se acondiciona la mansión, les consiguen (y les pagan) el alojamiento en la casa de huéspedes del pueblo. Durante su estancia deben procurar no causar ningún desperfecto en la casa que, aunque no está bien conservada, sigue siendo un inmueble valioso.

Los Dodge están dispuestos a pagar 100 dólares a los investigadores por localizar al Sr. Cornthwaite, con una prima de 100 dólares adicionales si lo resuelven en una semana. Con una tirada de **Regatear**, los investigadores podrían lograr que aumentaran los honorarios en otros 100 dólares.

El Gamwell Gazette

La redacción del semanario de Gamwell ("Gamwell Gazette*: inaugurado en 1887*") es pequeña y está abarrotada. El director es Stan Artemis, un hombre sociable de cuarenta y muchos años que viste con una elegancia algo excesiva. Luce un traje de brillantes cuadros rojos y verdes y un sombrero panamá. Es amigable hasta la náusea y está encantado de charlar con los investigadores mientras intenta sonsacarles algún chisme para el número de la próxima semana.

Hay dos empleados en el *Gazette*: Stan, que prepara las planchas de impresión y maqueta el periódico, y Joe, que hace las veces de reportero y fotógrafo. Joe ha salido



Stan Artemis

en busca de información. Si lo desean, los investigadores pueden echar un vistazo a los números anteriores de la publicación; los guardan en destartaladas cajas de cartón. Desde la llegada de Cornthwaite al pueblo en 1919 hay referencias constantes al arqueólogo; asistencia a actos sociales, fiestas de inauguración, donaciones a la iglesia, victorias en las noches de *bridge*, cesión de material a la biblioteca, etc. Sin embargo, si los investigadores se remontan más atrás al buscar información sobre la finca Fitzgerald, con una tirada exitosa de **Buscar libros** encuentran un recorte de 1895. Consulta **La decrépita mansión: ayuda n.º 3 para los jugadores**.



GAMWELL GAZ

FAMILIA DE GAMWELL ASESINADA EN UN TERRIBLE ATAQUE

Matan a una madre y sus tres hijos

LA POLICÍA BUSCA AL PADRE DESAPARECIDO

Una tragedia de dramáticas proporciones se ha desatado hoy en Gamwell cuando la Sra. Gloria Curwen y sus tres hijos (Harold, de cinco años; Sarah, de tres, y Susan, de dos) fueron hallados brutalmente asesinados en su finca al norte de Gamwell, la popular Mansión Fitzgerald.

El ayudante Whitford, de la oficina del sheriff del condado de Gamwell, hizo el espeluznante descubrimiento mientras llevaba a cabo una inspección rutinaria. "Nunca he visto nada igual", declaró a este reportero el valiente pero conmocionado ayudante; "Todos estaban muertos". Ciertamente, los miembros de la familia han sido asesinados brutal y cobardemente, sentenciados con varios golpes de hacha. Ni siquiera la pequeña Susan se libró de su terrible destino. No se ha encontrado el arma del crimen y el Sr. Arthur Curwen, el padre de los niños, está actualmente desaparecido. La policía le busca para hacerle algunas preguntas, aunque también se teme por su seguridad.

OPERACIONES BAJO EL ACTA TERRITORIAL

SALEN A LA LUZ MÁS CASOS DE CORRUPCIÓN EN EL GOBIERNO

LITERATURA MÉDICA Y CIENCIA

La casa decrépita nº 3, pág. 220

El cementerio

Puede que algún extraño impulso lleve a los investigadores hasta aquí. En este lugar se encuentran todos los propietarios previos de la casa, por lo que pueden caminar entre las lápidas de Elma Fitzgerald (fallecida en 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 (1918). Durante todo el año hay flores frescas en la tumba de los niños. El asesino John Fitzgerald también está enterrado aquí, pero en una tumba sin señalar.

La oficina del sheriff

El sheriff Whitford, de viejas tendencias conservadoras, está al mando. Echó chispas cuando encontró asesinados a los niños Curwen en 1895. Hace su trabajo, pero con unos modos no muy agradables. No obstante, la gente le respeta. A Whitford no le gusta nada relacionado con la mansión Fitzgerald, así que Cornthwaite tampoco le gustaba, ni tampoco le gustan los investigadores. Le molesta que se entrometan en su jurisdicción y les advierte que más les vale respetar la ley. Tiene mucho poder y es capaz de ponerles las cosas muy difíciles.

Cuando habla de Cornthwaite se muestra hosco y resentido; sin embargo, con una tirada de **Charlatanería** o **Crédito** se obtiene su cooperación. Ha echado un vistazo rápido en la casa, pero es evidente que el tipo no está allí. No hay indicios de secuestro violento ni de nada sospechoso. Cornthwaite había despedido a todos y cada uno de sus empleados la semana anterior.

—*Todos forasteros* —dice sarcástico Whitford—; *resulta evidente que tenía previsto irse durante una temporada. Tiene dinero como para permitírselo y no necesita el consentimiento de su abogado para hacerlo. Todo este asunto es ridículo.*



NOMBRE Y APELLIDOS: JOE VIRELLI
EDAD: 32 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: 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.
- Ataques: Hacha herrumbrosa 20%, daño 1D6 + bd.
- Habilidades: Charlatanería 25%, Descubrir 30%, Escuchar 45%, Fotografía 20%.



NOMBRE Y APELLIDOS: WILL WHITFORD
EDAD: 35 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: 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.
- Ataques: Puñetazo 70%, daño 1D3 + bd.
  Revólver .45 50%, daño 1D10 + 2.
- Habilidades: Derecho 55%, Descubrir 70%, Discreción 55%, Escuchar 60%.

Una tirada de **Psicología** revela que al sheriff no le gusta la mansión Fitzgerald. Si los investigadores le preguntan por los Curwen, aprieta los labios hasta que forman una línea fina y murmura que espera que Arthur Curwen siga vivo en alguna parte, porque está deseando pegarle un tiro como el perro que es. En este momento la mirada de Whitford tiene algo de salvaje que sugiere a los investigadores que quizá sea el momento de marcharse.

Durante toda la conversación el sheriff está preocupado y cuando los investigadores entran está escribiendo a máquina un informe. En algún momento empieza a preguntarles dónde estaban anoche y si tienen testigos de ello. Si piden explicaciones al agente sobre el motivo de esas preguntas, con una tirada de **Persuasión** o similar (realmente no le gusta esta gente) les cuenta que un granjero local, Seb Watkins, perdió anoche un caballo. Se trata de un animal valioso. Whitford sabe que se lo llevaron en algún momento durante la noche porque esta mañana en la propiedad de Watkins había un rocío particularmente denso que duró hasta bien pasado el mediodía, con lo que cualquier huella se habrían visto con claridad. Ni Watkins ni su perro oyeron nada. Si los investigadores se deciden a preguntar, descubren que la propiedad de Watkins linda con la finca Fitzgerald (fue la criatura quien se llevó el caballo; el "rocío denso" es en realidad el rastro de humedad que deja).

El ayuntamiento

Se trata de un edificio de madera donde se celebran las reuniones de los representantes municipales y donde se guardan los archivos. Los investigadores deben superar una tirada de **Derecho** para convencer al funcionario estirado que los custodia de que son dignos de su confianza, pero una vez llegan a un acuerdo con él pueden acceder a cualquier documento legal que pueda almacenarse aquí.

Esto incluye partidas de nacimiento y certificados de defunción, así como las escrituras de la mansión Fitzgerald. Estas últimas se encuentran en una balda alta, atadas con una cinta roja descolorida. Dentro de la carpeta vive una araña grande, peluda e inofensiva que, para evitar molestias, intenta escabullirse de allí… usando para ello el brazo del investigador que se estira para recoger los papeles. En las escrituras figuran los constructores y propietarios originales de la casa en 1805, los Fitzgerald; también aparecen los siguientes cambios de titularidad: Ainsfield en 1866, Curwen en 1894, Franklin en 1898 y Cornthwaite en 1919. No hay ningún plano de la casa.

La biblioteca municipal

Es un edificio de madera pequeño pero atestado. La bibliotecaria es Susan Arwell, una persona muy amable. No hay muchos libros que hablen sobre Gamwell, aunque comenta con modestia que ella había pensado escribir uno. Los fondos de la biblioteca cubren un poco de todas las áreas pero una desproporcionada cantidad de ellos versan sobre antropología y arqueología. La bibliotecaria explica que se trata de donaciones hechas por el Sr. Cornthwaite y representan sólo una parte de todos los libros que ha cedido; el resto está en el depósito, pues no hay sitio para ellos. Hubo algo bastante raro: en noviembre vino y se llevó uno de los libros en préstamo; éste caducó ya, pero la Sra. Arwell no considera apropiado comentárselo a su antiguo dueño. El libro se titula *The Missing People* (*El pueblo perdido*) y su autor es Thomas Pratt (ver pág. 221). Con una tirada de **Antropología** se sabe que Pratt suele moverse en los límites de lo aceptado por la ciencia.



Susan Arwell

La habilidad **Buscar libros** no revela nada en particular, pero hay varias notas escritas a lápiz en los márgenes de muchos de los viejos libros de Cornthwaite, de los que puede deducirse que tuvo algo que ver con la dificultosa búsqueda de una "gran bóveda" descrita en las leyendas de los nativos sudamericanos.

La finca Fitzgerald

Una vez los personajes han seguido las líneas de investigación mencionadas hasta ahora, poco más pueden averiguar sin ir realmente al sitio en cuestión. La casa se encuentra a 16 km de Gamwell, en una zona tranquila pero aislada. El edificio está rodeado por un jardín poco cuidado, que a su vez está delimitado por un muro alto de piedra coronado con rejones. La propiedad tiene una extensión de ocho hectáreas. Cuando los investigadores se dirigen hacia la casa, unas nubes negras y grises avanzan rápidamente por el cielo y un viento frío empieza a soplar.

Las propiedades aledañas

La finca Fitzgerald se encuentra a kilómetros del pueblo; los vecinos más cercanos son otras grandes mansiones. Si preguntan a alguno de sus habitantes sobre Cornthwaite no obtienen nuevos datos excepto que parecía un hombre agradable e inteligente, aunque desde su regreso de Sudamérica parecía estar bastante enfermo.

El único hecho fuera de lo habitual últimamente es la desaparición de un caballo que pertenecía a uno de los propietarios menos adinerados de la zona. Si los investigadores dedican una tarde a buscar en las muchas hectáreas de terreno que hay entre la finca de la que ha desaparecido el caballo y la finca Fitzgerald, encuentran varios huesos grandes aplastados de una manera extraña. Con una tirada de **Biología** es posible reconocerlos como los huesos de un caballo.

La verja de hierro que da acceso al camino de entrada está cerrada con cadena y candado; los hermanos Dodge se olvidaron de dar la llave a los investigadores. Pueden abrir la cerradura con una tirada de Cerrajería, una tirada **a la mitad del porcentaje de Mecánica**, o también pueden intentar romper la cadena, que tiene FUE 30. Si no lo consiguen, tienen que aparcar su vehículo fuera de la finca y superar una tirada de **Trepar** para pasar la verja y acercarse caminando hasta la casa. Otra opción sería regresar en coche al pueblo y conseguir la llave.

Un ancho camino llega hasta la casa, mientras que otras sendas poco definidas se adentran en el intrincado jardín. Con una tirada de **Descubrir** se puede ver la casa allí adelante; con **otra tirada de Descubrir** se atisba entre los árboles el tejado de una caseta que está a la derecha del camino de entrada.

El jardín ornamental

En la finca hay un amplio jardín con bancos de piedra, macetas e incluso una fuente. Entre los árboles hay unas cuantas variedades exóticas, como los sauces. Desatendido durante meses, el jardín se ha llenado de follaje descontrolado, crecido, amenazante. Con una tirada de **Mitos de Cthulhu**, un investigador paranoico puede establecer una conexión entre el exuberante crecimiento de las plantas con la influencia impía de la cabra negra de los bosques. Se trata de un lugar oscuro, verde y muy húmedo.

Cualquier cosa puede esconderse aquí, por lo que quizá los investigadores quieren buscar en el jardín. Varios hechos ocurren mientras deambulan por ahí. Uno de ellos tropieza con la raíz de un árbol, pero jura que ésta no estaba ahí cuando echó el pie. Otro se golpea la cabeza con una rama que cuelga. Hay un momento en que un

tronco hueco cubierto de hongos cae sobre el camino en una zona particularmente húmeda; los investigadores deben trepar o saltar el tronco (y, probablemente, ensuciarse la ropa). En otra parte hay una enorme zona embarrada y resbaladiza; los investigadores deben superar una tirada de **DES × 3** para evitar caer cuan largos son.

El jardín es inofensivo, pero el guardián debe presentarlo como un lugar tan amenazador y peligroso como le sea posible. Al menos debería conseguir que los investigadores acaben cubiertos de barro de la cabeza a los pies.

Con una tirada de **Biología** se llega a la conclusión de que todo es bastante normal en el jardín, a excepción de ciertas plantas que no son fáciles de encontrar fuera del trópico (consulta también el apartado "La leñera" más adelante). Con una tirada exitosa de **Idea** es posible percatarse de la ausencia total de pájaros o cualquier otra forma de vida animal, lo cual no deja de ser extraño en estas circunstancias.

El cobertizo siniestro

El cobertizo del jardín no tiene ventanas. Es pequeño, de madera y la pintura verde que lo cubre está desconchada. La puerta está ligeramente entreabierta. En este lugar tienes que desconcertar y asustar a los investigadores: diles que el edificio les transmite una sensación siniestra, casi malvada. Dentro está oscuro y el suelo está cubierto de hojas y suciedad. Hay muchas herramientas: rastrillos, una carretilla, palas, algunas tijeras de podar, un pico, una sierra, etc. Muchas de ellas están por el suelo. Hace tiempo que nadie las usa; están un poco sucias, algunas algo oxidadas. No hay ninguna hacha, pero con una tirada de **Descubrir** se encuentra un estante donde bien podría haber habido una.

Si rebuscan en la caseta atestada de herramientas y alguno de ellos falla una tirada de **DES × 5**, cae sobre varias de ellas (puede golpearse la espinilla con una pala, cortarse la pantorrilla con un rastrillo, caerles en el pie un rodillo… Si pierden el control, sólo consiguen chocarse con más cosas. Hay poca luz, el viento sopla alrededor del cobertizo arrastrando entre crujidos las hojas muertas, casi parece que los utensilios se mueven como si tuvieran vida propia e intenciones homicidas. Si falla una tirada de **Descubrir** al mirar las herramientas en este momento, el observador debe hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1 puntos de Cordura).

El exterior de la casa

La casa está en silencio, con las contraventanas echadas, melancólica; cubierta de hiedra, tapada por los árboles y mecida por el viento. Es grande y de buena obra, sus techos son altos y sus ventanas, paredes y puertas son anchas y generosas. Desde fuera, un observador receloso (o imaginativo) se da cuenta con extrañeza de que parece como si todo el edificio estuviera ligeramente inclinado o ladeado. Al examinarlos de cerca, los cimientos parecen suficientemente sólidos, pero es la propia casa la que está como encorvada.

La casa tiene dos plantas, con puertas delantera y trasera. La puerta principal se alza al final de unos pocos peldaños. Es de roble labrado; el refinado llamador de bronce está frío al tacto. Da paso al recibidor. La puerta trasera es menos presuntuosa y se abre a la cocina. También se puede entrar por las ventanas, aunque tienen echadas las contraventanas. Hay una manera más de entrar y es por abajo: hay un par de trampillas de madera desde las que se puede acceder a la leñera (consulta "El sótano", en la pág. 99). Una tirada de **Seguir rastros** permite encontrar marcas de neumáticos por esta zona (los camiones podrían detenerse aquí para descargar leña y carbón). Una de las trampillas tiene un agujero por el que salen unas extrañas enredaderas.

Dentro de la mansión Fitzgerald

Este lugar será el hogar de los investigadores mientras lleven a cabo su búsqueda. Anímales a que traigan algunas de sus cosas. Cuando lleguen a la casa estarán cansados y hambrientos; probablemente también estarán nerviosos. Potencia esas sensaciones.

Lo mejor es que los investigadores duerman aquí. Si insisten en alojarse en el pueblo, la criatura tendrá pocas opciones de pillarles con la guardia baja y puede inclinarse por buscar sus presas en las fincas vecinas. Si los investigadores acampan en el jardín, el trabajo del guardián resulta más simple: la cosa puede arrastrarse sigilosamente por el césped y, al final de la aventura, rodear a uno o varios investigadores.

Cosas que inquietan

Parece que la mansión necesita unos arreglos que serán de más envergadura cuanto más tiempo pase. Al entrar en la casa pueden ver en las paredes unas grandes grietas que parecen estar ensanchando. En muchas habitaciones pueden encontrarse daños provocados por el agua, aunque esa noche, cuando llueve, queda claro que el tejado tiene muy pocas goteras. Hay trozos de escayola sueltos o arracimados en el suelo, al pie de las paredes. El papel de éstas está rasgado en algunos sitios; los cuadros cuelgan extrañamente torcidos; los rieles de las cortinas no están paralelos al suelo, y éste está hundido en varios puntos. Es la pesadilla de un restaurador.

Cuando los investigadores entran por primera vez los suelos de la planta baja no crujen; sin embargo, los de la planta superior sí lo hacen, y mucho (esto se debe a que bajo el suelo de la planta baja es donde acecha la criatura) Sólo si un investigador supera una tirada de **Escuchar** y otra de **Idea** se da cuenta de este hecho tan peculiar.

A juzgar por lo que los investigadores encuentran, Cornthwaite se fue apresuradamente (o aún está aquí): la presencia de sus efectos personales así lo demuestra. Puedes encontrar más información al respecto en las diferentes entradas donde se describe cada habitación. Dado que todas las contraventanas están cerradas, la casa está a oscuras y sucia. Se percibe un ligero olor húmedo a moho.

Cosas que asustan

Haz que el lugar resulte amenazador. Los investigadores desconocen dónde está Cornthwaite, o por qué ha desaparecido. Lo único que saben es que la casa puede estar encantada, o maldita, o tener voluntad propia. Trabaja la ambientación tanto como puedas. En las descripciones de las habitaciones que hay más adelante puedes encontrar algunas sugerencias para darles sustos y hacer que se sobresalten.

Las visitas que llegan a la casa

Los investigadores reciben a varios visitantes durante su exploración de la casa. El ritmo con que lleguen estas visitas inesperadas depende del guardián. El sheriff Whitford se pasa por allí para asegurarse de que los forasteros no estén haciendo nada malo. Entra en la casa sin avisar, con la pistola desenfundada. Odia este edificio, siente rechazo hacia él; pero desde que se entrevistó con los investigadores está obsesionado con que no traman nada bueno. Se desliza sigilosamente para espiarles; su aparición repentina les hace dar un respingo (tirada de **Cordura** para evitar una pérdida de 0/1 puntos). Si se convence de que no están destruyendo la propiedad ni robando, se marcha murmurando serias advertencias. De lo contrario, insiste en que los investigadores se marchen de inmediato. Quizá sea necesaria una tirada de **Persuasión** o **Charlatanería** para convencerle de que les deje quedarse.

Joe Virelli, el desgarbado reportero local, también se deja caer por allí. Stan le ha mandado para ver qué está pasando. No le hace demasiada gracia: el lugar le hace sentir escalofríos. Primero echa un vistazo por el jardín, donde, entre los arbustos, encuentra un hacha oxidada. La recoge, pensando que puede ser importante (realmente no lo es; algún jardinero se la olvidó allí).

En algún momento entra en la casa haciendo crujir los escalones (es posible oírlo desde dentro de la casa si se supera una tirada de **Escuchar**) y llama nerviosamente a la puerta con fuerza suficiente como para que el marco resuene y se caiga algo de escayola del techo. Cuando un investigador abre la puerta, una repentina ráfaga de viento hace que ésta se abra completamente; ¡afuera hay una silueta grande con un hacha (tirada de **Cordura**, pérdida de 0/1 puntos de Cordura)! ¿Qué hacen? Si reaccionan violentamente y le atacan, le pillan desprevenido y cae por las escaleras. Si le ayudan a levantarse de entre los arbustos crecidos sobre los que ha caído y le piden disculpas, puede que logren convencerle para que se una a ellos. La importancia del papel que juegue en los acontecimientos depende del guardián. Puede ser una buena primera víctima con la que mostrar a los investigadores cómo actúa el monstruo.

Hay un último visitante que no entra en la casa, pero quizá pueden verle a través de una ventana mientras camina por el jardín: es una figura que se mueve con rigidez, viste un uniforme azul y lleva un fusil. Sigue andando alrededor de la casa y lo pierden de vista; no vuelven a verle. Si echan un vistazo por la zona donde le vieron, con una tirada de **Seguir rastros** se descubre que no hay ninguna pisada allí. Quienes superaron la tirada pueden probar con **Idea**. Si la pasan, los investigadores están convencidos de que allí debería haber algún tipo de huella, pero está claro que no las hay; esto les cuesta 1 punto de Cordura. Johnny Fitzgerald, frío y solo en su tumba sin señalar, sigue caminando por la casa.

La cosa que acecha

Los investigadores están siendo acechados con toda la calma. El depredador es paciente e inusitadamente astuto; conoce muy bien la casa, su prisión. Sabe cómo ocultarse de su presa, esperando el momento adecuado. Se trata de un horror extraterrestre, parte figura fangosa, parte brote fúngico, parte babosa; una abominación que no es de esta tierra. Crecido a partir de las esporas de una versión más grande de sí mismo en Sudamérica, se ha criado en las entrañas de la mansión Fitzgerald y se ha adaptado bien a este entorno.

Es enorme y abotargado. En su interior flotan los restos de su presa más reciente, horriblemente licuada, lentamente digerida, siendo sus huesos aplastados y transformados en fango, o excretados. No tiene un núcleo ni unos límites definidos. Su masa es húmeda y deja un rastro mojado por donde quiera que pase (así se explican los misteriosos daños provocados por la humedad que pueden encontrarse en distintas partes de la casa). Lo que no es tan fácil percibir es un rastro de baba translúcida que se seca con rapidez y que no es sencillo de detectar.

Por naturaleza, es listo pero tímido. Tiene una extraña inteligencia y el único propósito que parece tener es comer y crecer.

Costumbres y comportamiento: cuando dormita, la criatura sufre la acción de la gravedad y se remansa en el sótano principal, llenándolo por completo; sus pequeños seudópodos llegan hasta la planta baja de la casa. Pero cuando se mueve puede estirarse mucho, llegando a cubrir un área enorme. Si lo necesita puede percibir lo que ocurre en toda la casa, o extenderse en una fina superficie que cubre muchas hectáreas de terreno. Prefiere no salir de la casa, pero en los últimos tiempos no ha tenido más remedio; puede que sea así otra vez más si los investigadores no duermen allí.

Sólo sale de noche, rebosando lenta y silenciosamente desde los cimientos a través del terreno. Así fue cómo rodeó y atrapó al caballo que se mencionó con anterioridad. Prefiere no entrar en las habitaciones, pero acecha desde las cavidades que hay entre ellas. Puede acceder, y llenar si lo necesita, cualquier sala de la casa; para ello se filtra en silencio por los huecos de las paredes, se desliza por las vigas, se extiende bajo los tablones del suelo o se deja caer por las cañerías.

La criatura ataca a sus víctimas con unos fuertes seudópodos que le permiten aferrar a su presa incluso aunque ésta se encuentre en el centro de la estancia.

Puede generar unos espantosos órganos parecidos a bocas; unas fauces que se parecen a las de los retoños oscuros de Shub-Niggurath. Si un investigador llega a ver una de estas bocas, con una tirada de **Mitos de Cthulhu** logra percibir esa similitud; se trata de la única pista sobre el origen de la criatura. Las bocas no son más que parte de la puesta en escena: al carecer de huesos y ser blandas, como el resto del monstruo, no infligen mucho daño.

Pruebas y observaciones: los movimientos de la criatura afectan a la casa. La escayola se cae. Las manchas de humedad y los rastros de baba se acumulan. Las puertas que antes podían abrirse y cerrarse ahora están atascadas; las que antes no había manera de mover, ahora están sueltas. En ocasiones su paso hace que algo se caiga (con una tirada exitosa de **Escuchar** un investigador se percata de que en la distancia algo ha hecho ruido al romperse).

Cuando la criatura está explorando una estancia, cualquiera que está en ella puede ver cómo las paredes y el techo empiezan a supurar y exudar de manera gradual; se trata de una experiencia sutil, casi alucinatoria. Es necesaria una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1 puntos de Cordura).

Tácticas para el guardián: la criatura se mueve lentamente, pero conoce a su presa: es rápida, peligrosa y escandalosa, pero siempre acaba por cansarse. Tarde o temprano baja la guardia, y es en ese momento cuando hay que acabar con ella. Durante las idas y venidas de los investigadores por la casa, la criatura les toma la medida y es prudente en extremo. Puede que abunden las pequeñas manifestaciones de su presencia; en ningún caso se puede ver la masa principal de la criatura, pero sí una pequeña parte de su volumen a través de una grieta en los muros o en una de las habitaciones. Lo que creen ver es una extraña capa de humedad o, como mucho, lo que parece ser un charco inmóvil de baba, pero nunca un monstruo.

Los investigadores pueden llegar a la conclusión de que la casa encierra cierto mal, pero podrías sugerir que lo que perturba el lugar es una presencia fantasmagórica, no una amenaza física. Insiste en que las peculiaridades de la propia casa se deben al asiento de ésta. El paso del tiempo, la madera podrida, el moho y el agua en los cimientos es lo que provocan este tipo de cosas, no un monstruo.

Si realmente dejan al descubierto una parte de la criatura, sin duda toman muestras y puede que quieran quemar o eliminar la zona afectada. En un primer momento, la astuta criatura acepta someterse a estas humillaciones y permanece inmóvil mientras su superficie está expuesta a la luz. Puede perder gran parte de sí misma y aun así no sufrir daño alguno. El análisis del material recogido lo identifica como algún tipo de brote vegetal que la ciencia a duras penas puede identificar. Con una tirada de **Biología** es posible saber que la sustancia parece estar formada por hongos, pero lo cierto es que en muchos aspectos es algo más similar al moho del fango.

Una vez los investigadores empiezan a buscar humedades y fango por la casa, encuentran indicios por todas partes. En un principio la criatura retrae tan rápido como puede su cuerpo y sus seudópodos cuando se acercan a ella con intenciones violentas. Si los investigadores descubren dónde se encuentra la parte principal de su cuerpo y echan abajo una puerta desde la que les está acechando (como por ejemplo la del sótano), o si de pronto golpean hasta atravesarla una pared detrás de la cual se está deslizando en ese momento, la criatura responde lanzando su ataque. Si los investigadores no están preparados para esto, y si no saben cuál es el punto débil del ser, probablemente acaben muertos (con un poco de suerte, cuando no estén todos juntos). Las armas normales son de poca utilidad. Lo ideal es que el cuerpo de las víctimas sea absorbido a través de la chimenea o incluso de uno de los muros exteriores, de manera que parezca que el investigador se ha desvanecido. Ten en cuenta que el método que usa el monstruo para matar no deja mucha sangre.

Recuerda a los investigadores el valor que tiene la mansión: aunque tenga grietas y esté medio hundida, los hermanos Dodge siguen creyendo que puede repararse y venderse por un buen precio. Por eso no aceptarán derribos de paredes o destrozos aún mayores.

En el momento de la revelación (cuando se dan cuenta de que las zonas de humedad y las masas de limo que han visto en la casa son en realidad el rastro y los seudópodos de una criatura gigantesca), los investigadores deben hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1D4 puntos de Cordura).

Puedes encontrar los detalles sobre la criatura en la sección del sótano principal y en el apartado de personajes no jugadores.

Un desvío por Sudamérica

Es posible que los investigadores se planteen abandonar la casa inmediatamente y reconstruir los pasos de Cornthwaite en el centro de Sudamérica. Es posible evitar este desvío de la aventura mediante los hermanos Dodge, que no lo aceptarán.

—Caballeros, no pretenderán irse a deambular por tierras extranjeras y que además les paguemos por ello, ¿verdad? —murmura furiosamente uno de los hermanos cuando le cuentan sus intenciones— *¡Si abandonan el trabajo, están despedidos!*

Ni con **Arte (oratoria)** ni con **Persuasión** es posible convencer a los abogados de la necesidad de un viaje a Sudamérica. Si los investigadores están dispuestos a perder su empleo, bien. El sheriff se encarga de su inmediato desalojo de la casa (nunca se fió de ellos). La criatura debe ir cada vez más lejos para conseguir comida y sigue creciendo lentamente. Puede que pasen años antes de que la descubran.

La casa

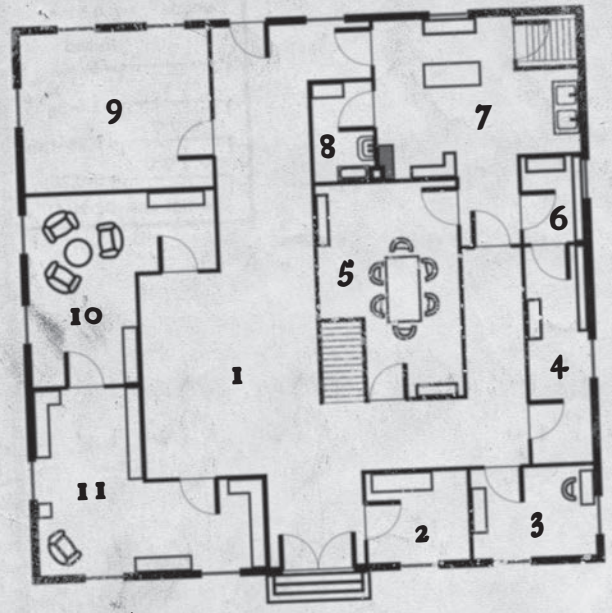
A continuación se incluyen las descripciones de las dependencias que se detallan en el plano de las distintas plantas. Son muy escuetas: se ciñen a aquellos detalles de la habitación que añaden color o están relacionadas con la trama. Si lo necesitas puedes añadir detalles realistas para completar las descripciones.

Las puertas de la mansión son muy sólidas y cuentan con fuertes cerraduras de la mejor calidad. Abundan los adornos y el mobiliario.

Los investigadores están buscando un cuerpo oculto. Aunque la mansión es grande, las paredes son demasiado delgadas como para esconder en ellas el cuerpo de un adulto a no ser, por supuesto, que haya sido desmembrado. Sin embargo, en algún momento aparece un cuerpo completo en la habitación secreta (pág. 98), pero no es el de Cornthwaite. Un buen arquitecto o varias horas de cuidadosos estudios y mediciones pueden delatar la presencia del habitáculo. Aparte de este escondite, las únicas habitaciones que tienen algún interés son el dormitorio principal, donde Cornthwaite fue atrapado, y el refugio preferido de la criatura: el sótano principal, grande y con pocos objetos (pág. 99).

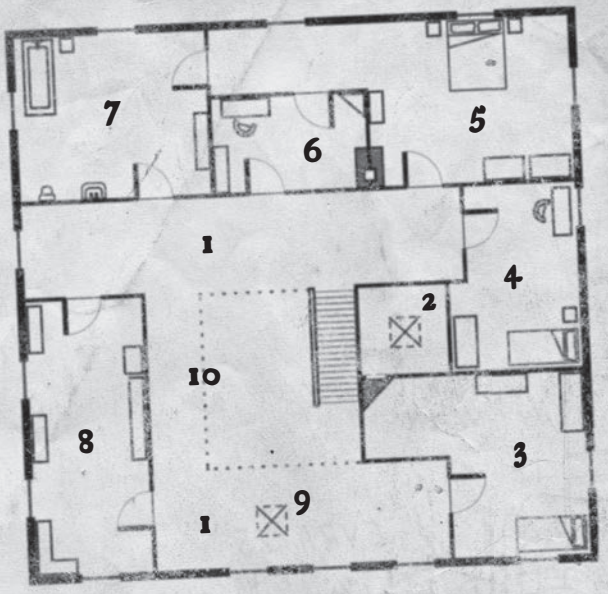
Planta baja

Recibidor. Cuando los investigadores atraviesan la puerta, un gran trozo de escayola húmeda se desprende y los ducha generosamente. El techo está calado y oscuro.



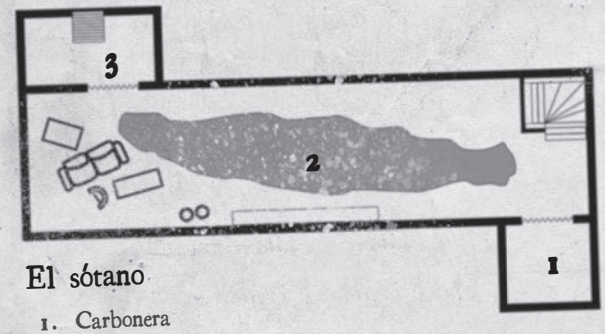
Planta baja

1. Recibidor
2. Guardarropa
3. Estudio
4. Trastero
5. Comedor
6. Despensa
7. Cocina
8. Cuarto de la colada
9. Habitación vacía
10. Sala de estar
11. Biblioteca



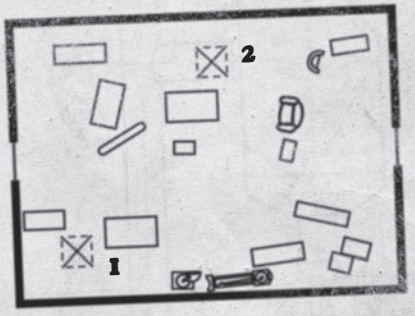
Primera planta

1. Galería
2. Habitación secreta con trampilla hacia el desván
3. Dormitorio de invitados A
4. Dormitorio de invitados B
5. Dormitorio principal
6. Gabinete
7. Baño
8. Sala de trofeos
9. Trampilla hacia el desván
10. Balaustrada



El sótano

1. Carbonera
2. Sótano principal
3. Leñera



El desván

1. Trampilla hacia la galería
2. Trampilla hacia la habitación secreta

Guardarropa. Aquí hay una enorme figura oscura armada con un hacha. Ah, no, solo es un abrigo.

Cocina. Sobre los fuegos hay una balda en la que se encuentran varios botes metálicos que contienen harina, azúcar, té, café. Resulta obvio que hay un hueco entre los botes: falta uno (la sal; si los jugadores no lo adivinan, pueden averiguarlo con una tirada de **Idea**). La puerta que da al sótano (desde la cocina) parece no poder abrirse: la criatura está recostada sobre ella. Si se supera una tirada de **Seguir rastros** mientras se examina la zona de la puerta, es posible percatarse de que bajo ésta hay trazada en el suelo una línea de cristales blancos (sal). Los grifos del fregadero no funcionan; las cañerías están atascadas.

Habitación vacía. Una sala de buen tamaño y en la que no hay ni un solo mueble. El suelo es de madera pulida (se trata de una pista de baile); en las zonas de éste más cercanas a las paredes pueden apreciarse daños causados por la humedad.

Despensa. De aquí emana un asqueroso olor a carne podrida. Se trata de la comida que se está echando a perder dentro de la nevera.

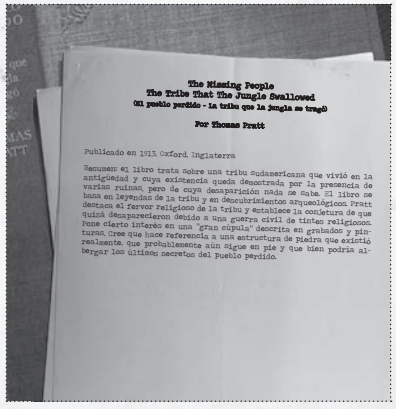
Cuarto de la colada. Aquí hay varios barreños grandes donde se observan extraños sedimentos. Hay un armario para ropa de casa; si algún investigador lo abre, pronto cae ante una avalancha de toallas, sábanas, etc. Los grifos de esta estancia tampoco funcionan. En el techo hay daños causados por la humedad.

Sala de estar. Unos cómodos sillones aguardan con paciencia a unos invitados que nunca llegan.

Comedor. La mesa está puesta para una persona. La cubertería es de plata. Hay pequeños fragmentos de cristales rotos en el suelo: son los restos de un pimentero (del salero no hay rastro). Las paredes están agrietadas y húmedas.

Trastero. Lleno de trastos, cajas, barriles y demás. En el centro del suelo hay una gran mancha de moho y humedad. Si algún personaje se aventura sobre esa zona, donde la madera está debilitada, el suelo se rompe y el investigador acaba en la carbonera. Sufre 1D6 puntos de daño por la caída; la mitad si supera una tirada de **Saltar**. Cualquier fuente de luz que lleve se apaga y el investigador se encuentra en una oscuridad absoluta y parece que algo terrible avanza hacia él mientras sus fauces babean… Tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1 puntos de Cordura).

Estudio. En el escritorio de persiana hay un libro abierto: *The Missing People: The Tribe That The Jungle Swallowed* (*El pueblo perdido: la tribu que la jungla se tragó*), por Thomas Pratt. El ejemplar está en mal estado: la cubierta está agrietada y tiene unas manchas extrañas; algunas páginas están sueltas (Cornthwaite lo leyó con no poco fervor). En aproximadamente una hora es posible echarle un ojo por encima si se supera una tirada de **Lengua (inglés)** (si se falla la tirada, no se capta el significado completo del libro), o leerlo por completo y con calma si se invierten en ello tres horas. Consulta **La decrépita mansión: ayuda n.º 4** para los jugadores.


The Missing People
The Tribe That The Jungle Swallowed
(El pueblo perdido - La tribu que la jungla se tragó)
For Thomas Pratt
Publicado en 1913 Oxford, Inglaterra
Resumen: el libro trata sobre una tribu sudamericana que vivió en la antigüedad y cuya existencia queda demostrada por la presencia de varias ruinas, pero de cuya desaparición nada se sabe. El libro se basa en leyendas de la tribu y en descubrimientos arqueológicos. Pratt destaca el fervor religioso de la tribu y establece la conjetura de que quizá desaparecieron debido a una guerra civil de tintes religiosos. Pone cierto interés en una "gran cúpula" descrita en grabados y pinturas. Cree que hace referencia a una estructura de piedra que existió realmente, que probablemente aún sigue en pie y que bien podría albergar los últimos secretos del pueblo perdido.

La decrépita mansión nº 4, pág. 221

Biblioteca. Hay libros sobre exploraciones, arqueología, historia, antropología, etc. Hay varios huecos en las estanterías y con una tirada de **Buscar libros** combinada con una tirada de **Idea** se descubre que aquí no hay ni un solo libro sobre el continente sudamericano (tras su regreso, Cornthwaite se deshizo de ellos).

Con una tirada de **Descubrir** se repara en que uno de los nudos de la madera con que está revestida la habitación presenta un extraño abultamiento. Si superan una tirada de **DES × 3**, logran dejar al descubierto un compartimento tubular en el que hallan un trozo de papel amarillento. Ambas caras están cubiertas por una escritura apelotonada sin apenas espacio entre las líneas. El tiempo ha afectado bastante a este documento y está prácticamente ilegible; lo único que puede llegar a entenderse es la firma: A. C.

Si un investigador supera una tirada de **Psicología** mientras analiza el papel, detecta que el autor del texto padece un desequilibrio emocional severo (esos desvaríos paranoicos son obra de Curwen). Puede verse cómo el moho y la humedad se extienden entre los libros, aunque sólo unos pocos resultan ya ininteligibles. Los daños provocados por el agua en las paredes y el techo resultan evidentes.

Primera planta

Balaustrada. La debilitada barandilla puede traer problemas si alguien se apoya sobre ella.

Galería. Las enormes ventanas ofrecerían una panorámica del jardín si no fuera porque las contraventanas están cerradas. En los bordes de las paredes se ven algunas manchas de humedad.

Dormitorio de invitados A. La pared del fondo de la chimenea es falsa; si se empuja, aparece la habitación secreta.

Habitación secreta. Aquí se encuentran, hechos un ovillo, los restos mortales de Arthur Curwen. El cadáver no tiene los dedos de los pies, ni tampoco los de la mano izquierda. En un rincón hay una vieja hacha; las marcas en la pared denotan que esta persona intentó salir de aquí. La pérdida de **Cordura** por contemplar esta escena es de 1/1D4. La puerta de la chimenea cuenta con un dispositivo que hace imposible salir del escondite una vez estás dentro. Darse cuenta de esto (atrapado en la oscuridad junto al cadáver de alguien que corrió la misma suerte que ahora te espera a ti) supone una pérdida de 1/1D3 puntos de **Cordura**. Realmente la manera de salir es a través de la trampilla que hay en el techo y que lleva hasta el desván. Curwen murió de inanición sin reparar en que la vía hacia la libertad estaba justo sobre su cabeza.

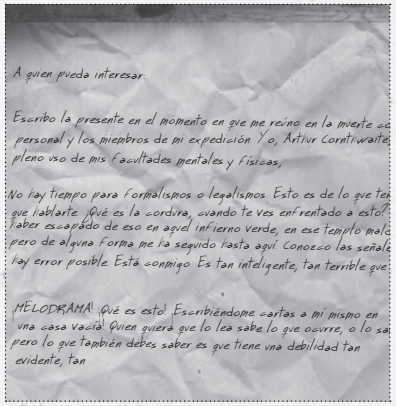
Dormitorio de invitados B. En el suelo pueden verse unas pequeñas huellas negras. Con una tirada de **Seguir rastros** es posible percatarse de que se dirigen hacia debajo de la cama. Si superan una tirada de **Escuchar**, los investigadores logran distinguir unos arañazos sospechosos. Bajo la cama hay una horrible bestia negra que mide unos 60 cm de largo, tiene un borde rojo alrededor de los ojos y sus manos parecen humanas. Es necesario hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1D2 puntos de Cordura). Si pasan la tirada, identifican a la criatura como un mapache que claramente cayó por la chimenea. Si los investigadores no rescatan al animal, la criatura se lo comerá tarde o temprano.

Sala de trofeos. La habitación está cerrada con llave. Dentro, acumulando polvo, hay muestras de tumbas saqueadas a lo largo y ancho del mundo. Recipientes, vasijas, estatuillas, esculturas, instrumentos musicales, ídolos y muchas cosas más. Algunos parecen observar a los investigadores con malicia y reírse por lo bajo. Uno o dos de esos objetos caen de las estanterías sin razón aparente. Hay varios que ya llevan tiempo rotos en fragmentos irreconocibles. La indignación se dibuja en los ojos inertes de todas las figuras, hostiles con los hombres que las arrebataron de sus hogares ancestrales. El guardián debe hacer sentir a los jugadores la sensación de que una maldición mana desde este lugar; quizá se trata de algo que Cornthwaite encontró en sus viajes y se trajo a casa, pese a que debería haberlo dejado donde lo encontró. Con una tirada de **Arqueología** se identifica la mayoría de estas piezas como artefactos funerarios de origen sudamericano.

Baño. Si los investigadores estuvieron revolcándose por el jardín, se alegran de encontrar este baño, grande y lujoso; sin embargo se ven muy contrariados, ya que de los grifos no sale agua (cuando el guardián decide ponerse un poco serio, la criatura bloquea las tuberías; puede aparecer por los grifos del lavabo y de la bañera, por los desagües y por el inodoro; es preferible hacerlo cuando los jugadores empiezan a hacerse una idea de a qué se enfrentan).

Cuando se miran en el espejo se dan cuenta de que hay algo escrito en el polvo que cubre el cristal. Alguien (Cornthwaite) ha garabateado un mensaje. En el espejo del baño aparecen toscamente escritas las letras "NaCl", que cualquiera que tenga unos conocimientos básicos de química puede identificar como la fórmula de la sal (si fuera necesario, pide una tirada de **Conocimientos**).

Gabinete. Sobre la repisa de la chimenea hay colgada una escopeta. En el hogar hay un trozo de papel arrugado (**Descubrir** para darse cuenta de su presencia). Los investigadores pueden estirar el papel si lo descubren. Se trata de **La decrépita mansión: ayuda n.º 5 para los jugadores**.


A quien pueda interesar

Escribo la presente en el momento en que me reúno en la muerte co personal y los miembros de mi expedición. Yo, Arthur Cornthwaite, pleno uso de mis facultades mentales y físicas,

No hay tiempo para formalismos o legalismos. Esto es de lo que te que hablarte. ¿Qué es la cordura, cuando te ves enfrentado a esto? haber escapado de eso en aquel infierno verde, en ese templo malc pero de alguna forma me ha seguido hasta aquí. Conozco las señale hay error posible. Está conmigo. Es tan inteligente, tan terrible que

¡MELODRAMA! ¿Qué es esto? Escribiéndome cartas a mí mismo en una casa vacía. Quien quiera que lo lea sabe lo que ocurre, o lo sa pero lo que también debes saber es que tiene una debilidad tan evidente, tan

La decrépita mansión nº 5, pág. 222

Dormitorio principal. En esta habitación, lujosamente amueblada, pueden encontrarse prendas de vestir y efectos personales, pero pocas pistas. Hay varios objetos de valor, como la caja de cigarros chapada en oro, o un alfiler de corbata decorado con un diamante; un investigador sin escrúpulos podría quedárselos.

El techo de esta habitación está húmedo, y el agua gotea de vez en cuando y sin previo aviso desde el centro. La chimenea también tiene signos de humedad en sus bordes. Esparcidos alrededor de esta hay nueve cartuchos de escopeta desbaratados; han sacado la pólvora y las postas y las han separado en pequeños montoncitos. Justo enfrente de la chimenea hay un par de pantuflas de caballero de felpa azul. Si alguien supera una tirada de **Descubrir** en esta habitación, encuentra una línea de cristales blancos (sal) a lo largo de todos los huecos de las puertas y de los alféizares de todas las ventanas (es decir, en todos los puntos por los que se puede entrar aquí). Con otra tirada de **Descubrir** es posible hallar una mancha translúcida en la chimenea. Con una tercera tirada de **Descubrir** se encuentra un salero de cristal caído bajo la alfombra que hay frente al hogar (el salero viene del comedor).

Una nueva tirada de **Descubrir** sirve para encontrar el bote de sal que faltaba en la cocina; está vacío, caído bajo la cama.

El desván

En este espacio diáfano hay un montón de trastos, pertenecientes a todas las familias que vivieron aquí. Hay baúles viejos, un caballito balancín, un espejo roto, un armario cerrado con llave, un maniquí de sastre y restos de muebles. Hay una pequeña zona mojada cerca de la pared sur pero, desde el punto de vista de la estructura, el agua no ha provocado daños significativos.

Los investigadores reparan en un baúl que está completamente destrozado hacia fuera, como si hubiera explotado desde dentro. Dentro hay varias prendas para la exploración selvática, un salacot, una brújula, un revólver del .45, un machete, etc. Con una tirada de **Descubrir** se dan cuenta de que uno de los bolsillos del pantalón está roto violentamente por la mitad. Más aún, todos los objetos del baúl parecen brillar ligeramente y se muestran reflectantes ante las fuentes de luz, pero al tacto están secos (se trata del rastro de la criatura, que viajó hasta Estados Unidos en los pantalones de Cornthwaite).

Si dan la vuelta al baúl, las pegatinas y etiquetas lo identifican como propiedad de Arthur Cornthwaite y dejan claro que ha estado en Sudamérica y ha regresado.

En el desván hay una trampilla cubierta de polvo (**Descubrir** para detectarla) y envejecida por el paso del tiempo. Si alguien camina sobre ella, cae a través del suelo sufriendo 1D6 puntos de daño (1D3 si supera una tirada de **Saltar**) y se precipita hacia el abrazo muerto de Arthur Curwen, que está abajo, en la habitación secreta. Toparse con el cadáver de esta manera supone una pérdida de 1D2/1D6 puntos de Cordura.

El sótano

Carbonera. Repleta de carbón negro. La puerta que comunica con el sótano principal está cerrada y no cede. Es posible romperla (FUE 18). Los daños causados por la humedad son patentes aquí

Leñera. Es posible acceder desde el exterior de la casa a través de unas trampillas de madera. Dentro hay un buen montón de madera y serrín entre los que crecen extrañas enredaderas y otras plantas trepadoras. Si se supera una tirada de **Biología** es posible saber que se trata de especies originarias de Sudamérica que, además, no deberían poder crecer en este clima sin recibir ningún cuidado.

La puerta que comunica con el sótano principal está cerrada y no se abre. Toda esta zona parece húmeda: los daños provocados por ésta son notables (se trata, una vez más, del rastro de la criatura).

Sótano principal. La puerta que da al sótano no es especialmente consistente, pero la llave está echada y, lo que es peor, la criatura se encarga habitualmente de que permanezca cerrada. La puerta tiene FUE 18.

Normalmente la habitación está inundada por la enorme masa abotargada del horror extraterrestre. La considera su casa y sus efectos nocivos inundan todos los rincones de este lugar: un nauseabundo caldo, un gel translúcido en el que flotan los cuerpos licuados y sin huesos de sus víctimas: ratas, pájaros y otros animales, el mapache de la planta de arriba, el caballo, los sirvientes y el difunto Arthur Cornthwaite, aún medio ataviado con su ropa de casa, la mirada de sorpresa aún perceptible entre sus restos medio disueltos.

Si la criatura no quiere, es imposible abrir la puerta del sótano. Su masa rebosa por encima de la puerta y la sujeta con fuerza. Además, la llave está echada. Si los investigadores son arrojados, pueden descolgar la puerta de sus bisagras o echarla abajo con un hacha en varios asaltos de combate (con una tirada de **Idea** recuerdan que los hermanos Dodge hicieron mucho hincapié en que se evitara causar cualquier daño a la propiedad).

Si los investigadores se abalanzan sobre esta puerta al principio de la aventura, la cautelosa criatura huye inmediatamente por las paredes y los cimientos, dejando tras de sí pistas intrigantes pero no concluyentes sobre su presencia. En esta estancia hay paquetes de revistas viejas aplastados de un modo extraño, herramientas completamente oxidadas y varios muebles antiguos que en su día tenían cierto valor pero que ahora están rotos y empapados. Por todas partes se observan daños provocados por la humedad. Las paredes están cubiertas de la materia translúcida que la criatura deja a su paso; en los rincones hay huesos de sus víctimas anteriores. Con una tirada de **Seguir rastros** o de **Descubrir** pueden verse restos de la baba de la criatura. Todo el suelo del sótano está rajado y combado, evidentemente por culpa de la humedad.

Es posible cavar hacia los cimientos de la casa; para examinarlos por completo hay que dedicar 1D3 horas a la tarea. Naturalmente, para entonces la criatura ya habrá fluido hacia el exterior o hacia las dependencias superiores de la casa.

El sheriff queda impresionado por la extraña naturaleza de los daños que hay en el sótano, y los huesos allí encontrados no indican nada bueno. "*Pero está claro que el asesino ha escapado*", dice.

Cuando la aventura ya está avanzada, la criatura empieza a actuar tomando menos precauciones; si lo desea puede crear una burbuja de aire alrededor de la puerta, de manera que esta se puede abrir con facilidad, y espera para luego dejar que su cuerpo fluya hacia allí. Cuando consigue su comida, vuelve a cerrar la puerta.

Lo mejor que pueden hacer los investigadores, una vez han abierto la puerta y han llegado a ver a la criatura, es cerrar de un portazo cuanto antes. Es fácil hacerlo superando una tirada de **DES × 5** antes de que el cuerpo monstruo fluya hasta allí. Pero si quieren pelea, tendrán pelea.

El clímax

Lo que sigue es una propuesta de desenlace que puede funcionar si los investigadores te siguen el juego. Si no es así, al menos te dará algunas ideas.

Probablemente los investigadores examinan la planta superior después de la inferior; una cuestión de progresión natural. Allí deben encontrar más pruebas del horror que les acecha y averiguar algunas cosas sobre su peculiar debilidad: la sal. Cuando todas las piezas encajan, un único investigador es emboscado por uno de los seudópodos de la criatura. Es de esperar que la víctima no escape de la cosa, con lo que desaparece misteriosamente, como Cornthwaite. Joe Virelli es una primera víctima estupenda: "*La última vez que le vi estaba sentado junto a la chimenea, tomando notas*".

Sin embargo, si organizan guardias y la cosa fracasa en varios intentos de emboscada, la criatura está suficientemente furiosa como para dejar a un lado las precauciones. Se abalanza sobre ellos surgiendo de las grietas, las chimeneas, las paredes, las cañerías, los conductos de ventilación… A no ser que los investigadores preparen un ataque a gran escala con sal, la criatura es demasiado para ellos. ¡Recuerda que puede actuar a la vez en la zona del sótano y en cualquier habitación de la casa!

Quizá los investigadores huyen en vez de pelear. Si se dirigen a la planta baja con intención de escapar, se nos presenta en bandeja una escena realmente horrible. Previendo que alguien va a bajar, la criatura ha fluido hasta ocupar por completo toda la planta baja de la casa hasta una altura de entre 1,2 y 1,8 m. Aquellos investigadores que fallan una tirada de **Cordura** y una tirada de **DES × 5** ruedan horrorizados y sin remedio por los escalones. ¡Chof! Ahora la única vía de escape es a través de las ventanas de la primera planta, después de echar abajo las contraventanas.

Si intentan descolgarse cuidadosamente desde el exterior de la primera planta, la criatura se apretuja por entre las ventanas de la planta baja y fluye trepando por las paredes, en su busca. En ese caso, la única manera de escapar es saltando. Si pasaron una tirada de **Trepar** lograron quedar a poca distancia del suelo, con lo que el daño por la caída es de 1D6 puntos (1D3 si superan una tirada de **Saltar**). Si no, caen desde arriba y reciben 2D6 puntos de daño (1D6 si superan una tirada de **Saltar**). Si alguno de ellos es suficientemente listo como para intentar caer sobre un arbusto y supera una tirada de **DES × 5** para "apuntar", recibe la mitad del daño (1D2 puntos de daño en lugar de 1D3; 1D3 puntos de daño en lugar de 1D6).

La cosa los persigue a través del jardín, pero el moho del fango la enlentece bastante. Como es natural, nadie se cree la historia que los supervivientes cuentan en el pueblo; cuando regresan allí acompañados de la policía, en el sótano no hay nada.

Si quieren acabar con la criatura de una vez por todas, deben volver con mucha discreción y esperar; ojalá traigan consigo montones y montones de sal. Llega un momento en que la criatura relaja su vigilancia y dormita en el sótano mientras digiere a su última víctima (podría ser Virelli).

Llegados a este punto, la mejor idea es llevar un camión volquete cargado con sal junto a las trampillas de la leñera, echar abajo la puerta que comunica la leñera con el sótano principal y volcar la carga adentro. Incluso así puede que haya un poco de lucha.

Cuando llega el enfrentamiento final, el momento climático, cuando los investigadores vuelcan una avalancha de sal abrasadora sobre la criatura, ésta empieza a golpear enfurecida. A medida que se sacude y se agita, en las paredes se abren unas grietas enormes, las tejas caen al suelo, los tablones salen despedidos, las contraventanas se mueven y golpean descontroladas, los muebles salen disparados por las ventanas, los cristales se rompen en mil pedazos, las maderas crujen y se comban. Cualquiera que esté en el lugar recibe 1D8 puntos de daño provocados por los escombros, la mitad si supera una tirada de **Esquivar**.

Si el monstruo queda herido de muerte, con sus últimos estertores lanza restos de la casa a cientos de metros de distancia, sepultando a cualquier vehículo o a los investigadores que no son suficientemente rápidos; finalmente, la casa y la criatura se desploman al tiempo que una ráfaga de sal, vapor y humo brota hacia el exterior.

Por descubrir y derrotar a la criatura, cada investigador gana 4D6 puntos de Cordura. Es poco probable que cobren el dinero acordado, ya que no sólo parece que ellos volaron la mansión, sino que no pueden ir a los abogados a contarles la historia de que su cliente fue devorado por un monstruo fúngico proveniente de Sudamérica. Los hermanos Dodge intentan que caiga sobre ellos todo el peso de la ley por su imperdonable vandalismo. El sheriff Whitford se mantiene al margen todo lo que puede; en secreto se alegra de que ese sitio haya desaparecido. Con unas pocas tiradas oportunas de **Derecho** o **Persuasión**, los investigadores dan con una explicación verosímil de lo ocurrido (quizás una fuga en los conductos del gas hizo que la mansión se viniera abajo).

Ocurra lo que ocurra, es de esperar que los PJ que sobreviven a esta aventura puedan dejar atrás todo lo vivido. Pero algunas cosas nunca terminan. En Sudamérica, bajo unas ruinas olvidadas, la criatura originaria sigue acechando. Y esa primavera, en Gamwell, las abejas encuentran un nuevo y extraño tipo de polen entre las ruinas de la decrépita mansión.

LA CRIATURA, legamosa criatura extraterrestre

Un ser de pesadilla y horrenda corrupción, una amalgama burbujeante de gel translúcido y verdoso en el que se agitan bolsas de aire, materia insana similar al pus y el cadáver en descomposición, blando y bamboleante, de su víctima más reciente. En la masa de la criatura se forman y disuelven terribles bocas rosas y órganos similares a unos abultados ojos negros. Las bocas y ojos imitan burdamente a los de Shub-Niggurath, el horror del que procede. Los ojos ven este mundo de una manera inhumana, pero tienen cierta capacidad para reparar en presas ocultas o trampas.

Notas: a continuación se detallan las descripciones de dos formas: el cuerpo principal y los seudópodos. Utiliza estos últimos cuando la criatura intenta atrapar a sus víctimas en la casa; emplea la descripción del cuerpo cuando los investigadores se enfrentan cara a cara con la masa al completo.

En un principio la bestia se alimentaba sobre todo de pequeñas criaturas como insectos o ratas, cuerpos donde la cantidad de sal es muy reducida como para afectarle. Los animales grandes como mascotas, caballos o seres humanos le provocan malas digestiones, aunque por otra parte, a juzgar por el enorme tamaño que ha alcanzado, resultan ser extraordinariamente nutritivos. La criatura tarda semanas en digerir una presa de este tipo y cuando consigue siquiera una de estas víctimas para su "despensa", se retira a un lugar seguro.

Para atacar, primero utiliza sus tentáculos, que se mueven con rapidez, para localizar presas calientes que están descansando. La única señal de peligro que la víctima, sedente o yacente, puede detectar es un suave gorgoteo que se oye cuando la propia criatura fluye a través de las grietas en el suelo o la pared. Primero avanza con sus seudópodos o su cuerpo sobre una víctima, apresándola si se muestra activa en lugar de dormida. El contacto con la criatura no provoca ningún daño durante varios minutos: sus ácidos digestivos no son especialmente potentes. Pero su ataque, no obstante, resulta espantoso.

En el primer asalto que se ve atrapada, la víctima debe hacer una tirada de **CON × 5** para aguantar la respiración cuando el ser se retuerce cubriéndole la cara. Es necesaria una tirada de **FUE contra FUE** en la "Tabla de Resistencia" para liberarse. Los investigadores no pueden aunar su FUE (es demasiado resbaladizo). Cuando la tiene bien atrapada, se introduce por los oídos, ojos, nariz y boca de la víctima. En los siguientes asaltos hay que hacer tiradas de CON × 4, CON × 3, etc.

Una vez que se falla la tirada de CON, la víctima pierde las fuerzas o se relaja por un momento y la cosa se desliza garganta abajo hacia el interior del cuerpo para luego expandirse con fuerza y violencia (muy parecido a como lo haría una raíz, pero en un proceso enormemente acelerado), destruyendo lentamente los órganos internos y los huesos hasta convertir a la presa en un supurante saco de piel y carne listo para ser absorbido. La muerte es lenta y atroz hasta que la víctima pierde la consciencia debido a la falta de oxígeno. Los huesos que son demasiado duros para romperlos son excretados. Contemplar a una de las víctimas que ha muerto de esta manera supone una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura). Cuando la presa permanece inmóvil, el ser sale del interior del cadáver y sepulta completamente la comida dentro de sí. Las enzimas la descomponen lentamente y extraen la sal, pues le resulta dañina. Este proceso alimenticio dura semanas.

A la criatura no le gusta la luz y evita el fuego si le resulta posible. Este le inflige daño normal si entra en contacto directo,

pero cualquier llama más pequeña que la de un lanzallamas queda rápidamente extinguida por la humedad de la criatura. Una antorcha de tamaño medio puede infligir 1D6 puntos de daño durante uno o dos asaltos antes de apagarse. Sin embargo, quemar neumáticos en el interior de una valiosa mansión no es la solución ideal.

La criatura es vulnerable a la sal y la teme. Estos son los daños que le infligen distintas cantidades de sal:

- ***Pellizco:*** 1 punto
- ***Salero:*** 1D4
- ***Puñado:*** 1D8
- ***Escopeta del calibre .12 cargada con cartuchos de sal:*** 2D6
- ***Palada:*** 3D6
- ***Cubo:*** 6D6
- ***Carga de camión:*** letal en cuestión de minutos

Si se le arroja sal a distancia, hay que superar una tirada de **Lanzar** o sólo sufre la mitad del daño. Por supuesto, si se descarga sobre ella un camión de sal convenientemente colocado es imposible fallar. Es posible coartar su movimiento con una línea trazada con esta sustancia.

LA CRIATURA, cuerpo principal

FUE 110	CON 60	TAM 120	INT 13	POD 15
DES 1	-	-	-	PV 90

- Bonificación al daño: dada la naturaleza blanda, invertebrada y fluida de la criatura, no se aplica directamente. Sin embargo, es fuerte: consulta el ataque de Presa del seudópodo más abajo.
- Movimiento: 3 (*cuando se mueve por el exterior, la criatura es capaz de extenderse y llegar a cubrir una amplia superficie; desde cierta distancia puede parecer un mero charco de agua. Si no está en una área cerrada, la altura máxima que puede alcanzar es de aproximadamente 1,20 m).*
- Ataques: Envoltura del cuerpo principal 75%, Esquivar para evitarlo; de no ser así, provoca asfixia (si el ser cubre a su víctima y empieza ahogarla, o si esta cae sobre su masa, consulta las reglas de asfixia en la pág. 62 de *La llamada de Cthulhu*).

  Ataque de seudópodo: la criatura puede crear 1D6 seudópodos por asalto hasta un máximo de 10; consulta la descripción de los seudópodos. Estos pueden alargarse hasta alcanzar una longitud máxima de 9 m.
- Armadura: todas las armas le infligen el mínimo de daño .
- Habilidades: Descubrir 30%, Percibir luz y calor 95%, Percibir movimiento 80%.
- Pérdida de Cordura: ver a esta criatura cuesta 1D3/1D20 puntos de Cordura.

EL SEUDÓPODO DE LA CRIATURA

Descripción: una especie de tentáculo flexible, serpenteante y goteante formado por un gel translúcido, oscuro, húmedo y rezumante que cambia de forma una y otra vez con perversa plasticidad.

FUE 18	CON 20	TAM 8	POD 11	DES 3
Mov 8	-	-	-	PV 14*

**Resta el daño infligido a un seudópodo de los PV del cuerpo principal.*

- Bonificación al daño: +1D4; *solo se puede aplicar para constreñir y aplastar.*
- Ataques: Presa 50%, daño especial**.

  **Envoltura con el seudópodo. Debe tener éxito en una Presa si la víctima está activa. Asfixia y aplasta de dentro afuera (ver pág. 101), 1D6 + 1D4 puntos de daño por cada asalto, más el daño por asfixia.
- Armadura: Todas las armas infligen el daño mínimo a la criatura. El fuego le inflige daño normal; una antorcha de tamaño medio inflige 1D6 puntos. Altamente vulnerable a la sal (ver más arriba).
- Habilidades: Percibir luz y calor 50%, Percibir movimientos 50%.
- Pérdida de Cordura: ver los seudópodos de la criatura cuesta 0/1D6 puntos de Cordura.



El sanatorio

Visitar durante unos días a un viejo amigo en una isla frente a la costa parece la manera perfecta de relajarse, pero no todas las vacaciones salen como nos gustaría.

Esta aventura transcurre en una pequeña isla frente a la costa de Nueva Inglaterra, donde se encuentra un exclusivo sanatorio para gente rica. El centro fue fundado por el Dr. Aldous Brewer, un brillante médico cuyas teorías tienen fama de ser poco ortodoxas respecto a la psicología humana.

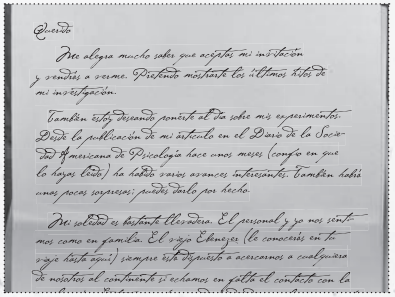
El Dr. Brewer ha invitado a los investigadores a visitar la isla. Puede haber muchas razones para ello. Si alguno es un profesional de la salud, podría ser un antiguo compañero de clase o un colega del Dr. Brewer. Posiblemente uno o varios de los investigadores son periodistas o escritores por cuenta propia que han sido invitados por el doctor para que conviertan en historia su trabajo. Otra posibilidad es simplemente que uno de los investigadores es un amigo o pariente del Dr. Brewer y ha sido invitado a disfrutar de unas vacaciones en esa bella y remota isla. Los demás investigadores pueden estar allí como parte del grupo invitado.

Aunque no son imprescindibles, las habilidades de Farmacología, Hipnosis (ver pág. 109), Medicina, Psicoanálisis y Psicología pueden demostrar ser de gran utilidad en este escenario. Si el guardián lo desea los investigadores pueden contar con la compañía de un PNJ psicoanalista: el Dr. Henry Tiller está muy versado en esas áreas (ver pág. 115).

Información para los investigadores

Entrega a los jugadores la invitación (**El sanatorio: ayuda n.º 1 para los jugadores**). Los investigadores saben que el Dr. Brewer ha trabajado en el Sanatorio de North Island durante siete años. Desde el punto de vista financiero la empresa marcha bien. Los pacientes de pago del centro pertenecen a familias ricas y conocidas; en la mayoría de los casos han sido ingresados para mantener sus dolencias (y sus en ocasiones embarazosos comportamientos) lejos de las miradas curiosas del público y la prensa. Las grandes cuotas que se cobran permiten a Brewer atender a varios pacientes de manera caritativa, aplicándoles psicoterapias experimentales (ver pág. 109). Los resultados de estos experimentos, algunos de los cuales se han presentado en una reciente publicación profesional, han recibido críticas.

Es posible que algunos investigadores hayan leído el artículo de Brewer. Cualquier personaje que sea profesional de la salud



Querido

Me alegra mucho saber que aceptas mi invitación y vendrás a verme. Pretendo mostrarte los últimos ítems de mi investigación.

También estoy deseando ponerte al día sobre mis experimentos. Desde la publicación de mi artículo en el Diario de la Sociedad Americana de Psicología hace unos meses (confío en que lo hayas leído) he hecho varios avances interesantes. También hubo unas pocas sorpresas; pero eso lo por hecho.

Mi soledad es bastante llevadera. El personal y yo nos sentimos como en familia. El viejo Ebenezer (le conocerás en tu viaje hasta aquí) siempre está dispuesto a acercarnos a cualquiera de nosotros al continente y echamos en falta el contacto con la

El sanatorio nº 1, pág. 223

puede hacer una tirada de **EDU × 5**; los demás pueden tirar **EDU × 1**. Si alguno de ellos supera la tirada, entrégales **El sanatorio: ayuda n.º 2 para los jugadores**, donde aparecen pasajes del artículo de Brewer. En éste, el doctor habla de los misteriosos pero fascinantes patrones místicos que han surgido del subconsciente de ciertos pacientes. Aunque apoyado por algunos, el artículo de Brewer también ha recibido réplicas mordaces.



SOCIEDAD AMERICANA DE PSICOLOGÍA

¿Es el inconsciente colectivo la fuente de todos los mitos?

PASAJES DEL ARTÍCULO DEL DR. BREWER

Si aceptamos por un momento la teoría de que el inconsciente colectivo es la fuente de todos los mitos, debemos preguntarnos si no sería posible intervenir conscientemente en la fuente. Los experimentos con hipnosis, en algunos casos combinada con mezclas y potentes drogas, han arrojado algunas pruebas que así lo atestiguan.

✻

El sujeto a apenas mostró respuesta ante ningún tratamiento, pero el b resultó bastante positivo. Durante esas sesiones no solo se revelaron insospechadas áreas de conocimiento, sino que en algunos momentos el sujeto mostraba una personalidad completamente diferente. Dicha personalidad, en las pocas ocasiones en que fue detectada, suena una sustrato arcaico, casi bíblica, indicando quizá que se había alcanzado una forma arquetípica auténtica. Esta personalidad era muy fuerte y casi irresistible; hace que uno se pregunte ra si fenomenos como este no explicarían las posesiones de la edad media y, en casos más recientes, de los seguidores del vudú en el caribe.

✻

Aunque nunca llegó a alcanzar el contenido arquetípico del sujeto b, el sujeto e resultaba sin duda interesante. Aflloraron numerosas personalidades, una de ellas asegura ha haber vivido durante la época de los faraones egipcios. Para mayor sorpresa, el sujeto mostró un conocimiento bastante amplio de la historia de esa civilización, desaparecida hace tanto tiempo. No obstante,

Dr. ALDUS BREWER
Fundador del sanatorio de North Island

investigaciones posteriores demostraron que gran parte de todo aquello había sido pura fantasía.

✻

Los tres sujetos mostraron tener en comun cierta forma mística, aunque hay que admitir que casi todo resultaba difícil de descifrar.

El sanatorio nº 2, pág. 224

Tras preparar el equipaje para una visita de cinco días, los investigadores empiezan la aventura a bordo de un pequeño bote a motor pilotado por Ebenezer Waite que va rumbo a North Island. Consulta el apartado "Rumbo a la isla" en la pág. 108.

Información para el guardián

Los personajes jugadores van rumbo a una pesadilla. Llegan a la isla en plena oscuridad y Ebenezer señala a lo alto del acantilado, hacia las luces cálidas del sanatorio, mientras él se queda en el embarcadero amarrando el bote.

El centro parece acogedor, pero cuando los investigadores llaman a la puerta no les recibe el doctor, sino los internos; uno de ellos ataca inmediatamente al grupo. Una vez dentro no tardan en descubrir que la mayoría del personal, incluido el Dr. Brewer, han sido horriblemente asesinados y que los pacientes vagan libres. Al mismo tiempo, Ebenezer es asesinado y el bote, el único medio para salir de la isla, se aleja a la deriva y se hunde. Un maniaco homicida (el único superviviente del personal del sanatorio) deambula por la isla con un hacha, en busca de víctimas que sacrificar mientras que un horror embrionario crece y conspira en un faro abandonado.

Qué ha ocurrido

Poco después de la inauguración del Sanatorio de North Island, el Dr. Brewer inició sus concienzudos estudios personales. Varios pacientes de caridad, escogidos entre varias instituciones públicas e incluso prisiones, fueron trasladados a estas instalaciones y puestos bajo los tratamientos intensivos diseñados por él mismo. La faceta mística que ha aparecido durante su terapia está relacionada con los Mitos de Cthulhu, y en un momento dado Brewer se hizo con un misterioso tomo, el *Castro Manuscript* (*Manuscrito Castro*), para servirse de él en su investigación. El artículo que ha publicado sólo revela una pequeña parte de lo que sospechaba. Uno de los pacientes de caridad de Brewer, un poeta llamado Allen Harding, se veía atormentado por voces que le hablaban y también sufría terribles apariciones en sus sueños. Anoche este paciente, siguiendo las instrucciones de las voces, usó su propia

EL MANUSCRITO 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 delirios de un hombre loco (Castro) condenado a muerte por la Inquisición. Se pensaba que Castro había sido poseído por los demonios, pero en realidad padecía un desorden de personalidad múltiple y amnesia, lo cual se asemeja mucho al cuadro clínico de Darlene, la interna. La mayor parte del libro resulta incoherente, pero el Dr. Brewer ha marcado una página. Es posible leerla sin sufrir una pérdida de Cordura, pero si se lee el libro entero (ha sido traducido del latín al inglés), se obtiene un +5 a Mitos de Cthulhu y supone la pérdida de 1D6 puntos de Cordura. En sus páginas se hallan las instrucciones para crear un Símbolo arcano (6 horas y tirada de INT x 2 para aprenderlo).

sangre para crear un portal en la pared de su celda. A través de éste llegó una de las criaturas que han estado contactando con él durante tanto tiempo. Ante la visión de este ser, la cordura de Harding se quebró y sólo pudo quedarse con la boca abierta, balbuceando mientras esa cosa fluía y burbujeaba atravesando el portal hacia este mundo.

La criatura emergió como un ser semisólido formado por esferas luminiscentes. Desea aposentarse en la Tierra durante un breve periodo de tiempo, alimentarse con las formas de vida que encuentre aquí y entonces, cuando esté preparado para transformarse y alcanzar su siguiente fase de desarrollo, abandonar este planeta.

Aunque puede alimentarse directamente de las formas de vida, la criatura es muy sensible a los elementos de la Tierra. Prefiere que sea un sirviente quien realice los sacrificios rituales para alimentarse de la fuerza vital de la víctima moribunda mientras él permanece a salvo de la luz del sol y del aire salado. Con tal fin, la criatura ha poseído a Charles Johnson, el guarda, y ahora se sirve de este pobre desdichado para cazar y sacrificar a los humanos que tanto desea.

Harding, a quien la criatura intentó utilizar como sirviente, resultó ser inútil: su mente estaba completamente destrozada debido a la contemplación de su nuevo dios. Cuando Johnson, un hombre enorme y dotado de una gran fuerza, entró en el ala de los pacientes para ver qué eran esos extraños ruidos que había oído, la visión de la criatura lo volvió loco y se convirtió en su esclavo.

Johnson es quien ha cometido los macabros asesinatos que los investigadores no tardarán en descubrir. Tras matar a sus compañeros de trabajo, los enfermeros Bobby Birch y Catherine Ames, subió por las escaleras para reducir al Dr. Brewer y luego sacrificarlo de la manera adecuada, para regocijo del malévolo ser exterior.

Mientras tanto, la criatura se había arrastrado fuera del sótano en busca de una salida del edificio. Melba, la doncella, aterrorizada y servil en la zona de lavandería, fue tocada accidentalmente por la criatura mientras se desplazaba. De manera casual absorbió la mayor parte de vida de la parte inferior de su cuerpo antes de destrozar la puerta trasera y perderse en la noche. Una vez fuera la criatura se dirigió al Norte, hacia el faro abandonado; un lugar donde se sintió cómoda. Tras mudarse absorbió la fuerza vital del Dr. Brewer, que fue sacrificado lentamente; refulgía con calidez mientras se alimentaba. Ahora vive en la segunda planta del faro abandonado, a la espera de su próxima comida.

Tras matar a Brewer en su oficina, Johnson sacó a todos los pacientes de sus habitaciones. Entonces, vestido aún con las ropas blancas de hospital salpicadas de sangre, huyó de la casa llevándose un hacha que robó del cobertizo. Ahora se oculta en el bosque, esperando a que caiga la oscuridad para, bajo las órdenes del monstruo, conseguir nuevas víctimas.

Qué va a ocurrir

Probablemente los investigadores no tardan en descubrir que Ebenezer ha sido asesinado y que el bote, su única manera de salir de la isla, se ha alejado a la deriva y ha acabado hundiéndose. No hay ninguna radio en la isla. Por el momento, los investigadores están atrapados. Los guardacostas acaban apareciendo, pero no lo hacen en varios días.

La noche de su llegada, Johnson sacrifica a Shelly, el joven ornitólogo que acampa en la costa noreste. Los investigadores probablemente escuchan los cánticos roncos del ritual y escuchan los gritos que la víctima profiere hasta que muere. Entonces Johnson centra su atención en el sanatorio, el único sitio de la isla donde puede conseguir víctimas. Los internos confían en Johnson: si los investigadores no le detienen, empieza a atraer a los pacientes o los secuestra por la fuerza, sacrificándoles a la criatura exterior. Si se le presenta la oportunidad, intenta capturar a un investigador para ofrecerlo en sacrificio. Prefiere matar a extraños antes que a las personas que solía tener bajo su cuidado.

No es especialmente difícil matar o capturar a Johnson, pero es entonces cuando empieza el auténtico horror. Temerosa del sol pero ansiosa por terminar su desarrollo, la criatura espera hasta la oscuridad antes de aventurarse a salir por la ventana del faro. Se abre paso por la isla devorando cualquier forma de vida que encuentra antes de rodear el sanatorio, atrapando a cualquiera que esté dentro.

Hay varias maneras de destruir a la criatura. Si no la detienen, continúa alimentándose hasta que está saciada; en ese momento empieza a cambiar para adoptar su nueva forma. Los supervivientes corren el peligro de perecer debido a la violenta transformación. El guardián debería servirse de la frecuencia de los sacrificios para marcar el ritmo de la partida; lo razonable es que Johnson pueda realizar uno o dos por noche. La aventura está diseñada con la intención de que los investigadores pasen al menos tres o cuatro días en la isla, enfrentándose a los problemas que se les presentan antes de que tengan lugar las escenas de desenlace.

Los internos

Los miembros del personal (ver pág. 115) están muertos o desaparecidos; los internos vagan por el sanatorio. Además de abrirse paso a través de varias pistas y cadáveres, los investigadores necesitan encargarse de quienes están al cargo del Dr. Brewer. Los informes que hay en su oficina describen el estado de los pacientes y el tratamiento que se les ha prescrito. Algunos internos son peligrosos; otros no. Algunos pueden resultar de ayuda, mientras que otros necesitan recibir medicación regularmente para evitar que se metan en líos. Todos ellos, impactados por la violencia que se ha desatado, tienden a negar que algo marche mal. Los muertos están "durmiendo", o trabajando en alguna parte, o de visita en el continente. Es muy difícil que revelen algo sobre los acontecimientos de la pasada noche; para ello será necesaria una terapia adecuada. Aparte de ser la única testigo de lo sucedido dentro del edificio, una de las internas, la joven llamada Darlene, puede revelar secretos más profundos aún. Los pacientes son una fuente de información capital.

Rumbo a la isla



Ebenezer Waite

Los investigadores son transportados a North Island a bordo de un pequeño bote a motor guiado por Ebenezer Waite. Ebenezer es un octogenario que ha pasado prácticamente toda su vida en y alrededor del mar. En su juventud recorrió todo el globo y ha visto muchas cosas extrañas (o eso asegura). Ahora está medio jubilado; es el hombre de las chapuzas del sanatorio. Vive en los terrenos alrededor del centro.

Si le preguntan, Ebenezer sólo dice cosas buenas sobre el Dr. Brewer, el personal y el hospital. Tiene un buen sueldo y le tratan bien, por lo que no tiene quejas. Ebenezer deja caer algún comentario sobre las cosas extrañas que ha visto en la mar o en puertos extranjeros. Si le animan, se arranca a contar trolas que empiezan igual que suelen hacerlo las historias de los Mitos, pero acaban teniendo explicaciones poco interesantes. Sirenas que en un principio podrían ser profundos para acabar siendo realmente sirenas; una penosa expedición a través de una jungla intrincada en busca de "*un templo fantástico, lleno de oro y habitado por un dios*" que finalmente es la simple cabaña de un comerciante asentado entre gentes primitivas que creen que el comerciante es de ascendencia divina. Ebenezer resulta un poco cargante y es capaz de hablar sin parar durante las dos horas que dura el trayecto en bote.

Hay que destacar que Ebenezer, bajo sus muchas camisas, lleva una cadena alrededor del cuello de la que pende un símbolo arcano grabado en una concha de mar. Ebenezer no sabe nada sobre sus poderes; se lo regaló un viejo amigo marinero (consulta **El sanatorio: ayuda n.º 9 para los jugadores**, que se encuentra en la choza de Ebenezer). Ebenezer no sabe nada sobre los poderes del objeto, por lo que no menciona nada al respecto.

La llegada a la isla

Ebenezer gobierna el bote con suavidad y a la perfección hasta arribar al embarcadero. Salta con agilidad fuera de la embarcación y la amarra con tal rapidez que puede ayudar a los pasajeros a pasar al embarcadero. Está anocheciendo y una niebla ligera se va extendiendo, igual que lo hace todas las

TERAPIA

LA palabra "terapia" en este escenario hace referencia a los distintos tratamientos que reciben los pacientes del sanatorio.

Puede tratarse de psicoanálisis o fármacos, o una combinación de ambos. Los efectos del psicoanálisis pueden verse (o no) potenciados por la Hipnosis. Si los investigadores pretenden sacar partido a las pistas que pueden obtener de los internos, es necesario establecer la terapia adecuada para cada uno de ellos.

Los investigadores pueden servirse de **Psicología** para determinar el estado mental del paciente (delirante, maniaco-depresivo, suicida, etc.). En ocasiones estas enfermedades son el resultado de problemas físicos (senilidad, alcoholismo), lo cual puede detectarse con una tirada de **Medicina** o **Psicología**. Otra manera de determinar el estado de los pacientes es estudiando los informes sobre cada uno de ellos, que se conservan en los archivos de Brewer.

HIPNOSIS

LA capacidad de hipnotizar a los internos del Sanatorio de North Island es un factor con el que los investigadores pueden contar. Si el guardián desea permitirles el uso de la hipnosis, hay que comprobar si los investigadores tienen esa habilidad. Cualquier personaje de profesión médica cuenta con una posibilidad igual a su **EDU x 5** de tener 30 + 1D20 puntos en la habilidad de Hipnosis.

Para hipnotizar con éxito a alguien, el objetivo debe prestarse a ello y el hipnotizador debe superar con éxito una tirada de Hipnosis. Esta habilidad sólo funciona sobre un individuo a la vez. El objetivo debe estar físicamente cerca del hipnotizador. Si falla la tirada de Hipnosis, nunca será capaz de hipnotizar a ese sujeto en concreto. Si la tirada inicial tiene éxito, el hipnotizador puede volver a hacer entrar en trance al objetivo siempre que este lo consienta.

La Hipnosis puede usarse de diferentes maneras:

- **Como una ayuda a Psicoanálisis:** si un investigador tiene 10% o más en Psicoanálisis y logra hipnotizar previamente al sujeto, cuando le trata a posteriori suma un 25% a su propia habilidad de Psicoanálisis.
- **Como sugestión post-hipnótica:** hace que el objetivo realice una única acción concreta de manera aparentemente involuntaria. El objetivo no acepta una sugestión contraria a su conducta habitual normal ni a sus deseos.
- **Como ayuda para la memoria:** en ocasiones la hipnosis permite hacer aflorar los recuerdos fragmentados o enterrados en el subconsciente. Si alguien se volvió loco durante un momento porque vio algo moviéndose en el fondo de un pozo oscuro, probablemente no recuerda lo que vio. Con Hipnosis es posible sacar esos recuerdos a la luz, pero si en aquel incidente el sujeto perdió Cordura, revivir ese momento le supone una pérdida adicional de Cordura.
- **Para consolar:** la hipnosis es capaz de hacer desaparecer, sea permanente o temporalmente, los síntomas de dolor de un paciente. Sin embargo, el propio dolor hace que sea más complicado hipnotizar al sujeto: en ese caso, es necesaria una tirada de **POD contra POD** en la "Tabla de Resistencia", así como superar con éxito una tirada de **Hipnosis**.

noches en esta época del año. La isla se alza repentinamente desde el final del embarcadero y allá arriba puede verse el sanatorio, cuyas luces brillan con calidez. Desde una posición privilegiada sobre los acantilados del sur de la isla, la enorme casa parece un buen refugio del mar y la tormenta.

Ebenezer se disculpa con el grupo por no acompañarles; les explica que debe llevar la barca a la caseta de los botes. Hay una senda de peldaños de piedra excavados en la ladera de la colina que lleva hasta el sanatorio. Es de factura reciente y hace que el ascenso sea seguro, si bien extenuante. Ebenezer se ofrece a subir más tarde el equipaje de los investigadores, si estos prefieren dejarlo aquí por ahora.

Los pacientes

Las personas bajo la custodia de Brewer se alojan en dos plantas del sanatorio. Los pacientes de pago ocupan cómodas habitaciones en el ala de pacientes de la planta baja. Estos internos se comportan de manera normal, pero sufren desórdenes diagnosticables. El sótano está reservado para los pacientes especiales: indigentes o casos sin esperanza de remisión con los que Brewer probaba sus terapias experimentales.

El guardián puede interpretar a los internos como más se ajuste a las circunstancias. Si en algún momento hace falta más acción o problemas, un paciente puede intentar huir del sanatorio, atacar a un compañero o a un investigador, o incluso intentar suicidarse; siempre, eso sí, guardando la coherencia con las descripciones de cada uno de ellos.

Pacientes normales

Se alojan en la planta baja y todos provienen de familias destacadas y adineradas. Estos pacientes no suelen suscitar problemas si se les trata adecuadamente, pero necesitan atención. Si no les prestan ningún cuidado no tardan en mostrar su descontento. Como era de esperar, su Cordura es escasa. Si llegan a ver realmente a la criatura, puede que se vuelvan completamente locos.

Blanche Goddard Richmond, infanticida



Blanche tiene sesenta y pocos años y mide aproximadamente 1,50 m. Tiene el pelo gris y encrespado: sale de su cabeza en todas direcciones. Siempre viste un vestido suelto y amorfo de estampado descolorido. Blanche es parlanchina y amable. En el sanatorio ha causado problemas en raras ocasiones y desde hace años tiene permiso para moverse con libertad por la casa y los terrenos aledaños durante el día. Si la encierran, sea mucho o poco tiempo, se enfada y se vuelve ruidosa, para a continuación quedar en calma.

Blanche es bastante paranoica y, sin motivo aparente, puede empezar a ver a los investigadores como enemigos. Puede mentirles o incluso intentar matarles. Habla sin parar de sus tres hijos (dos hijos y una hija) y les acusa de "**mantenerme aquí encerrada para poder echarle el guante a mi dinero**". En realidad, tal y como puede leerse en los informes de Blanche, la mujer asesinó a los tres la Nochebuena de 1922. Declarada legalmente loca, quedó bajo los cuidados del Dr. Brewer. Un fideicomiso gestionado por los abogados de la familia cubre los gastos de su ingreso.

Blanche conoce la rutina del hospital. Si decide ayudar a los investigadores, es capaz de cocinar, organizar grupos de limpieza y, en general, hacerse cargo de muchas de las tareas que de otro modo supondrían problemas adicionales para los investigadores. Si, por el contrario, Blanche cree que el grupo no le presta atención o que no la tratan de la manera adecuada, se retira a su habitación y se enfurruña, negándose a ayudar. Si no recibe ningún tratamiento se vuelve paranoica y empieza a creer que los investigadores son sus hijos, adultos y disfrazados, que han venido para matarla. Intentará recrear los terribles asesinatos que cometió hace varios años. A Blanche, que nunca dio a Brewer el menor motivo para preocuparse, se le permite tener llaves de las alacenas y armarios donde se guardan los materiales de cocina y limpieza, incluyendo los cuchillos.

BLANCHE GODDARD RICHMOND,
62 años, madre entregada

FUE	8
CON	11
TAM	8
INT	13
POD	11
DES	11
APA	7
EDU	14
COR	25
PV	10

- Bonificación al daño: -1D4
- Habilidades: Preparar comidas equilibradas 85%

Blanche también sabe la combinación de la caja fuerte del Dr. Brewer, pero no revela esta información salvo que se le presione da la manera más seria o mientras está bajo los efectos de la terapia.

Psicología: su subconsciente niega las muertes del personal y alberga un oscuro secreto de su pasado.

Psicoanálisis: Blanche no vio al monstruo ni presenció los asesinatos. El primer tratamiento con éxito que se le aplica con **Psicoanálisis** sólo sirve para que se dé cuenta de que los empleados están muertos, no durmiendo. Nuevas sesiones de **Psicoanálisis** sacan a la luz la verdad sobre las muertes de sus hijos. Esta habilidad puede usarse para sacarla de su enfurruñamiento homicida.

Estado físico: Blanche está sana como una manzana.



Henry Adam Barber III, heredero antisocial

Henry tiene 28 años y es heredero de la fortuna de la Compañía Papelera Barber. Acabó suponiendo un problema tan grande para su padre que éste se vio obligado a poner a su hijo bajo el cuidado de Brewer. Henry es un travestido maníaco-depresivo con tendencias suicidas. Por si no fuera poco, muestra todo un abanico de tendencias antisociales. En raras ocasiones muestra preocupación o interés; pasa la mayor parte del tiempo profundamente enfrascado en sus problemas, tratando a los demás con malos modos. Sin embargo, no es peligroso para nadie salvo para sí mismo. Si pierde mucha Cordura intenta suicidarse, ya sea tirándose por un acantilado u ofreciéndose como alimento a la criatura.

Psicología: Barber es un maniaco-depresivo con tendencias suicidas.

Psicoanálisis: le permite darse cuenta de que el personal ha sido asesinado. También puede usarse para poner fin a un episodio de ideas suicidas.

Estado físico: aparte de estar muy delgado debido a sus malos hábitos alimenticios, Barber parece sano.

Farmacología, Medicina, etc.: los sedantes suaves se muestran efectivos, pero si pasa por un episodio suicida es necesario administrárselos cada cuatro horas.

HENRY ADAM BARBER III,
28 años, joven grosero

FUE	12
CON	13
TAM	14
INT	13
POD	8
DES	11
APA	10/6*
EDU	15
COR	12
PV	14

* *Vestido de mujer*

- Bonificación al daño: +1D4
- Habilidades: Hablar en tono ofensivo 85%, Indignarse 75%, Titubear 75%



Coronel Crandall Billings, viejo veterano

El Coronel Billings tiene 92 años y es veterano de la Guerra de Secesión. Sufre una avanzada senilidad y su nieto lo ha ingresado aquí. En realidad no hay ningún tratamiento para su dolencia y, en su caso, el sanatorio presta servicios similares a los de una residencia de ancianos.

El Coronel Billings parece no tener problemas a simple vista, pero deben darle de comer, etc. Apenas puede caminar, depende casi por completo de su silla de ruedas y nunca sale de su habitación. Está tan senil que contemplar a la criatura no le supone ninguna pérdida de Cordura.

En ocasiones revive la batalla de Bull Run y carga por el vestíbulo a lomos de su silla de ruedas, blandiendo un sable inexistente y gritando "**¡Muerte a los rebeldes!**".

Psicología: no hay ningún trauma profundo.

Psicoanálisis: no parece servir de nada.

Diagnóstico médico: el coronel padece de senilidad avanzada. No hay tratamiento para su estado más allá de mantenerlo limpio y alimentado.

CORONEL CRANDALL BILLINGS,
92 AÑOS, patriota senil

FUE	5
CON	6
TAM	8
INT	7
POD	5
DES	5
APA	9
EDU	14
COR	11
PV	7

- Bonificación al daño: -1D4
- Habilidades: Dar grandes voces 95%, Manejar silla de ruedas 15%



Sra. Cecil (Carla) Randolph, 48 años , esposa alcohólica	
FUE	7
CON	6
TAM	9
INT	9
POD	5
DES	10
APA	7
EDU	14
COR	12
PV	8

- Bonificación al daño: -1D4
- Habilidades: Biología 55%, Cantar 20%, Discreción 65%, Hablar con arrogancia 85%, Pedir cosas poco razonables 85%, Quejarse maliciosamente 90%

Sra. Cecil (Carla) Randolph, famosilla adinerada

La Sra. Randolph tiene 48 años y es la esposa de un magnate de la prensa. Alcohólica desde hace mucho, sufre intensas alucinaciones y normalmente la mantienen sedada. Si no se le administra su medicación cuando le toca tiene alucinaciones y grita que unos terribles monstruos se arrastran por la habitación, vuelan por delante de las ventanas, viven bajo las tarimas del suelo.

Tras un par de episodios de este tipo, puede que los investigadores dejen de creerla incluso aunque realmente haya visto a la criatura.

Psicología: padece fuertes alucinaciones derivadas de una paranoia severa.

Psicoanálisis: aunque parece surtir algún efecto, cuando la sesión finaliza vuelve a su estado habitual y sigue teniendo alucinaciones.

Medicina, Psicología: padece un alcoholismo severo.

Farmacología o Medicina: necesita regularmente una sedación suave que debe administrársele cada cuatro horas.

Los pacientes especiales

Estos pacientes son la materia prima de las controvertidas investigaciones del Dr. Brewer. Los han traído desde varias instituciones estatales; uno de los casos proviene de una cárcel local. Son una muestra palpable de la faceta caritativa del Dr. Brewer pero, como ya se ha dicho, también han sido sus conejillos de indias y ha experimentado libremente con ellos. Los tres sufren de delirios provocados por los Mitos y sus tendencias son claramente psicóticas.



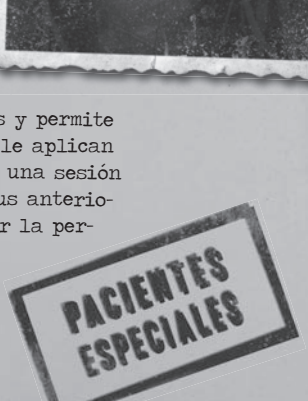
Darlene, mujer con muchos pasados

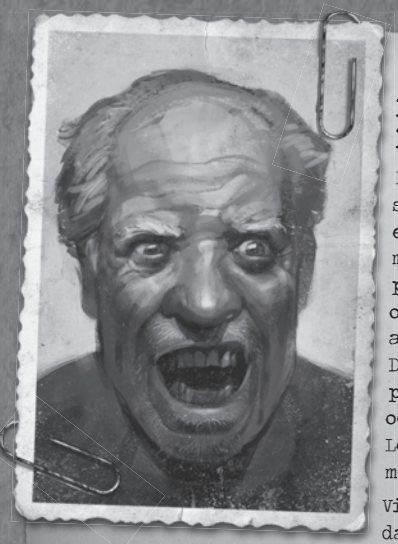
Darlene es una indigente que viene de las calles de Nueva York. No se sabe cuál es su apellido. Parece tener veintitantos años y es bastante guapa. En realidad presenció la llegada de la criatura, pero su mente ha suprimido ese recuerdo. Darlene habla de un modo extraño. Si le someten a la terapia adecuada puede ofrecer pruebas de haber tenido varias vidas pasadas. La más interesante de ellas es la de una supuesta princesa egipcia. Esta personalidad (la Princesa Annephis) ya se ha enfrentado antes a cosas como la criatura y sabe cómo derrotarla. Para más detalles, consulta el apartado "Contactar con la Princesa Annephis" en la pág. 126.

Psicología: sufre una amnesia profunda, quizás irreversible.

Psicoanálisis: admite que los empleados están muertos y permite que la mujer reconozca lo que vio en el sótano. Si se le aplican las medicinas adecuadas, o si es sometida con éxito a una sesión de **Hipnosis**, experimenta una regresión a través de sus anteriores personalidades y eventualmente se puede alcanzar la personalidad de la princesa egipcia Annephis. Si se examinan las notas de Brewer se obtiene la información sobre los fármacos y las dosis a utilizar.

Medicina: está bastante sana.





Leonard Hawkins, profeta de la perdición

PACIENTES ESPECIALES

Es un antiguo contable que, tras sufrir una herida en la cabeza, empezó a experimentar delirios mesiánicos. No tardó en perder su empleo y poco después a su familia. Viviendo en la calle, en una ocasión fue arrestado y encarcelado por agredir a un agente de policía. Su esposa lo puso bajo el cuidado del Dr. Brewer. Desde entonces ha tenido varios episodios psicóticos bastante fuertes; ha amenazado en varias ocasiones con matar a su mujer, de la que está separado. Leonard es el interno más violento. Se vuelve especialmente hostil ante los personajes femeninos.

Vio a la criatura cuando pasó reptando junto a su celda, un suceso que ha desquiciado aún más su mente. Puede ponerse violento en cualquier momento (al menos cada vez que falla una tirada de **Cordura**) y si llega a Cordura 0 será peligroso de manera permanente.

Psicología: sufre delirios mesiánicos y su paranoia puede convertirle en alguien violento; su misoginia salta a la vista.

Psicoanálisis: es posible hacerle entender lo que ha sucedido, de manera que él revela lo que vio desde su celda en el sótano. Aunque esta habilidad puede provocar un arranque de las tendencias violentas de Hawkins, una vez pasadas 2D4 horas del tratamiento vuelve a su estado normal.

Medicina: Hawkins tiene un corazón débil, probablemente a causa del estrés continuado. La vieja herida que tiene en la cabeza también resulta evidente.

Farmacología, Medicina: la administración de sedantes suaves cada cuatro horas ayudan a mitigar sus tendencias violentas.

ente utilizaba para explicar la dinámica del
como un ic
el consci
da abajo, es

do de estim
ación de a
de identida

os recuerdo
amente cua
estímulos a
ropia quer
re el consci

es lo descor
ivos psicobi
principales
das y olvida
e los pensa
contramos u

al inconsci
sión, que se
en contra
un muro infranqueable para que lleguen consciente
rosos que amenacen nuestra existencia

DARLENE, 26 AÑOS, mujer misteriosa	
FUE	10
CON	12
TAM	10
INT	14
POD	11
DES	12
APA	12
EDU	10
COR	35
PV	11

- Bonificación al daño: ninguna
- Habilidades: Responder indirectamente 80%

LEONARD HAWKINS, 40 años, contable furioso	
FUE	14
CON	15
TAM	12
INT	14
POD	10
DES	11
APA	10
EDU	14
COR	19
PV	14

- Bonificación al daño: +1D4
- Habilidades: Contabilidad 90%, Misoginia 90%

Allen Harding, poeta poseído



Harding es poeta, alcohólico y drogadicto. Brewer ha hecho los descubrimientos más notables con este individuo, que es precisamente quien abrió el portal. Harding fue descubierto por el doctor en 1923 y es el sujeto que más impulso ha dado a la actual investigación de Brewer. El interno tiene intensas y terribles pesadillas y oye voces en su cabeza. En varias ocasiones, durante las sesiones de terapia, Harding parecía estar poseído: adoptaba un comportamiento extravagante y hablaba con una voz muy distinta a la suya.

También mostraba tendencias violentas estando en ese estado. En el momento en que empieza este escenario Harding está completamente loco y así permanece durante toda la aventura.

Psicología: el trastorno de Harding no tiene cura.

Psicoanálisis: aunque este paciente está loco, esta habilidad puede usarse una vez al día. Con cada éxito, Harding proporciona a los investigadores una misteriosa pista de este tipo:

1) "**¡Yo no le dejé entrar! Lo llamé e hice la puerta, pero cuando le vi no podía soportar seguir ayudándolo. ¡El otro le está ayudando ahora! ¡Es culpa suya! ¡Vamos a morir todos!**".

2) "**No quiere quedarse aquí, pero tiene que alimentarse antes de irse. Te quiere a ti, ¡y a ti, y a ti, y a mí!**"

3) (Si Johnson ha sido asesinado) "**¡Creéis que habéis acabado con él, pero os equivocáis! Ahora será peor, ¡peor para todos nosotros!**"

4) "**¡Ya viene! ¡Ya viene!**"

Puedes usar estos ejemplos a tu conveniencia, según vaya desarrollándose la aventura. Si quieres puedes inventar tus propias pistas, o intenta responder las preguntas relacionadas con los Mitos con la habilidad de **Mitos de Cthulhu** de Harding (22%).

Durante las sesiones de terapia en las que se usa **Psicoanálisis**, hay un 40% de probabilidades de que Harding sea poseído por la mente del ser exterior. Si se da el caso, habla directamente a los investigadores y los amenaza con una destrucción segura al tiempo que se jacta de su fuerza inmortal. Antes de abandonar el cuerpo de Harding, hace una demostración de su poder destruyendo al enfermo ante los propios ojos de los investigadores. La piel del poeta loco burbujea y se quema al tiempo que su abdomen se hincha. Los órganos internos, crecidos y ennegrecidos, salen disparados del cuerpo de Harding en un baño de vísceras y sangre. Cualquiera que contemple esta escena debe hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 2/1D6+1 puntos de Cordura).

Medicina o Psicología: Harding está muy debilitado por el consumo abusivo de drogas y alcohol.

Farmacología o Medicina: sólo los sedantes más fuertes pueden surtir efecto. Cuando se le administran estas medicinas, es necesario superar una tirada de **Farmacología o Medicina** para evitar aplicar accidentalmente una sobredosis al paciente. De fallar dicha tirada, si el guardián así lo decide, el resultado puede ser la muerte del sujeto.

ALLEN HARDING, 36 años, poeta loco	
FUE	11
CON	10
TAM	14
INT	15
POD	13
DES	11
APA	9
EDU	14
COR	0
PV	12

- Bonificación al daño: +1D4
- Habilidades: Mitos de Cthulhu 22%, Recitar a Yeats 95%

SANATORIO DE NORTH ISLAND













DR. HENRY TILLER, 29 años, un PNJ de utilidad	
FUE	9
CON	11
TAM	11
INT	15
POD	13
DES	10
APA	13
EDU	20
COR	70
PV	11

- Bonificación al daño: ninguna
- Habilidades: Crédito 85%, Descubrir 55%, Discreción 35%, Escuchar 45%, Farmacología 80%, Hipnosis 50% (ver pág. 109), Medicina 80%, Persuasión 55%, Primeros auxilios 90%, Psicoanálisis 80%, Química 65%
- Lenguas: inglés 80%, latín 25%

El sanatorio

La puerta principal

Cuando llaman a la puerta, quien responde es la interna Blanche Richmond. "*Aguardad sobre vuestros caballos. Ya voy, ya voy*", grita. Cuando finalmente Blanche, con su pelo gris y de punta, abre la puerta, Leonard Hawkins, que ha estado acechando tras la esquina norte del edificio, llega corriendo a toda velocidad e intenta hacer una **Presa** a uno de los investigadores (mujer, a ser posible). Leonard es un negado peleando: de tener éxito con la presa, los sorprendidos investigadores le reducen antes de que llegue a causar daño. Si cualquiera de ellos supera una tirada de **Escuchar**, oyen venir a Leonard y pueden intentar alguna cosa contra él. Si emprenden alguna acción violenta, Leonard se para en seco; si se falla la tirada, nadie se percata de su presencia hasta el último momento y hay pocas oportunidades de detenerle antes de que se abalance contra uno de ellos.

Es fácil reducir a Leonard y Blanche le regaña seriamente antes de dar formalmente al grupo la bienvenida a la casa.

—El Dr. Brewer está arriba, dando una cabezada. Ahora mismo estoy al mando — explica*—. Pueden esperar aquí*

Señala en dirección a la biblioteca para luego hacer marchar a Leonard hacia el ala de pacientes. Cuando llega a la puerta que da a esa zona, se gira y dice:

—Por favor, no entren en el salón. Me temo que ha ocurrido un pequeño accidente allí.

Si nadie la detiene, Blanche desaparece con Leonard en el ala de pacientes, cerrando la puerta tras ella.

La planta baja

Recibidor: las baldosas del suelo son bonitas y una araña de luces cuelga del techo de la primera planta. Dos amplias escaleras de estilo típicamente federal* ascienden en curva hasta la primera planta. Todas las paredes de la casa están decoradas en su parte alta con frisos de escayola decorados con guirnaldas, festones y medallones. Los altos techos y los anchos huecos de las chimeneas están decorados de manera parecida.

Comedor: formal, con una mesa larga y sillas para 12 comensales.

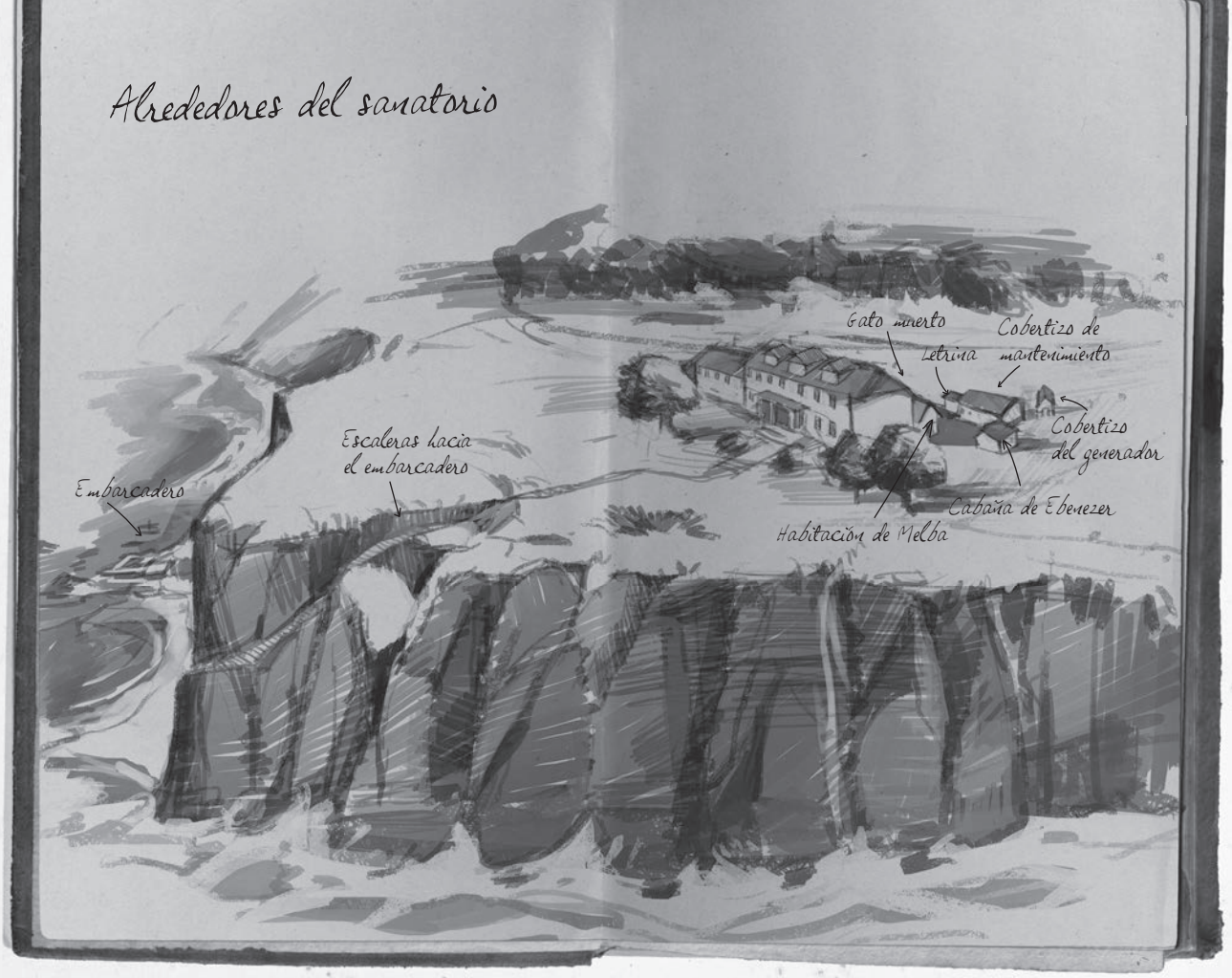
Cocina: suficientemente grande como para cocinar para más de 12 personas. Todos los utensilios están guardados bajo llave en un armario de madera (recuerda: Blanche tiene una copia de la llave).

Despensa: montones y montones de comida.

Biblioteca: hay multitud de libros alineados en las paredes. El mobiliario es cómodo. Darlene está en un sofá, embelesada con una versión ilustrada del *Infierno* de Dante. Si alguien le dirige la palabra, ella interrumpe: "*¡Shhhh! Estamos en la biblioteca*" y se niega a decir nada más.

Sala de estar: de nuevo, bellamente amueblada. Los investigadores se dan cuenta de inmediato de que los objetos que había sobre las mesas están tirados por el suelo. Extendidos desde detrás de un sofá sobresalen dos pies descalzos cubiertos con calcetines blancos y con los dedos apuntando hacia dentro. Las piernas son las de Catherine Ames, cuyo cuerpo está en el suelo, tendido boca abajo. Un gran charco de sangre coagulada mancha la alfombra en la zona donde reposa la cabeza, pero la causa de la muerte no se aprecia a simple vista. Solo después de poner el cuerpo boca arriba los investigadores pueden ver cómo de la cuenca de su ojo izquierdo sobresale el mango brillante de unas tijeras. Tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D3 puntos de Cordura).

* ***N. del t.:*** *estilo arquitectónico y mobiliario de origen estadounidense, variante del neoclásico, que tuvo su apogeo a finales del siglo XVIII y principios del XIX.*



El ala de pacientes de la planta baja

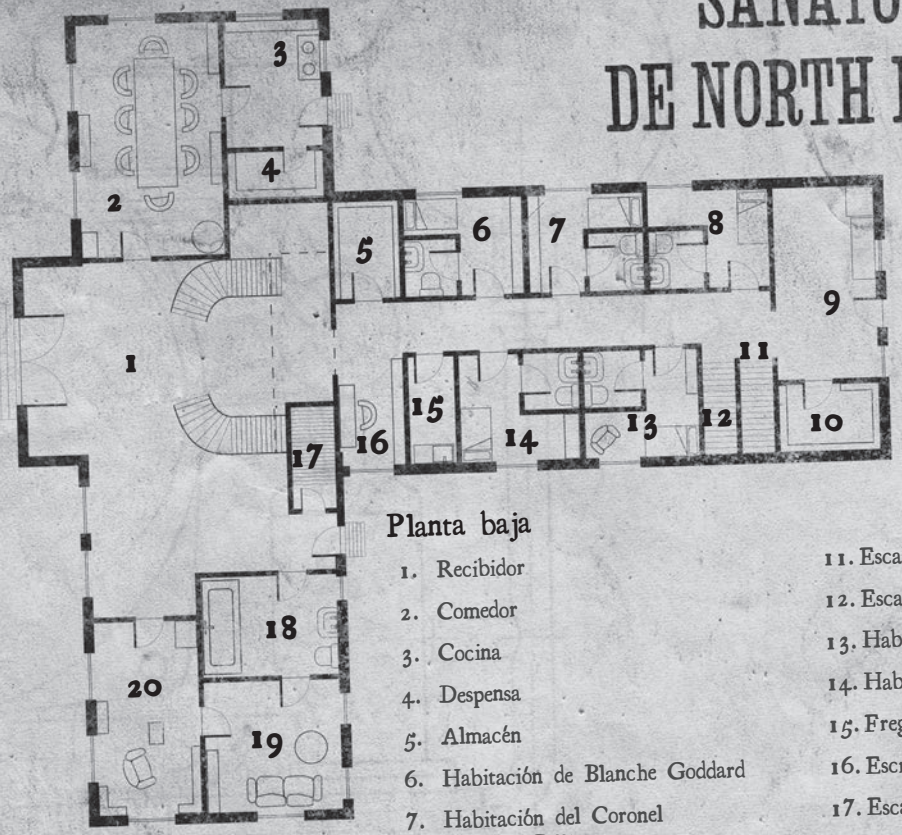
Almacén: aquí hay un montón de armarios en los que se guardan mantas, sábanas, artículos de papelería…

Escritorio: un escritorio y una silla de madera que tanto los pacientes como el personal pueden usar. Ahora está ocupado por cadáver de Bobby, el enfermero. El cuerpo yace inerte sobre la silla, con la cabeza retorcida y mirando hacia atrás, pendiendo inerte en un ángulo extraño. No hace falta ninguna tirada para darse cuenta de que tiene el cuello roto. Tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1D3 puntos de Cordura).

Fregadero: artículos de limpieza, fregonas, etc. Está entre la zona del escritorio y la habitación de Henry Barber. Hay un horario de trabajo pegado en la parte interior de la puerta. Se espera que todos los pacientes que estén en condición de hacerlo ayuden con las tareas de limpieza y cocina.

Habitaciones de los pacientes: son espaciosas y cómodas. Cada una de ellas cuenta con un baño completo (inodoro, lavabo y bañera). La mayoría de los internos ha amueblado su dormitorio a su gusto, en algunos casos incluso con obras de arte, y también tienen su propia ropa. Aunque se les permitía moverse por la casa durante el día, lo habitual era que por la noche, a partir de las 22:00, los encerraran en sus habitaciones. Las puertas son muy consistentes (FUE 22) y tienen grandes ventanillos reforzados con rejilla metálica. Cada habitación tiene una ventana; a través de los gruesos barrotes (FUE 40) pueden verse los alrededores del sanatorio. Si los pacientes necesitaran algo durante la noche, hay botones que

SANATORIO DE NORTH ISLAND



Planta baja

1. Recibidor
2. Comedor
3. Cocina
4. Despensa
5. Almacén
6. Habitación de Blanche Goddard
7. Habitación del Coronel Crandall Billings
8. Habitación libre
9. Lavandería
10. Almacén
11. Escaleras al sótano (11)
12. Escaleras a la primera planta
13. Habitación de Cecil Randolph
14. Habitación de Henry Adam
15. Fregadero
16. Escritorio
17. Escaleras al sótano (1)
18. Baño
19. Sala de estar
20. Biblioteca

RTH ISLAND

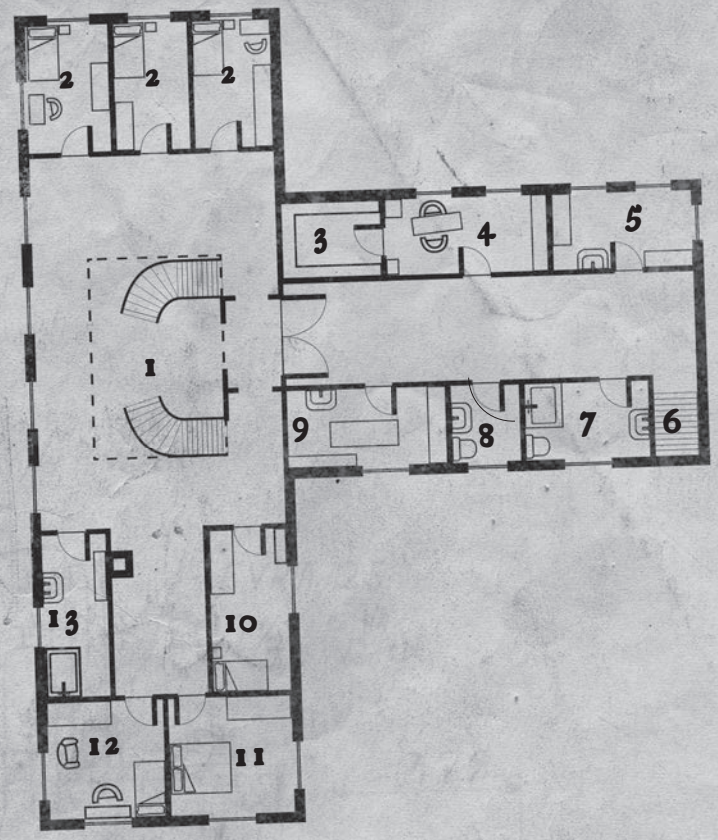
SOCIEDAD AMERICANA DE PSICOLOGÍA

s el inconsciente colectivo
uente de todos los mitos?

ÁSAJES DEL ARTÍCULO DEL DR. BREWER

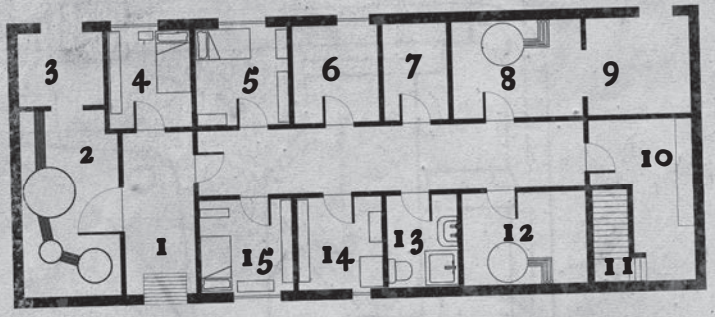


ública, indicando quizá que
una for-



Primera planta

1. Recibidor de la planta baja
2. Habitaciones para invitados
3. Botica
4. Despacho
5. Terapia de choque
6. Escaleras a la planta baja (12)
7. Baño de los pacientes
8. Baño
9. Consultorio
10. Habitación de Bobby Birch
11. Habitación del Dr. Brewer
12. Habitación de Catherine Ames
13. Aseo



Sótano

1. Escaleras a la planta baja (17)
2. Caldera
3. Carbonera
4. Habitación de Charles Johnson
5. Habitación de Allen Harding
6. Habitación libre
7. Sala de contención
8. Caldera
9. Carbonera
10. Herramientas, pintura, etc.
11. Escaleras a la planta baja (11)
12. Caldera
13. Baño
14. Habitación de Darlene
15. Habitación de Leonard Hawkins

hacen sonar una campana en la habitación del sótano para avisar a Johnson, así como en la habitación del Dr. Brewer, en el piso de arriba.

- **Habitación 6:** es la habitación de Blanche.
- **Habitación 7:** ocupada por el Coronel Crandall Billings. El Sr. Billings sale en raras ocasiones de su habitación, si es que lo hace alguna vez, y ahora está aquí.
- **Habitación 8:** libre.
- **Habitación 13:** La Sra. Randolph se aloja aquí. Está sentada en un sillón al lado de la ventana, mirando los alrededores del sanatorio. En cuanto ve a los investigadores, se levanta de un salto y empieza a balbucear hablándoles de unas criaturas parecidas a murciélagos que vuelan delante de la ventana. Debería haber recibido medicación. Si no se le atiende pronto, no tarda en ponerse histérica.
- **Habitación 14:** es la habitación de Henry Barber. En estos momentos está dando una cabezada en su cama.

Las puertas que separan el ala de los pacientes del recibidor y de la zona de lavandería son muy sólidas y cuentan con unas buenas cerraduras (FUE 20). La puerta que cierra el paso a las escaleras que suben a la primera planta es de características similares. Cuando los investigadores llegan, la puerta que comunica el ala de pacientes con la zona de lavandería está cerrada con llave.

Lavandería: aquí hay una lavadora-secadora industrial y un armario cerrado con llave (FUE 12) en el que hay camisas de fuerza, correas de lona y otros útiles. La puerta trasera está desencajada de sus bisagras y yace abollada en el exterior. Melba, la doncella, está sentada en el suelo, recostada contra la gran lavadora. Sus ojos están fijos en el vacío, su boca muy abierta. La parte superior de su cuerpo parece estar en buen estado, pero los pies y las piernas parecen palos marrones y atrofiados; las extremidades, muertas y secas, se deshilachan y abren como si fueran cuero viejo y putrefacto para dejar a la vista los huesos. En las heridas hay poca o ninguna sangre, pues las venas fueron cauterizadas por las altas temperaturas que se generan durante el ataque de la criatura. Cualquiera que presencia esta imagen sin estar preparado para ello debe hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D4+1 puntos de Cordura; o bien pérdida de 1/1D2 puntos de Cordura si se está sobre aviso). La criatura hirió accidentalmente a Melba en su huida del sanatorio. La mujer morirá antes de la mañana sin pronunciar una sola palabra. Si se supera una tirada de **Psicoanálisis**, Melba grita algo incoherente ("*¡Eso! ¡Eso!*") antes de morir por un paro cardiaco.

Si se echa un vistazo detenidamente y se supera una tirada de **Descubrir**, en el umbral, el suelo y las escaleras aparece un débil rastro de marcas de quemaduras dejado a su paso por el monstruo. Si los investigadores salen al exterior, consulta la descripción de los aledaños y del resto de la isla que encontrarás a partir de la pág. 122.

El sótano

En esta planta hay grandes calderas, zonas de almacenamiento, habitaciones de internos, las instalaciones para el cuidado de los pacientes especiales del Dr. Brewer y un cuarto vacío que pertenece Charles Johnson, el guarda que ahora está loco.

Habitaciones de los pacientes: no son tan agradables como las que se encuentran en la planta baja (no cuentan con baño propio, por ejemplo), pero son más que adecuadas y mucho mejores que las de cualquier otra institución del estado.

- **Habitación 5:** la habitación de Allen Harding, poeta loco y fracasado. Harding fue uno de los que, obedeciendo a las voces que oía en sueños, abrió el portal por el que llegó la criatura (perdiendo la cabeza durante el proceso). Una vez que el ser llegó a este mundo, Harding desfiguró gran parte del portal, desgarrándose las puntas de los dedos hasta llegar al hueso en un intento desesperado de cerrarlo. Está acurrucado en un rincón, cubierto por la sangre que ha manado de sus heridas y por la que usó para construir el portal. Ha perdido 4 puntos de vida y necesita atención médica. Sus heridas pronto se infectarán. En la habitación hay algunas pistas. Con **Descubrir** es posible encontrar las diminutas marcas de quemaduras producidas por la criatura. Con **Mitos de Cthulhu** o con **Ciencias ocultas** es posible identificar los restos del símbolo dibujado con sangre en la pared como algún tipo de portal. Si algún investigador ha tenido anteriormente experiencias con portales, puede reconocer el símbolo automáticamente.
- **Habitación 6:** esta habitación está libre.
- **Habitación 14:** la habitación de Darlene. Desde aquí no pudo ver la preparación del portal, pero vio a la criatura cuando pasó por delante de su puerta.
- **Habitación 15:** es la habitación de Leonard Hawkins. El hombre presenció desde su propia celda la aparición de la criatura por el portal y cómo lo atravesó arrastrándose para llegar a este mundo. Cuando Johnson liberó a sus compañeros, Hawkins escapó del sanatorio por la puerta trasera. No se fue muy lejos: merodeó por los alrededores del edificio hasta que llegaron los investigadores.

Sala de contención: una celda acolchada pensada para pacientes con problemas extremos. Hay telarañas.

Habitación de Charles Johnson: aquí no hay ninguna pista, salvo la ropa de gran tamaño de Johnson y sus objetos personales. Puede ser el primer indicio que los investigadores descubren sobre la existencia de Johnson.

La primera planta

En esta planta se encuentran las habitaciones del personal, así como el despacho del Dr. Brewer, la consulta y las salas de tratamiento.

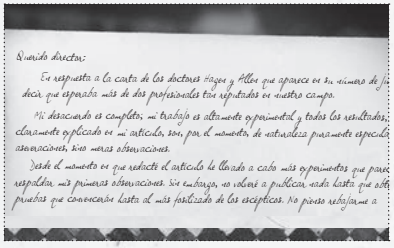
Habitaciones de invitados: estas tres habitaciones están pensadas para los investigadores que llegan de visita. Han sido limpiadas y se han cambiado las sábanas. Bienvenidos a North Island.

Habitación de la Enfermera Catherine Ames: nada de interés.

Habitación del Enfermero Bobby Birch: nada relevante.

Habitación del Dr. Brewer: a primera vista en esta habitación no hay nada interesante, pero en la parte de abajo del fondo del primer cajón de la cómoda, pegado con cinta, hay un pequeño papel en el que aparecen escritos los números "32 46 21", la combinación de la caja fuerte que se encuentra en el despacho de Brewer. Además, con la pertinente tirada de **Descubrir**, los investigadores pueden encontrar un par de medias de mujer arrebujadas bajo la cama. Son de la misma talla que usa la Enfermera Ames.

Despacho del Dr. Brewer: en esta estancia se encuentra el cuerpo mutilado del Dr. Brewer, sacrificado por Johnson, el guarda, para saciar el hambre de la criatura. El mobiliario está apartado contra las paredes y el Dr. Brewer parece tener hincados sus pies y manos en el suelo. Tiene pintado en la frente un extraño símbolo inidentificable y parece que alguien le cortó las manos y los pies con la sierra quirúrgica que está tirada en el suelo. El doctor también ha sido destripado y un enorme charco de sangre empapa la valiosa alfombra oriental que hay en el suelo. Tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura). Sobre el escritorio de Brewer hay una carta sin terminar destinada al director del Periódico de la Sociedad Americana de Psicología, la revista que publicó recientemente su artículo (**El sanatorio: ayuda n.º 3 para los jugadores**).



Querido director:

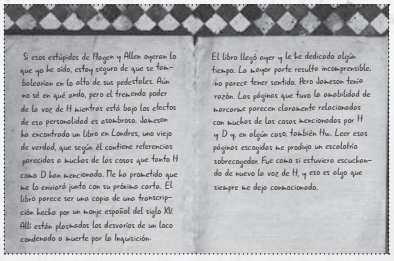
En respuesta a la carta de los doctores Hagen y Allen que aparece en su número de ju
decía que esperaba más de dos profesionales tan respetados en nuestro campo.

Mi desacuerdo es completo, mi trabajo es altamente experimental y todos los resultados
claramente explicado en mi artículo, sí, por el momento, de naturaleza puramente especula
observaciones, tan sólo meras observaciones.

Desde el momento en que redacté el artículo he llevado a cabo más experimentos que pued
respaldar mis primeras observaciones. Sin embargo, no volveré a publicar nada hasta que ob
pruebas que convencerán hasta al más fanatizado de los escépticos. No pienso rebajarme a

El sanatorio nº 3, pág. 225

Si separan el escritorio de la pared y echan un vistazo a los cajones, los investigadores encuentran el diario personal de Brewer. El doctor plasmó en él sus miedos más íntimos; también se menciona el tomo de los Mitos que se encuentra en la caja fuerte (**El sanatorio: ayuda n.º 4 para los jugadores**). En el otro cajón hay un juego completo de llaves del sanatorio y un revólver del .38 cargado junto con una caja de 50 balas.



Si esos estúpidos de Hagen y Allen creyeran lo que yo he sido, estoy seguro de que se tambalearían en lo alto de sus pedestales. Aún no sé en qué grado, pero el trascendente poder de la voz de H mientras está bajo los efectos de esa personalidad es asombroso. Ahora con lo encontrado un libro en Londres, uno viejo de verdad, que según él contiene referencias parecidas a muchos de los casos que tanto H como D han mencionado. Me ha prometido que me lo enviará junto con su próximo corto. El libro parece ser una copia de una transcripción hecha por un monje español del siglo XV. Allí están plasmados los desvaríos de un loco condenado a muerte por la Inquisición.

El libro llegó ayer y le he dedicado algún tiempo. La mayor parte resulta incomprensible, no parece tener sentido. Pero ahora creo tener razón. Las páginas que tuvo la amabilidad de marcarme parecen claramente relacionadas con muchos de los casos mencionados por H y D y en algún caso también Hw. Leer esas páginas escogidas me produjo un escalofrío sobrecogedor. Fue como si estuviera escuchando de nuevo la voz de H, y eso es algo que siempre me deja conmocionado.

El sanatorio nº 4, pág. 225

En las estanterías hay muy pocos libros. La mayor parte de ellos son de contenido profesional, pero no tienen ninguna importancia para la aventura. Si los investigadores se toman su tiempo (y superan una tirada de **Idea**), se percatan de que no son pocos los libros que tienen que ver con el antiguo Egipto. En ninguno de los volúmenes hay ninguna pista, pero si los examinan descubren un recorte de periódico (**El sanatorio: ayuda n.º 8 para los jugadores**).



Noruega son veinticinco por unos 2.000 dolares.

HALLADAS LAS RUINAS DE UN ANTIGUO TEMPLO

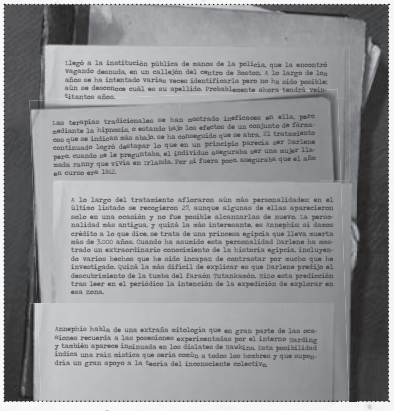
El Cairo — Ayer llegaron noticias de un inusual descubrimiento arqueológico realizado por la expedición Huntsford, de financiación privada. Trabajando a unos 30 kilómetros al oeste del Valle de los Reyes, la expedición ha descubierto las ruinas de un templo y varias estatuas colosales. Se cree que este hallazgo puede dar respuesta a hasta ahora, parece que Annephis fue la responsable hacia el 1.400 a. C. de la huida de un enemigo que por aquel entonces amenazaba al pueblo egipcio. En la estela no se dice cual era ese enemigo, pero se baraja la posibilidad de que quiza se tratara de asaltantes hicsos o incluso de los misteriosos Pueblo del

El sanatorio nº8, pág. 230

Entre los demás libros es posible encontrar un volumen delgado de poesía cuyo autor es Allen Harding. Si un investigador lo lee, pierde 1D3 puntos de Cordura y suma 3 puntos a Mitos de Cthulhu. También hay gran cantidad de números del Periódico de la Sociedad Americana de Psicología, incluyendo varias copias del número en que aparece el artículo del Dr. Brewer (**El sanatorio: ayuda n.º 2 para los jugadores, ver pág. 224**).

En uno de los rincones de la habitación hay un armario archivador de cuatro cajones. Allí se encuentran los informes tanto de los pacientes como de los empleados. Son muy completos y están llenos de notas sobre las sesiones con los pacientes. Se tarda al menos tres horas en leer por completo el informe de un paciente, y además hay que superar una tirada de **INT × 5** para

descifrar las notas taquigráficas garabateadas por el doctor. Los profesionales de la salud pueden entender las notas sin necesidad de hacer ninguna tirada. Los informes de los pacientes normales no son de gran ayuda para los investigadores, aunque les ponen en antecedentes respecto a esos PNJ; en el caso de la Sra. Randolph también hay información sobre las dosis regulares de sedantes que necesita. Los informes de los pacientes especiales revelan información relacionada directamente con la aventura (**El sanatorio: ayudas n.º 5a, 5b y 5c para los jugadores**).

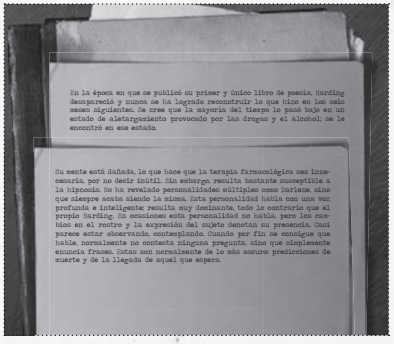

Llegó a la institución pública de manos de la policía, que la encontró vagando desnuda, en un callejón del centro de Boston. A lo largo de los años se ha intentado varias veces identificarla pero no ha sido posible; aún se desconoce cuál es su apellido. Probablemente ahora tendrá veintantos años.

Las terapias tradicionales se han mostrado ineficaces en ella, pero mediante la hipnosis y estando bajo los efectos de un conjunto de fármacos que se indican más abajo, se ha conseguido que se abra. El tratamiento continuado logró destapar lo que en un principio parecía ser Darlene pero, cuando se le preguntaba, el individuo aseguraba ser una mujer llamada Nancy que vivía en Orlando. Por si fuera poco aseguraba que el año en curso era 1862.

A lo largo del tratamiento afloraron aún más personalidades: en el último listado se recogieron 27, aunque algunas de ellas aparecieron solo en una ocasión y no fue posible alcanzarlas de nuevo. La personalidad más antigua, y quizá la más interesante, es Amephis: si damos crédito a lo que dice, se trata de una princesa egipcia que llevó muerta más de 3.000 años. Cuando ha asumido esta personalidad Darlene ha mostrado un extraordinario conocimiento de la historia egipcia, incluyendo varios hechos que he sido incapaz de contrastar por mucho que he investigado. Quizá la más difícil de explicar es que Darlene predijo el descubrimiento de la tumba del Faraón Tutankamón. Hice esta predicción tras leer en el periódico la intención de la expedición de explorar en esa zona.

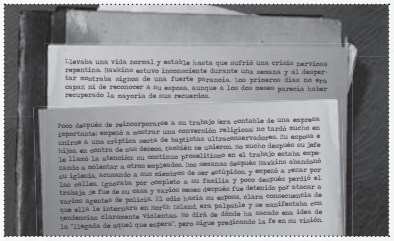
Amephis habla de una extraña mitología que en gran parte de las ocasiones recuerda a las posesiones experimentadas por el interno Harding y también aparece iluminada en los dibujos de Melissa (esta posibilidad indica una raíz mística que sería común a todos los hombres y que supondría un gran apoyo a la teoría del inconsciente colectivo).

El sanatorio nº 5a, pág. 226


En la época en que se publicó su primer y único libro de poesía, Harding desapareció y nunca se ha logrado reconstruir lo que hizo en los seis meses siguientes. Se cree que la mayoría del tiempo lo pasó bajo en un estado de alcoholismo provocado por las drogas y el alcohol: se le encontró en ese estado.

Su mente está dañada, lo que hace que la terapia farmacológica sea innecesaria, por no decir inútil. Sin embargo, resulta bastante susceptible a la hipnosis. No ha revelado personalidades múltiples como Darlene, sino que siempre acaba siendo la misma. Esta personalidad habla con una voz profunda e inteligente; resulta muy dominante, todo lo contrario que el propio Harding. En ocasiones esta personalidad no habla, pero los cambios en el rostro y la expresión del sujeto denotan su presencia. Casi parece estar observando, contemplando. Cuando por fin se comunica que habla, normalmente no contesta ninguna pregunta, sino que simplemente enuncia frases. Estas son normalmente de lo más oscuro: predicciones de muerte y de la llegada de aquel que espera.

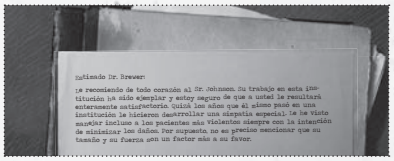
El sanatorio nº 5b, pág. 227


Llevaba una vida normal y estable hasta que sufrió una crisis nerviosa repentina. Desde entonces estuvo inconsciente durante una semana y al despertar mostraba signos de una fuerte paranoia. Los primeros días no era capaz ni de reconocer a su esposa, aunque a los dos meses parecía haber recuperado la mayoría de sus recuerdos.

Poco después de reincorporarse a su trabajo (era contable de una empresa importante) empezó a sentir una conversión religiosa: no tardó mucho en unirse a una extraña secta de baptistas ultraconservadores. Su esposa e hijos en contra de sus deseos, también se unieron. No mucho después su jefe le llamó la atención su continuo proselitismo en el trabajo, estaba empezando a molestar a otros empleados. Dos semanas después (había abandonado su iglesia, acusando a sus miembros de ser «tibios») empezó a rezar por las calles, ignorando por completo a su familia y poco después perdió el trabajo. Se fue de su casa y varios meses después fue detenido por atacar a varios agentes de policía. El ello hacía su esposa, clara consecuencia de que ella le interpretaba en North Island, era palpable y se manifestaba con tendencias claramente violentas. No dirá de dónde ha sacado sus ideas de la llegada de aquel que espera, pero sigue prediciendo la fe en su visión.

El sanatorio nº 5c, pág. 228

En los informes de los empleados, éstos aparecen reflejados como competentes y profesionales. Con una tirada de **Contabilidad** se averigua que los empleados cobran buenos sueldos y que los libros de cuentas están bien llevados. Al revisar los informes de los empleados se puede descubrir la existencia de Charles Johnson. Su informe puede resultar de particular interés para los investigadores (**El sanatorio: ayuda n.º 6 para los jugadores**).


Estimado Dr. Brewer:

Le recomiendo de todo corazón al Sr. Johnson. Su trabajo en esta institución ha sido ejemplar y estoy seguro de que a usted le resultará enteramente satisfactorio. Quizá los años que el señor pasó en una institución le hicieron desarrollar una simpatía especial. Le he visto manejar incluso a los pacientes más violentos siempre con la intención de minimizar los daños. Por supuesto, no es preciso mencionar que su tamaño y su fuerza son un factor más a su favor.

El sanatorio nº 6, pág. 228

En el rincón también hay una caja fuerte cerrada y los investigadores no pueden abrirla (a no ser que se muestren excepcionalmente creativos). La combinación de la caja se encuentra en un trozo de papel pegado con cinta debajo del fondo de un cajón de la cómoda que se encuentra en la habitación de Brewer. Dentro de la caja fuerte hay documentos legales, contratos, títulos de inversiones y una copia del *Manuscrito Castro* (**El sanatorio: ayuda n.º 7 para los jugadores**).


Y se dará que cuando "aquellos que esperan" vinieren a la tierra del faraón, arrasarán el país, y que no se detendrán hasta que la sacerdotisa Amephis del templo de Set no les plante cara y los destruya. Temerosos de Ra, se moverán durante la noche y entrarán también a las corrientes de agua. Y ella hará las piedras y ellos, llevados por el sacerdote, arrojarán a las criaturas al río, que se las llevará al mar donde fueron destruidos. Amephis murió de sus heridas y según se dará, con ella murió el secreto de las piedras. Fue enterrada en una tumba en un lugar aún por descubrir.

El sanatorio nº 7, pág. 229

Botica: en esta sala, cuya puerta siempre está cerrada con llave (FUE 18), se guardan medicamentos, agujas hipodérmicas, etc.

Consultorio: una pequeña sala de consulta con mesa, báscula…

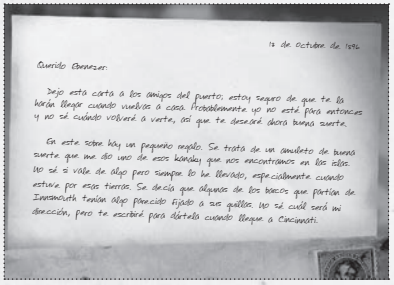
Terapia de choque: el estado del equipo técnico hace que esta técnica sea segura y fiable.

Terrenos aledaños

Gato muerto: se trata de Cicerón, una mascota del sanatorio. Estaba pidiendo que le dejaran entrar cuando la criatura voló la puerta y sepultó al desafortunado felino. Su cuerpo, tostado y desecado, con la mayor parte del pelaje quemado, apenas pesa 50 gramos y se deshace entre las manos con facilidad. Si se inspecciona con más detenimiento esta zona, aparece una gran cantidad de insectos muertos y secos; en dos días, todas las plantas que la criatura tocó se oscurecen y marchitan, mostrando claramente el camino que ésta siguió hasta el faro.

Habitación de Melba: aquí es donde Melba vivía. No hay nada de interés.

Cabaña de Ebenezer: parecida a la de la doncella, pero huele a sudor rancio y a tabaco. Dentro de una caja de hojalata hay una docena de cartas de amigos y familiares. Todas las cartas son viejas e inútiles. Sin embargo, una de ellas, fechada hace unos 30 años, puede resultar interesante (**El sanatorio: ayuda n.º 9 para los jugadores**).


12 de octubre de 1926.

Querido Ebenezer:

Dejo esta carta a los amigos del puerto, estoy seguro de que te la harán llegar cuando vuelvas a casa. Probablemente yo no esté para entonces y no sé cuándo volveré a verte, así que te deseo ahora buena suerte.

En este sobre hay un pequeño regalo. Se trata de un amuleto de buena suerte que me dio uno de esos kanaka que nos encontramos en las islas. No sé si vale de algo pero siempre lo he llevado, especialmente cuando estuve por esas tierras. Se decía que algunos de los brazos que portan de Innsmouth tenían algo parecido. Fijado a sus quillas. No sé cuál será mi dirección, pero te escribiré para decírtelo cuando llegue a Cincinnati.

El sanatorio nº 9, pág. 231

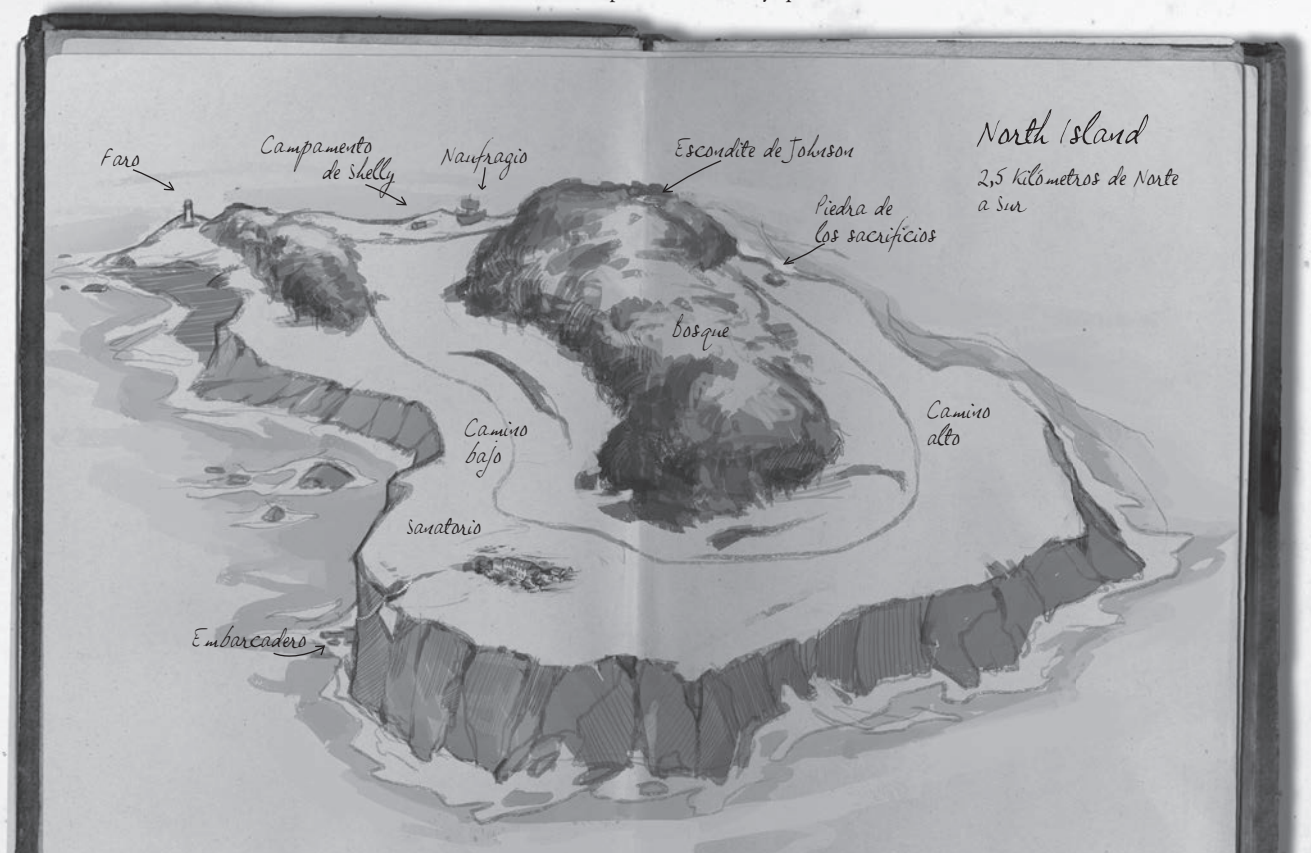
Cobertizo de mantenimiento: un montón de herramientas y equipo para mantener en funcionamiento las instalaciones. Además hay 22 latas de 20 litros de gasolina cada una; se usan como combustible para el generador.

Cobertizo del generador: hay un generador grande; funciona con gasolina y suministra energía eléctrica al sanatorio, lo cual propicia que haya luz y agua corriente. El generador está a punto de quedarse sin combustible y se apagará alrededor de la 1:00 de la madrugada tras la llegada de los investigadores. Hay que echarle gasolina y arrancarlo. Para ello es necesario superar una tirada de **Electricidad**, de **Mecánica** o de **EDU × 1**.

Los árboles: si la criatura rodea el edificio, un investigador puede intentar saltar desde una ventana del piso superior hasta uno de estos robles para evitarla. Hay que superar una tirada de **Saltar**. De fallarla, el investigador sufre 2D6 puntos de daño y es posible que caiga encima de la criatura.

Acantilado: cortado a pico y alto. El lugar perfecto para suicidarse.

Embarcadero: éste es el lugar al que llegan los investigadores. Ellos no lo saben, pero Charles Johnson estaba observando desde unas rocas cercanas. Tan pronto como los investigadores entraron al sanatorio y desaparecieron de su vista, Johnson se arrastró desde su escondite y descargó un golpe sobre la cabeza del viejo Ebenezer. Dejó el cuerpo tendido en el embarcadero; la sangre goteaba sobre el agua mientras soltaba las amarras del bote y abría el pantoque. Si los investigadores regresan al embarcadero descubren el cuerpo sin vida del marinero (tirada de **Cordura**; pérdida de 1/1D2 puntos de Cordura) y ven el bote inundado a unos 60 metros de la orilla.



Si los investigadores dejaron sus pertenencias a bordo, probablemente tendrán que despedirse de ellas.

Si los investigadores dejaron a alguien vigilando en el embarcadero, Johnson se desliza y ataca en primer lugar a este personaje. Cuando cae, Johnson se centra en Ebenezer. Aunque probablemente éste acaba muriendo a causa de sus heridas, el investigador sólo ha quedado noqueado.

El resto de la isla

North Island es bastante pequeña; tiene poco más de kilómetro y medio de largo y unos 800 metros de ancho. Las partes sur y sudeste de la isla están delimitadas por unos vertiginosos acantilados, algunos cercanos a los 30 metros de altura. En la costa noreste hay una pequeña playa de arena; en la punta más al Norte se encuentra un faro abandonado hace largo tiempo.

Campamento del estudiante: esta tienda grande lleva aquí todo el verano y en ella se aloja Shelly, un estudiante de Princeton, junto con su material ornitológico. La noche en que llegan los investigadores, Johnson ataca a Shelly y se hace con él, arrastrándolo hasta la piedra de los sacrificios para asesinarlo de manera ritual. Es muy poco probable que los investigadores visiten el campamento de Shelly antes de su muerte, pues ya está oscuro cuando llegan a la isla; el estudiante muere un par de horas más tarde. Si llegan antes del asesinato de Shelly, encuentran la tienda caída; el equipo y un montón de papeles están esparcidos por la playa. Los signos de lucha resultan evidentes: pisadas junto a las marcas dejado por algo al ser arrastrado (se puede reparar en esto con una tirada de **Seguir rastros**). Con otras dos tiradas más de **Seguir rastros** los investigadores logran seguir las huellas hasta llegar a la piedra de los sacrificios.

Entre los restos del campamento de Shelly los investigadores pueden encontrar (con tiradas de **Descubrir**) una automática del .45 cargada y el diario personal del estudiante; ambos objetos están semienterrados en la arena. Con una tercera tirada exitosa se encuentra una caja con 25 balas. Shelly empezó a escribir el diario a finales de la primavera, cuando llegó a la isla, y cuenta sus experiencias personales. Menciona al personal del sanatorio y destaca lo amistosos que es. También describe sus exploraciones por el bosque, los acantilados y el faro abandonado. Asimismo, menciona los restos de un antiguo naufragio que han quedado parcialmente expuestos por las violentas tormentas primaverales y se encuentran a unos 100 metros al este del campamento.

El naufragio: se trata de los restos de un antiguo ballenero que fue empujado hacia la costa por una tormenta hace más de 100 años. El barco acabó en la parte alta de la playa; sus dueños lo abandonaron y ahora está parcialmente cubierto por la arena. Las zonas expuestas se deterioraron con rapidez y solo quedaron parte del casco y del tablaje de la cubierta; ahora ambos están unidos y aprisionados por el peso de la arena. Una parte de la quilla delantera sobresale medio metro sobre la arena y si los investigadores excavan en ese lugar durante un par de horas encuentran un símbolo arcano grabado en un disco de plomo. Esta placa estaba fijada a la quilla por debajo del nivel del agua y se creía que ayudaba a proteger a la embarcación durante sus travesías.

La piedra de los sacrificios: una abominación. Johnson ha elegido esta piedra plana para celebrar sobre ella el ritual de alimentación de la criatura. Mide más de dos metros de largo y tiene forma de mesa, lo cual la hace perfecta para este cometido. Está empapada en sangre y llena de fragmentos de anatomía humana, lo cual ha atraído a numerosos Insectos, pájaros y pequeños mamíferos. Ver el lugar supone hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura).

El escondite de Johnson: Johnson se esconde en el bosque, en una hondonada oculta por abundantes pinos. Sólo se mueve de noche y se oculta aquí durante todo el día. No duerme. Su mente está trastornada por la criatura y por los terribles asesinatos que ha cometido, y ahora está totalmente loco.

Johnson está sucio y despeinado. Aún viste la bata del hospital, que está cubierta de suciedad, vísceras y manchas de sangre. Sus sentidos se han visto aumentados desde que la criatura le tocó; ahora puede ver en la oscuridad y su oído es especialmente sensible.

El faro: la criatura está cómodamente guarecida en la primera planta del faro (en la segunda se encuentra el faro propiamente dicho, que ya no funciona). Una escalera asciende desde la planta baja hasta una trampilla; cualquiera que intenta abrirla se da cuenta de que está atrancada (resistencia 14). Si un investigador logra abrirla se encuentra cara a cara con la criatura extraterrestre. Si el personaje no se vuelve loco, dale una oportunidad de **Esquivar**; si tiene éxito, cae por la estrecha escalera y evita una muerte segura. Recibe 2D6 puntos de daño, o 1D6 si logra una tirada de **Saltar**. Si falla la tirada de **Esquivar**, la criatura lanza un seudópodo contra su cara. El investigador capturado de esta manera es arrastrado hacia la abertura mientras grita y patalea. Está perdido.

El estado natural de la criatura es líquido y gaseoso, pero puede alterar su masa y constitución durante cortos periodos de tiempo para asumir una consistencia granulosa similar a la de un líquido viscoso con la que puede hacer fuerza, atrapar a sus víctimas, etc. La criatura usó esta habilidad para echar abajo la puerta trasera del sanatorio. No tiene por qué alterar todo su cuerpo, sino sólo la parte que necesita para hacer lo que pretende.

Durante el día el aspecto de la criatura es el de una masa de esferas gaseosas que se agitan lentamente, casi transparentes pero

con una iridiscencia oleaginosa cambiante. Cuando ronda por la noche, la criatura es prácticamente invisible excepto por unas pequeñas venas rojas que palpitan por todo su cuerpo cuando se alimenta con las energías vitales de pequeños insectos y animales.

Al ser sólo parcialmente material, el ser se mueve alargándose y encogiéndose como una babosa gigantesca. Es silencioso, pero si un investigador supera una tirada de **Escuchar** percibe que se está aproximando por los sutiles crujidos y burbujeos que la criatura emite al consumir las pequeñas formas de vida que encuentra a su paso. Puede adoptar una apariencia semiesférica de unos 18 metros de ancho o casi cualquier otra forma, incluyendo un anillo para rodear el sanatorio.

Mientras está en su fase embrionaria, la criatura es sensible al fuego (2D6 puntos de daño por cada lata de 20 litros de gasolina), a la luz del sol (6D6 puntos de daño por cada cuatro horas que pase expuesta a los rayos directos del sol) o a la inmersión en agua salada (lo que le provoca una muerte casi instantánea). También es vulnerable al símbolo arcano y aunque tocarla con él no le provoca ningún daño, la criatura evita a toda costa entrar en contacto con dicho signo.

Desarrollo probable de los acontecimientos

En algún momento durante la noche de la llegada de los investigadores (justo cuando han logrado acomodar y tranquilizar a todos los internos), desde el extremo oriental de la isla llegan unos gritos humanos. Es el inicio de otro sacrificio. Junto con los gritos humanos también llega la voz casi inhumana de Johnson, que entona el terrible cántico que debe acompañar el ritual. Este suceso dura unos 10 minutos. Escuchar los gritos agónicos de la víctima inocente supone una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D3 puntos de Cordura).



NOMBRE Y APELLIDOS: JAMES SHELLY — EDAD: 28 AÑOS

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: un encuentro poco probable

FUE 10	CON 12	TAM 13	INT 15	POD 14
DES 12	APA 13	EDU 15	COR 72	PV 13

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Pistola .45 45%, daño 1D10+2.
- Habilidades: Arqueología 20, Biología 75%, Buscar libros 65%, Descubrir 75%, Esquivar 40%, Historia 50%, Ocultarse 55%.



NOMBRE Y APELLIDOS: CHARLES JOHNSON — EDAD: 30 AÑOS

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: guarda enloquecido

FUE 18	CON 17	TAM 18	INT 7	POD 9
DES 12	APA 6	EDU 6	COR 0	PV 18

- Bonificación al daño: +1D6.
- Ataques: Hacha para leña 75%, daño 1D8 + 2 + bd.

  Puñetazo 55%, daño 1D3 + bd.

  Presa 35%, daño especial.
- Habilidades: Descubrir 80%, Discreción 80%, Escuchar 35%, Esquivar 25%, Farmacología 15%, Mitos de Cthulhu 3%, Ocultarse 65%, Saltar 20%, Trepar 35%, Ver en la oscuridad 85%.

Si los investigadores superan una tirada de **Escuchar** y a continuación otra de **Mitos de Cthulhu**, son capaces de entender algún pasaje del cántico y lo reconocen como un ritual que debe acompañar el momento en que algo ingiere alimento. Es poco probable que puedan llegar a la roca de los sacrificios antes de que la víctima haya muerto y Johnson esté lejos.

Estos sacrificios continúan (uno o más cada noche) hasta que los investigadores encuentran y detienen a Johnson. Éste se mueve por la noche y, entre la niebla y la oscuridad, puede resultar un enemigo nada desdeñable para los investigadores. Las lámparas de aceite (hay muchas en el sanatorio) delatan los movimientos de los investigadores en la oscuridad. Johnson puede seguirles y tenderles peligrosas emboscadas con su hacha. Con un poco de suerte, los investigadores son capaces de seguir su rastro hasta su refugio y neutralizarlo. Johnson aún conserva suficiente juicio como para rendirse si no tiene escapatoria. Al capturarlo sufre una crisis nerviosa aguda y, si le llevan de vuelta al sanatorio, hacen falta correas para evitar que se haga daño. Detener a Johnson reporta una recompensa de 1D8 puntos de Cordura.

Es probable que hagan salir a la criatura del faro durante el día si provocan un gran incendio en la planta baja. El calor le obliga a huir hacia el exterior a través de una de las estrechas ventanas. A no ser que puedan detenerle de alguna manera, se dirige hacia el bosque cercano para escapar de la luz del sol.

Una vez que Johnson ha sido atrapado es más fácil hacer salir del faro a la criatura. En cuanto cae la oscuridad el monstruo, que sabe que ha perdido a su servidor, da un paso al frente. Ataca y drena la vida de cualquiera que se encuentre de camino al sanatorio. Cuando llega al edificio lo rodea y ataca a quienquiera que está demasiado cerca de una ventana de la planta baja o del sótano.

Cuando se percatan del peligro, quienes están dentro del sanatorio deberían de poder evitar a la criatura simplemente manteniéndose lejos del sótano y de cualquier apertura de la planta baja. Es entonces cuando la criatura dirige su atención hacia los internos que están encerrados en sus habitaciones, llegando a ellos a través de las ventanas y matándolos en sus celdas. Esos individuos están atrapados y la criatura, cuando comprende cuál es su situación, no pierde mucho tiempo con ellos. Los investigadores que escuchan los gritos de las víctimas deben hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D2 puntos de Cordura) por cada persona que permiten que muera de esta manera horrible. Tras ver al monstruo los demás internos pueden volverse locos y hacer algo tan estúpido como correr hacia el exterior para postrarse ante la criatura como muestra de sumisión. El ser, aunque puede entrar al edificio, duda si hacerlo o no pues teme quedarse encerrado dentro.

Para pasar a su siguiente estadio, la criatura necesita consumir la fuerza vital de entre nueve y 12 víctimas (a elección del guardián), ya sean sacrificados o capturados por ella misma. Si no consigue suficientes víctimas con la facilidad que le gustaría, o si así lo decide, puede intentar poseer a un personaje (enfrentamiento de **POD contra POD** en la "Tabla de resistencia") para que actúe en su favor. La víctima puede ser uno de los internos o un investigador. El personaje así poseído intenta proporcionar alimento al monstruo. Queda a criterio del guardián el tiempo que la criatura puede mantener la posesión.

Destruir al monstruo

El fuego es la mejor baza de los investigadores. Aunque el monstruo puede regenerarse con rapidez, siempre procura huir de las llamas. Puede resultar difícil destruir realmente a la criatura con fuego, pero se puede usar para forzarla a salir del faro o de la oscuridad del bosque. Si logran atraparla, los investigadores pueden servirse de un círculo de llamas para forzarla a saltar por el acantilado hacia el mar. Si se mantiene el círculo de llamas, probablemente podrían mantener inmovilizado al monstruo expuesto a la luz del sol el tiempo suficiente como para matarlo. Atraerlo hacia el sanatorio para después prender fuego al edificio es otra posibilidad. El agua salada provoca una muerte casi instantánea a la criatura extraterrestre y es la manera más efectiva de destruirla. Con una tirada exitosa de **Electricidad**, un investigador puede ingeniárselas para preparar con el generador una tela metálica electrificada. Una vez en ella, la criatura empieza a perder 4D6 puntos de vida por asalto y no es capaz de separarse de la tela metálica. Puede que entonces sea necesario hacer una segunda tirada de **Electricidad**; si se falla significa que la tela metálica se está sobrecargando y se apaga en 1D6 asaltos, que es cuando revientan los fusibles del circuito. Puede que para entonces la criatura ya haya sido destruida. Este fallo en la tirada no daña al generador, con lo que puede repetirse el intento más adelante.

La criatura también es vulnerable a la influencia del símbolo arcano y no puede cruzar un umbral protegido por este signo. Si una persona logra sostener ante sí uno de estos símbolos y gana un enfrentamiento de **POD contra POD**, la criatura se ve obligada a evitar a ese personaje. Varios personajes pueden aunar esfuerzos en este enfrentamiento sumando todos sus puntos de POD, pero cada uno de ellos debe portar un símbolo arcano. Si se emplea este método, con varios personajes cortando las vías de escape de la criatura, ésta puede verse obligada a saltar al mar, siendo así destruida.

Contactar con la princesa Annephis

Una de las muchas personalidades de Darlene es Annephis, la princesa egipcia; una sacerdotisa del culto a Bast. Hacia el año 1.000 a. C. Annephis era la suma sacerdotisa del templo de Bast. Fue ella quien plantó cara a los misteriosos invasores e hizo retroceder a los horrores que

se cernieron sobre Egipto, esa raza de seres a los que se conocía simplemente como "aquellos que esperan". Los rezos a su diosa sirvieron a Annephis para aprender cómo destruir a esas criaturas y, con la ayuda de Bast, fabricó muchos símbolos arcanos con los que ella y sus seguidores consiguieron conducir a las criaturas hasta la desembocadura del Nilo, donde perecieron.

Para contactar con la princesa, Darlene debe estar o bien hipnotizada o bien bajo los efectos de una combinación especial de fármacos. Entonces empieza una regresión a través de múltiples personalidades hasta que por fin se llega a la princesa. Si no son capaces de hipnotizar a la mujer, los investigadores pueden intentar mezclar los fármacos que se enumeran en el informe de la paciente. Brewer experimentó con varias fórmulas diferentes antes de dar con la adecuada y, además, las notas están garabateadas y presentan múltiples modificaciones, lo cual hace que sean difíciles de descifrar.

Para comprender satisfactoriamente la fórmula de los fármacos es necesario superar una tirada de **Farmacología o INT × 1** (si lo desean, los profesionales de la salud pueden hacer una tirada de **EDU × 3**). La tirada no se realiza hasta que los fármacos han sido administrados, con lo que si se falla la tirada la paciente cae en coma y permanece así durante 2D4 horas. Si se falla sacando entre 95 y 00%, Darlene muere por sobredosis.

Bendición de Bast

La suma sacerdotisa de Bast conocía este hechizo en tiempos del Egipto de los faraones. Lanzarlo cuesta 4 puntos de magia y, al tiempo, cura 1D6 puntos de vida y recupera 1D6 puntos de Cordura. Sin embargo, el receptor del hechizo debe tener éxito al elevar sus rezos a Bast. Annephis puede enseñar la oración con facilidad, pero quien la pronuncie debe superar una tirada de **POD × 5** para demostrar a la diosa que es digno. Sólo las sacerdotisas consagradas a Bast pueden acceder a este hechizo; los investigadores no pueden aprenderlo.



PRINCESA ANNEPHIS, 36 años, Sacerdotisa de Bast muerta hace largo tiempo

FUE 10	CON 12	TAM 10	INT 16	POD 18
DES 12	APA 14	EDU 22	COR 85	PV 11

- Bonificación al daño: ninguna.
- Hechizos: Bendición de Bast, Consunción, Convocar/Atar a un ángel descarnado de la noche, Crear símbolo arcano, Maldición de Azathoth.
- Habilidades: Antropología 55%, Arqueología 65%, Arte (oratoria) 80%, Astronomía 85%, Ciencias ocultas 75%, Descubrir 65%, Discreción 85%, Historia 65%, Mitos de Cthulhu 14%, Ocultarse 65%, Primeros Auxilios 65%.

Si se contacta con Annephis, ésta se muestra tremendamente dispuesta a ayudar a los investigadores a acabar con la criatura. Puede darles información sobre sus costumbres, sus debilidades y también puede confeccionar símbolos arcanos para derrotarla. La regresión de esta personalidad dura una cuatro horas, justo lo suficiente para que pueda elaborar un símbolo arcano. Solo es posible contactar con Annephis una vez al día.

Fracasar en la destrucción de la criatura

Si la criatura inicia su transformación, poco pueden hacer los investigadores salvo huir para seguir con vida. La transformación dura entre dos y tres minutos y es muy destructiva. El aire empieza a tomar un enfermizo tono amarillento y, si es de día, el sol empieza a desdibujarse. A medida que la criatura empieza a crecer y solidificarse, sobre ella, en el cielo, se forma una gran esfera oscura que genera una explosión sónica que derriba a aquellos personajes que fallan una tirada de **DES × 5**, infligiéndoles 1D2 puntos de daño. La tierra empieza a temblar y a combarse a medida que trozos de la criatura se desprenden de ella, saliendo disparadas hacia la esfera de oscuridad. Las ramas de los árboles se quiebran y vuelan hacia el cielo; enormes grietas se abren en la tierra. Si la metamorfosis ocurre cerca del sanatorio, el edificio empieza a bambolearse y crujir de manera inquietante. No tarda en venirse abajo, provocando a quienes están dentro 2D6 puntos de daño si superan una tirada de **Suerte**, o 3D6+2 si la fallan. Los investigadores que sobrevivan deben hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D2 puntos de Cordura) por cada interno que hayan dejado encerrado en su habitación.

El suelo empieza a calentarse y la tierra continúa quebrándose; enormes gotas de luz roja salen disparadas hacia el cielo acompañadas de un olor nauseabundo y los investigadores se dan cuenta de que la temperatura del aire sube de manera constante. Si alguien decide huir corriendo de la escena, sufre 2D6 puntos de daño debido al calor en el momento en que la criatura de pronto explota hacia arriba y sus fragmentos salen disparados hacia la esfera oscura. Ahora tiene la apariencia de un enorme globo rojo de energía palpitante y quienes lo contemplan deben hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura). Los investigadores que huyen escaleras abajo hacia el embarcadero sólo sufren 1D6 puntos de daño por el calor (más la pérdida de Cordura), pero la erupción hace que la pared del acantilado se quiebre y caiga. Si alguno falla una tirada de **Suerte**, una parte enorme del acantilado cae sobre el personaje. Debe superar una tirada de **Esquivar** o las rocas que salen proyectadas le infligen 3D8 puntos de daño. Si alguien intentan saltar desde el acantilado de 30 metros de altura no sufre daño por el calor ni tiene que tirar por Cordura, pero debe superar una tirada de **Saltar** para sobrevivir a la zambullida y luego una tirada de **Nadar** para que la corriente no le arrastre mar adentro.

Recompensas por el éxito

Destruir a la criatura antes de que logre transformarse reporta a los investigadores una recompensa de 1D10+4 puntos de Cordura. Hayan tenido éxito o no, los investigadores supervivientes que hayan contemplado la transformación suman 1D6 puntos a **Mitos de Cthulhu**.

LA CRIATURA DE OTRO MUNDO

FUE 40	CON 40	TAM 32	INT 5	POD 38
DES 16	Mov 6	-	-	PV 36

- Ataques: Seudópodo* 95%, daño 1D8 más 4 puntos de POD por asalto.

  ** Una vez la víctima es alcanzada, el monstruo la sujeta con FUE 40 mientras sorbe su energía vital. La víctima se ennegrece con rapidez y se marchita al tiempo que rayos de una energía que parece electricidad fluyen desde el investigador moribundo hacia el cuerpo de la criatura. Contemplar por primera vez cómo alguien muere de esta manera cuesta 1/1D6 puntos de Cordura; las veces sucesivas cuesta 0/1D2 puntos de Cordura.*

- Armadura: el monstruo es inmune a todos los ataques excepto al fuego, la electricidad, la luz del sol y el agua salada. Regenera 6 puntos de vida por asalto. El fuego le causa distinto daño dependiendo de la fuente: antorcha, 1D2 puntos de daño; lata de 22 litros de gasolina, 2D6 puntos de daño. La corriente eléctrica alterna de 120 voltios le inflige 4D6 puntos de daño por asalto. La luz del sol le provoca 6D6 puntos de daño por hora. El agua salada le provoca 8D6 puntos de daño por cada asalto en que la criatura esté sumergida.
- Hechizos: si gana un enfrentamiento de POD contra POD en la "Tabla de resistencia" contra un personaje, puede poseerlo y hacerle cumplir su voluntad. Puede utilizar a la persona poseída como sirviente o como mensajero, usándolo para comunicarse directamente con los investigadores.
- Habilidades: Esconderse en la oscuridad 90%, Discreción 80%.
- Pérdida de Cordura: ver a la criatura de otro mundo cuesta 1/2D6 puntos de Cordura.





La mansión de la locura

En la que los investigadores visitan la casa de un acaudalado coleccionista de arte y descubren que su recopilación de cuadros es extraña e intrigante. ¿Serán un presagio de las cosas que están por venir?

Los personajes se ven involucrados en esta aventura cuando les piden que investiguen la desaparición de un hombre de negocios de Boston. Andrew Keetling ha sido secuestrado por su amante, Josephine Garsetti, que le retiene en la casa donde vivió durante su infancia, en Muskrat Rapids, Pennsylvania. La mujer pretende ofrecerle como sacrificio a un extraño ser de las Tierras del Sueño conocido como la cosa que pende en el vacío. Mientras tanto Zeke Crater, un gánster de Boston, está intentando localizar a Garsetti, que posee un objeto mágico que le pertenece: la piedra oscura. Quiere recuperarlo. Incapaz de lograrlo por sus propios medios, puede que convenza a los investigadores para que le ayuden. Les ofrece una sustanciosa suma a cambio de que le consigan el objeto. Tanto Garsetti como Crater están locos y probablemente los investigadores descubrirán que no es buena idea que la piedra oscura esté en manos de ninguno de los dos.

La aventura consta de tres partes:

Primera parte: la investigación

Este apartado de la aventura se desarrolla completamente en Boston. Empezando por la casa Keetling, los investigadores siguen una larga cadena de pistas; para ello pueden precisar de visitas a la comisaría de policía, al Museo de Bellas Artes de Boston, a la Universidad de Boston, a un bar clandestino conocido como el Club del Marinero y al archivo del periódico *Boston Globe*. Tienen la oportunidad de reunirse con Andrea Pentargon, la antigua mejor amiga de Josephine, así como con Zeke Crater, el misterioso gánster.

En esta parte de la aventura los investigadores pueden encontrarse con una misteriosa figura onírica, parte gul y parte humano, que ayudará y obstaculizará la investigación a partes iguales. Consulta la sección titulada “El gul onírico”.

Segunda parte: la casa de los sueños

Siguiendo las pistas que descubren en Boston, los investigadores viajan a Muskrat Rapids, Pennsylvania, el pueblo natal de la artista Josephine Garsetti Con un poco de suerte logran rescatar a Andrew Keetling y matan o capturan a la trastornada Garsetti.

Aunque puede que recuperen la piedra oscura (ver pág. 134), probablemente no la tendrán mucho tiempo en su poder. Crater ha enviado a algunos de sus hombres a la zona e intentan comprarles la piedra negra que tanto ansía tener su jefe (o hacerse con ella por la fuerza, si es necesario). Si de alguna manera los investigadores consiguen librarse de los gánsteres y conservan la piedra oscura, Crater manda a otros secuaces más extraños para alcanzar su objetivo.

Lo peor de todo es que durante su estancia en Pennsylvania los investigadores probablemente se topan con la cosa que pende en el vacío: ahora vive tan cerca del mundo real que pueden encontrárselo en una de las habitaciones de la casa.

Tercera parte: encontrar a Crater

En la última parte los investigadores regresan a Boston para vérselas con el señor del crimen de la ciudad, el loco y depravado Zeke Crater. Es más que probable que quieran recuperar la piedra, o simplemente vengarse de algo que Crater les haya hecho antes. Los últimos secretos y el horror aguardan a los investigadores en la siniestra y (casi) deshabitada mansión de Crater.

Tres villanos

Este escenario gira en torno a las necesidades de tres antagonistas diferentes: Josephine Garsetti, Ezekiel Crater y la cosa que pende en el vacío.

Josephine Garsetti: nacida y criada en una casa aislada en los alrededores de Muskrat Rapids, Pennsylvania, cuando Garsetti era una niña la espantosa cosa que pende en el vacío contactó con ella y luego la dominó. Influida por los deseos de la cosa, Garsetti acabó mudándose a Boston. Allí asistía a la escuela de arte, pero al tiempo buscaba ciegamente un misterioso objeto de poder, la piedra oscura, cuya existencia la cosa atisbaba desde su hogar en las Tierras del Sueño. Cuando Garsetti localizó el objeto, empleó magia siniestra para arrebatárselo a su dueño, el gánster Zeke Crater. Garsetti inició entonces una serie de sacrificios humanos, bañando la piedra con la sangre de sus víctimas. Con estos rituales pretendía hacer que la cosa se acercara más al mundo real.

Traicionada por su amiga, Andrea Pentargon, la policía desarticuló la secta de Garsetti. Casi todos sus miembros murieron o fueron detenidos. Garsetti escapó y regresó a la casa de su niñez en Muskrat Rapids, llevándose consigo a su inepto amante, Andrew Keetling; será sacrificado muy pronto a la aterradora cosa que pende en el vacío.



Josephine Garsetti

Zeke "el Raro" Crater: Zeke es un gánster y contrabandista de Boston que, desde hace mucho, dirige una organización de buen tamaño desde un bar clandestino en la línea de costa llamado el Club del Marinero. Hace un par de años Crater se hizo casualmente con la piedra oscura y descubrió al menos uno de sus poderes. Aunque tiene larga fama de ser un mujeriego elegante, bajo la influencia de la piedra negra sus apetitos se redoblaron a ojos vista y no pasó mucho tiempo hasta que empezó a rumorearse que celebraba salvajes orgías en la mansión apartada que tiene en la costa.



Zeke "el Raro" Crater

Josephine Garsetti, que buscaba inconscientemente la piedra, empezó a asistir a estas fiestas, acercándose cada vez más al señor del crimen. Cuando por fin logró tener una relación privada con Crater, aprovechó la oportunidad para lanzar un hechizo sobre él que, si bien no lo mató, provocó una terrible alteración en su fisonomía. Horriblemente cambiado, Crater se mantienen apartado en su

ahora solitaria y casi abandonada mansión, moviéndose sólo durante la noche, manteniéndose tan oculto como puede bajo los pliegues de una voluminosa capa. Cree haber descubierto una manera de acabar con su desgracia, pero para llevar a cabo la transformación necesita la piedra oscura. Garsetti se mantiene mágicamente protegida de Crater, así que éste intentará servirse de los investigadores para que le traigan de vuelta la piedra.

La cosa que pende en el vacío: este ser maligno y extraño aparece mencionado en pocos tomos de los mitos. Habitante de las Tierras del Sueño, la cosa devora almas humanas; de hecho está compuesta de ellas. La casa de los Garsetti en Muskrat Rapids es el lugar de este mundo que más cercano está a la morada de la cosa. Ésta logró entrar en los sueños de Josephine Garsetti cuando era una adolescente y, tras un tiempo, se apoderó de su vida. El monstruoso ser ha controlado sutilmente a la mujer desde entonces y la ha utilizado para buscar la piedra oscura. Los sacrificios humanos que Garsetti ha cometido sobre la piedra han acercado mucho más a la cosa al mundo real. Pronto estará lo suficientemente cerca como para entrar en los sueños de los habitantes de Muskrat Rapids y desencadenar una noche de locura y muerte, un festín de almas humanas con el que la cosa disfrutará enormemente.

Ahora la piedra está vinculada a la cosa. Si ésta lo desea, puede seguir la pista a la piedra por el mundo real y aparecer muy cerca de ella. Si Crater se hace con el objeto, la cosa no tardará en aparecer en su casa, acomodarse en una habitación libre y hacerse con el control del ya trastornado Crater. Si un investigador mantiene en su poder la piedra durante cualquier periodo de tiempo, puede llegar a convertirse en el anfitrión forzoso de la cosa que pende en el vacío.



La cosa que pende en el vacío

Información para los investigadores

Andrew Keetling, un empresario y mecenas de las artes de 28 años de edad y vecino de Boston, ha desaparecido. La policía no logrado encontrar ninguna pista y su hermana, Sarah, teme que algo malo le haya ocurrido. Ha contactado con los investigadores esperando que puedan encontrar a su hermano.

Puede que los investigadores sean amigos o antiguos compañeros de clase de alguno de los hermanos Keetling o que un amigo común les haya presentado a Sarah.

Los investigadores saben que los Keetling de Boston tienen desde hace tiempo fama de familia tranquila y conservadora. Aparte de por su apoyo a obras locales de caridad y patrocinio de eventos municipales, sus nombres raramente aparecen en las páginas de sociedad.

La piedra oscura



La piedra oscura es un trozo pulido de cristal marrón oscuro que mide unos 15 cm de largo y cuya talla sugiere vagamente la forma de la cosa que pende en el vacío. Fue elaborada en los tiempos prehistóricos por un sacerdote de Lemuria cuyos sueños fueron influenciados por la cosa que pende en el vacío. La piedra, una vez impregnada con el número adecuado de almas humanas, permitiría a la cosa acercarse más al mundo real, donde podría alimentarse con las almas humanas que tanto le gustan. Cuando descubrieron el espantoso plan del sacerdote, los lemurianos lo asesinaron y enterraron profundamente la piedra, borrando todos los textos donde se hablaba del objeto o del sacerdote. La piedra permaneció enterrada durante milenios hasta finales del siglo XIX, cuando un aficionado a la arqueología la descubrió por casualidad para luego vendérsela a un coleccionista que vivía en Francia. Tras la muerte de éste, la piedra y otros objetos fueron donados a la Universidad Miskatonic, aunque cayeron accidentalmente en manos de Zeke Crater. Ahora es Josephine Garsetti quien tiene la piedra. Tras una espera de miles y miles de años, la cosa que pende en el vacío intenta llevar su plan a buen término.

La piedra oscura está cargada de POD; casi palpita con la energía mágica que alberga en su interior. Prácticamente cualquiera puede sentirlo, por lo que ver el objeto por primera vez provoca una pérdida de 0/1D2 puntos de Cordura.

Cualquier investigador que supere una tirada de **Mitos de Cthulhu** puede saber que el objeto es la piedra negra, pero a no ser que haya leído Reino de las sombras no sabrá mucho más.

Capacidades y poderes de la piedra oscura

El poseedor de esta figura puede utilizar sus poderes especiales. La única manera de tener un conocimiento exacto de ellos es leyendo el libro *Reino de las sombras*, o quizá mediante la experimentación. Sin embargo, unas pocas horas después de hacerse con la piedra, en la mente del poseedor se filtran ideas vagas sobre sus poderes.

En primer lugar, siempre que el poseedor lleva encima la figura, su POD y sus puntos de magia aumentan 10 puntos.

Renunciar a la piedra resulta más complicado tras haberla tenido durante un tiempo. Una extraña sensación de renuencia se apodera de quien intenta deshacerse de ella. Si un investigador posee la piedra durante más de 24 horas, debe superar una tirada de **POD x (5 menos el número de semanas que haya tenido la piedra)** para acceder a dejarla. Si la ha tenido durante menos de 24 horas el investigador sólo tiene una leve sensación de no querer renunciar a la piedra; es fácil sobreponerse a dicho sentimiento. Para romper el control que la piedra ejerce sobre una persona, hay que abandonarla claramente. Limitarse a dejarla en una caja de seguridad o algo parecido no es suficiente para deshacerse realmente de ella y seguirá influenciando a la persona. La manera más segura sería donar el objeto a la Universidad Miskatonic o a una institución similar.

La piedra no puede ser destruida mediante ninguno de los avances científicos que existen en los años 20.

Por último, el poseedor de la piedra oscura tiene cierta inmunidad contra la horrible mirada de la cosa que pende en el vacío, pero a cambio es receptivo a su capacidad de enviar sueños.

Dado que la cosa que pende en el vacío se encuentra ahora tan cerca del mundo real, el investigador que posee la piedra corre un peligro extremo. En un día o dos la cosa empieza a intentar mandar sueños al investigador cada noche. Éstos siempre transmiten una sensación de bienestar. Se centran en una conversación con una extraña pero agradable persona que tiene cabeza de animal y ocurren en un lugar seguro y cómodo, como un valle en un bosque tranquilo o en la terraza bien iluminada de un café. El tipo de animal es cualquiera que la insidiosa mente de la cosa pueda encontrar entre los más íntimos gustos del investigador: un gato atigrado, un ciervo de brillantes ojos, un encantador conejito blanco. En estas conversaciones, el ser onírico siempre anima al investigador diciéndole "*Invítale*" (es decir, les anima a invitar a la cosa a alojarse en su casa).

Quien tiene este sueño puede negarse a "invitarle" superando una tirada de **POD x (5 menos el número de semanas que haya tenido la piedra)**. En caso de fallo, la cosa que pende en el vacío aparece en la casa del investigador, en la habitación que quiera.

Hechizos de la piedra oscura

Basta que el poseedor de la piedra lea *Reino de las sombras* o que tenga contacto estrecho con la cosa que pende en el vacío para aprender estos hechizos. La cosa sólo enseña al investigador estos hechizos cuando se haya trasladado a su casa y haya reducido la Cordura del personaje a 0.

Absorber la juventud. Coste: 8 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura, Este hechizo permite al lanzador quitar 2D6 puntos de CON, FUE o APA (a su elección) al objetivo del hechizo. Es necesario vencerle en un enfrentamiento de puntos de magia contra puntos de magia en la "Tabla de resistencia" para que el encantamiento surta efecto.

Ahogar la mente. Coste: 4 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura. Por cada 4 puntos de magia adicionales gastados se puede escoger un objetivo adicional. Si el lanzador logra vencer al objetivo en un enfrentamiento de puntos de magia contra puntos de magia en la "Tabla de resistencia", el objetivo de este hechizo cae inconsciente durante 1D20 x 10 minutos. La víctima del hechizo se despierta con grandes náuseas. Las náuseas reducen temporalmente todas las habilidades físicas a la mitad. Cada objetivo del hechizo puede intentar resistirse por separado. Si lo consigue, permanece consciente pero siente como si estuviera cayendo en un pozo sin fondo. Las náuseas le afectan durante 1D4 x 15 minutos.

El gul onírico

El gul onírico aparece en la aventura cuando el guardián lo estima oportuno. Es una proyección onírica semicorpórea de Andrew Keetling, secuestrado y temporalmente loco. El gul onírico, un producto del subconsciente del hombre potenciado por la presencia cercana de la cosa que pende en el vacío, se mueve vacilante entre las Tierras del Sueño y el mundo real. Sigue a los investigadores y les ayuda cuando la personalidad de Keetling se impone. Más adelante, cuando la cosa afianza su control sobre este ser, les ataca y trata de matarlos. A medida que avanza la aventura, la cosa controla cada vez más al gul onírico y esta entidad, similar a un espíritu, se torna cada vez más peligrosa. A no ser que el gul esté atacando, cualquier acto violento que los investigadores dirijan contra él hará que se vuelva translúcido, resplandezca y se haga invisible.

ENCUENTROS CON EL GUL ONÍRICO

Una vez ha oscurecido, el grupo, aún despierto, se percata de que les están siguiendo. Quienquiera que lo está haciendo exhibe una discreción sobrenatural (aunque utilicen Escuchar, nunca podrán escuchar a una sombra) y la siniestra figura no parece emplear ninguna argucia para ocultarse a la vista. Cuando un investigador se gira, la figura está a una manzana de distancia, a medio camino entre la luz y la penumbra. El ala de su sombrero proyecta una sombra oscura sobre el rostro del ser, ocultándolo por completo. Lleva un maletín y una gabardina de aspecto caro.

Si un jugador supera una tirada de **Idea**, se da cuenta de que esta vaga figura se parece lejanamente a la foto de Andrew Keetling que Sarah les mostró. Incluso sus ropas son similares. Si no supera la tirada, sólo se percata de que camina un poco encorvado y de que sus pies no parecen del todo normales.

Si deciden plantarle cara a la sombra, se dan cuenta de que no les resulta difícil acorralarle en un callejón o un portal. Cuando lo hacen, la sombra permanece en silencio, excepto por un resoplido rítmico, y en relativa calma. Permite que los investigadores se le acerquen y le quiten el sombrero. Bajo éste encuentran el rostro de un gul cubierto de pelaje, de carne correosa y gris cuyos ojos son dos pozos centelleantes, que sonríe con una mueca. Tirada de Cordura (pérdida de 0/1D6 puntos de Cordura). Si tras un breve examen se dan cuenta de que sus rasgos son una burla distorsionada del rostro de Andrew Keetling (tirada de **Idea**), pierden un punto adicional de Cordura.

Una vez el gul se ha dejado ver profiere una risita trastornada, les arrebata el sombrero y, tras echar a un lado al investigador, corre hacia una alcantarilla cercana. Una vez allí se convierte en una bruma plateada y desaparece por los pequeños agujeros de la tapa. Si se le ataca desaparece de la manera descrita.

PREGUNTAS PARA EL GUL ONÍRICO

El siguiente lugar en que el gul se aparece es en la entrada a la casa de uno de los investigadores. La primera señal de su llegada es un penetrante olor a muerte que proviene de la puerta principal. A continuación llama a la puerta. Si el gul onírico logra entrar en la casa o apartamento (y pasar al lado de un grupo de investigadores paranoicos) se dirige a la habitación de uno de los investigadores, se sienta y se quita el sombrero.

Si hacen alguna pregunta al gul onírico, éste responde con un susurro ronco alternado con sonidos de olfateo. El gul onírico siempre habla de con referencias alusivas. A continuación te ofrecemos algunas de las preguntas y respuestas más típicas:

Pregunta: *¿Quién eres?*

Respuesta: *"Soy el sueño del amante de mi ama".*

P: *¿Qué haces aquí?*

R: *"Keetling quiere que le ayudéis; El que espera en el vacío quiere vuestras almas; no sé lo que yo quiero".*

P: *¿Quién es el que espera en el vacío?*

R: *"El que espera. El que siempre está hambriento".*

P: *¿Dónde está Andrew Keetling?*

R: *"En la oscuridad, pensando en besos, pensando en la muerte".*

P: *¿Por qué quieres ayudarnos?*

R: Hace una pausa; los ojos de la criatura se ponen en blanco y de su garganta surge un gorgoteo, como si luchara consigo mismo: *"¿Soy una cosa de ensueño que sueña que soy un hombre, o un hombre que sueña que soy una cosa de ensueño?"*

P: *¿Dónde está Josephine Garsetti?*

R: *"Está en su auténtico hogar, obedeciendo a el que está en el vacío, soñando con el día que vendrá".*

En algún momento la cosa se niega a responder más respuestas, se levanta y tras volverse pálido y plateado, desaparece a través del suelo.

LUCHAR CONTRA EL GUL ONÍRICO

En algún momento, probablemente mientras los investigadores se dirigen a Muskrat Rapids, el gul onírico se vuelve hostil. Es imposible predecir cuándo aparecerá para atacar. Si le gritan preguntas, la criatura aúlla y se agarra la cabeza, para a continuación atacar con más empeño.

Si los investigadores viajan en tren, les ataca cuando están en sus literas. Si deciden ir en coche, el gul onírico les ataca cuando paran para pasar la noche; si pretenden no parar hasta llegar a Pennsylvania, la criatura les ataca dentro del coche, lo cual posiblemente provocará un terrible accidente.

Los movimientos de los investigadores se ven ralentizados durante el ataque onírico. Pelean a la mitad de su velocidad habitual, mientras que el gul lo hace normalmente y siempre es el primero en actuar en cada asalto.

Si lo "matan", el cuerpo derrotado del gul onírico brilla y se desvanece, se vuelve etéreo y se funde con el terreno. A medida que el cuerpo desaparece de la vista, la voz agónica de Andrew Keetling surge del lugar donde el gul desapareció, rogando a los investigadores que le liberen del poder de la "cosa".

Tras derrotar al gul los investigadores heridos se dan cuenta de que el daño que sufrieron es mucho menor del que pensaban y los puntos de vida que perdieron se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba).



Las heridas visibles desaparecen rápidamente, quedando sólo un hormigueo en la zona. Los personajes que cayeron inconscientes o "muertos" se despiertan con 3 puntos de vida. La habilidad de Primeros auxilios no sirve para tratar las heridas infligidas por el gul onírico: está claro que no son normales.

Unos pocos días después el ataque puede repetirse. Éstos no cesan hasta que los investigadores encuentran y rescatan a Andrew Keetling. Cuando sacan al joven de la casa de los Garsetti, los sueños del gul finalizan.

EL GUL ONÍRICO

FUE 20	CON 10	TAM 14	INT 11	POD 11
DES 12	Mov 9	-	-	PV 12

- Bonificación al daño: +1D6.
- Armadura: ninguna.
- Ataques: Garras 30%, daño 1D6 + 1D4 + bd.

  Mordisco 30%, daño 1D6 +1D4 + bd*.

  **Acoso: FUE contra FUE para librarse del mordisco.*

  Todo el daño se reduce a la mitad tras despertar del ataque.
- Pérdida de Cordura: ver al gul onírico cuesta 0/1D6 puntos de Cordura (+1 si lo reconocen como Andrew Keetling).

Primera parte: la investigación

La casa de los Keetling

Esta gran casa adosada se encuentra en una de las mejores zonas de la ciudad. Antiguamente fue la casa de los padres de Andrew y Sarah. Desde la muerte de ambos hace varios años, sólo los hermanos han vivido aquí. Sarah sale a la puerta a recibir a los investigadores (no hay servicio a tiempo completo); les da la bienvenida y les invita a entrar.

Sarah, una mujer no muy agraciada de unos 35 años, empieza a contar su historia sin preámbulos.

—Andrew siempre ha sido una persona tranquila y responsable, al menos hasta hace poco. Unos meses atrás empezó a juntarse con un grupo de jóvenes artistas y no tardó en empezar a pasar mucho más tiempo con ellos que aquí, en casa.

Al principio Sarah no le dio mucha importancia; pensaba que su hermano no tardaría en perder el interés por esos bohemios y que volvería a su vida de siempre. Sin embargo, a medida que el tiempo pasaba, Andrew estaba cada vez más y más lejos de casa y Sarah empezó a sospechar que se estaba juntando "*con malas compañías*".



Sarah Keetling

—Creo que Andrew ha estado extendiendo cheques por grandes cantidades a personas que yo no conozco —dice Sarah, suspicaz—. *Cuando hablé con Andrew sobre el asunto se puso furioso y se negó a discutir sobre ello. Más tarde se disculpó y me explicó que el dinero era para comprar unos cuadros con los que pretendía decorar su estudio. Cuando trajo esas tres pinturas a casa, mis sospechas crecieron. La autora era desconocida y ciertamente no parecían valer el dinero que Andrew se gastó en ellas. Las tres obras eran espantosas* —protesta Sarah—. *No sólo eran cuadros de una completa desconocida, sino que los temas eran simplemente horribles. El tipo de cosas que no te gustaría ver en tu casa; ni siquiera en una galería. Tuvimos una seria discusión sobre su calidad. Andrew me dijo que algún día esa tal Garsetti sería reconocida como una maestra moderna y que esos tres cuadros valdrían una pequeña fortuna. Una tarde, pocos días después, Andrew salió y nunca regresó. De eso hace dos semanas.*

Sarah dio parte a la policía, pero ésta no ha descubierto nada sobre la desaparición de Keetling. El agente encargado de la investigación es el detective Patrick Devlin. Sarah está segura de que no está haciendo su trabajo todo lo bien que debería.

La mujer entrega a los investigadores una foto reciente de su hermano. En ella aparece un hombre flaco de poco más de 30 años, facciones normales y pelo claro. Sarah añade que piensa que su hermano se ha reunido con la autora de esas "obras de arte" en el Museo de Bellas Artes de Boston, donde le conocen. No sabe nada más sobre los cuadros ni sobre el Museo de Boston.

El estudio de Andrew

El pequeño estudio de Andrew está presidido por tres cuadros de grandes dimensiones y marcos caros. Son claramente el centro de interés. Uno de los cuadros está colgado sobre el escritorio, mientras que otro pende desde el borde de una estantería y tapa la mayoría de los libros que hay en ella. El tercer cuadro está en la pared opuesta a la estantería. Cada una de las tres pinturas muestra una pequeña placa de plata grabada con el título de la obra. En la esquina inferior derecha de los tres cuadros los investigadores pueden encontrar la firma de la artista: "Garsetti".

Primer cuadro: titulado "El que mora en el vacío". Este cuadro representa a una gran figura humanoide suspendida sobre un campo de color distorsionado. La figura es flaca, deforme y sus rasgos son sucios. Parece momificada, en descomposición. La criatura allí suspendida atrae de manera irresistible las miradas. A medida que se observan los detalles, parece más obvio que la cosa está formada por rostros atormentados y retorcidos. Si quien contempla el cuadro no supera una tirada de **POD × 4**, de repente reconoce su propia cara entre los rostros torturados que conforman la figura. Si alguien sufre esta visión, debe realizar una tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D3 puntos de Cordura).

[Se trata de un cuadro de la cosa que pende en el vacío]

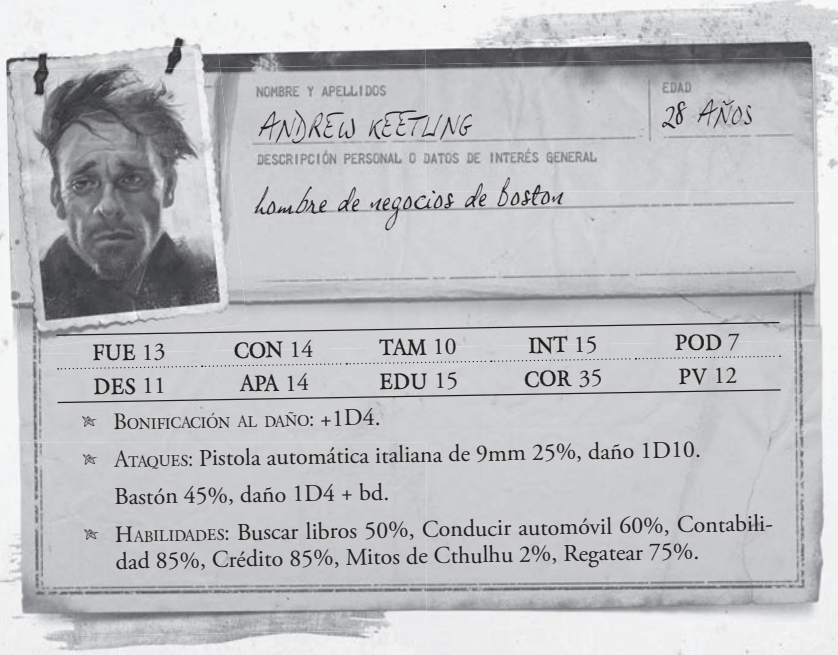
Segundo cuadro: titulado "Noche silvana", este cuadro representa a una bella mujer rubia tendida desnuda sobre una gran piedra tallada toscamente. En el fondo oscuro pueden verse pinos que se recortan contra el cielo. Sobre las copas de los árboles, como formándose en el propio aire, hay un torbellino oscuro, de identidad desconocida. Hay algo inquietante en la expresión sensual de la mujer. Al contemplar este cuadro por primera vez hay que realizar una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1 punto de Cordura).

[El cuadro es un autorretrato de la amante de Andrew Keetling, Josephine Garsetti]

Tercer cuadro: titulado "El que observa", este cuadro muestra un edificio solitario, una gran mansión en la costa. Cualquiera que contemple la pintura observa pequeños puntos rojos de luz en cada una de las numerosas ventanas y grietas de la casa. A medida que el observador sigue observando el cuadro, esos puntos rojos se van convirtiendo en lo más destacado. Hay que superar una tirada de **POD × 4** para dejar de mirar la pintura. Si se falla la tirada, quien está contemplando el cuadro ya no ve el edificio, sino el rostro formado por multitud de esferas perteneciente a algún ser titánico; cada punto rojo de luz es un ojo que mira escrutador. Al contemplar este cuadro es necesario hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1 punto de Cordura).

[El edificio es una imagen casi idéntica a la sombría mansión de Ezekiel Crater]

Otras cosas: si se echa un vistazo a la estantería se encuentran guías de viaje, algunos libros de geografía y unos pocos tratados sobre construcción de barcos. También hay muchos libros de arte: unos 20 volúmenes grandes en los que se recogen reproducciones de trabajos firmados por artistas reconocidos. No hay nada relacionado con las ciencias ocultas.


NOMBRE Y APELLIDOS
ANDREW KEETLING
EDAD
28 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL
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

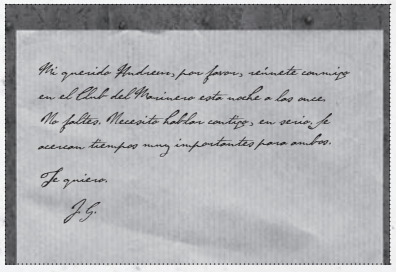
- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Pistola automática italiana de 9mm 25%, daño 1D10.
  Bastón 45%, daño 1D4 + bd.
- Habilidades: Buscar libros 50%, Conducir automóvil 60%, Contabilidad 85%, Crédito 85%, Mitos de Cthulhu 2%, Regatear 75%.

Quienes examinan la estantería y superan una tirada de **Descubrir**, se fijan en unos papelillos que sobresalen de las páginas de un libro de láminas de obras previas a la época de Rafael. Entre las páginas 22 y 23 del libro hay varias cartas escritas con letra de mujer. Son notas de amor escritas por Josephine Garsetti (**La mansión de la locura: ayuda n.º 1 para los jugadores**). Ninguna de las cartas está fechada.

Si preguntan a Sarah sobre las cartas, los investigadores se percatan de que no sabe nada del asunto y, de hecho, se sorprende sinceramente cuando se entera de que Andrew se estaba viendo con una mujer. Sarah ruega a los investigadores que recuerden que Andrew es retraído y bastante tímido con los miembros del sexo opuesto. Ella nunca ha oído hablar del Club del Marinero.

La mayoría de los cajones del escritorio de Andrew no tienen cerradura; en ellos hay artículos de papelería y adminículos para la escritura (bolígrafos, tinta, estilográficas), pero nada interesante.

La cerradura del cajón inferior derecho, sin embargo, está cerrada (FUE 8). Sarah no tiene la llave, pero si un investigador supera una tirada de **Mecánica** con un +25% logra saltar la cerradura sin dañar el mueble. En el cajón hay libros de cuentas de Keetling; un vistazo rápido revela que los gastos más recientes incluyen la importación de hielo islandés, comida europea en conserva y libros en idiomas extranjeros. Para echar un vistazo en profundidad a los libros de cuentas hay que superar una tirada de **Contabilidad**. De tener éxito, el investigador ve que todo en ellos está en orden, a excepción de varios cheques con importantes cantidades extendidos a nombre de una persona llamada Josephine Garsetti.


Mi querido Andrew, por favor, reúnete conmigo en el Club del Marinero esta noche a las once. No faltes. Necesito hablar contigo, en serio. Se acercan tiempos muy importantes para ambos.
Te quiero.
J.G.

La mansión de la locura nº 1, pág. 232

La policía de Boston

El agente a cargo del caso Keetling es el detective Patrick Devlin, un policía cuarentón de aspecto atormentado. Es un hombre grande de cara blanda y calvicie incipiente; su frente está perlada con pequeñas gotas de sudor.


Detective Patrick Devlin

Devlin suele vestir un traje de color claro una talla más pequeña de lo que necesitaría su voluminoso cuerpo. Tiene la mano izquierda vendada a causa de una herida que recibió recientemente, mientras dirigía una redada contra la secta de la Noche Silvana. Devlin cree que Andrew ha acabado cansado de vivir con su dominante hermana y que ha huido de casa. "*Volverá cuando quiera hacerlo*", dice. Si se supera una tirada de **Psicología** es posible percatarse de que Devlin piensa eso realmente.

Si se le pregunta por el Club del Marinero, Devlin les da indicaciones del local, que se encuentra en el puerto de Boston. La policía conoce bien ese sitio, que paga por protección al departamento. Devlin se siente obligado a advertirles de que el Club es un negocio ilegal.

Si le preguntan sobre la redada contra la Noche Silvana, Devlin se pone bastante más serio; se muestra reticente a hablar. Duda sobre si entrar en detalles con extraños y se limita a contar la historia que se publicó en los periódicos. Sólo si los investigadores superan una tirada de **Persuasión, Arte (oratoria)** o **Derecho** (o si establecen cierta complicidad con Devlin por otras vías) el inspector revela los detalles más oscuros de la secta y los numerosos asesinatos de los que son sospechosos. Sabe que la cabecilla de la secta, Josephine Garsetti, escapó, y cree que se oculta en algún lugar en la zona de Boston. A no ser que los investigadores le cuenten lo que saben, Devlin ni siquiera sospecha que Garsetti pueda estar detrás del caso Keetling. El policía tiene fotos con mucho grano y detallados bocetos hechos *in situ* de cada una de las seis víctimas del caso; no son aptos para los de estómagos débiles. Detrás de cada foto o boceto, escritos con cera negra, figuran el nombre de la víctima, el lugar donde se encontró el cuerpo y otros detalles técnicos.

Aparece también la causa de la muerte y en todos los casos pone lo mismo: "*Herida de daga en la garganta seguida por mutilaciones* post mortem *de mordiscos humanos*".

Devlin también tiene el nombre falso y la nueva dirección de Andrea Pentargon, antigua sectaria que se convirtió en confidente de la policía. Cuenta con protección policial y es poco factible que Devlin, responsable de su seguridad, acceda a desvelar su localización.

Sin embargo, obtener esa información no debería resultar imposible para los investigadores. Si logran convencer a Devlin de que la ayuda de Pentargon podría ayudar a localizar a Keetling, el detective les dice dónde vive ahora y que su nuevo nombre es Myra Smith.



Detective Dave Flannigan

SI le preguntan sobre Zeke Crater, Devlin les dice que el gánster lidera un potente negocio de tráfico de drogas y alcohol cuyo cuartel general probablemente es el Club del Marinero. Devlin ha oído que Crater ha enfermado últimamente y que en los bajos fondos se rumorea que se está muriendo, aunque no sabe si este rumor es de fiar. El agente puede decir a los investigadores que el apodo de Crater en el mundo del hampa, "el Raro", proviene de las alocadas fiestas que acostumbraba a celebrar en la mansión que posee en algún punto de la costa.

Zeke tiene a muchos agentes de policía en nómina; uno de ellos es el detective Dave Flannigan. Su escritorio está bastante cerca del de Devlin; lo suficiente como para oír casi todo lo que los investigadores dicen. Una vez hayan visitado la comisaría, el interés de los personajes por los casos de Keetling y/o de la Noche Silvana pronto llegará a los oídos de Crater.

Museo de Bellas Artes de Boston

Este museo se encuentra en la parte alta de la Avenida Huntington, en el centro de Boston. Fundado en 1870, ha estado ubicado en este edificio desde 1909. Allí se exhiben, como núcleo de su colección, las obras que antes se encontraban en el Ateneo de Boston. Quizá las obras más famosas sean los retratos de George y Martha Washington firmados por Stuart. Además de cuadros, el museo también cuenta con un gran número de estatuas, bustos y moldes; un muy digno museo de tapices; una buena selección de piezas orientales; y unas enormes colecciones de piezas de cerámica y de metal. El acceso es gratuito. Al director del museo, el señor Bradley Carrier, le suena el nombre de Keetling, pero no puede ofrecer mucha información. Dice a los investigadores que hablen con Madelaine DuMort, comisaria de exposición y una de las ayudantes de Keetling.



Director Bradley Carrier

Trabaja en una oficina, cerca de la parte trasera del edificio. Madelaine es una mujer atractiva. De altura media y pelirroja, suele vestir de manera recatada pero con estilo. Se sienta tras un escritorio sobre el que hay desperdigadas fotografías de cuadros, programas de galerías, plumas estilográficas, pequeños objetos de arte y varias revistas del gremio. El acento de *Brahmin* bostoniana* es considerablemente menos marcado en Madelaine que en el director. La joven ya sabe que Andrew ha desaparecido y parece bastante preocupada. Dice a los investigadores que conoció a Keetling hace un año, durante una visita suya al museo. Se sintió atraída por él cuando le sorprendió mirando con gran deleite uno de sus cuadros preferidos, una obra impresionista de Degas. Tras conocerse quedaban al menos una vez a la semana para comer y después pasear por el museo. Hasta donde Madelaine sabe, estas tardes eran los únicos momentos que Andrew se permitía a sí mismo alejarse de su trabajo.

* ***N. del t.:*** *el acento Brahmin está históricamente vinculado a familias ricas de la zona de Boston y recuerda bastante al inglés que se habla en Inglaterra.*

Un par de meses más tarde, Andrew empezó a verse con una mujer llamada Josephine Garsetti, una artista local que visitaba con frecuencia el museo. Madelaine cree que Andrew conoció a Josephine una tarde en que ella llegó tarde a su cita habitual para comer. Madelaine les encontró juntos, charlando en la galería principal. Tras aquello sus encuentros con Andrew empezaron a disminuir. Madelaine cree que Andrew estaba pasando cada vez más y más tiempo con Garsetti (con una tirada exitosa de **Psicología** se advierte que Madelaine está muy encariñada de Andrew y tiene celos de la atención que prestaba a Garsetti). Últimamente Madelaine había oído que Andrew y Garsetti estaban acudiendo con frecuencia a un bar clandestino de mala reputación conocido como el Club del Marinero. No sabe dónde está ese lugar.

Madelaine cree que Josephine es drogadicta y que ha arrastrado a Andrew al consumo. Hasta donde sabe, los cuadros de Josephine nunca han sido expuestos en Boston, y añade que nunca lo serán en este museo. "*Son grotescos y aterradores*", se queja.

Madelaine cuenta a los investigadores que Josephine estudió pintura en la Universidad de Boston; lo sabe porque en una ocasión mandaron al museo el currículum vitae de la artista. Si los investigadores se muestran interesados en ver el documento, Madelaine les dice que lo destruyó hace mucho.



Madelaine DuMort

Universidad de Boston

La oficina de admisiones de la Universidad de Boston puede informar a los investigadores de que Josephine Garsetti se matriculó en la escuela hace dos años, cuando tenía 18. Cursaba arte y el pago de sus estudios quedó cubierto con una beca de competitividad que ganó cuando aún vivía en su pueblo natal: Muskrat Rapids, Pennsylvania. Si los investigadores tratan de ahondar algo más en su historia (y superan una tirada de **Charlatanería**), el empleado de admisiones revela una dirección postal en un camino rural de Muskrat Rapids; aparece como la vivienda de los padres de Josephine.

Pesquisas en los periódicos

Tanto en las dependencias del *Boston Globe* como en la sección de archivos de la Biblioteca Pública de Boston pueden encontrarse números atrasados del periódico. En ambos lugares puede descubrirse, tras una tirada exitosa de **Buscar Libros**, un artículo reciente que tiene cierto interés (**La mansión de la locura: ayuda n.º 2 para los jugadores**). Este acontecimiento tuvo lugar hace dos semanas. A los investigadores puede llamarles la atención el nombre de Patrick Devlin o la referencia a la Noche Silvana.

Si, animados por este descubrimiento, los investigadores continúan indagando en los periódicos recientes, encuentra una historia relacionada que se publicó pocos días después. En ella se informa de la muerte de dos de los sectarios detenidos, que fallecieron en sus celdas a causa de un incendio. Resulta bastante extraño que, aunque las dos víctimas quedaron carbonizadas y resultaban irreconocibles, las sábanas y las mantas de las camas no estaban ni siquiera chamuscadas.

Información especial: si los investigadores localizan al reportero que escribió la historia de la Noche Silvana y hablan con él (y superan una tirada de **Charlatanería**), éste les cuenta que durante la redada varios agentes de policía parecieron perder los nervios y entraron en un estado de pánico, lo cual permitió que la cabecilla de la secta escapara. Si los investigadores acusan al reportero de no publicar todos los hechos, les dice que la policía ha estado presionándole para que no aparezca publicado nada sobre esta embarazosa cuestión.



VÍCTIMA DE SECUESTRO MUERE DURANTE REDADA POLICIAL EN CEREMONIA OCULTISTA

Un gran tiroteo acaba con múltiples muertes

El día de hoy la policía local ha ejecutado una redada contra las prácticas de un discreto grupo religioso de Boston conocido como Noche Silvana. Bajo el mando del detective Patrick Devlin, del Departamento de Policía de Boston, un grupo de efectivos fuertemente armados rodeó una zona de bosque a varias millas al norte de la ciudad para a continuación adentrarse en ella. Las autoridades no estaban al tanto de la existencia de la secta, pero un antiguo miembro del grupo les puso sobre aviso.

Cuando la policía llegó al lugar de los hechos, los miembros de la secta estaban aparentemente en pleno proceso de un "ritual de magia negra". Al parecer este impactante rito incluía el brutal sacrificio de una jovencita recientemente secuestrada en el barrio de Chinatown de Boston. Por desgracia, la víctima del secuestro fue muerta durante el transcurso de la redada. Según el agente Devlin, que resultó herido en el enfrentamiento, doce miembros de la secta fueron abatidos, dos fueron capturados y se cree que otro más logró escapar. Se cree que la mujer que escapó es la cabecilla de la secta y aún anda suelta. Se advierte a la población de que puede estar armada y puede resultar peligrosa. El concejal Bradford Tibbins ha asegurado a la prensa que las acusaciones de brutalidad policial serán estudiadas durante la investigación planeada para la semana que viene. La policía, a esperas de más pesquisas, se ha negado a divulgar las identidades de los sectarios muertos y capturados.

Consejo de administración de la biblioteca, disuelto

La ciudad de Medford se encuentra sin consejo administrativo de la

Bibliotecarios preguntaron por la disolución del consejo. Debido a que el asunto

Los contratos antiguos se invalidarán tras el aumento de las tarifas

La mansión de la locura nº 2, pág. 233

El cuaderno de notas del reportero está sobre su escritorio. Si alguien supera una tirada exitosa de **DES × 2**, pueden hacerse discretamente con él para echarle un vistazo en profundidad. Su contenido revela la incalificable naturaleza de la reciente serie de asesinatos y mutilaciones: en todos los casos los rostros de las víctimas aparecieron mordidos y masticados. Parece que los mordiscos son humanos.

Andrea Pentargon

Andrea Pentargon es una mujer bajita y morena de unos 25 años. Sus facciones son agradables y podría ser guapa, pero cuando los investigadores se encuentran con ella ven que unas ojeras oscuras enmarcan sus ojos y que lo que podría ser una cara bonita está crispada a resultas de la gran ansiedad que padece. También sufre varios tics nerviosos muy poco atractivos.

Andrea fue amiga de Josephine durante varios años y sabe de los asuntos ocultistas o relacionados con los Mitos en que anda metida. Presenció muchos de los sacrificios humanos llevados a cabo por la Noche Silvana y decidió informar a la policía sólo cuando su amistad con Josephine se rompió y tras dejar la secta. Aunque está bajo protección de la policía (le han proporcionado un sitio donde vivir y una nueva identidad), las autoridades no se imaginan hasta qué punto la joven corre peligro. Andrea siente un miedo enfermizo hacia Josephine, pero cree (equivocadamente) que poco ha de temer de Zeke Crater.

Andrea Pentargon vive bajo el nombre de Myra Smith en una zona bastante deteriorada del distrito costero (sólo el detective Devlin puede proporcionar esta información). Su apartamento está al final de un oscuro pasillo en la tercera planta de un viejo edificio. Si los investigadores llaman a la puerta, Andrea apenas abre una rendija; lo justo para poder echar un vistazo a través de ella. Se ve cómo la cadena de la puerta,

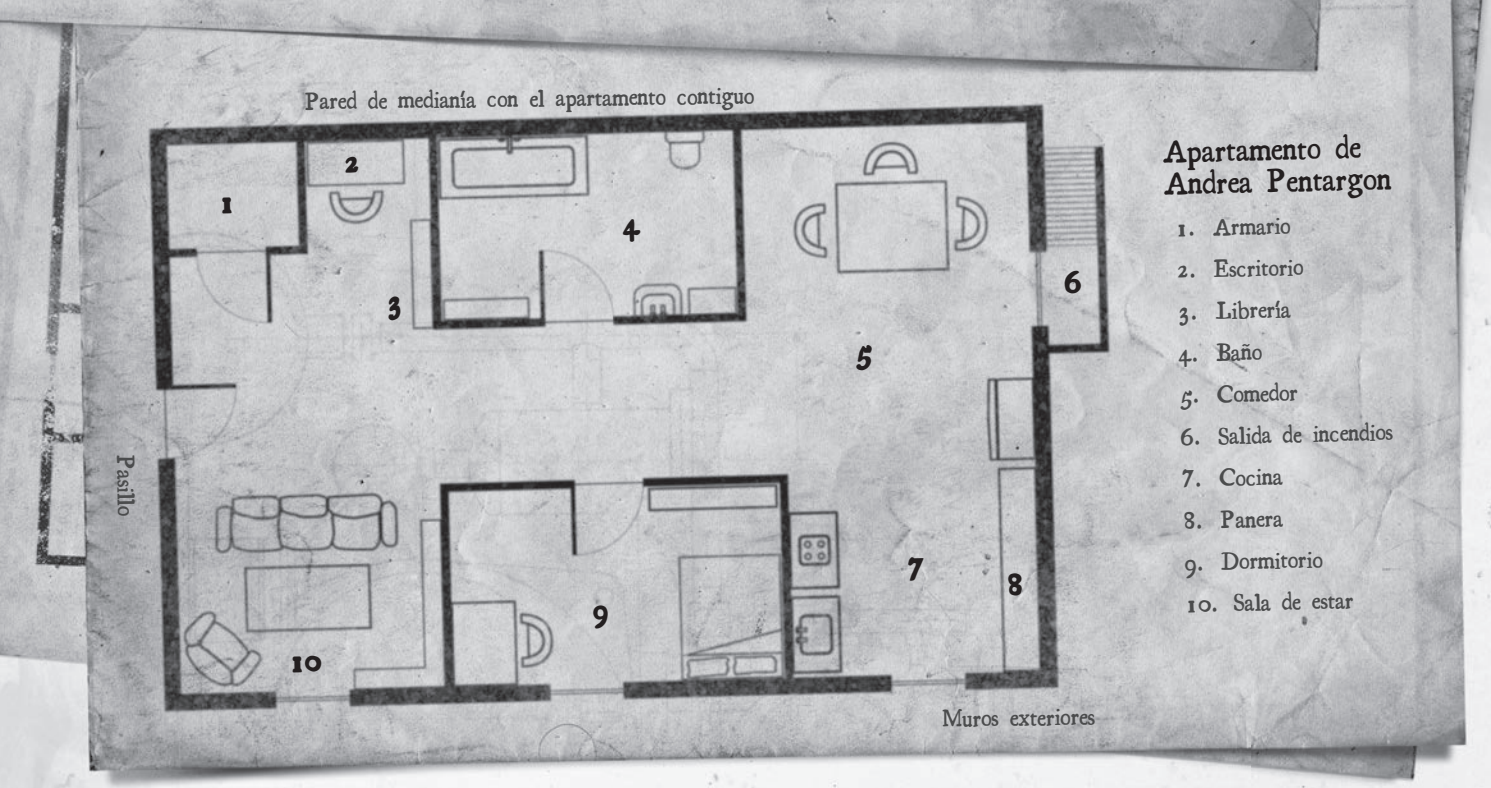


NOMBRE Y APELLIDOS: ANDREA PENTARGON
EDAD: 25 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: confidente de la policía

FUE 6	CON 10	TAM 7	INT 13	POD 9
DES 15	APA 16 (10)*	EDU 14	COR 30	PV 11

**16 como solía ser, 10 en su estado actual*

- Bonificación al daño: –1D4.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arte (dibujar) 75%, Buscar libros 40%, Charlatanería 65%, Ciencias ocultas 35%, Conducir automóvil 30%, Mitos de Cthulhu 6%, Seducción 65%.



que está puesta (FUE 14), cuelga floja junto a su mano. Pentargon teme por su vida y los investigadores deben superar una tirada de **Psicología** o **Charlatanería** para convencerla de que les deje pasar. Si mencionan el nombre del detective Devlin tendrán un +35% a su habilidad. Si los investigadores tratan de entrar de manera violenta, Andrea intenta llamar a la policía.

Si le preguntan por Garsetti, Andrea dice que la conoce desde hace tiempo y que hasta hace poco incluso compartían un apartamento. Se conocieron en la Universidad de Boston, donde ambas cursaban estudios de arte. Las dos estaban interesadas por las ciencias ocultas y, para decirlo de modo educado, ambas vivían deprisa.

Una noche, estando en un bar clandestino llamado el Club del Marinero, Andrea y Josephine conocieron a un hombre llamado Zeke Crater. Les invitó a ir a su casa "*a una fiesta, a pasarlo bien*". No tardaron en convertirse en habituales de las orgías de Crater e incluso iniciaron una competición para ver cuál de las dos conseguía mantener relaciones sexuales con el mayor número de hombres.

—Crater era un salvaje; al principio de las orgías mataba varios pollos y vertía la sangre sobre una piedra oscura que parecía mantener siempre cerca de sí.

Josephine atraía a Crater y ambos comenzaron a verse fuera de las fiestas habituales. Entonces Crater se esfumó de repente. Josephine le dijo a Andrea que ya no se veía con él y que quería montar su propio club. Le propuso a Andrea que fueran socias. Ésta asegura que rechazó la oferta y que no asistió a las primeras reuniones de la Noche Silvana, pero Josephine logró convencerla finalmente de que se pasase por allí y le diese una oportunidad. Josephine y ella, junto con otras 12 personas del viejo grupo de Crater, se reunieron en una densa zona boscosa varios kilómetros al norte de la ciudad. Andrea dice que quedó perpleja cuando, en el punto álgido de la celebración, Josephine mató sin compasión a uno de los miembros del anterior grupo. A continuación usó la sangre de la víctima para bañar en ella la misma piedra oscura que antes perteneció a Crater. Andrea confiesa que todo esto le horrorizó y que abandonó el grupo y el apartamento que venía compartiendo con Garsetti. Con una tirada exitosa de **Psicología** es posible averiguar que todo eso es una invención; si en algún momento la verdad sale a la luz, se descubre que Andrea participó en las actividades de la secta desde el principio y que fue tras varios encuentros cuando se asustó y acudió a la policía.

Si los investigadores preguntan a Andrea por los cuadros de Josephine, su rostro adquiere una expresión nostálgica, casi embelesada, y afirma que le parecen maravillosos.

—Pese a las cosas que Jodie pueda haber hecho, sigo creyendo que son los cuadros más auténticos que jamás haya visto. Realmente muestran las cosas tal y como son.

Si los investigadores le mencionan el cuadro titulado "El que mora en el vacío", Andrea dice con calma:

—Jodie me dijo que ese lo pintó de memoria. Asegura haberlo visto en un sueño. Increíble, ¿no creen?

Si Andrea llega a confiar en los investigadores, puede revelarles su más profundo temor:

—Ustedes saben que juré morir por la Noche Silvana antes que traicionarla. Recuerdo que en aquel momento pensaba lo emocionante que era decir algo así y formar parte de un grupo de personas en el que todos creían en lo mismo que yo. Pero ahora me asusta lo que todo aquello significaba. Me aterroriza que, de alguna manera, puedan hacer que yo muera.

Si Pentargon traba amistad con los investigadores, puede que les acompañe al Club del Marinero, donde ella y Josephine (y muchas otras personas) pasaron tantas noches juntas.

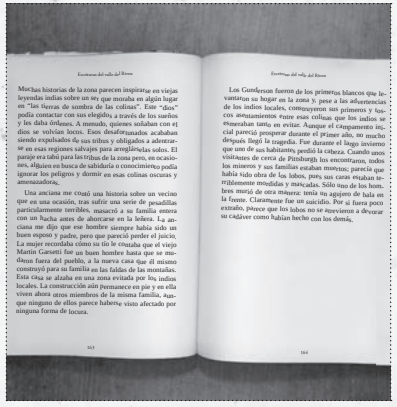
Dependiendo de cómo resulte la conversación entre Andrea y los investigadores, puede que ésta les ofrezca más información:

- Josephine nació y se crió en Muskrat Rapids, Pennsylvania. La dirección exacta se encuentra en una deteriorada libreta de direcciones que está en el bolso de Andrea.
- Si le preguntan sobre el libro *Scriptures of the Riven Valley* (*Escrituras del valle del Riven*) (ver pág. 146), que los investigadores pueden conseguir en el apartamento de Pentargon, dice que Josephine solía recrearse en los pasajes del libro que trataban sobre rituales secretos practicados en las colinas de Pennsylvania.

Pistas en el apartamento de Andrea

En una estantería de la habitación principal hay un anuario del último año de la Universidad de Boston. En él hay retratos fotográficos de Pentargon y Garsetti, así como una fotografía de ambas posando con otros miembros del club de arte. Si los investigadores le piden una foto de Josephine, Andrea se las enseña.

Entre los demás libros de la estantería hay una copia del *Escrituras del valle del Riven* (ver pág. 146), de Flan O'Leary. Se trata de un tomo de los Mitos y sólo reparan en él si un investigador supera una tirada de **Mitos de Cthulhu** o si se toma el tiempo necesario para rebuscar entre los 30 ó 40 libros que hay en las estanterías. Este libro detalla las prácticas de varios cultos religiosos de las zonas rurales estadounidenses; de algunos de ellos se dice se dan en zonas vecinas al pueblo natal de Josephine (consulta **La mansión de la locura: ayuda n.º 3 para los jugadores**). Para conocer todos los detalles de este tomo, consulta el cuadro de texto en la siguiente página.



Escrituras del valle del Riven

Muchas historias de la zona parecen inspirarse en viejas leyendas indias sobre un ser que moraba en algún lugar en "las tierras de sombra de las colinas". Este "dios" podía contactar con sus elegidos a través de los sueños y les daba órdenes. A menudo, quienes soñaban con él no volvían luego. Esos desafortunados acababan siendo expulsados de sus tribus y obligados a adentrarse en esas regiones salvajes para arreglárselas solos. El paraje era tabú para las tribus de la zona pero, en ocasiones, alguien en busca de sabiduría o conocimiento podía ignorar los peligros y dormir en esas colinas oscuras y amenazadoras.

Una anciana me contó una historia sobre un vecino que en una ocasión, tras sufrir una serie de pesadillas particularmente terribles, mascró a su familia entera con un hacha antes de ahorcarse en la leñera. La anciana me dijo que ese hombre siempre había sido un buen esposo y padre, pero que pareció perder el juicio. La mujer recordaba cómo su tío le contaba que el viejo Martin Garsetti fue un buen hombre hasta que se mudó a una fuera del pueblo, a la nueva casa que él mismo construyó para su familia en las faldas de las montañas. Esta casa se alzaba en una zona evitada por los indios locales. La construcción aún permanece en pie y en ella viven ahora otros miembros de la misma familia, aunque ninguno de ellos parece haberse visto afectado por ninguna forma de locura.

163

Escrituras del valle del Riven

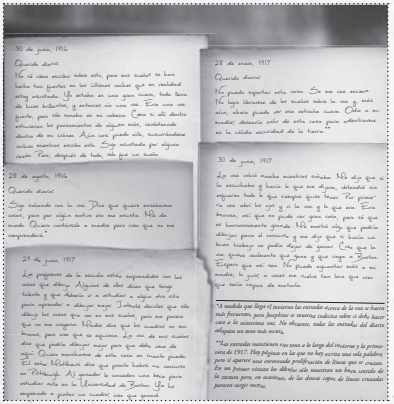
Los Gunderson fueron de los primeros blancos que levantaron su hogar en la zona y, pese a las advertencias de los indios locales, consiguieron sus primeros y focos asentamientos entre esas colinas que los indios tan temeraban tanto, en evitar. Aunque el campamento inicial pareció prosperar durante el primer año, no mucho después llegó la tragedia. Fue durante el largo invierno que uno de sus habitantes perdió la cabeza. Cuando unos viajeros de cerca de Pittsburgh los encontraron, todos los mineros y sus familias estaban muertos; parecía que había sido obra de los lobos, pero sus cartas estaban terriblemente mordidas y manchadas. Solo tres de los hombres murió de otra manera: tenía un agujero de bala en la frente. Claramente fue un suicidio. Por si fuera poco extraño, parece que los lobos no se atrevieron a devorar su cadáver como habían hecho con los demás.

164

La mansión de la locura nº 3, pág. 234

El bolso de Andrea

En el bolso hay una libreta de direcciones sucia y manoseada. Dentro hay una dirección postal de una tal Jane Garsetti. Es la madre de Josephine. En el momento en que los investigadores crean que Josephine probablemente ha regresado a su casa, esta dirección debe resultar accesible para ellos. En el bolso también se encuentra el diario deteriorado escrito por Josephine cuando era una adolescente (consulta **La mansión de la locura: ayuda n.º 4 para los jugadores**). Andrea se lo robó a Josephine junto con el ejemplar del *Escrituras del valle del Riven* cuando se mudó del apartamento compartido.



30 de junio, 1916

Querido diario:

No sé cómo escribir sobre esto, pero creo cuidar de bien hecho bien fuertes en los últimos cuatro días que he estado estudiando. Ya estaba en una gran ocasión, todo bien de Lucas brillantes, y entonces vino con Ezra una cosa fuerte, para ella tocaba en su cabeza. Como si ella dentro estuvieran los pensamientos de alguna otra, intentando decirle de no creer. Aún casi puedo oír, ruborizándose incluso, mientras escribo esto. Soy afortunada por alguna razón. Pero, después de todo, sólo fue una broma.

28 de agosto, 1916

Querido diario:

Soy casando con la voz. Dice que quiere entrenarme aquí, para por alguna razón aún me escucha. No de nada. Quiere contarme a nadie para con que no me comprenderá.

28 de junio, 1917

Los profesores de la escuela están especialmente con los cotos que dicen. Algunos de ellos dicen que tengo talento y que debería ir a estudiar a algún sitio allí para aprender a dibujar mejor. Incluso dicen que ellos dibujo los cotos que no me cuentan, para me parece que no me cuentan. Nadie dice que los cuentan en los bosques, para con que no aquí. Lo sea de mis cuentan dice que podría dibujar mejor para que debo irme de aquí. Quiero cuentan de esto con mi madre pronto. El cotos Middlebury dice que puede haberle un concurso en Pittsburgh. Al aprender a cuentan una beca para estudiar allí en la Universidad de Boston. Ya he empezado a ponlos un cuento con que aprendí.

30 de junio, 1917

Ha sido otra noche maravillosa estando. No dejo que a los estudiantes y hasta lo que nos digan, debemos con algunos todo lo que cuenta quiere traer. Me primero ya nos abrí los ojos y a la voz y lo que era. Era hermoso, así que no puedo ver que nos cuenta, para el que es increíblemente aprende. Me nuestro ella que podría dibujar para el concurso y me dijo que lo hacía un buen trabajo no podía dejar de pensar. Creo que la me ignora cuidando que para y que cuenta a Boston. Espero que así sea. No puedo aguantar más a mi madre, la juro a creer me nadie han leído que creo que tenía ropas de mañana.

"A medida que llega el invierno las entradas crean de la voz se hacen más frecuentes, para Josephine a nuestra todavía sobre el año hacer con a la misteriosa voz. No obstante, todas las entradas del diario adoptan un tono más oscuro.

"Las entradas mantienen ese tono a lo largo del invierno y la primavera de 1917. Hay páginas en las que no hay escrita más palabra pero el aspecto una enrevesada proliferación de líneas que se cruzan. En un primer vistazo he debido ser muertos en dos sentido de la misma pero, en ocasiones, de las demás capas de líneas creando parecen surgir rostros.

Las mansión de la locura nº 4, pág. 235

El gánster, Zeke Crater, busca venganza no sólo contra Josephine Garsetti, sino también contra Andrea Pentargon, la única miembro superviviente de la Noche Silvana. Si Crater se percata de las actividades de los investigadores, alguno de sus matones los siguen hasta el apartamento de Pentargon. La primera noche que la dejan sola Crater aparece para hacerle una visita. A la mañana siguiente, su casera, viendo que la puerta del apartamento está entreabierta, descubre el cuerpo destrozado de Pentargon, con sus extremidades arrancadas del tronco y el paquete

ESCRITURAS DEL VALLE DEL RIVEN

ESTE libro puede encontrarse en el apartamento de Andrea Pentargon; si no lo hallan allí, los investigadores podrán hacerse con una copia en la casa de los Garsetti.

ESCRITURAS DEL VALLE DEL RIVEN: *en inglés, por Flan O'Leary, primera edición. 1902.* O'Leary era un reputado antropólogo autor de varios libros. *Escrituras* es un estudio de las culturas de los pueblos de las colinas del centro de Pennsylvania, Virginia y Virginia Occidental. Se trata de su último trabajo publicado y supone una extraña desviación de su habitual aproximación académica. Le costó gran parte de su credibilidad entre sus colegas. Lo más interesante para los investigadores es una sección que trata sobre una serie de leyendas basadas en antiguos cuentos indios, frecuentes entre los pueblos de las colinas de las zonas de Muskrat Rapids, Pennsylvania. *Pérdida de Cordura 0/1D3, +3 a Mitos de Cthulhu, dos semanas de lectura para su estudio y comprensión.* Hechizos: ninguno.

intestinal esparcido por el apartamento a modo de sangrientas guirnaldas festivas. La cabeza de la mujer no está.

Tan pronto como Devlin se entera de la muerte de Pentargon empieza a buscar a los investigadores, quizá incluso sospechando que ellos son los asesinos. Es poco probable que haya suficientes pistas como para acusarlos, pero hasta que esté más seguro, Devlin sigue sospechando y recelando de los investigadores.

El Club del Marinero



Randolph Smith

El Club del Marinero es un popular bar clandestino que se encuentra a orillas del puerto de Boston. Lo frecuenta una amplia variedad de gente de todos los extractos sociales. Entre sus paredes los investigadores bien pueden encontrar a un tipo de los bajos fondos que trafica con ron sentado al lado de un chaval del centro que viene en busca de emociones.

La sombría estructura que alberga el club se asienta ilegalmente sobre una orilla fangosa que mira al puerto. Cerca hay un muelle destartalado que se usa para recepcionar el alcohol de contrabando que llega de Europa y el Caribe. El club abre a las 20:00 y cierra a las 3:00 todas las noches de la semana. La barra y la zona del escenario están en una amplia sala con forma de L y están decorados con un estilo náutico cutre. La barra, que se ve nada más entrar por la puerta, luce redes de pesca viejas y rotas que están cubiertas de telarañas. En un rincón descansa un gran timón al que le faltan algunas clavijas y el suelo está cubierto con una gruesa capa gris verdosa de serrín empapado de cerveza. El alcohol se sirve en tazas de té desconchadas. Randolph Smith atiende el bar. Es un joven de mediana estatura y pelo castaño, ojos oscuros y fríos y modos bruscos. Si surge algún problema, Smith saca de debajo de la barra una escopeta recortada del calibre .12 y amenaza en voz alta con usarla. La habilidad de Smith para utilizar la escopeta es de 65% (daño 4D6). Tiene 12 puntos de vida.

Smith tiene poder casi absoluto sobre el gorila del club, Albert "Forcejeos" Pantucci. Forcejeos siempre pide a los investigadores que entran el en club que le entreguen las armas que puedan llevar encima. Dentro del local no se permiten ni las armas de fuego ni las navajas. Pantucci es tranquilo y estúpido. Su trabajo consiste en hacer que se cumpla la regla de "no se admiten armas". Disfruta viendo cómo quienes contravienen esta

norma forcejean contra la pared cuando les aprieta el pescuezo para dejarlos sin aire; de ahí su apodo. Se ha aficionado a aplicar a sus víctimas una estrangulación incapacitante.

Quizá el guardián desee determinar si los investigadores se emborrachan en el club. La cerveza tiene POT 9; la ginebra, POT 13. Enfréntalas a la CON de los investigadores. Empieza con una tirada en la "Tabla de resistencia" tras la segunda copa que se tomen. Si un personaje falla la tirada de resistencia, reduce sus habilidades relacionadas con la percepción y la agilidad en un 10% por cada copa que se tomen a partir de ese momento. Los peores efectos del alcohol se pasan tras 1D4+2 horas.

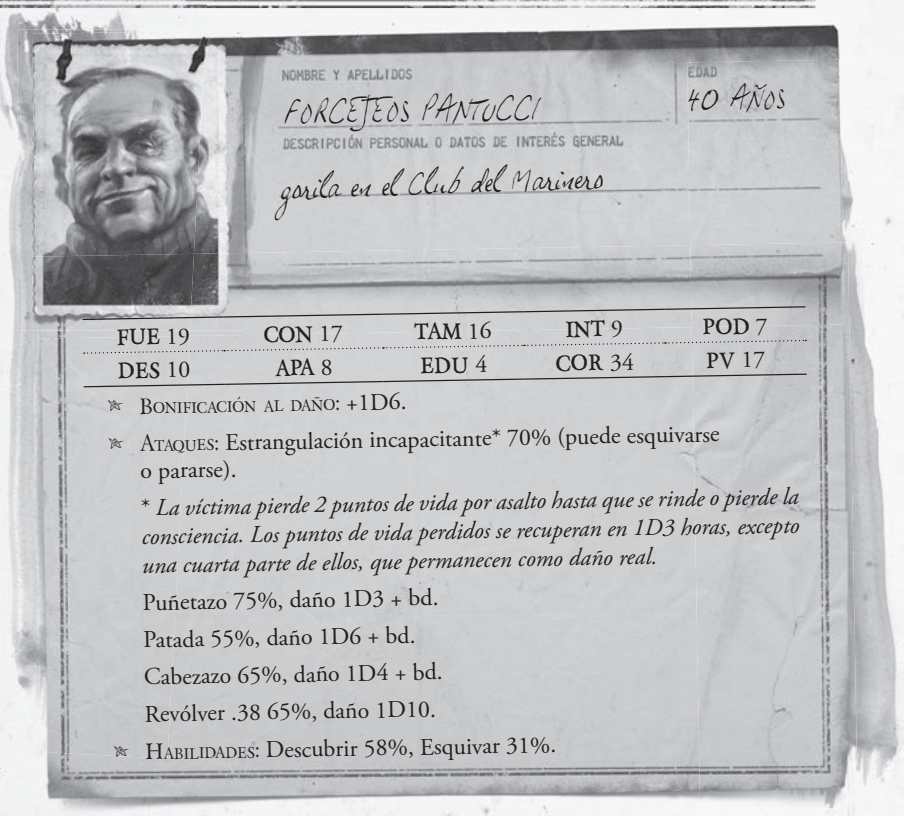
El líder de la banda

Una banda toca en el local de miércoles a sábado, a partir de las 22:30. La actuación sigue, con descansos de 10 minutos cada 45 minutos, hasta las 2:30. El líder de la banda es un hombre negro, alto, delgado y de pelo gris. Se llama Zoots Candlemar y toca el saxo.

Si le tratan con educación Zoots se muestra cordial. Con una tirada de **Psicología** se puede saber que Zoots es un buen tipo sin segundas intenciones.



Zoots Candlemar



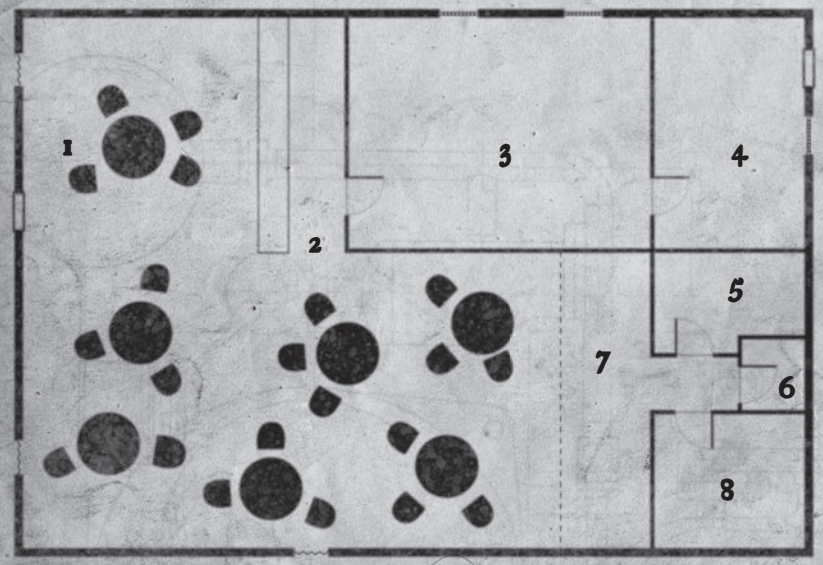
Las pistas de Zoots: si los investigadores le preguntan por Josephine Garsetti, Zoots recuerda que era clienta fija del club.

—Josephine solía venir con una amiga y al rato solía juntarse con cierto grupo de unas 12 personas con las que se mostraba muy amigable.

Hace un par de meses empezó a dejarse ver con un joven que Zoots describe como "*alto, de pelo rubio rojizo y con los modales típicos del centro de la ciudad*"; se trata de Andrew Keetling. Si sus otros amigos coincidían con ellos en el club, ambos actuaban como si no se conocieran.

Los gánsteres

Dos hombres se sientan en una mesa cerca de la esquina de la barra. Visten trajes de raya diplomática y llevan sombreros fedora. Estudian el local con aire casual mientras se dedican a beber de las copas de té descascarilladas y a quitarse pelusas de la solapa. Ambos son miembros de una banda rival y están aquí para controlar a Crater y comprobar que lleva su negocio según las normas. En los últimos tiempos no ha habido guerras entre bandas y estos dos tipos están aquí para asegurarse de que los negocios de Crater prosperan. Éste y los miembros de su banda reconocen a la pareja y los ignoran, pues saben por qué están aquí. Si los investigadores encuentran alguna manera de acercarse a estos dos y hablar con ellos,



El Club del Marinero

1. Silla de "Forcejeos" Pantucci
2. Barra
3. Cocina sin usar
4. Despacho de Crater
5. Almacén
6. Baño
7. Escenario de la banda
8. Camerino

Silla — Mesa

Puerta recia al exterior — Ventana cerrada con tablones — Ventana con postigos cerrados

el más alto y más siniestro de los dos (se llama Vince) es quien responde. Este tipo es muy moreno de pelo y su rostro está oscurecido por una barba de dos días. El que se sienta a su lado permanece en silencio y no responde a preguntas directas. Vince no está por la labor de revelar el nombre de su hosco compañero (Eddy).

Las pistas de Vince: Vince lleva años en este negocio y conoce la historia completa de Zeke Crater, o al menos los rumores y teorías más extendidos.



Vince

—A Zeke siempre le gustó la fiesta. Siempre se arreglaba mucho y solía vérsele con una monada en cada brazo. Zeke salía casi todas las noches; bebía champán o se iba de putas. Luego, cuando ya era un tipo importante y estaba establecido por su cuenta, compró esa vieja casa en la costa y empezó a celebrar algunas fiestas realmente salvajes. Se dice que allí se hacían cosas de todo tipo y que Zeke… Bueno, Zeke es de los que llevaban las fiestas hasta el límite. Un tipo que estuvo allí en una ocasión dijo que Zeke rugía como un loco, que arrancaba a bocados las cabezas de los pollos y que bebía champán del caro directamente de la botella. Por eso le llaman "el Raro". Entonces, hace unos pocos meses, fue como si Zeke hubiera desaparecido. Nadie le veía desde hacía casi un mes. Volvió a aparecer; su aspecto no era demasiado bueno y cojeaba un poco. Aún se encarga de su negocio, pero no sale tanto como le gustaría. Además, casi nunca se le ve con mujeres. Algunos de los chicos piensan que Zeke está realmente enfermo y que probablemente muera pronto. Por lo que a mí respecta, tanto me da si pasa una cosa o la otra —dice Vince echándose a reír.



Eddy

Las flappers

Sentadas en una mesa casi al pie del escenario hay tres jóvenes *flappers**. Están embelesadas con la banda y beben tragos de ginebra de tazas de café. Es fácil entablar conversación con ellas. Una es alta y desgarbada y se hace llamar Bobbie; si le enseñan una foto de Andrew Keetling, la chica lo recuerda.

* ***N. del t.:*** *nombre con que se conocía a las jovencitas atrevidas que con su vestuario, sus costumbres y su actitud escandalizaban a las gentes de bien.*

La pista de Bobbie: recuerda a Andrew, pero se acuerda aún más de la chica que lo acompañaba y de su manera de vestir: "*Todas sus prendas eran raras y lujosas, como si fuera rica o viniera de Europa o algo, ¿sabes a lo que me refiero, cariño?*" dice mientras hace ojitos a su interlocutor.



Bobbie

Un tipo cascado con gabardina

Roger Cross es un detective privado que pasa por una mala racha. Ha sido contratado por la familia de una de las primeras víctimas de Josephine. Su rostro es pálido y afilado. Su barba de dos días contrasta con su piel enfermiza y translúcida. Normalmente lleva una gabardina arrugada y sucia de color gris claro y un fedora de color canela de alas caídas y cubierto de mugre. Aunque hábil en algunas facetas investigadoras, Cross se ve tan condicionado por sus defectos de carácter que nunca ha logrado ningún éxito destacado, ni como investigador privado ni como hombre. Cross es alcohólico y en ocasiones se muestra completamente ausente y tiene dificultades para expresarse. Es adicto a la cocaína y sorbe constantemente la nariz al tiempo que sujeta un pañuelo arrugado bajo esta. Si los investigadores le observan, Cross está sentado en silencio hasta poco antes de las 23:00, momento en que se levanta y cruza la sala para decir algo al camarero. Espera impaciente mientras Smith desaparece por una puerta detrás de la barra. Un momento después, el camarero regresa y hace un gesto con la cabeza a Cross, que entonces entra por la puerta. Cinco minutos después vuelve a salir y regresa a su mesa, se sienta y se suena fuerte con el pañuelo.

Si algún investigador también es detective privado y supera una tirada de **EDU × 5**, reconoce a Cross. Los demás pueden hacer una tirada de **EDU × 1**.

Si los investigadores traban amistad con él, o si le prestan el billete de 10 que dice necesitar, Cross comparte con ellos lo que sabe.

Las pistas de Cross: Crater es el señor del crimen de la zona de muelles que hay alrededor del Club del Marinero. Quienes han intentado meter las narices en su distrito han desaparecido con rapidez y discreción. Todas las drogas y el licor de contrabando que se venden o se distribuyen a un kilómetro de distancia del club pasan por las manos de Crater. Es muy conocido por su gran afición a la comida, la bebida y el sexo, pero en los últimos dos meses ha llevado una vida bastante tranquila. Hace dos semanas Cross vio a Josephine aquí con un tipo de pelo rubio rojizo que vestía con ropa caras de fiesta. Sin embargo, Cross no recuerda mucho sobre esa noche, ya que estaba demasiado borracho como para fijarse mucho más en la pareja.

Por desgracia, Cross no ha logrado avanzar mucho en sus pesquisas para encontrar a Josephine. Sabe que Crater se va todas las noches del club a las 3:00. Nunca ha seguido a Crater hasta su casa.



NOMBRE Y APELLIDOS: ROGER CROSS

EDAD: 34 AÑOS

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: detective privado alcohólico

FUE 13	CON 15 (9)*	TAM 14	INT 14	POD 11
DES 14	APA 7	EDU 12	COR 40	PV 15 (13)*

**El número más alto es cómo podría llegar a estar Cross; el más bajo es cómo se encuentra en realidad. Quizá los investigadores logren apartarle de la cocaína y del alcohol durante un par de semanas.*

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Revólver .38 60%, daño 1D10 (*la tiene empeñada*).

  Puñetazo 80%, daño 1D3 + bd.

  Patada 60%, daño 1D6 + bd.
- Habilidades: Buscar libros 40%, Charlatanería 65%, Conexiones con la policía 65%, Derecho 8%, Descubrir 65%, Discreción 45%, Psicología 50%.

Zeke Crater

Si los investigadores han estado en la comisaría de policía hay muchas probabilidades de que Crater ya sepa quiénes son y lo que traman. Probablemente los investigadores no sospechan nada al respecto y si intentan reunirse con Crater quizá se inventen alguna treta. Pueden hacerse pasar por compradores de droga, por clientes mayoristas en potencia o por delincuentes dispuestos a vender a Crater alguna información. El guardián puede solicitar una tirada de **Charlatanería** cuando hablen con Smith antes de pasar a ver al gánster. Crater no suele estar en su despacho antes de las 23:00.

Si tienen éxito con su intento, los investigadores son acompañados hasta la puerta que hay detrás del bar, a través de una cocina que no se usa, hasta llegar al despacho de Crater (la cocina abandonada se emplea para almacenar cajas de alcohol de contrabando y otros artículos clandestinos, todo ello cubierto con telas polvorientas).



NOMBRE Y APELLIDOS: EZEKIEL CRATER — EDAD: 40 AÑOS

DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: mandamás de los muelles

FUE 18	CON 24	TAM 15	INT 14	POD 14
DES 12	APA 7	EDU 13	COR 0	PV 20

- Movimiento: 7
- Bonificación al daño: +1D6.
- Ataques: Revólver .45 50%, daño 1D10 + 2.

  Garras látigo 70%, daño 1D6 + bd, 2 ataques por asalto.
- Armadura: caparazón (piel) que desvía 8 puntos de daño de cada ataque.
- Hechizos: Absorber la juventud (ver pág. 135), Ahogar la mente (ver pág. 135), Consunción, Signo de conjuración.
- Habilidades: Charlatanería 55%, Ciencias ocultas 33%, Conducir automóvil 65%, Contabilidad 75%, Derecho 40%, Descubrir 65%, Discreción 67%, Escuchar 40%, Farmacología 45%, Mala reputación 65%, Mitos de Cthulhu 8%, Ocultarse 75%, Psicología 50%.
- Lenguas: latín 25%.

Al entrar en el despacho los investigadores ven a Crater, que está sentado detrás de un gran escritorio cubierto de trozos de papel y libros de cuentas manchados. Son las cuentas del negocio de Crater. Está leyendo un libro grande y tomando breves notas con una estilográfica.

Lleva un sombrero de ala ancha que oculta sus rasgos y un vestido caro que apenas puede verse bajo su ondulante capa negra. A juzgar por su piel, extraordinariamente suave e inmaculada, parece gozar de una salud excelente, Con una tirada de **Idea**, a los investigadores puede ocurrírseles preguntarse cómo un hombre de la edad de Crater (se supone que es un cuarentón) puede llegar a tener un aspecto tan joven. Lo poco que puede verse de las facciones de Crater tiene una apariencia cérea y resulta extrañamente inmóvil. Sus ojos, grandes y con unas pupilas negras como la tinta, no parpadean. La piel de sus manos es pálida y, como su cara, también parece suave y brillante. Se mueve con rapidez, pero llama la atención su rigidez y cierta torpeza. Lo más extraño de todo son unos antiestéticos bultos en la zona de las costillas que se marcan bajo la chaqueta del gánster. Si alguno de los investigadores deja a un lado la educación y pregunta directamente a Crater sobre lo raro de su apariencia, éste responde que sufrió varias heridas graves durante la Gran Guerra y que no ha logrado recuperarse del todo.

Si algún investigador sigue sospechando puede hacer una tirada de **Descubrir** (no todos: sólo aquellos que afirmen claramente que su investigador está nervioso y sospecha algo). Quien tenga éxito debe realizar otra tirada de **Idea**. Si la falla, llega a la conclusión de que el extraño aspecto de Crater puede deberse a cirugía

estética de bajo nivel, complicada por una vida libertina que transcurre sobre todo en interiores; los bultos bajo el traje serán cuchillos u otras armas ocultas. Sin embargo, si se supera la tirada de **Idea**, el investigador se da cuenta de que la piel de Crater es en realidad una especie de caparazón rígido parecido al de los insectos, y que los extraños bultos no parecen armas, sino alguna parte de su cuerpo que en ocasiones se mueven y retuercen. El guardián debe escribir una nota para los jugadores cuyos investigadores se han percatado de lo horrible del asunto; también debe pedirles que hagan una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1D3 puntos de Cordura).

Cuando no está vestido, Crater no se parece a nada que exista sobre la faz de la Tierra. Su piel es el brillante caparazón blancuzco de un insecto. Le protege de los ataques con cuchillos y porras, y también desvía la mayor parte de la fuerza de los disparos. Su pecho y espalda están cubiertos por bandas de quitina que actúan a modo de costillas con profundos y tétricos hundimientos entre ellas. Fuertemente plegados en sus costados tiene cuatro apéndices adicionales que se parecen mucho a látigos articulados que terminan en unos ganchos óseos afilados. En la parte alta de su espalda acanalada hay dos pequeñas proyecciones: son los muñones de unas alas anchas y membranosas que Crater se serró para parecer humano. En la parte de abajo, cada pierna tiene una articulación más. Sus pies tienen dos dedos largos y flexibles y de sus talones sobresale una garra.

Cuando los investigadores entran, Crater cierra el libro y lo guarda en un portafolios que hay en el suelo (si alguien supera una tirada de **Lengua: latín** con una quinta parte de su porcentaje en esta habilidad, llega a atisbar el título del libro que, traducido del latín, es *Reino de las sombras*; con una tirada exitosa de **Mitos de Cthulhu** es posible identificar el libro como un tomo muy raro del siglo XVII).

Da la bienvenida a los investigadores con cortesía y recelo. De pie tras el escritorio, Crater se inclina educadamente ante el grupo y se sienta de nuevo. Su voz es profunda y sonora, y su pronunciación educada indica que es inteligente y que ha recibido al menos cierta formación. No importa lo que los investigadores digan o hagan: Crater parece gozar de un gran autocontrol y nunca sonríe ni frunce el ceño.

Zeke no se presenta; en un principio se limita a preguntar qué tipo de "mercancía" pretenden conseguir (o vender). Si los investigadores mencionan a Josephine Garsetti, Crater escucha con atención sus preguntas. Estudia a los investigadores detenidamente durante la entrevista y les anima educadamente a explicar todo lo que han descubierto hasta ahora sobre la persona a la que buscan. No ofrece su colaboración hasta que terminan. Crater se vuelve más suspicaz si los investigadores comentan *motu proprio* haber reconocido el libro como lo que es realmente. Astuto, les sugiere que visiten su mansión algún día para charlar sobre libros raros y otras antigüedades por las que parecen compartir interés. Si los investigadores recelan de la invitación, hacen bien.

Las pistas de Crater: una vez que el gánster se asegura de que los investigadores están interesados en Josephine y no en él, o si revelan cierto interés por los objetos ocultistas, Crater se sumerge en una historia sobre un objeto que Josephine le robó: "*Sí, conozco a esa mujer, y me ha robado algo que me encantaría recuperar*". Continúa diciendo que, por razones obvias, prefiere no involucrar a la policía. El objeto en cuestión es una pequeña piedra oscura de unos 15 cm de largo, labrada en un cristal marrón translúcido muy valioso. Crater ofrece a los investigadores una recompensa de 2500 dólares si siguen la pista de Garsetti y recuperan el objeto. Una vez lo recuperen, quiere que se lo hagan llegar enseguida. Esto, les cuenta, es por la propia comodidad de los investigadores, ya que contemplar la piedra durante un tiempo puede provocar un inquietante efecto sobre las mentes. Preferiría que no tuvieran que pasar por esa experiencia.

Crater va más allá con sus advertencias: dice que Josephine es una loca asesina responsable del sacrificio y mutilación ritual de al menos seis personas. Era la cabecilla de la secta conocida como Noche Silvana.

Crater afirma que Josephine se oculta de la policía e intenta reconstruir su centro de poder ahora que la secta está desarticulada. No está seguro de si sigue en Boston y dice a los investigadores, con toda la intención, que puede haber huido a su pueblo natal: Muskrat Rapids, Pennsylvania.

Crater no quiere dar la sensación de saber demasiado de Josephine, por lo que no entra en detalles ni sobre ella ni sobre la secta. Sabe lo suficiente sobre la magia de protección que utiliza Garsetti como para creer que si los investigadores van tras ella contratados por él, probablemente no lograrán acercarse a la mujer. Al contrario: Crater hace todo lo posible para guiarlos en la dirección adecuada. Si los investigadores aún no tienen las siguientes pistas, Crater puede proporcionárselas:

- Josephine tenía una amiga, una jovencita llamada Andrea Pentargon, con quien compartía muchos secretos. Parece que la chica se ha ido de la ciudad sin un destino concreto. Crater cree que la chica puede saber algo sobre el paradero de Josephine.
- Josephine asistía a la Universidad de Boston; si evitan levantar las sospechas de los empleados, quizá los investigadores pueden obtener algo de información allí.

Crater debe convencer a alguno de ellos para recuperar la piedra para él, pues Josephine ha erigido varios tótems de hueso bastante poderosos alrededor de la casa (consulta la pág. 157 para obtener más información) para evitar que él o cualquiera a su servicio entre en la zona. En cualquier caso, como los investigadores quieren encontrar a Josephine, ellos son la herramienta perfecta para llevar a cabo sus planes.

Si los investigadores amenazan o atacan a Crater, este grita; acuden al rescate el camarero, Randolph Smith, que aparece por la puerta tras dos asaltos, seguido poco después de Forcejeos Pantucci. Smith lleva su escopeta recortada de dos cañones del calibre .12. Ordena a los investigadores que se rindan o abre fuego. Si los investigadores se rinden, les llevan a la puerta y nunca más les permiten volver a entrar en el Club del Marinero.

Si realmente logran herir a Crater, éste huye por la ventana cerrada con tablones que hay en su despacho, que tiene unas bisagras ocultas. Lo único que podría hacerle luchar es el robo de su libro.

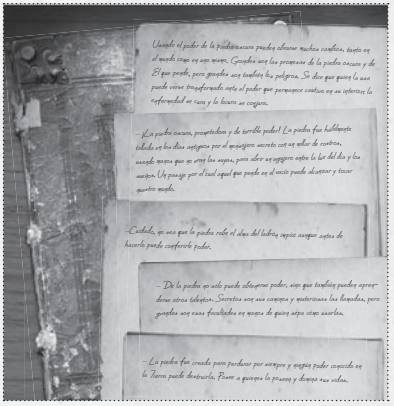
Los secretos de Crater

Fue hace tres años cuando la piedra oscura llegó a manos de Crater por accidente. Apareció entre los objetos de un cargamento cuyo destinatario era la Universidad Miskatonic pero que algunos hombres de Crater robaron por error. La piedra formaba parte del patrimonio que un antiguo alumno afincado en Europa donó en su testamento a la universidad. En un primer momento, para Crater el contenido de la caja tenía un interés nulo. Sin embargo, cuando leyó la carta de presentación que encontró en su interior, revisó los objetos con más detenimiento. Entre los muchos libros que había en la caja había una copia del *Book of Eibon* (*Libro de Eibon*; edición en inglés). En sus páginas Crater halló una descripción de la piedra oscura y algunas pistas sobre cómo usarla. Tras varios experimentos Crater descubrió que, si mantenía la piedra cerca de sí, su fuerza y aguante, y sobre todo su potencia sexual, aumentaban. Tras más pruebas descubrió que si se mataba a pequeños animales (normalmente pollos) en presencia de la piedra, esos sentimientos de poder se incrementaban más aún. Poco después Crater empezó a celebrar orgías de fin de semana en su mansión apartada.

Cuando Josephine apareció en escena, Crater no tenía ni idea de que había llegado hasta él guiada por un ser sobrenatural y no sospechaba que la intención de la mujer fuera hacerse con su preciada piedra oscura. Pocos meses después Crater y Josephine tuvieron una fatídica cita. En el momento de mayor debilidad de Crater, Garsetti, con la ayuda de la cosa que pende en el vacío, lanzó un horrible hechizo sobre el gánster, una maldición mágica que le deformó terriblemente. El hechizo habría matado a la mayoría de hombres, pero Crater era demasiado duro para morir. De alguna manera logró regresar a su casa, donde yació al borde de la muerte durante dos meses, recuperándose lentamente.

Crater dedicó gran parte de su convalecencia a estudiar el misterioso *Libro de Eibon* en busca de una manera de volver a ser el hombre que fue. Aunque en el libro había poca información sobre la piedra oscura, no era más que un leve vistazo a una parte de su potencial. Fue en la introducción del traductor donde encontró una referencia a un libro más antiguo aún titulado *Reino de las Sombras*, donde supuestamente había mucha más información sobre la piedra oscura. A base de dinero y contactos criminales, Crater localizó una copia del libro en Nueva York y organizó su robo de manos de su propietario, un coleccionista privado. Hasta que el libro no estuvo en sus manos Crater no descubrió que estaba escrito en latín, un lenguaje del que no sabía nada. Dispuesto a encontrar una manera de curarse, Crater compró libros de texto y empezó a aprender por su cuenta para poder leer el antiguo tomo.

Hasta ahora ha traducido, con muchos errores, pequeñas partes del libro, pero cree que está en el buen camino. Ya ha aprendido bastante más de la piedra de lo que sabía antes, y está seguro de que el objeto alberga el secreto para volver a su antiguo ser. Va a todas partes con el tomo, sus notas y sus dos libros de referencia latín/inglés. Es posible que los investigadores consigan el libro de Crater, ya sea aquí o en su mansión (consulta **La mansión de la locura: ayuda n.º 5 para los jugadores**).



La mansión de la locura nº 5, pág. 236

El libro está en latín, pero los pasajes que conforman las pistas están traducidos al inglés. Si los investigadores consiguen el libro en el Club del Marinero, solo encuentran la traducción los primeros pasajes. Para conseguir las demás pistas es necesario que alguien con conocimientos de **Lengua: latín** lea el libro. Si los investigadores se hacen con el ejemplar en la mansión de Crater, encontrarán todas las pistas traducidas al inglés.

Leer el tomo

La lectura de *Reino de las sombras* requiere de 1D6+2 días y una tirada exitosa de **Lengua: latín**. Escrito a principios del siglo XVII, proporciona +8 puntos a Mitos de Cthulhu y su lectura y comprensión conlleva una pérdida de 1D10 puntos de Cordura. El libro contiene indicios de varios hechizos (Absorber la juventud (ver pág. 135), Ahogar la mente (ver pág. 135) y Signo de conjuración), pero antes de poder aprenderlos es necesario contactar con la cosa y, consecuentemente, volverse loco. Si se leen las notas de Crater es necesario superar una tirada de **Lengua: inglés** para descifrar su letra garabateada.

Entrar en el despacho de Crater

Quizá los investigadores quieren entrar en el despacho de Crater. Lo normal es que él no se vaya hasta las 3:00. La puerta reforzada que hay en la parte de atrás del club es especialmente sólida (FUE 22). La copia manoseada del *Reino de las sombras* no está allí. Crater lleva el libro consigo a donde quiera que vaya.

Segunda parte: la casa de los sueños

Huyendo de la policía de Boston y del gánster Zeke Crater, Josephine Garsetti ha regresado al lugar donde nació, una gran casa apartada a unos pocos kilómetros de las afueras de Muskrat Rapids, Pennsylvania. La destrucción de su Noche Silvana ha supuesto la primera derrota real que ha sufrido en su vida. Destrozada y paranoica, ha asesinado a su madre y ahora mantiene prisionero a Andrew Keetling en una habitación de la planta superior. La cosa que pende en el vacío quiere que le mate, completando así este último sacrificio y permitiéndole llevar a cabo su plan, pero ahora Garsetti está dubitativa, pues teme que ello pueda causarle algún daño. La cosa, mediante los sueños, sigue urgiéndola a hacerlo, pero no logra disipar sus dudas. Si los investigadores visitan la propiedad pero no rescatan a Keetling, Josephine, presa del pánico, probablemente llevará a cabo el sacrificio esa misma noche, liberando a la cosa sobre los durmientes inocentes de Muskrat Rapids.

En el pueblo se hallan dos esbirros de Zeke Crater; él los ha enviado para intentar recuperar la piedra oscura. Garsetti, ayudada por la cosa que pende en el vacío, ha utilizado la magia para protegerse de Crater y sus secuaces, por lo que éstos no pueden acercarse a la casa a no ser que rompan la protección de los tótems de hueso o maten a Garsetti. Si esto ocurre podrán entrar sin problema e intentar llevarse la piedra lejos de los investigadores. Si los gánsteres fracasan en su misión, o si el guardián así lo desea, uno de los hijos insectoides de Crater aparecerá e intentará robar el objeto. En cualquier caso, los investigadores probablemente querrán seguir la pista a Crater para recuperar la piedra oscura.

Muskrat Rapids, Pennsylvania

Muskrat Rapids, fundado a principios del siglo XIX, es una pequeña comunidad que aumenta de tamaño rápidamente gracias a la industria acerera de Pittsburgh, que no para de crecer. La mayor parte del pueblo está formado por pequeñas casas adosadas donde viven los empleados de las fábricas y sus familias. Las viviendas están construidas caprichosamente aquí y allá, en la falda de las colinas que se alzan a ambas márgenes del río Muskrat. Entre semana las calles están repletas de mujeres y niños que hacen recados, pero las noches de los fines de semana los hombres toman el pueblo y se reúnen en la Taberna del Trampero, un local ilegal pero frecuentado alegremente.

En la calle principal hay una tienda, una pensión de tres pisos y una consulta médica. En un poste inclinado hay una placa desgastada donde dice: "Anthony Pritchard, Doctor en Medicina". Sus habilidades médicas están, cuando menos, en la media y es capaz de atender los daños normales que los investigadores puedan sufrir. Éstos también pueden traer aquí a Andrew Keetling, si es que logran rescatarlo con éxito.

La ley

El sheriff Anson Varley y sus cinco ayudantes trabajan en la oficina del sheriff del condado, que está al lado de la Taberna del Trampero. La industria metalúrgica ha atraído a trabajadores de todo el país. El salario es bueno y el tiempo pasa rápido. En ocasiones la oficina del sheriff está bastante atareada.

La principal preocupación del sheriff Varley es tener contentos a los propietarios de las fábricas locales, no ayudar a un grupo de forasteros contra una chica del pueblo que puede ser una delincuente, pero puede que no. Si los investigadores no logran convencer a Varley de que algo va francamente mal en la vieja casa de los Garsetti es poco probable que el sheriff responda favorablemente a sus peticiones de ayuda (**Charlatanería**, **Crédito** o **Derecho** con una quinta parte de su porcentaje). El sheriff se involucra si es testigo de un acto criminal cometido por Garsetti, o si los investigadores le muestran pruebas de que algo va mal, como por ejemplo un cadáver. En ese caso, Varley colabora pero procura mantener en secreto los "hechos misteriosos".

Las pesquisas en la zona de Muskrat Rapids no tardan en dar su fruto: la localización de la vieja casa de los Garsetti. Sin embargo, después de darles la dirección la cara de quienes acaba de proporcionársela se cubre de inmediato con la sombra de la preocupación. "*Por cierto, forastero, hace casi dos semanas que la señora Garsetti no aparece por el pueblo; ¿sabe usted algo sobre la anciana que debería compartir con el sheriff?*" Miran suspicaces al investigador. Si se hacen más preguntas sobre la misteriosa ausencia de la señora Garsetti, sólo se descubre que nadie del pueblo ha ido a la casa a echar un vistazo. Aquí la privacidad es un bien preciado.



NOMBRE Y APELLIDOS: SHERIFF ANSON VARLEY
EDAD: 42 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: sheriff indiferente

FUE 16	CON 14	TAM 16	INT 13	POD 10
DES 11	APA 9	EDU 12	COR 50	PV 15

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Revólver .38 65%, daño 1D10.
  Escopeta calibre 12 semiautomática 85%, daño 4D6/2D6/1D6.
- Habilidades: Conducir automóvil 65%, Derecho 65%, Descubrir 45%, Discreción 55%, Mascar tabaco 85%, Persuasión 57%, Psicología 56%, Regatear 55%, Seguir rastros 75%.

AYUDANTES DEL SHERIFF, cinco o más incondicionales

FUE 14	CON 13	TAM 12	INT 11	POD 10
DES 11	APA 11	EDU 8	COR 55	PV 13

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Puñetazo 60%, daño 1D3 + bd.
  Revólver .38 40%, daño 1D10.
  Escopeta calibre 12 de repetición 65%, daño 4D6/2D6/1D6.
- Habilidades: Conducir automóvil 50%, Descubrir 45%, Discreción 30%, Esquivar 60%, Primeros auxilios 50%, Saltar 45%, Seguir rastros 35%, Trepar 44%.

Un anciano puede contarles una historia enrevesada sobre acontecimientos menos recientes:

—Esa guapa jovencita, Josephine, siempre fue rara; sólo con mirarla ya sabías que era perversa. Se largó de aquí antes de acabar el instituto, tras cepillarse a casi todos los tíos del pueblo. Cuando se hizo mujer ocasionó algunos problemas con alguno de los chicos más asilvestrados del lugar. Muchos vecinos se alegraron cuando se marchó a Boston, o a dondequiera que fuese. No era como la gente de por aquí.

Los forasteros



NOMBRE Y APELLIDOS: GRAN AL
EDAD: 51 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Gorila en el Club del Marinero

FUE 17	CON 16	TAM 17	INT 8	POD 10
DES 10	APA 10	EDU 6	COR 30	PV 17

- Bonificación al daño: +1D6.
- Ataques: Puñetazo 55%, daño 1D3 + bd.
  Cabezazo 75%, daño 1D4 + bd.
  Revólver .38 45%, daño 1D10.
- Habilidades: Charlatanería 25%, Descubrir 30%, Escuchar 45%, Fotografía 20%.



NOMBRE Y APELLIDOS: CHUCKIE LA RATA
EDAD: 32 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: Gorila en el Club del Marinero

FUE 13	CON 14	TAM 12	INT 13	POD 12
DES 15	APA 12	EDU 8	COR 40	PV 13

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3 + bd, Patada 35%, daño 1D6 + bd
  Pistola automática .45 75%, daño 1D10 + 2.
- Habilidades: Charlatanería 65%, Conducir automóvil 65%, Descubrir 65%, Esquivar 55%, Ocultarse 75%.

Crater ya ha enviado aquí a dos de sus hombres para que intenten recuperar la piedra oscura, trabajo en el que fracasaron debido a los tótems mágicos de hueso de Garsetti. Ahora la pareja tiene órdenes de esperar en el pueblo cruzados de brazos hasta que aparezcan los investigadores. Ambos tipos, vestidos con traje de raya diplomática, gabardinas y fedoras, desentonan terriblemente entre los lugareños, obreros en su mayoría. Si los investigadores pasan algo de tiempo en el pueblo, sin duda reparan en esta pareja.

Los dos gánsteres ya han estado en la casa de los Garsetti, pero cuando intentaron aproximarse al lugar fueron asaltados por un miedo incomprensible y huyeron. Contrariados, telefonearon a su jefe y le mintieron, diciéndole que habían estado en el lugar y que no habían encontrado nada: ni a la mujer ni la piedra. Crater, furioso y disgustado, apostando a que los investigadores aparecerían por el pueblo tarde o temprano, ordenó a los dos matones que se quedaran allí y que les echaran un ojo. También les ordenó que no molestaran a los investigadores hasta que éstos no se hicieran con la piedra oscura. Una vez que estos la tengan, los dos gánsteres deben aliviarles la carga y llevar la piedra lo antes posible a Boston.

Los dos matones siguen a los investigadores hasta la casa y observan lo que hacen desde una distancia segura. Si los investigadores arrancan siquiera uno de los tótems de hueso, el campo protector queda roto. Los gánsteres se dan cuenta, pues ya no sienten miedo de la casa. Tienen la opción de acercarse más.

La propiedad de los Garsetti

Siguiendo las indicaciones que les dieron en el pueblo, los investigadores se encuentran en una carretera estrecha y poco frecuentada en cuyas cunetas crecen tupidos arbustos, matojos y árboles. La casa de los Garsetti está rodeada de setos altos y descuidados y grandes y viejos robles.

Josephine Garsetti

A no ser que al guardián se le ocurra otra idea, Josephine se oculta en la casa, observando a los investigadores desde detrás de las cortinas de una ventana. Es una oponente razonablemente peligrosa, pero probablemente se verá superada por la mayoría de grupos de investigadores. Realmente no desea un enfrentamiento fatal con investigadores armados y un grupo obstinado debería ser capaz de encontrarla y obligarla a dejar sus depravadas actividades. Siempre lleva la piedra oscura encima y nunca la entregará voluntariamente.

Josephine Garsetti mide poco más de 1,50 m, su pelo es rojizo y tiene unos enormes ojos azules, además de una complexión muy esbelta. Viste a la última moda y luce con muy buen gusto una leve insinuación de decadencia provocativa.

Estrategias sugeridas para Josephine: lanza el hechizo Ahogar la mente (ver pág. 135) sobre los investigadores que detecta en la casa o sus alrededores para a continuación agarrar a Andrew y esconderse en los bosques que hay en las cercanías de la casa, donde aguarda hasta que los investigadores se marchan. Al arrastrar a Andrew (que está medio inconsciente) por la hierba, deja un rastro de vegetación aplastada. Con una tirada exitosa de **Seguir rastros** los investigadores pueden encontrar y seguir este rastro que se interna en el bosque. Si la siguen, Josephine usa hechizos más potentes, como Absorber la juventud, en un intento de desanimar a los investigadores persistentes.

Si los investigadores encuentran a Andrew Keetling y lo sacan de la casa sin toparse con la mujer, Josephine se esconde en los bosques hasta que se van. A no ser que los investigadores la persigan y atrapen, tras unos pocos días saldrá de su escondite, secuestrará al primer hombre adulto que pueda y completará el ritual de Asunción de la noche que se describe en la pág. 162.

La barrera de tótems de hueso

Si superan una tirada de **Descubrir** con –30%, los investigadores descubren uno de estos tótems de hueso escondido entre los arbustos, cuidadosamente camuflado con hojas y enredaderas. Todas las bases de los tótems se hunden profundamente en la tierra y se resisten a ser arrancados (FUE 18).

Entre los setos y árboles que hay alrededor de la casa se encuentran ocultos cuatro de estos objetos poderosos. Están ubicados en los cuatro puntos cardinales. Josephine los erigió siguiendo los conocimientos



NOMBRE Y APELLIDOS: JOSEPHINE GARSETTI
EDAD: 29 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: artista y líder de secta

FUE 10	CON 8	TAM 7	INT 17	POD 16 (26)*
DES 12	APA 17	EDU 16	COR 5	PV 8

**La cifra entre paréntesis se refiere al POD y los puntos de magia que posee cuando tiene la piedra oscura consigo.*

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Cuchillo pequeño 60%, daño 1D4.
- Hechizos: Absorber la juventud (ver pág. 135), Ahogar la mente (ver pág. 135), Cortinas de encaje de Hish (ver página 158), Crear portal, Fauces del Pandemónium (ver página 158), Signo de conjuración.
- Habilidades: Arte (dibujar) 90%, Buscar libros 45%, Charlatanería 65%, Ciencias ocultas 70%, Descubrir 50%, Discreción 60%, Escuchar 39%, Mitos de Cthulhu 15%.

NUEVOS HECHIZOS

CORTINAS DE ENCAJE DE HISH

Este hechizo cuesta 3 puntos de magia por cada asalto que se mantenga y 1d4 puntos de Cordura, y tarda 2 asaltos en completarse. El hechizo hace que unas formas naranjas y rojas de delicados dibujos bailen frente al hechicero, que puede moverlas a voluntad hasta 30 metros por asalto de combate. Si se mueven las cortinas para que envuelvan a alguien, las habilidades relacionadas con la visión (incluidas habilidades de ataque, Descubrir, etc.) de la persona envuelta se reducen en 50 percentiles, hasta un mínimo de 05%. Además, cualquier habilidad relacionada con la visión que tenga como objetivo a la persona envuelta en las cortinas se ve también reducida en 50 percentiles, hasta un mínimo de 05%. La víctima puede librarse de las cortinas apartándose de ellas, simplemente. Las cortinas cubren un área de unos 2 metros de diámetro.

FAUCES DEL PANDEMÓNIUM

Este hechizo cuesta 6 puntos de magia por boca creada y 1D8 de puntos de Cordura, y tarda 3 asaltos en completarse. Si el hechicero supera los puntos de magia de la víctima, en el cuerpo de ésta se abre una boca de labios rojos que gime y farfulla, mientras consume sus puntos de magia al ritmo de 1 punto por minuto. La habilidad de Discreción de la víctima se reduce a 0% mientras la boca esté activa. Una vez que los puntos de magia de la víctima se han reducido a 0 y ésta se desmaya, la boca permanece en silencio durante 2D6 horas. Después, vuelve a aullar y consumir los puntos de magia que la víctima haya recuperado en ese intervalo de tiempo.

que le transmitió la cosa que pende en el vacío. Cada uno de los tótems, que recuerdan a pequeñas figuras vagamente humanas, mide entre 60 cm y 1,20 m de alto y está formado por huesos humanos que han sido cuidadosamente roídos y tallados. Están unidos entre sí mediante materiales variopintos, como tendones, bramante viejo, trapos atados entre sí, intestinos secos y una sustancia adhesiva inidentificable que desprende una peste nauseabunda. Si algún investigador examina los tótems más de cerca se percata de estos desagradables detalles y debe hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1 punto de Cordura).

El área de protección creada por los tótems sólo es efectivo contra Crater y sus secuaces. Aunque el campo es invisible, el uso de la magia, como el polvo de Ibn-Ghazi, hace que el perímetro protegido se muestre como una oscura zona de sombras.

El pozo seco: este viejo pozo con brocal de ladrillos se encuentra en la parte sur de la casa y está tapado con unos maderos pesados y medio podridos; si alguien pretende romperlos, tienen FUE 8. Si se acerca la nariz se detecta de inmediato un potentísimo hedor a carne putrefacta. El cuerpo de la madre de Josephine Garsetti está en el fondo del pozo. Ha sido degollada y lo que queda de su desmejorada cara aún muestra signos de los mordiscos que le infligió su trastornada hija. Si alguien desciende pozo abajo y ve el cadáver, pierde 1/1D4 puntos de Cordura.

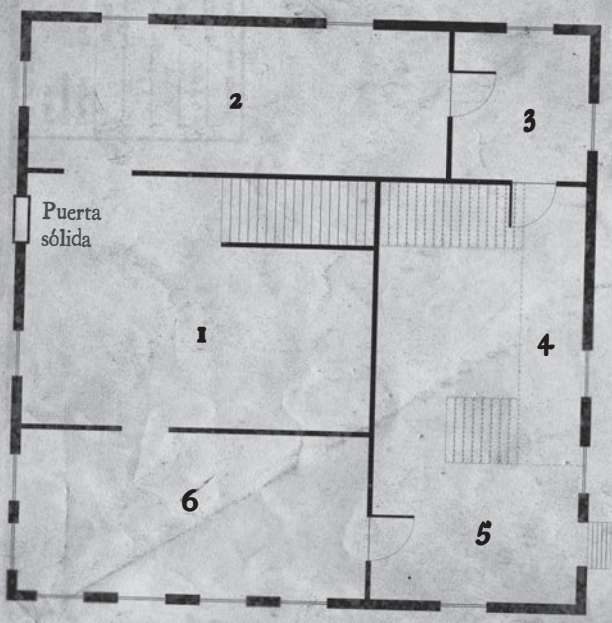
La Casa

La propia casa muestra un largo abandono; está envejeciendo bajo una capa de pintura desconchada. La puerta de atrás está claveteada al marco con clavos de 7,5 cm (FUE 22). La puerta delantera (FUE 12) está cerrada con llave. Si un investigador supera una tirada de **Descubrir** en la parte de atrás se da cuenta de que las señales en los clavos y los desperfectos que éstos han provocado en la madera son recientes: parece que los clavos se pusieron no hace mucho. Si logran abrir la puerta delantera ésta se atasca y chirría, crujiendo escandalosamente a no ser que superen una tirada de **Discreción**. La puerta se abre a un amplio recibidor donde hay varios colgadores para los abrigos; allí hay uno de mujer. Con una tirada de **Descubrir** se percatan de que en un rincón oscuro se encuentra un sombrero de hombre chafado.

Salón: como en el resto de la casa, una capa de polvo lo cubre todo. Parece que, aunque está amueblada con gusto, la casa lleva tiempo sin ser atendida.

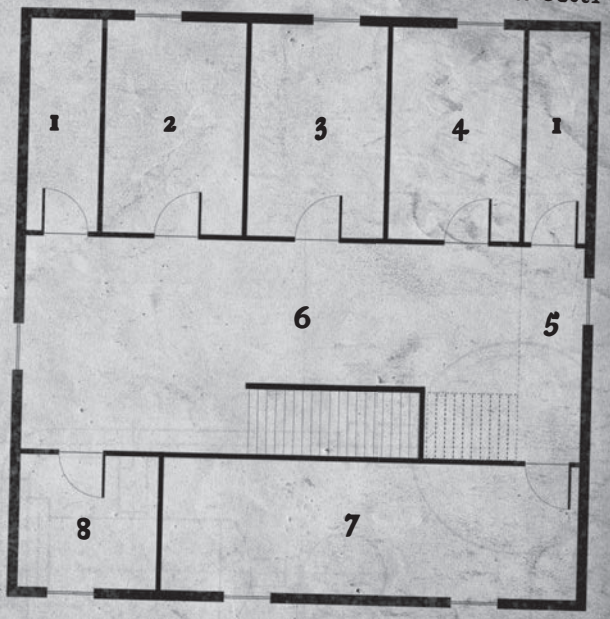
Comedor: aquí hay una mesa de madera de buena calidad y seis sillas, también de madera, cuyos brazos están

La casa de los Garsetti



Planta baja

1. Recibidor
2. Salón
3. Almacén
4. Rellano
5. Cocina
6. Comedor



Primera planta

1. Armario
2. Celda de Andrew
3. Dormitorio
4. Dormitorio. Aquí aparece la cosa que pende en el vacío
5. Rellano
6. Vestíbulo
7. Dormitorio de Josephine
8. Baño

decorados con volutas. Sólo una de las plazas de la mesa está despejada y muy limpia.

Almacén: en esta sala hay unos pocos muebles viejos que parecen estar esperando a que los arreglen y varias cajas con ropa vieja.

Cocina: está cubierta por una capa reciente de suciedad, incluyendo comida caída, latas de verduras medio vacías y torres de platos sucios, si bien algunos sí han sido fregados, y sobre el fregadero hay una balda en la que se amontonan varios artículos de comida no perecedera.

Dormitorio de Josephine: es la única habitación en toda la casa que parece estar cuidada. Alguien ha dormido en la cama, que está sin hacer. En el suelo hay una bolsa de papel con varias manzanas frescas. En un armario con poco fondo hay varias prendas de mujer, todas ellas bonitas y a la moda.

Debajo de la almohada de la cama hay una copia del *Escrituras del valle del Riven* (ver pág. 146).

Habitaciones para invitados: las habitaciones de la parte norte no suelen usarse, pero en esta ocasión Josephine tiene visita. Las habitaciones este y oeste están ocupadas, mientras que la del centro está amueblada pero libre.

Dormitorio oeste: la celda de Andrew Keetling. A no ser que Josephine le haya sacrificado durante el ritual de Asunción de la noche, los investigadores le encuentran aquí. Está atado, amordazado, humillado y muy hambriento. Durante las dos últimas semanas ha estado revolcándose sobre su propia suciedad y ha comido poco y de vez en cuando. Ha perdido 6 puntos de vida y padece una locura temporal que le ha dejado débil y trastornado.

Dormitorio este: en un primer momento parece estar libre, pero unos segundos después de abrir la puerta el techo empieza a temblar en silencio y se comba de una manera totalmente antinatural.

Una luz sobrenatural que proviene de arriba se derrama sobre la habitación. Si los investigadores miran hacia allí, contemplan algo que daña sus mentes. El techo, aparentemente sólido, se ha dividido para mostrar un campo de colores cambiantes dentro del cual se distingue un punto diminuto que se acerca más y más a los investigadores. Un fuego fantasmagórico parpadea con colores lavanda y verde, danzando sobre la superficie de la cosa que mueve, ocultando su naturaleza y su forma.

Si un investigador mira hacia arriba debe hacer una tirada de **Cordura**. Si la falla permanece estupefacto, incapaz de moverse, y observa cómo la cosa que pende en el vacío avanza lentamente. Cuando llega a un punto en que puede ser vista con claridad (en tres asaltos), los investigadores que están observando sufren una pérdida de Cordura de 1D6/1D20, dependiendo de si superaron la anterior tirada o no. Si alguno de ellos porta la piedra oscura los efectos parecen no afectarle mucho (al menos no a simple vista) y puede mirar tranquilo a la forma que avanza sin aparentes efectos perjudiciales.

Los investigadores inteligentes actúan ahora. La cosa no parece manifestar ningún ataque físico, pero transmite una sensación amenazante. Quienes no han quedado estupefactos ante la forma que avanza pueden huir, intentando hacerse con los compañeros menos afortunados para sacarlos de allí. Otra posibilidad es usar cualquier hechizo que cree un muro mágico opaco o una barrera; ambos podrían salvar a los investigadores del escrutinio de la cosa que pende en el vacío. La efectividad final de esos hechizos se deja a juicio del guardián.

Si los investigadores no logran actuar, los que han quedado petrificados no pueden dejar de mirar. El campo de colores se extiende en todas direcciones, envolviendo a los investigadores hasta que les parece estar de pie sobre la cima rocosa de un peñasco elevado. Girando ahí abajo se adivinan unas asquerosas sombras que se acurrucan; arriba, sólo el caos y la cosa.

Suspendida sobre los investigadores hay una forma vagamente humanoide de color oscuro pero envuelta en luz. Cuanto más baja es la Cordura inicial de un investigador, más horripilante e inmediata le resulta la visión. A aquellos cuya cordura es firme les parece ver una simple masa de piedra o cristal sin vida alguna. Para aquellos cuya fortaleza mental no es tanta, se parece bastante a un cuerpo momificado. Para quienes están más trastornados, la forma casi les resulta atractiva, remota e inocente, como un niño recién nacido que pende enrollado en posición fetal entre la cascada de colores. Para aquellos que sólo conservan unas briznas de cordura, la forma está muy cerca y es desesperante; es una cacofonía retorcida en la que se entremezclan caras llorosas a unos pocos centímetros de los aterrados ojos de los investigadores.

Quienes han quedado estupefactos por este ser corren grave peligro. Si la cosa que pende en el vacío derrota con sus puntos de magia a los del investigador en la "Tabla de resistencia", el alma de este es arrastrada hacia arriba, donde se une a la masa retorcida de rostros que gritan y se pierde para siempre. Cada enfrentamiento en la "Tabla de resistencia" le cuesta 5 puntos de magia a la cosa que pende en el vacío. Sigue absorbiendo almas hasta que no queden investigadores estupefactos o hasta que se quede con menos de 5 puntos de magia.

La cosa que pende en el vacío absorbe el alma de todos aquellos investigadores estupefactos e inmóviles. Quienes no se han visto afectados estiman que este proceso dura unos 10 segundos. Entonces la cosa se retira. Los investigadores a los que la cosa ignoró pueden esperar hasta que ésta se marcha, momento en que el mundo real reaparece a su alrededor.

LA COSA QUE PENDE EN EL VACÍO, pesadilla viviente

FUE 25	CON 29	TAM Varía	INT 21	POD 22
DES 31	Mov N/A	-	-	PV 29

- Armadura: ninguna, pero las armas físicas no pueden infligirle daño.
- Ataques: Absorber el alma.
- Pérdida de Cordura: ver a la cosa que pende en el vacío cuesta 1D6/1D20 puntos de Cordura.

El destino de la piedra oscura

Si los investigadores sacan la piedra de la zona protegida por los tótems o matan a Garsetti, los dos gorilas de Crater aparecen en escena. Les dicen a los investigadores que están allí para recoger la piedra de su jefe y ofrecen a los personajes sus 2500 dólares en metálico (traen consigo el dinero). Si los investigadores se niegan, los gánsteres intentan hacerse con el objeto por la fuerza. No quieren tener problemas en este lugar aislado, así que dudan sobre si ejercer más violencia de la necesaria. Más que matarlos, procuran inmovilizar a los investigadores, dando parte a las autoridades de su localización unas pocas horas después. Sin importar cómo obtuvieron la piedra, los gánsteres les dan los 2500 dólares convenidos.

Si los personajes se libran de los dos matones y se van de Pennsylvania con la piedra en su poder, Crater manda a uno de sus hijos insectoides para recuperar el objeto. Este monstruo ataca en el momento que estima que tiene más probabilidades de éxito; probablemente de noche, en algún tramo desierto de la carretera. No tiene ningún reparo en matar a los investigadores, pero si tiene ocasión de huir con la piedra lo hace. Si no tiene éxito en su tentativa, Crater manda más de estas criaturas para acabar con el grupo. Rehúyen la luz del sol y lo normal es que el encuentro ocurra de noche o en lugares oscuros.

Hijo de Crater (adulto): esta criatura alta y de aspecto humanoide se parece a Crater, pero la cabeza es estrecha y recuerda a la de un insecto. De su hocico sobresale un conjunto de largas mandíbulas curvadas. A lo largo de la parte superior de la cabeza, yendo de adelante a atrás, tiene unas tiras de pequeños ojos similares a bulbos. El ser tiene unas amplias alas de aspecto delicado que recuerdan a las de los murciélagos. Las membranas son translúcidas y de un color lechoso, y las sustentan unos "dedos de la mano" cuyas finas puntas curvadas surgen de la membrana.

Es posible que Crater no confíe en que sus dos sicarios le traerán la piedra, por lo que envía a su monstruosa descendencia para que se encargue de ello. Los gánsteres se defienden de manera admirable, pero el enfrentamiento finaliza con ambos muertos y con el hijo aleteando de vuelta a Boston. Mientras los investigadores regresan a la ciudad puede que se topen con el coche abandonado de los gánsteres y descubran sus cadáveres mutilados (pérdida de 0/1D3 puntos de Cordura).

Asunción de la noche

Si los investigadores no logran arrebatar la piedra a Josephine Garsetti, la joven se apresura a completar este ritual mágico. Iniciado hace meses con el primer sacrificio oficiado por la Noche Silvana, solo hace falta un último sacrificio para completarlo. Si Andrew Keetling sigue en poder de Garsetti, él será la víctima. Si los investigadores lo rescataron, Josephine engatusa a uno de los vecinos de Muskrat Rapids, lo atrae hasta la casa y lo sacrifica. Esto debe hacerse por la noche. Una vez completado, la cosa que pende en el vacío empieza a invadir los sueños de los durmientes del pueblo. Más de un centenar de personas sensibles se ven afectadas por la cosa que pende en el vacío y, enloquecidos por sus sueños, se sumen en una noche de terror. Las personas trastornadas empiezan a matar a sus familias mientras duermen y luego salen a las calles para asesinar a víctimas inocentes. La cosa que pende en el vacío se da un banquete con las almas de los muertos.

Si por casualidad están en la zona, los investigadores no se ven afectados por esta locura, pero tienen que sobrevivir a una noche caótica. Son atacados por locos en sus habitaciones, en las calles o en los coches. Vivir esta noche de terror cuesta a cada investigador 1D6 puntos de Cordura. La pérdida se aplica por la mañana, cuando la mayor parte de los horrores ha terminado. Si para entonces los personajes están fuera del pueblo, el baño de sangre acapara titulares por doquier. Leen sobre ello en los periódicos y pierden 1D3 puntos de Cordura cuando se dan cuenta de que, al menos en parte, lo ocurrido es culpa suya.

Josephine Garsetti es uno de los locos maniacos que son abatidos por los incondicionales ayudantes del sheriff. Si muere de esta manera, habrá dejado la piedra en su casa, o posiblemente la habrá tirado al pozo. ¿Recuperará Crater la piedra antes que los investigadores?

Los efectos del ritual sólo duran una noche. Para llevarlo a cabo de nuevo es necesario ofrecer a la piedra otros 100 puntos de POD mediante sacrificios mediante sacrificios humanos.

Hijo de Crater (adulto), horrible vástago

De entre 2,5 y 3 m de alto, esta criatura recuerda vagamente a un insecto. Tiene cuatro extremidades principales y cuatro secundarias, que son unos apéndices similares a látigos que acaban en afiladas garras de hueso (garras látigo). Las dos extremidades principales que están cerca de la estrecha cabeza tienen 15 ganchos articulados a modo de dedos. Las extremidades inferiores aguantan la mayoría del peso de la criatura y terminan en unas garras abiertas. La cabeza está recorrida por filas brillantes de ojos con forma de bulbo y tiene unas grandes mandíbulas curvas dotadas de mucha fuerza. Tiene unas alas anchas de aspecto delicado que suponen una gran parte de su tamaño total. Recuerdan a las de los murciélagos, pero las membranas son translúcidas y de color lechoso. La criatura camina erguida, como un hombre, pero en ocasiones se inclina sobre sus garras látigo inferiores, que usa como puntos de apoyo adicionales.

HIJO ADULTO DE CRATER, horrible vástago

Características	Tiradas	Media
FUE	4D6 + 3	17
CON	3D6 + 4	14-16
TAM	4D6 + 3	17
INT	2D6	7-8
POD	2D6 + 6	11
DES	3D6 + 4	14-16
Mov 9/25 volando		PV 17

- Bonificación media al daño: +1D6.
- Ataques: Garras látigo o Garras 70%, daño 2D6 + bd.
  Mordisco 55%, daño 2D6 + bd + 4.
- Armadura: caparazón que desvía 10 puntos de daño por cada impacto.
- Pérdida de Cordura: ver a un hijo adulto de Crater cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

Tercera parte: localizar a Crater

Probablemente Crater tiene ahora la piedra. Si es así, la cosa que pende en el vacío le visita en sueños y desde entonces habita en un dormitorio de la primera planta de su mansión. La cosa incita a Crater a empezar otra serie de sacrificios humanos similar a la que llevó a cabo Garsetti. Quiere regocijarse de nuevo con el festín de la Asunción de la noche, en esta ocasión con almas de las gentes de Boston. Incluso si los investigadores tienen la piedra, pueden querer visitar la casa de Crater movidos por la curiosidad o quizá por sus ánimos de venganza. Puede que quieran hacerse con la copia de Crater del *Reinos de la sombra* para aprender más sobre la piedra oscura. Si ninguna de estas motivaciones entra en juego, consulta el siguiente apartado.

Otra persona desaparecida

Cuando regresan a Boston, los investigadores reciben la visita de Bobbie, una *flapper* con la que quizá ya hablaron en el Club del Marinero. Les cuenta que una de sus amigas, Millie, ha desaparecido (el guardián debería decir a los investigadores que recuerdan a la amiga de Bobbie de cuando visitaron el club). Bobbie dice que Millie, en un arrebato de temeridad, pasó a la trastienda del bar clandestino pero que nunca salió. Preguntaron al camarero por ella, pero este aseguró que nunca había visto a la chica desaparecida y le dijo a Bobbie y sus amigas que se perdieran. Piensan que algo horrible le ha ocurrido a su amiga. La policía no ha podido ayudarles.

Encontrar a Crater

No debería ser difícil conseguir la localización de la mansión de Crater. La policía y la prensa conocen la dirección. Randolph Smith, el camarero del club, puede dar alguna pista a los investigadores a cambio de un soborno de 100 dólares, o más si puede conseguirlo. Otra posibilidad es seguir a Crater desde el club a su casa.

La mansión de Crater

La vivienda de Crater se encuentra en la costa de Massachusetts, varios kilómetros al norte de Boston. Se trata de una destartalada construcción de dos plantas sobre una colina que mira al mar. Los terrenos llevan un tiempo descuidados y los setos y jardines han crecido sin control. El exterior de la casa está cubierto de tupidas enredaderas. Un investigador observador se percata de que una habitación en la parte delantera de la planta baja tiene las ventanas tapiadas con tablones.

La planta baja

Recibidor: la puerta principal nunca está cerrada con llave. Si Crater está en casa cuando llegan los investigadores pueden ver su voluminosa capa colgando de un perchero a la izquierda de la puerta. El interior de la casa está en peores condiciones que el exterior. Los muebles están volcados y destrozados, los cuadros han sido rasgados y las cortinas están rotas y sucias. Crater ha estado a punto de perder la cabeza en los últimos meses. Así lo reflejan el estado de su casa y sus acciones.

Si el gánster se percata de que los investigadores están allanando su casa, envía a uno de sus vástagos para esperarles y recibirles. La criatura ataca de inmediato a cualquiera que entre por la puerta principal. Si los investigadores se deslizan por otra entrada, el monstruoso hijo les localiza en 10 minutos. Si el grupo de investigadores es muy grande o si hacen las cosas de manera chapucera (y si así lo desea el guardián), Crater puede enviar más de uno de sus hijos adultos.

Comedor: en esta sala hay una mesa larga de madera; uno de sus extremos está roto. De las paredes, torcidos, cuelgan varios marcos sin cuadro. Si alguien toca siquiera levemente la mesa, el extremo que aún se mantiene en pie se rompe y cae al suelo con gran estruendo, poniendo sobre aviso a Crater.

Cocina: antes de entrar en esta estancia los investigadores perciben una peste asquerosa. Desperdigada por allí hay comida en descomposición; bajo sus pies chapotea una extraña materia fecal que no son capaces de identificar.

Despensa: la puerta está cerrada con candado y cerrojo. Es posible abrirla con una tirada de **Mecánica** siempre que se tengan las herramientas adecuadas. Cuando está cerrada de esta manera, la puerta tiene FUE 16. Las ventanas están tapiadas de cualquier manera con tablones: hay muchos huecos entre ellos. Durante el día los rayos del sol entran en este cuarto formando haces de luz que delatan el polvo que hay en el ambiente. Uno de los retoños de Crater está en el suelo, enroscado en posición fetal en la esquina sudeste. Hay que superar una tirada de **Descubrir** para identificarlo como una criatura viviente. Si los investigadores entran en la sala, el hijo reacciona atacándolos después de un par de asaltos. Su descripción es la misma que la de los congéneres descritos antes.

Celda: la puerta occidental de esta habitación está cerrada con un gran candado y un cerrojo. Las ventanas están bloqueadas con unos robustos barrotes de hierro. Hay varios juegos de grilletes fijados a la pared: atraviesan la escayola y están fijadas a los pilares de las paredes. El cerrojo de la puerta puede abrirse usando **Mecánica** o **Cerrajería**. Si los investigadores deciden forzar la puerta, ésta tiene FUE 18. Los grilletes de hierro que hay dentro de la estancia tienen FUE 28, pero es fácil abrirlos con **Mecánica con +15%** o con **Cerrajería con +30%**. Si Crater secuestró a algún investigador, se encuentra en esta sala. Por cada hora que pasa al cuidado de Crater y sus criaturas, el prisionero debe restarse 1 punto de INT hasta que llega a INT 2, momento en que el investigador empieza a perder POD. Una vez que llega a POD 2, queda reducido a una cáscara fría y sin raciocinio; da igual cuántos cuidados médicos o psiquiátricos se le apliquen: es imposible devolverle su humanidad. Al examinar a los prisioneros, en sus cuerpos se detectan numerosas áreas perforadas por miles de agujeritos que no sangran. Las zonas perforadas están totalmente entumecidas y no pueden usarse; permanecen así hasta 1D6 meses después del rescate.

Antes de llegar al punto de no retorno (POD llega a 0, CON llega a 0, etc.), los puntos que un investigador haya perdido se pueden recuperar a un ritmo de 1D3 puntos por cada mes de convalecencia total en una institución médica. Las características afectadas pueden aumentarse hasta llegar a sus valores originales.

La primera planta

Almacén: lo que más abunda en esta sala son cajas rotas y vacías. La escalerilla que lleva al desván está empotrada entre dos pilastras cerca del fondo de la habitación. Si se busca con detenimiento o se supera una tirada de **Descubrir**, la escalerilla aparece.

Si los investigadores dedican algo de tiempo a rebuscar entre las cajas vacías, en una de ellas puede verse una etiqueta de envío en la que figura que el destinatario original era la Universidad Miskatonic. También figura que la caja se envió desde Francia (ésta es la caja donde viajaba la piedra oscura).

Habitación vacía: parece que antaño fue una habitación para invitados, pero ahora carece prácticamente de todo mobiliario. Si Crater ha invitado a la cosa que pende en el vacío a su casa, los investigadores la encuentran aquí de la misma manera que se explicó en la casa de los Garsetti.

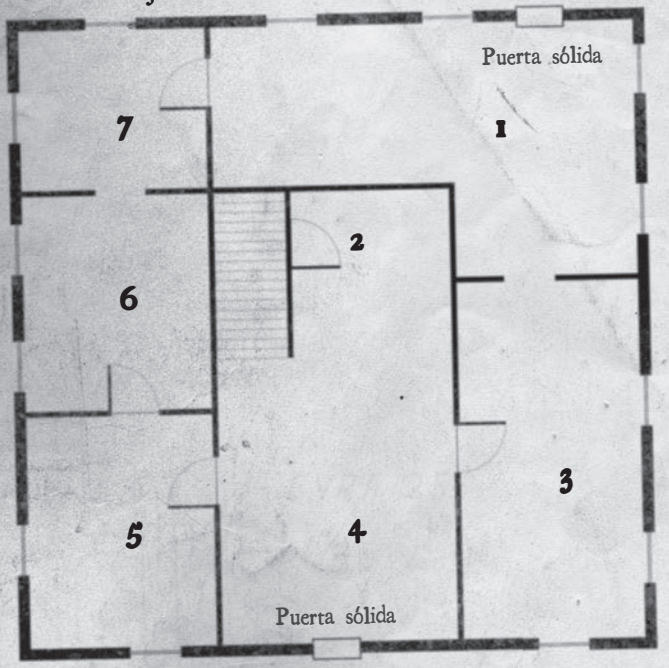
Habitación de la "esposa" de Crater: en este dormitorio, bien amueblado pero lúgubre, es donde Crater ha alojado a las mujeres que ha estado trayendo a su casa; jovencitas saludables secuestradas y utilizadas por el enloquecido gánster para sus terribles propósitos. Su actual compañera está tendida en la cama, atada y amordazada. Le han amputado los pies y las manos para evitar que escape; los muñones están cuidadosamente cauterizados. Tirada de **Cordura** (pérdida de 1/1D2 puntos de Cordura). Los investigadores se percatan de que la mujer parece estar embarazada.



Millie

La mansión de Crater

Planta baja



Planta baja

1. Cocina
2. Armario
3. Comedor
4. Recibidor
5. Habitación vacía
6. Celda
7. Despensa



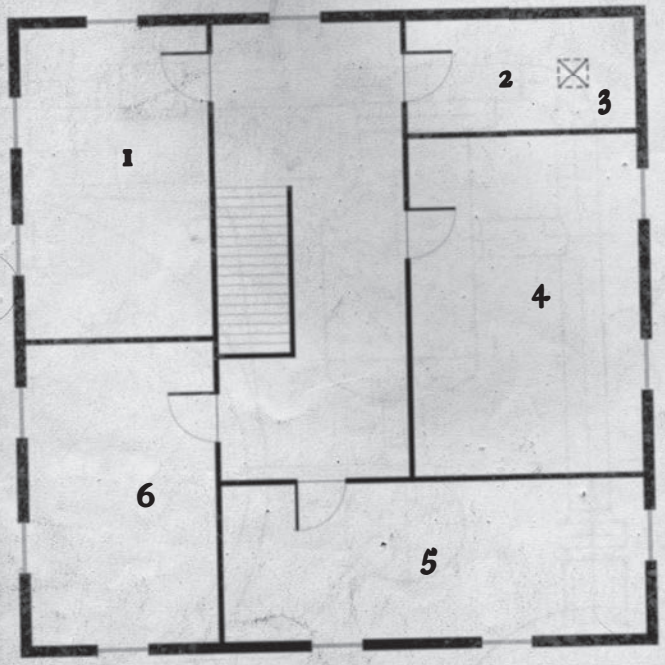
Primera planta

1. "Esposa" de Crater
2. Almacén
3. Escalerilla hacia el desván
4. Dormitorio principal
5. Habitación de los niños
6. Habitación vacía

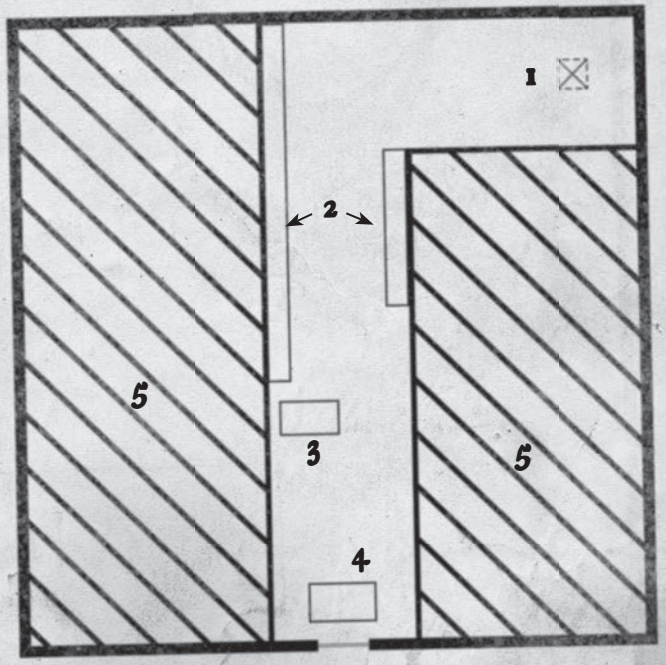
Desván

1. Escalerilla hacia el almacén
2. Estanterías
3. Escritorio
4. Altar
5. Vigas descubiertas

Primera planta



Desván



Se trata de Millie, la amiga de Bobbie; quizá les han pedido que encuentren a esta chica. Se ha vuelto completamente loca. Si la desatan y le quitan la mordaza se dedica a gritar, babear y gemir incesantemente. No se puede obtener información de ella.

Crater ha dejado embarazada a esta desdichada joven, que está a punto de dar a luz una camada. De hecho, la excitación de ser rescatada por los investigadores desata los dolores de parto. De pronto la mujer empieza a estremecerse y asfixiarse; cae al suelo retorciéndose de dolor. Mientras los investigadores observan, su vientre empieza a tensarse y temblar. Con un grito, pare una docena o más de crías del gánster; pequeños insectos como las otras crías de Crater que se abren paso a sangrientas dentelladas para salir del útero y que a continuación se escabullen entre las grietas y ranuras del suelo. Presenciar esta escena supone una pérdida de Cordura de 1/1D8 puntos.

La habitación de los niños: la puerta de esta habitación es más consistente que las demás que hay en esta planta y está cerrada con un candado grande. La puerta tiene FUE 18. Aquí es donde Crater intenta mantener con vida y criar algunos de los remedos deformes nacidos de sus desafortunadas esposas. Si los investigadores fuerzan la puerta, seis escurridizas formas del tamaño de un perro se retiran hacia los rincones oscuros. Si los investigadores entran en la habitación les atacan; siguen al grupo hasta el vestíbulo, incluso hasta la planta baja y a los alrededores de la casa hasta que los matan.

Son las formas inmaduras de los monstruosos hijos adultos de Crater, con quienes quizá los investigadores ya se han topado. Su aspecto general es el de niños, pero al examinarlos más de cerca se aprecia que sus cuerpos son blancos como la leche y que en el pecho y la espalda tienen zonas quitinosas que brillan. Sus rostros son conchas quitinosas con crestas y bultos que recuerdan a rasgos humanos. Por cada 5 puntos de FUE, la criatura tiene un apéndice adicional similar a un látigo acabado en una garra ósea que proporciona un ataque adicional a la criatura (ten en cuenta que los ataques múltiples eran distintos en las descripciones de las criaturas que vimos anteriormente).

En una de las paredes hay una ventana de observación de cristal grueso. A través de ésta los investigadores pueden ver una butaca de madera y, tras ella, el dormitorio principal.

Dormitorio principal: es un dormitorio normal, excepto por la gruesa ventana de observación en el extremo occidental de la habitación.

El desván

Estanterías: hay muchos libros en ellas; la mayoría son libros de cuentas de los negocios ilegales de Crater. De ellos puede obtenerse una lista de clientes de Crater que a la policía le encantaría tener. También hay muchos libros de ocultismo; la mayoría de ellos sólo contienen desvaríos teóricos, pero hay unos pocos tomos dignos de mención.

El primero de ellos es *Musings of the White Witch* (*Divagaciones de la bruja blanca*), de Olga Hatcher. *+6 a Ciencias ocultas, 2 semanas*. Otro de los libros se titula *New World Rituals* (*Rituales del nuevo mundo*). *+2 a Ciencias ocultas, 1 noche*.

En esta estantería también se encuentra el *Nameless Cults* (*Cultos inconfesables*); se trata de la edición en inglés de Golden Goblin Press. Remendado con engrudo

CINCO HIJOS INMADUROS DE CRATER

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	APA	PV	B.D.
1	12	15	6	5	10	14	5	11	1D4 × 2
2	10	8	8	6	17	11	4	8	1D4 × 3
3	15	15	7	6	17	15	3	12	1D4 × 2
4	11	10	6	4	16	10	1	8	1D4 × 2
5	15	13	5	7	16	6	3	9	1D4 × 3

- Movimiento: Todos 4 excepto el nº5 que tiene 5.
- Ataques: apéndice similar a un látigo acabado en una garra ósea 50%, daño bd.
- Armadura: pequeñas zonas recubiertas de quitina que desvían 4 puntos de daño. El nº4 y el nº5 desvían 5 puntos de daño.
- Pérdida de Cordura: ver a los hijos inmaduros de Crater cuesta 1/1D8 puntos de Cordura.

y tiras de escayola, esta copia decrépita tiene muchas páginas sueltas y puede que otras tantas hayan desaparecido. *Pérdida de Cordura 1/1D4, +3 a Mitos de Cthulhu, 8 semanas para estudiar y comprender lo poco que parece estar completo*. Hechizos: ninguno.

El escritorio: Crater lleva a cabo la mayor parte de sus estudios en este escritorio. Aquí es donde los investigadores encuentran las notas de traducción del *Reino de las sombras* (consulta **La mansión de la locura: ayuda n.º 5 para los jugadores**). En este escritorio también está el inventario de artículos que se hallaban en la caja destinada a la Universidad Miskatonic. En ella aparece la piedra negra y el *Libro de Eibon*, así como otros tomos y objetos de menor interés que pueden encontrarse si se registra la mansión de Crater. El hallazgo más macabro es un libro de registros de los experimentos de crianza que Crater ha estado llevando a cabo en la planta de abajo durante las últimas semanas. Aquí están registrados los periodos medios de gestación (dos días), la tasa de fertilidad (más del 90%), la tasa de crecimiento (alcanzan el tamaño adulto en 8-10 días) y la esperanza de vida media para uno de sus sacrílegos descendientes (menos de dos semanas). En el libro de registros también hay diagramas e informes de disecciones que ha llevado cabo tanto de sus hijos como de las desafortunadas esposas. *Pérdida de Cordura 1D6, +5 a Mitos de Cthulhu, 2 semanas*.

Si Crater está en casa, la piedra oscura está en uno de los cajones del escritorio.

Altar: la única ventana del desván mira al mar; ante ella se encuentra un rudimentario altar de piedra, un intento imperfecto de Crater de reconstruir algo que se describe en uno de los libros. Las manchas de sangre lo oscurecen. Si Andrea Pentargon ha sido asesinada, la cabeza desaparecida de la mujer se encuentra sobre el altar, clavada en una pica de hierro; está en descomposición, infestada de gusanos. Tirada de **Cordura** (1/1D4). Amontonados a los pies del altar hay vísceras resecas, huesos de distintas proporciones, tiras de carne y varias partes corporales amputadas. Son los restos de las esposas de Crater, sacrificadas por el enloquecido hampón en intentos vanos de devolver la normalidad a su cuerpo.

Estrategias para Crater: el gánster no dejará que los intrusos se vayan sin recibir su castigo. Cuando descubre a los investigadores en su casa, hay un 50% de probabilidades de que Crater ataque inmediatamente, usando en primer lugar hechizos hasta agotar sus puntos de magia y luego arremetiendo con sus garras. Si el guardián lo prefiere, Crater deja que los investigadores escapen para a continuación enviar tantos hijos adultos como sea necesario para atacarlos en sus casas.

Consecuencias y recompensas

Si los investigadores rescatan a Andrew Keetling, cada uno gana 2D6 puntos de Cordura; si además matan a Josephine o evitan de alguna manera que lleve a cabo el ritual de Asunción de la noche, cada uno gana 2D4 puntos de Cordura.

Quizá los investigadores intentan capturar a Josephine con la intención de sanar su locura. Es completamente incurable y padece continuamente sueños que le envía la cosa que pende en el vacío. Por intentarlo, cada investigador gana 1D3 puntos de Cordura si la capturan con vida.

Si eliminan a Zeke Crater, cada uno de los investigadores gana 1D10 puntos de Cordura.

Si reúnen y hacen llegar a la Universidad Miskatonic los objetos que pertenecen a esta institución, los investigadores no reciben una gratificación económica, sino que aquellos objetos de entre los rescatados que se expongan en el museo de la universidad irán acompañados de unas pequeñas placas en las que figuran los nombres de todos los investigadores. Todos reciben 1 punto de Crédito.

Si los investigadores rescatan a Keetling, es probable (80% de probabilidades) que les recompense generosamente por sus esfuerzos con 1.000 dólares para cada uno. Si los investigadores siguen al tanto de lo que se publica sobre Keetling, unas seis semanas después del rescate aparece publicada en el *Boston Globe* la noticia de su compromiso con Madelaine DuMort.



La vieja casa maldita

Los investigadores son contratados para recuperar las famosas perlas Hazard. ¿Fueron robadas realmente o hay más verdades siniestras por descubrir?

Los objetos de gran valor están a menudo malditos. En este escenario los investigadores son contratados para encontrar uno de esos objetos: las famosas perlas Hazard. Tienen un valor incalculable, son famosas en toda Nueva Inglaterra y sobre ellas pesa un legado siniestro y terrible.

La familia Hazard, de Connecticut, hizo fortuna con la pesca, la caza de ballenas y mediante inteligentes inversiones en flotas mercantes. Las perlas llegaron hace unos 200 años a la familia. Aunque desde entonces su riqueza ha menguado, ellos no han hecho más que crecer y han llevado una vida cada vez más recluida y reservada. La maldición de los Hazard proviene nada menos que de un primigenio: Tsathoggua.

"La vieja casa maldita" es ideal para introducir a nuevos investigadores en los Mitos de Cthulhu, aunque resulta más adecuada para jugadores que tengan experiencia previa en el juego. La aventura probablemente necesite de tres sesiones de juego.

El escenario empieza con una sencilla investigación, sólo entorpecida por la rareza de la propia familia. Cuando los investigadores llevan a cabo sus pesquisas iniciales el ambiente de la partida debería empezar a reflejar la rareza creciente de la situación. A medida que descubren más sobre la familia los personajes deberían sentir el advenimiento de la fatalidad, un sentimiento que se acentuará cuando se vean forzados a enfrentarse contra el desquiciado Wilfred, el cabeza de familia, por el que no pasan los años. Los encuentros deberían describirse con toques casi surrealistas, pues la terrorífica influencia de Tsathoggua acaba afectando al mundo de los investigadores. Hacia el final de la aventura el tono debería ser oscuro y letal.

Muchas han sido las fuentes de inspiración de "La vieja y maldita casa". Hay relaciones obvias con *The Old Dark House**, la película de 1932 basada en la historia *Benighted*, escrita por J. B. Priestley a finales de los años 20. Esperamos también que los relatos del propio H. P. Lovecraft queden reflejados de alguna manera en esta aventura, especialmente *The Mound*, una historia que escribió (o, para ser más concisos, reescribió) junto con Zealia Bishop.

* ***N. del t.:*** *en España se tituló El caserón de las sombras.*

Dicho relato ha sido una especie de cimiento y es muy recomendable que los guardianes lo lean*. Este escenario se ha escrito para reflejar el tono y la atmósfera de las novelas de detectives de la época, presentando un misterio no muy distinto de los de aquel momento.

La ciudad de Mystic que aparece en la aventura está inspirada de manera muy vaga en la población real homónima sita en Connecticut. Quienes la visiten descubrirán que el material que aquí aparece es completamente ficticio. No hemos intentado adaptar nuestra interpretación de la ciudad para que encaje con el mundo real porque, después de todo, esto es sólo una historia.

FORMATO DEL ESCENARIO

La información de la aventura está dividida en tres partes.

Primera parte: el pasado presenta a los personajes y describe el punto de partida de la situación; también se explica cómo está pensado el escenario y cómo debería jugarse.

Segunda parte: el futuro recoge el grueso de la información sobre la familia Hazard y su casa. En este apartado se detalla la historia de la familia, se describe a sus miembros y la casa, así como también las fuentes de información que los investigadores pueden descubrir sobre ellos mientras llevan a cabo sus averiguaciones.

Tercera parte: la historia presenta un orden probable de los acontecimientos, especifica qué debe ocurrir y en qué orden y proporciona información que no encaja en otros apartados. Más que un plan que el guardián debe seguir, es una guía general del escenario.

* ***N. del t.:*** *por desgracia, no parece haber sido publicado en español.*

Primera parte: el pasado

En esta parte se presenta a la familia Hazard y los detalles sobre su situación, así como la casa en la que viven. El argumento de la aventura se desarrolla en la pág. 202 y siguientes.

Una mansión en Mystic

Sobre los riscos bajos a las afueras de Mystic, Connecticut, se alza una vieja mansión. Construida por una familia de colonos franceses, la casa ha evolucionado desde finales del siglo XVII. En los años 20 los Hazard, descendientes de esa misma familia francesa, viven allí.

La ciudad de Mystic ha vivido momentos de esplendor y decadencia en paralelo con la evolución de la región: desde los primeros días de los pescadores, pasando por los años prósperos del comercio, hasta su actual estado cercano al abandono. La casa de los Hazard ha crecido con la ciudad: inicialmente era una casucha de una habitación donde vivía una pareja. Con el paso de los años se ha ampliado y ahora es el hogar de los supervivientes, desilusionados y trastornados, de lo que antaño fue una orgullosa familia.

Los cansados muros de la mansión Hazard son los testigos mudos de una familia perseguida por la mala suerte y cosas peores. Desde 1760 este linaje ha sufrido la influencia de la más terrible maldición.

Wilfred y la maldición

Hace 200 años Wilfred Hazard se unió a una malograda expedición que buscaba la legendaria ciudad de Quivira (ver pág. 243). La expedición logró hallar la antigua población subterránea, pero no estaba preparada para lo que encontró allí y en las vastas cavernas de N'Kai (ver pág. 207) que había bajo ella. Wilfred, el único superviviente, regresó a Mystic en 1759.

Aunque Wilfred se libró de los horrores que acabaron con sus compañeros, no regresó indemne de los misterios de Quivira. Mientras recorría frenéticamente las terribles cavernas de N'Kai bajo la ciudad, Wilfred se topó con un extraño collar de perlas. Más tarde comprendió que había encontrado un objeto ligado a la esencia de Tsathoggua, una criatura horrible y poderosa adorada por cosas sin forma que acecharon a la expedición por el mundo subterráneo. Las cuentas protegieron a Wilfred mientras quienes le acompañaban eran partidos en dos. Tsathoggua era incapaz de hacerle daño. Tal fue la frustración de la criatura que maldijo a Wilfred, infectándole con una parte viviente de su blasfemo ser.

Wilfred aún lleva dentro de sí un pedazo de la terrible entidad. Durante los siglos que han pasado desde su infección, el cuerpo de Wilfred ha degenerado hasta convertirse en la parodia de algo parecido a un sapo. Su cuerpo ha sido corrompido, pero su mente también. Desde que regresó a su mansión en Mystic los familiares de Wilfred han cuidado de él, manteniéndole encerrado y a salvo de miradas curiosas.

Pero la maldición de Wilfred ha afectado también a toda la familia. Durante generaciones han formado parte de abyectas actividades bajo el auspicio de la maldad enfermiza de Tsathoggua; el clan sobrevive gracias a la fuerza de su propia depravación, una espantosa bestia que sobrevive por siempre devorándose a sí misma.

Las perlas

Se dice que las perlas Hazard llegaron a Mystic a bordo de un balandro mercante en 1759. Han permanecido en el seno de la familia desde ese momento, a pesar de los rumores que dicen que ellas han sido las responsables de la mala suerte que ha marcado el destino de la familia.

Las perlas Hazard, enristradas en un collar de las mejores y más regulares perlas negras del mundo, son muy conocidas.

CRONOLOGÍA Y DESARROLLO DE LOS HECHOS

1348: la peste negra se extiende en París matando a muchas personas, incluyendo a varios familiares del señor de Hazard. Girard, un sobrino lejano, es el único miembro de la familia que sobrevive a la plaga y hereda el título. Hay disputas por la herencia (hay quien asegura que hubo brujería de por medio).

1393: el *bal des ardents* (baile de los ardientes): se dice que una de las damas de la reina propone un baile salvaje para honrar la memoria de su abuelo, de quien se rumoreaba que recurrió a la ayuda de los demonios para maldecir a su familia con una plaga procurando así quedarse con el título del linaje. En un principio al baile se le llama "la danza de los salvajes", pero los vestidos de los bailarines, que están empapados en brea, se prenden fuego y mueren todos ellos menos dos; de ahí el nombre del infausto baile. La dama se llama Celestine de Hazard.

1432: Isabeau de Hazard es acusada de tratar con demonios y de jurar lealtad al Diablo. Arde en la hoguera.

1575: Simon de Hazard, el más joven de los hijos del señor, es acusado de licantropía. Le acusan de romper el cuello a una jovencita para devorar su carne. También se le acusa de haber excavado tumbas recientes para acceder a los cadáveres. Simon asegura que un demonio se apareció ante él y le ordenó que hiciera esas cosas. La familia Hazard logra que Simon escape del patíbulo: le envían a vivir de por vida a un castillo solitario.

1656: nuevos brotes de la peste que asestan el golpe de gracia a la familia Hazard. El único hijo superviviente, Jean de Hazard, un bastardo que no puede heredar legalmente, huye a las Américas para escapar del acoso. Se asienta en las colonias francesas y tiene dos hijos.

1692: en Mystic, Connecticut, la jovencita de 19 años Mary Gallows se libra de ser ahorcada por brujería. Sus padres, que temen por lo que pueda ocurrirle a la chica si se queda, se van con ella. Contrae matrimonio con Jean Hazard, un francocanadiense que, cuando regresan a Mystic varios años después, se gana la vida como pescador. Jean Hazard asegura ser el hijo de Jean de Hazard, que huyó de Francia en 1656. Sigue simpatizando con la causa francesa y aún tiene parientes en el territorio americano de influencia gala. Las familias Gallows y Hazard se casan muchas veces entre ellos en los siglos siguientes. La pesca pasa a ser caza de ballenas y de ahí saltan a las inversiones en flotas mercantes. La familia Hazard prospera. Jean y Mary convierten la casita de una habitación en una vivienda de dos plantas. La casa Hazard empieza a crecer. Ephraim, único varón con nueve hermanas, es sucedido por Simon, que a su vez es sucedido por sus hijos, Enguerrand y Nathanial.

1750: Mystic prospera. El apellido Hazard es sinónimo de múltiples y sólidas inversiones. En la familia nacen muchos niños robustos. El gran éxito de los balandros que viajan a las Indias Orientales permite a la familia ampliar su casa. Las quejas por la actividad *poltergeist* en los alrededores del edificio suscitan gran alboroto. La desaparición de un trabajador alimentan las sospechas de que la casa está encantada. La familia rechaza esas afirmaciones. El patriarca, Ellery Hazard, es conocido por la media docena de trampas que compra y coloca ocultas en los alrededores de la vivienda para ahuyentar los supuestos *poltergeist*.

1754-1763: Guerra Franco-India. El comercio con las Indias Orientales continúa pese a la amenaza de los barcos corsarios franceses, que capturan varios buques de Mystic. La fortuna Hazard sigue creciendo en un ambiente de conflicto. Las familias de la ciudad que llevan a cabo una política agresiva de búsqueda de beneficios, entre ellos los Hazard, proporcionan suministros de guerra tanto a los británicos como a los franceses. Las familias de Mystic que se dedican al comercio se unen a la Guerra de Independencia tras las confiscaciones indiscriminadas que llevan a cabo las tropas británicas. La casa de los Hazard está encabezada en este periodo por Elijah Hazard.

1759: Wilfred Hazard logra regresar a Mystic. Es el único superviviente de una expedición francesa cuyo objetivo era encontrar la legendaria ciudad de Quivira. Su salud empeora desde el momento en que llega. Los indios que le acompañan suscitan muchos comentarios entre la población local, pues los consideran salvajes y autoritarios. Se sospecha de que tienen intenciones homicidas y no tardan en marcharse.

1760: Saphronia Hazard, la señora de la casa, luce un increíble collar de perfectas perlas negras. Cuando le pregunta sobre ellas asegura que han llegado de Oriente a bordo de uno de los muchos barcos mercantes de la familia.

1765: tiene lugar una espectacular riña entre las familias Hazard y Gallows. Se rompen todas las relaciones entre ellos. Ninguna de las dos familias difunde los motivos de la pelea, aunque se rumorea que un importante negocio comercial salió mal. Mucha gente dice que las perlas negras han provocado esta mala suerte.

1778-83: Elijah Hazard es sucedido por el único de sus hijos que le sobrevive, Prime, que a su vez es sucedido por su hijo Girard; Su único hijo, Ezekiel, le sucede. La familia sigue prosperando pese a los efectos de las malignas perlas de Wilfred.

1812: las nuevas hostilidades entre británicos y franceses hacen que la navegación sea cara y poco segura, lo que provoca un empeoramiento de la situación económica de la familia.

1827: la ampliación de la casa finaliza durante los primeros meses del año. Surgen nuevos rumores sobre la actividad *poltergeist* que tiene lugar en el edificio. Varios trabajadores aseguran haber visto fantasmas indios en los alrededores del mismo. Un obrero muere accidentalmente al caerse desde el tejado de la vivienda. El primo Wilfred escapa entre la confusión y agitación de las obras. Con el paso de los años ha ido perdiendo poco a poco su humanidad y está deseando verse libre para acechar y devorar a inocentes, regurgitando los restos a modo de excreciones (egagrópilas). La oleada de desapariciones llama la atención y genera gran alarma, aunque nadie la vincula con la familia Hazard. Se encuentra una egagrópila, pero se toma por el cuerpo momificado de un niño indio. El hallazgo provoca un gran revuelo, pero no tarda en olvidarse cuando cesan las desapariciones. Una parada de monstruos ambulante adquiere el extraño objeto. Los Hazard logran acorralar al primo Wilfred y lo devuelven a su desván, en esta ocasión encadenado; solo lo sueltan para que asista a las ceremonias que se han convertido en una tradición familiar.

Década de 1830: la suerte de la familia toca fondo. Sus operaciones comerciales no les reportan los enormes beneficios de antaño. Las perlas Hazard siguen brillando en torno a los cuellos de sus mujeres, pero éstas son tímidas, solteras y hurañas. Ya no hay matrimonios con otras familias de comerciantes y la "mala suerte" de los Hazard se hace legendaria. Empiezan a circular los rumores de incesto como explicación a la continuidad de la estirpe, que continúa pese a que las demás familias de comerciantes los evitan.

1860: la riqueza de los Hazard está en declive. Mientras que otros abandonan Mystic en busca de nuevos negocios, la familia Hazard se queda. Son incapaces de rehacer su fortuna con nuevas iniciativas y el declive de la familia continúa durante los siguientes 75 años. Están atrapados, ligados a la casa y a los ritos blasfemos del primo Wilfred.

1893: cae un rayo sobre la casa de los Hazard, provocando un pequeño incendio y el bullir de los cotilleos. Hacen falta grandes reparaciones para arreglar los daños que ha sufrido la planta superior de la vivienda. El primo Wilfred escapa por segunda vez, provocando otro jaleo. Una vez más, su familia lo atrapa y lo encierra en el desván. No volverá a escaparse durante los próximos 31 años; durante ese tiempo el único rastro de humanidad que queda en él es el deseo de morir para acabar con su miserable vida. Vuelven a encontrarse egagrópilas. No se publica ninguna vinculación con la anterior oleada de desapariciones, aunque los rumores campan a sus anchas. En esta ocasión es la Sociedad Histórica de Mystic quien se encarga de recuperar esta nueva egagrópila.

Años 20: el Ladrón Maldito intenta robar las perlas. El primo Wilfred se prepara para escapar una tercera y última vez.

Aunque su curioso brillo ha cautivado a más de un adinerado coleccionista nunca se ha aceptado ninguna oferta por ellas. Pese a que otras muchas pertenencias de la familia han sido vendidas a lo largo de sus 300 años de historia para compensar los efectos de negocios fallidos y malas inversiones, siempre han conservado las perlas: parte de la familia, al igual que Wilfred, se dio cuenta de la importancia del collar antes de que sus mentes quedaran totalmente desquiciadas y las legaron a sus descendientes con la esperanza de que éstos protegieran sus queridas perlas del repugnante castigo del dios. A cambio las perlas les han afectado, corrompiendo progresivamente sus cuerpos y sus almas.

El Ladrón Maldito

Dicen las leyendas que los objetos de gran valor conllevan el pago de un alto precio. Es común la creencia de que están malditos, atribuyéndose a dichas maldiciones la desgracia que cae sobre sus propietarios. Es de esas leyendas de donde el Ladrón Maldito recibe su nombre: su reputación le viene de haber robado algunas de las joyas más valiosas, y supuestamente malditas, de los Estados Unidos.

Durante 18 meses el ladrón ha dejado boquiabierta a la policía de todo el país al sustraer algunos de los objetos más valiosos y conocidos de la historia. Este amigo de lo ajeno, haciendo gala de una asombrosa precisión, ha logrado acceder a la más valiosa joyería del mundo. Es muy habilidoso saltándose los sistemas de seguridad y ha sido capaz de hacerse con piedras valiosas y el dinero que se guardaba con ellas.

Ninguna de las joyas que ha robado han vuelto a aparecer: no se han puesto a la venta en el mercado negro; los coleccionistas sin escrúpulos que estarían dispuestos a remover cielo y tierra para hacerse con ellas tampoco han recibido ofertas de venta. Las joyas fueron robadas con el mismo cuidado con que se mantienen ocultas.

Por desgracia, las maldiciones acabaron atrapando al ladrón. Cuando estaba robando las perlas Hazard se encontró con Wilfred. Precisamente es el robo y la muerte del ladrón lo que los personajes investigan en esta aventura. Sus averiguaciones les llevarán sin duda hasta horrores más serios.

INVESTIGANDO A ELIJAH JAMES RYAN

La cara pública del Ladrón Maldito, Elijah James Ryan, es la de un contable que trabaja en una oficina ubicada en un edificio de arenisca en Newport, Rhode Island. Conseguir la dirección de su casa es una tarea sencilla para los investigadores.

Últimamente no ha estado por allí. Su correspondencia se acumula en el buzón de la puerta y está empezando a rebosar; parte de ella está caída en el suelo. Su habitación está ordenada y no hay nada destacable en él salvo dos cosas: su licencia de contable, está enmarcada y colgada en la pared, está torcida (una tirada de **Psicología** indica que esto es algo insólito en un auténtico contable); además los investigadores encuentran recortes de prensa de todos los golpes del Ladrón Maldito. También hay un plano razonablemente detallado de la planta baja de la casa de los Hazard, en el que tanto la ventana de entrada del ladrón como la ubicación de la caja fuerte están cuidadosamente marcadas con sendos círculos. El plano presenta un sello que lo identifica como propiedad de Rimant & Knowles.

Los investigadores de recursos son capaces de seguir el rastro del plano de la mansión de los Hazard; les lleva hasta un ex-empleado descontento de la compañía de seguros. Las consecuencias de dicha investigación quedan en manos del guardián.

Segunda parte: el futuro

El caso

Aunque no pretendemos que todos los grupos de juego completen el escenario de la misma manera, sí es posible plantear una línea aproximada de desarrollo de los acontecimientos similar a la historia que probablemente vivirán. Este esquema no tiene por qué dictar el desarrollo de los hechos, sino más bien mostrar la trama que se plantea en un principio.

Rimant & Knowles, una compañía de seguros sita en Hartford que cubre a los Hazard, queda consternada cuando descubre que han robado las mismísimas perlas Hazard. Su primera reacción es asegurarse de que realmente las perlas han sido robadas; es bien sabido que la familia Hazard viene sufriendo un paulatino empeoramiento de su situación financiera, por lo que cobrar el seguro de las perlas sería una manera de aliviar ese problema. Eso por ello que Rimant & Knowles contratan a los investigadores para indagar sobre la desaparición de las joyas, con la intención de que o bien constaten que éstas han sido robadas o bien las recuperen.

En definitiva, los investigadores destaparán secretos familiares que llevan siglos ocultos. Ya sea para defenderse o por otros motivos, los investigadores se verán forzados a matar al viejo Wilfred y por último deberán afrontar los efectos residuales de la maldición que ha atenazado a la familia Hazard durante generaciones. Su éxito final dependerá en gran parte de su valentía y de sus habilidades de investigación.

La casa

La familia Hazard ha sufrido durante generaciones los efectos de la terrible maldición de Wilfred. El clan se ha hecho cargo totalmente de la demencia del patriarca como si fuera propia. Celebra ritos depravados en los que sacrifican a sus vástagos deformes para mantener con vida al viejo e inmortal Wilfred. Los pocos niños que nacen sanos y sin malformaciones pasan a formar parte de la sólida unidad familiar y se les cuenta la verdad de su legado la noche en que cumplen 21 años. Les entregan un extenso documento que escribió el propio Wilfred antes de perder la cabeza por completo; en él explica lo que le ocurrió. Algunos no son capaces de aceptar lo que allí se cuenta y también son sacrificados; los demás son plenamente aceptados en el seno de la familia Hazard.

Aunque en su día fueron una familia orgullosa y próspera, la maldición y su obsesión por Wilfred han hecho que los Hazard se hayan ido degenerando. Siguen viviendo en una gran mansión con vistas al mar, pero se van consumiendo poco a poco; las posesiones familiares se han ido vendiendo una por una para conseguir sustento y la casa cada vez está más desvencijada.

Hace pocos días robaron las perlas Hazard y, con ellas, el documento que describe la maldición. Los dos miembros más jóvenes del clan son mellizos y cumplirán 21 años a finales de esta semana. La familia está desesperada por recuperar las perlas y el documento. El destino quiso que su compañía aseguradora, Rimant & Knowles, haya contratado a

los investigadores para establecer la validez de la reclamación que los Hazard han presentado por las perlas.

Aunque un ladrón robó las joyas y el documento, fue sorprendido por varios de los niños deformes de la familia, que le quitaron las perlas; mientras intentaba recuperarlas, el ladrón tuvo un encuentro fatal con Wilfred Hazard.

Ahora Wilfred tiene consigo el documento. No es capaz de pensar con claridad, pero está dispuesto a aprovecharse cuanto pueda de su recuperada libertad. En algún rincón de su mente busca la manera de acabar definitivamente con una vida de agonía, pero necesita encontrar la manera de librar a su familia de la maldición.

Aunque aún no los conoce, los investigadores le ayudarán a alcanzar su objetivo y, como resultado, se encontrarán cara a cara con el mismo horror que destruyó a la familia Hazard.

El contenido de la casa

La casa de los Hazard ha evolucionado a lo largo de los siglos; empezó como una casucha de una habitación y creció gradualmente hasta alcanzar su tamaño actual: una mansión de 28 habitaciones. La distribución es extraña para quienes no están acostumbrados a ella. Muchas partes de la casa no resultan accesibles desde zonas adyacentes. En algunos casos es necesario volver a la planta baja para ir de una habitación a otra.

Es importante tener en cuenta la ubicación de los dormitorios; la habitación de Wilfred está en el desván, en la esquina norte de la casa. Los miembros más mayores de la familia duermen justo debajo de él; Prime puede a la vez estar pendiente de la dulce Saphronia y cuidar de que Wilfred no escapa. Ellery e Isabeau tienen sus cuartos en una parte de la casa a la que no es fácil llegar desde la habitación de Wilfred, pues no son plenamente conscientes de su naturaleza. La habitación de Lucy está cerca de la de los mellizos, de manera que puede estar al tanto de ellos. Caleb duerme en el desván, en la esquina opuesta a Wilfred; prefiere tener un espacio propio al que retirarse. El dormitorio de Guillaume está en el sótano, donde se siente más cómodo, pues está apartado del mundo y puede estudiar sin que le molesten.

En la casa hay muchas cosas que no aparecen reflejadas aquí. Abunda el mobiliario habitual en la Nueva Inglaterra de los años 20, al igual que las labores de bordado enmarcadas y colgadas de las paredes en las que pueden leerse lemas puritanos sobre el trabajo como "*Una hora de holgazanería es peor que una hora de embriaguez*". Dentro de las vitrinas hay preciosas piezas de vajilla tan desgastada que la luz se transparenta a través de ellas. Bonitas antigüedades orientales (biombos de seda, muebles exóticos y porcelana china), productos relacionados con el negocio ballenero (pipas esculpidas en ámbar gris, tallas de marfil, barcos dentro de botellas sobre la repisa de la chimenea) y algunos adornos y objetos de manufactura francesa que datan de la llegada del primo Wilfred en la década de 1750… Todo ello son pruebas de la antigua prosperidad de la familia; todo ello es viejo.

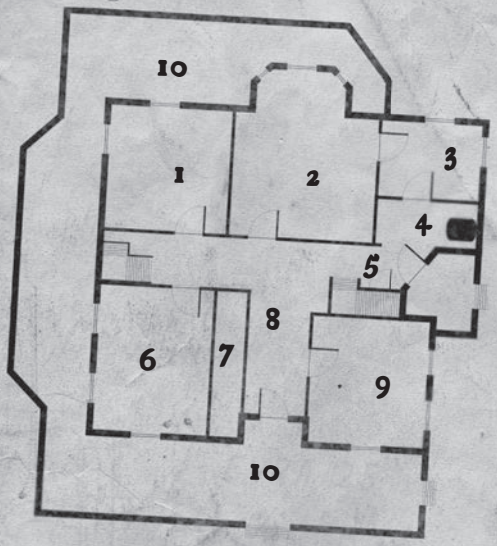
La propia casa es húmeda y oscura. Sobre el lugar se extiende una atmósfera de desesperación y pobreza elegante, apagando los colores y desgastando la casa y a sus habitantes. Aquí y allá hay sapos; se mueven lentamente por el jardín y el sótano, acechan en las habitaciones y ocupan los rincones húmedos de las plantas más bajas. A medida que avanza la aventura cada vez hay más sapos, pues salen en masa de las antiguas cuevas que hay bajo la vivienda al presentir la tragedia que se acerca.

A continuación te ofrecemos un plano de la casa. Está separado por plantas para que su uso sea más cómodo. Como guardián, eres libre de desarrollar la información aquí ofrecida. Debes tener en cuenta, sin embargo, que el edificio es sólido y que cuanto hay en él es real: a lo largo de la historia no cambia ni se ve alterado, y no deberías dar a entender a los jugadores que tales cosas ocurren. La casa ya es suficientemente confusa sin ese tipo de distracciones.

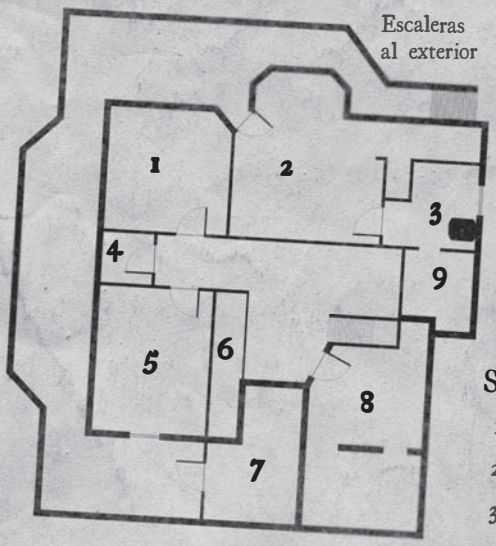
Aunque el Ladrón Maldito era un profesional habilidoso, ha dejado tras de sí unas pocas pruebas. En algunas habitaciones hay información en la que se describen las cosas que los investigadores pueden descubrir. Utiliza este material de la manera que mejor se adapte a los estilos de juego de tus jugadores, aunque te recomendamos no añadir muchas pistas más.

La mansión Hazard

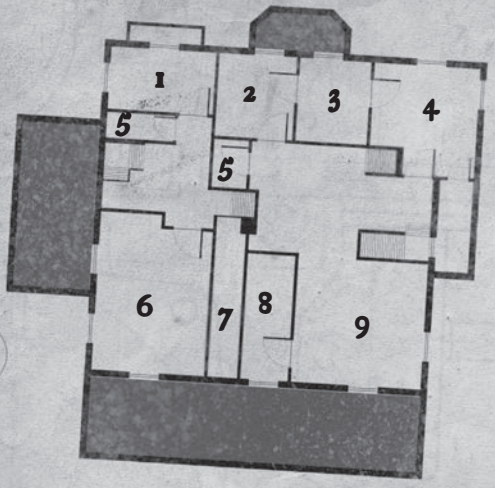
Planta baja



Sótano



Primera planta



Desván



Zonas con tejado

Primera planta

1. Habitación de Saphronia
2. Habitación de Isabeau.
3. Cuarto de estar
4. Habitación de Ellery
5. Baño
6. Habitación de Prime
7. Cuarto de los huesos
8. Habitación de Lucy
9. Salón

Planta baja

1. Biblioteca
2. Comedor
3. Despensa
4. Montaplatos
5. Escalera al sótano
6. Sala de música
7. Cuarto de los huesos
8. Vestíbulo
9. Sala de estar
10. Porche

Sótano

1. Sala de juegos
2. Cocina
3. Montaplatos
4. Baño
5. Habitación de Guillaume
6. Cuarto de los huesos
7. Almacén
8. Carbonera
9. Despensa

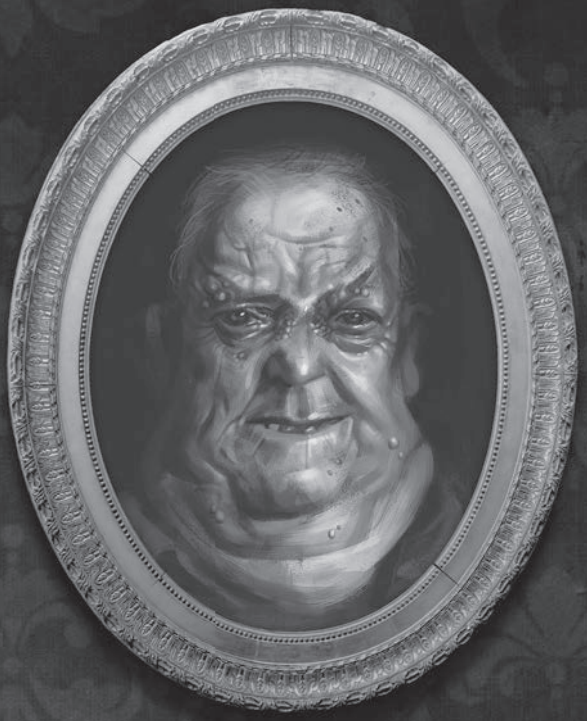
Desván

1. Museo
2. Sala de la colección
3. Habitación de Caleb
4. Habitación de Wilfred
5. Cuarto de los huesos
6. Almacén
7. Trastero

La familia Hazard

Los miembros más mayores se llaman "primos" entre sí, mientras que los más jóvenes se dirigen a ellos como "tío" o "tía". Se resisten a discutir sobre su genealogía. Los miembros de la familia no están directamente emparentados entre sí.

Si bien en ocasiones surge cierta hostilidad entre ellos, los Hazard cuidan con esmero unos de otros. Su amor se cimienta sobre el hecho de que son diferentes al resto del mundo, pero esto va más allá del simple aislacionismo: los lazos familiares de lealtad y amor son capaces de llevar a los Hazard a actuar sin importarles en absoluto su propia integridad.



Wilfred Hazard

El primo Wilfred está encadenado a su silla de ruedas en el frío y húmedo desván, donde no para de pensar en los abismos insondables de desesperación que proliferan en las negras cavernas de N'Kai.

Wilfred es ahora un algo sobrenatural similar a un sapo inmortal con un ansia anormal por la carne humana y los encuentros sexuales con sus parientes de sangre. Su presencia destroza a sus familiares, que desde hace siglos vienen cuidando de él lo mejor que pueden y procuran que no perturbe a la población local. La familia cree, y está en lo cierto,

WILFRED HAZARD, más de 200 años, mandamás de los muelles

FUE 20	CON 25	TAM 18	INT 14	POD 16
DES 17	APA 3	EDU 12	COR 0	PV 22

- Bonificación al daño: +1D6.
- Ataques: Agarrar con la lengua 65%, daño 1D6 + bd *.

  Aplastar 70%, daño 2D6 + 3 + bd **.

  Devorar 90%, daño 2D8 + 2D6 ***.

  Latigazo con la lengua 70%, daño 1D6 + 1D4 + bd.

  ** Funciona como un ataque de Presa.*

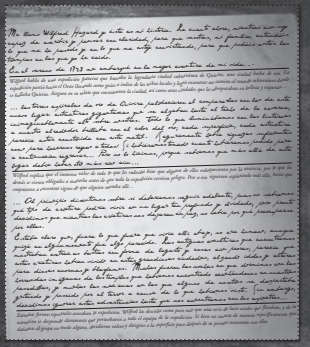
  *** Solo se puede usar tras saltar sobre el oponente.*

  **** Sólo contra oponentes inmovilizados.*
- Armadura: las armas que empalan (incluidas las armas de fuego) le hacen el daño mínimo.
- Habilidades: Ciencias ocultas 40%, Descubrir 60%, Escuchar 55%, Historia natural 30%, Mitos de Cthulhu 20%.
- Lenguas: Inglés 70%, español 25%, francés 60%, wichita 35%.
- Pérdida de Cordura: una vez Wilfred Hazard muestra su auténtica naturaleza, verle cuesta 1D2/1D6 puntos de Cordura.

que si Wilfred muere la maldición de Tsathoggua simplemente pasará a otro de ellos.

En un primer vistazo, Wilfred parece un hombre gordo de piel muy pálida. Una mohosa marca de nacimiento decolora su rostro y toda las partes del cuerpo que están a la vista. Suda mucho pese a la humedad de la habitación y su respiración es lenta, acompasada y sibilante. Sus ojos, grandes y saltones, están inyectados en sangre y las pupilas abarcan casi toda la superficie visible. La luz le hace daño. Normalmente está encadenado a la silla de ruedas que, a su vez, está fijada a la pared con anclajes fuertes y pesados.

Es difícil observar más detalles en la penumbra perpetua del desván, pero con una tirada de **Descubrir** se puede distinguir su boca, exageradamente ancha, Con esa tirada los investigadores también se percatan de que las cadenas que sujetan a Wilfred ya no son seguras. El testamento de Wilfred está oculto en la estructura de su silla de ruedas, donde lo regurgitó tras devorar al Ladrón Maldito (consulta **La vieja casa maldita: ayuda n.º 1 para los jugadores**).



La vieja casa maldita nº 1, pág. 237-239

El primo Wilfred es ladino, sarcástico y perezoso. Al principio finge estar dormido y se "despierta" lentamente para conversar con sus visitantes, abriendo una rendija larga y estrecha de uno de sus ojos. Intenta atraer hacia sí a los investigadores protestando y agitando las cadenas para demostrar que es inofensivo, y puede dar a entender que sabe lo que está ocurriendo.



Prime Hazard

A sus 83 años, Prime Hazard tiene el pelo plateado, siempre está perfectamente afeitado y luce un aspecto inmaculado, si bien su ropa es vieja y tiene muchos remiendos. Viste chaqueta y chaleco negros, lo cual le confiere cierto aire sacerdotal. Prime es un erudito puritano que no tiene otra religión que sus libros; es reflexivo, severo y desapasionado. Hace largo tiempo que su cordura se vio sacudida por la lectura del testamento de Wilfred. Su reacción ante tal trauma fue defender vigorosamente el honor familiar y proteger su secreto. Prime no miente, pero sí puede omitir la verdad cuando le conviene.

Prime toca exquisitamente la viola da gamba y a menudo es posible escucharle acompañando a Saphronia mientras ésta canta. Solo él da cuerda al reloj de ocho días*; lleva la llave en el bolsillo de su chaleco.

PRIME HAZARD, 83 años, tío erudito

FUE 6	CON 6	TAM 11	INT 15	POD 12
DES 5	APA 8	EDU 16	COR 0	PV 9

- Bonificación al daño: –1D4.
- Ataques: Presa 25%, daño especial.
- Habilidades: Arte (tocar viola bajo) 85%, Buscar libros 65%, Descubrir 30%, Escuchar 35%, Historia 70%, Mitos de Cthulhu 07%, Persuasión 50%.
- Lenguas: Inglés 80%, francés 70%.

* ***N. del t.:*** *reloj que sólo necesita que le den cuerda cada ocho días, en contraposición a los relojes de un día. Los relojes de ocho días son bastante más caros.*



Saphronia Hazard

Saphronia es una anciana adorable, orgullosa y frágil de 71 años que está en su segunda infancia. Viste siguiendo la moda de cuando era niña y es recatada y señorial. Lleva el pelo recogido en un moño en lo alto de su cabeza y cada noche, en la cocina, se lo suelta para que Caleb se lo cepille cuidadosamente 100 veces.

Canta suavemente cuando Prime toca la viola *da gamba*. Vive en su propio mundo: un mundo de hace 50 años, cuando tenía muchos pretendientes y una miríada de sobrinos y sobrinas, todos ellos deformes (excepto Ellery y la madre de Isabeau) y dados como alimento al primo Wilfred. Los investigadores escuchan cosas horribles si se molestan en escuchar sus dulces susurros.

Saphronia adora a los murciélagos de cristal que, según ella, viven en el desván. Recoge trocitos de comida de la basura y se los sube por la noche ("*No puede haber sol ni luz de ningún tipo, o se asustan y se van*", dice). El resto de la familia presta poca atención a lo que hace, más allá de darle la razón en sus divagaciones.

SAPHRONIA HAZARD, 71 años, orgullosa sobrina

FUE 5	CON 6	TAM 8	INT 12	POD 10
DES 4	APA 7	EDU 10	COR 0	PV 7

- Bonificación al daño: –1D6.
- Ataques: ninguno.
- Habilidades: Arte (cantar) 85%, Descubrir 20%, Escuchar 15%, Mitos de Cthulhu 02%, Persuasión 20%.
- Lenguas: Inglés 50%, francés 40%.

Caleb Hazard

Caleb es un hombre de 66 años descolorido, sin apenas carácter, algo arrugado, calvo y con la cara hundida. Repite todo lo que dicen sus hermanas, pero apenas se esfuerza por mantener una conversación. Se encarga de muchas de las tareas de la casa, juega a las cartas con las mujeres y ayuda en la cocina.

La única manera de animar a Caleb es hablar de su afición: coleccionar prótesis. Su rostro se ilumina cuando saca los ojos de cristal de sus cajas y habla de sus "lágrimas" y estriaciones. Los investigadores que escuchan a Caleb hablar de su pasión y aguantan cómo les muestra su colección durante horas tienen en él a un amigo para toda la vida.

Caleb sabe de la existencia del primo Wilfred y de los rituales, y puede poner sobre aviso a los amigos que parecen saber demasiado. Es consciente de que el primo Wilfred es peligroso para quienes no pertenecen a la familia o para quienes forman parte del clan pero bajan la guardia. Sin embargo, como todos sus familiares, se muestra reacio a hablar de él con los extraños.



CALEB HAZARD, 66 años, tío aburrido

FUE 10	CON 9	TAM 11	INT 9	POD 11
DES 13	APA 8	EDU 12	COR 0	PV 10

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Presa 50%, daño especial.

  Puñetazo 35%, daño 1D3.
- Habilidades: Arte (jugar a las cartas) 20%, Escuchar 30%, Conocimiento sobre prótesis 75%, Descubrir 30%, Mitos de Cthulhu 01%, Persuasión 20%.
- Lenguas: Inglés 55%, francés 45%.

Los *murciélagos de cristal*

SAPHRONIA alimenta dos o tres noches a la semana a los "murciélagos de cristal" del desván. Sus familiares piensan que simplemente está confundida y le dejan que coja suculentos trozos de comida de la basura. Los pone al sol para atraer a las moscas y al anochecer los sube al desván.

Está encantada de que los investigadores la acompañen en una de esas visitas, pero deben prometerle que estarán quietos y que no usarán luces. "*Los murciélagos sólo salen por la noche, en las noches sin luna*", explica.

Se oye un dulce canto; al principio es muy débil, pero las notas se hacen más y más claras. Con una tirada de **Escuchar** se descubre que la música viene de fuera de la habitación. Entre las vigas del techo empiezan a parpadear unas sombras azules luminiscentes e hipnóticas. Las sombras son cautivadoras y Saphronia las llama "murciélagos de cristal".

A medida que aumenta el volumen del cántico, se hace notable una horrible pestilencia que inunda la estancia y revuelve las tripas al ritmo de la música. Saphronia no se percata del olor.

Unas formas sigilosas se agitan contra los investigadores y lamen sus caras. Los "murciélagos de cristal" evitan cualquier otro contacto con ellos a no ser que enciendan una luz brillante.

Si inundan la habitación con luz, los investigadores descubren que las sombras azules no son murciélagos como Saphronia cree, sino que tienen su origen en cinco criaturas que parecen humanas. Las criaturas son los niños Hazard deformes, que han estado engañando a Saphronia durante un tiempo. En la sección Otros Hazard, más adelante, aparecen descritos con más detalle.

Si Saphronia descubre la verdad, se siente conmocionada porque le han tomado el pelo y se va a la cama. Enferma unos cuantos días después y no tarda en morir. Los niños bajan por la noche para estar al pie de su cama. Llorando, le acarician el pelo y las manos y lamen su cara, pero Saphronia se niega a perdonarlos.



Guillaume Hazard

Guillaume es un hombre mayor y robusto. Tiene 58 años, el pelo plateado de Prime y la cara hundida de Caleb. Lleva batas y camisas remendadas que sólo se cambia por otras igualmente arregladas cuando sus hermanas logran convencerle de que lo haga. Lleva una simpática y vieja gorra de la Unión y un pañuelo rojo en torno a su arrugadísimo cuello.

Guillaume pasa la mayor parte de su tiempo estudiando los libros de brujería que ha logrado encontrar. A menudo lee hasta bien entrada la noche, recuperando el sueño durante el día. Puede ser perezoso y no es fácil lograr que reaccione, respondiendo a los más decididos intentos sólo con unas obscenidades murmuradas en francés. Cuando está despierto, Guillaume es parlanchín y siempre anda buscando algo con lo que entretenerse. Su sentido del humor es cínico, taimado, malhumorado y basto. Siempre está tomando el pelo a los demás miembros de la familia: a Prime por ser demasiado serio, a Caleb por ser un don nadie, a Ellery e Isabeau por ser jóvenes e inconstantes. Acompaña estos exabruptos con unas grandes carcajadas roncas y sinceras. A Guillaume le gusta echarse buenos tragos y esconde en su habitación un alijo de alcohol ilegal.

GUILLAUME HAZARD, 58 años, tío burlón

FUE 10	CON 11	TAM 11	INT 13	POD 12
DES 9	APA 7	EDU 15	COR 0	PV 11

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Presa 35%, daño especial.

  Puñetazo 35%, daño 1D3.
- Habilidades: Buscar libros 60%, Ciencias ocultas 40%, Descubrir 40%, Escuchar 40%, Historia 30%, Mitos de Cthulhu 03%, Persuasión 35%.
- Lenguas: Inglés 65%, francés 55%.



Lucille Hazard

Lucy fue antaño bonita, pero ahora es regordeta, su pelo es gris, tiene 58 años y su carácter es vivaz y violento, especialmente en lo que respecta a sus modales en la mesa. Es la más joven y fuerte de la vieja generación a excepción de Guillaume, que es demasiado perezoso para ayudar; así que ella se encarga de la mayoría del trabajo duro: colada, remiendos, cocina, etc. Se encarga como buenamente puede de la economía doméstica, lo cual ha supuesto recientemente la venta de viejos tesoros familiares. Es la única de la vieja generación que está en contacto regularmente con el mundo exterior.

Lucy adora a Ellery e Isabeau, a quienes ve como la última gloria de los Hazard. Está confeccionando un vestido largo de color blanco para Isabeau; no es un vestido de novia, sino una mortaja. Está bordada con intrincadas figuras de la *Danse Macabre*.

LUCILLE HAZARD, 58 años, tía enérgica

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

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Presa 25%, daño especial.

  Puñetazo 25%, daño 1D3.
- Habilidades: Arte (costura) 75%, Cocinar 45%, Contabilidad 25%, Descubrir 30%, Escuchar 50%, Limpiar 25%, Mitos de Cthulhu 01%, Persuasión 45%, Regatear 35%.
- Lenguas: Inglés 65%, francés 55%.





Ellery e Isabeau Hazard

Estos mellizos, que dentro de poco cumplen 21 años, son egocéntricos y glamurosos, pero son capaces de sentir afectos sinceros, y así lo demuestra cómo se comportan entre sí. Están tremendamente unidos y aún está por aparecer la persona que critique el cariño que se profesan. Se dice que están *demasiado* unidos; los rumores no especifican nada más.

Los dos se avergüenzan de su familia y ven en el primo Wilfred nada más que una molestia. No son conscientes de lo que es capaz de hacer e incluso es posible que lleven a los investigadores curiosos a verle.

De cuando en cuando, si Lucy consigue vender algo particularmente valioso, los mellizos se van a Hartford unos pocos días. Pese al deseo de marcharse de Mystic de una vez por todas, ambos están unidos al resto de la familia de una manera que no logran comprender. Si tuvieran que pasar unas pocas semanas fuera de casa se sentirían muy angustiados.

Ellery intenta mantener a Isabeau aislada del resto del mundo. Es muy protector y hará cualquier cosa para preservar su inocencia. Isabeau permite que Ellery la tenga confinada porque le quiere mucho.

Si Ellery lee el testamento de Wilfred y descubre la maldición que pesa sobre la familia, queda horrorizado con la terrible mácula que lleva en la sangre y no puede sino aceptar a su manera esta fatalidad.

Si Isabeau descubre el contenido del testamento de Wilfred, se sume en un estado catatónico. Puede moverse y hablar, pero no tiene iniciativa propia y simplemente hace lo que los demás le dicen.

ELLERY HAZARD, 20 años, gemelo glamuroso

FUE 14	CON 15	TAM 12	INT 13	POD 14
DES 13	APA 17	EDU 10	COR 35	PV 14

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Presa 55%, daño especial.

  Puñetazo 55%, daño 1D3 + bd.
- Habilidades: Descubrir 30%, Escuchar 40%, Persuasión 60%, Regatear 30%.
- Lenguas: Inglés 65%, francés 65%.

ISABEAU HAZARD, 20 años, gemela glamurosa

FUE 12	CON 15	TAM 9	INT 13	POD 14
DES 13	APA 17	EDU 10	COR 39	PV 14

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Presa 45%, daño especial.

  Puñetazo 50%, daño 1D3.
- Habilidades: Descubrir 30%, Escuchar 30%, Persuasión 70%, Regatear 30%.
- Lenguas: Inglés 75%, francés 75%.

Otros Hazard

Varios de los hijos deformes de los Hazard lograron escapar de la muerte a manos de Wilfred. Acechan por la casa, revolviendo por los aparadores y provocando todo tipo de molestias. El resto de la familia no se ha percatado de su existencia y creen que la casa está infestada de ratas. Si bien parecen ser bastante jóvenes, todos los niños tienen al menos 40 años.

Su apariencia es bastante repugnante. La pérdida de Cordura por verlos a todos a la vez es de 1D3/1D8; si se les ve por separado, la pérdida es la que aparece en sus descripciones.

Los niños son los responsables de varios de los fenómenos *poltergeist* que ocurren en la casa. Siempre que les es posible intentan jugársela a los visitantes ajenos a la familia, aunque nunca llegarían siquiera a plantearse hacer daño a los suyos; ni siquiera al primo Wilfred. En cierto sentido le respetan, aunque les da mucho miedo.

Los niños Hazard tienen un extraño vínculo con las cavernas de N'Kai y son capaces de hallar con facilidad el camino de ida y vuelta hasta ese indescriptible lugar. Jean es el que más cerca está del mundo subterráneo y cuando en un momento dado se aventure en él, no regresará.

Es importante tener en cuenta que los niños nunca intentan infligir daños serios.



Nathanial

Nathanial tiene el aspecto de un niño de poco más de 10 años (13 ó 14). Su tronco y cabeza son normales, pero sus extremidades son unos apéndices finos y flexibles de una sustancia negra y brillante que puede alargarse como si fuera goma caliente, lo que le permite agarrarse a las paredes, el suelo o incluso el techo.

Para mostrar su afecto, lame tiernamente a la gente con una lengua bastante larga que recuerda a la de un sapo.

NATHANIAL HAZARD, monstruoso miembro de la familia

FUE 12	CON 15	TAM 10	INT 8	POD 13
DES 19	Mov 10	-	-	PV 12

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Latigazo con la lengua 30%, daño 1D4.

  Tentáculo 35%, daño 1D6.
- Armadura: inmune a todas las armas físicas (las heridas simplemente se le cierran de golpe tras abrirse). Sin embargo, el fuego y los productos químicos pueden afectarle; se muestra tímido ante las luces brillantes.
- Pérdida de Cordura: ver a Nathaniel cuesta 0/1D3 puntos de Cordura.

Mercy

La apariencia de Mercy es la de una niña de unos 10 años. Su cabellera es morena y larga y sus ojos son grandes y temerosos. Sus intestinos están al aire, alrededor de todo su cuerpo, y forman paquetes resbaladizos y pulsantes de una consistencia similar a una gelatina negra y brillante. Puede hablar por los agujeros que hay en esos paquetes externos; la música en forma de silbidos es su única manera de hablar. El efecto secundario de este proceso es un desagradable olor.



MERCY HAZARD, monstruoso miembro de la familia

FUE 10	CON 10	TAM 8	INT 11	POD 14
DES 16	Mov 8	-	-	PV 9

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Garra 35%, daño 1D3.
- Armadura: inmune a todas las armas físicas (las heridas simplemente se le cierran de golpe tras abrirse). Sin embargo, el fuego y los productos químicos pueden afectarle; se muestra tímida ante las luces brillantes.
- Pérdida de Cordura: ver a Mercy cuesta 1/1D4 puntos de Cordura.





Celestine y Girard

Estos dos niños parecen aún más jóvenes (parecen tener unos ocho años). No tienen piel humana propiamente dicha, sino que más bien parece de sapo: son unas membranas húmedas y semitransparentes que cubren todo su cuerpo a excepción de los ojos y las bocas. Sus movimientos son extrañamente líquidos e inhumanos (son capaces de mover sus articulaciones en la dirección que deseen), como si dentro de ese capullo de piel de sapo sus cuerpos humanos se fueran licuando poco a poco. Celestine y Girard cazan moscas y les arrancan las alas, contemplando con fascinación cómo los insectos agonizan.



CELESTINE Y GIRARD HAZARD*,
monstruosos miembros de la familia.

FUE 11	CON 12	TAM 7	INT 7	POD 10
DES 18	Mov 9	-	-	PV 10

**Se considera que ambos tienen los mismos valores de juego.*

- Bonificación al daño: –1D4.
- Ataques: Garra 35%, daño 1D4 – bd.
- Armadura: inmunes a todas las armas físicas (las heridas simplemente se les cierran de golpe tras abrirse). Sin embargo, el fuego y los productos químicos pueden afectarles; se muestran tímidos ante las luces brillantes.
- Pérdida de Cordura: ver a Celestine y Girard cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

Jean

Jean es quien origina la luz azul parpadeante que tanto gusta a Saphronia. Se ha convertido prácticamente por completo en un "hijo de Tsath". Es una negrura fluida que se mueve y cuyo único vestigio de humanidad es una cara que se disuelve con lentitud y que observa atentamente asomando desde esa forma cuando algo suscita su interés. Jean puede hablar muy poco; es un gorgoteo cuyo tono y timbre son peculiares, como de otro mundo. En la oscuridad proyecta una sombra azul parpadeante, de la misma manera que la gente normal proyecta sombra ante la luz del sol.

JEAN HAZARD, monstruoso miembro de la familia

FUE 16	CON 10	TAM 9	INT 12	POD 13
DES 15	Mov 10	-	-	PV 12

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Latigazo 90%, daño 1D6 + bd *.

  Tentáculo 60%, daño 1D6 **.

  Mordisco 30%, daño especial ***.

  ** En lugar de infligir daño puede elegir hacer Presa. Su alcance es su TAM en metros.*

  *** Puede golpear hasta a 1D2 oponentes por asalto. En lugar de infligir daño puede elegir hacer Presa. Su alcance es su TAM en metros.*

  **** La víctima es tragada y digerida. El daño es 1 punto el primer asalto, 2 puntos el segundo, etc. Se considera que las víctimas que son tragadas están inmóviles hasta que la criatura muere. Jean pueda tragar presas hasta el equivalente de su TAM y en la mayoría de los casos solo puede tragarlas parcialmente, dejando que las piernas cuelguen de su boca mientras la parte superior del cuerpo se disuelve (1D3 horas). Jean no puede moverse mientras digiere, pero sigue atacando a todo aquel que tenga a su alcance.*
- Armadura: inmune a todas las armas físicas (las heridas simplemente se le cierran de golpe tras abrirse). Sin embargo, el fuego y los productos químicos pueden afectarle; se muestra tímido ante las luces brillantes.
- Pérdida de Cordura: ver a Jean cuesta 1D2/2D4 puntos de Cordura.

En todas las plantas

Escaleras

Las escaleras de cada planta son de mármol. El guardián debería familiarizarse con la manera en las escaleras comunican las distintas partes de la casa, ya que puede resultar complicado determinar en el momento qué zonas tienen acceso directo entre sí.

Baños

La mayoría de los baños no están descritos, aunque sí aparecen en los planos de la casa. En cada uno hay una bañera y un lavabo. El retrete está en el exterior; también se usan orinales.

Armarios

En los planos no aparece representado ningún armario de la casa, pero están por toda ella. El guardián puede colocarlos donde los necesite. Los niños han hecho pequeños agujeros en la parte alta de las paredes, sobre los armarios; los usan para adentrarse en las paredes y desde allí se mueven por toda la casa.

El cuarto de los huesos

Un fallo de construcción ha permitido crear una cavidad secreta en la casa a la que llamaremos el cuarto de los huesos. Se trata de un hueco que va desde los cimientos hasta el tejado. Desde que llegó, Wilfred ha estado excretando los restos digeridos de sus festines en la sala de los huesos, que está casi llena de egagrópilas del tamaño de un bebé. Hay varios agujeros que dan a la cavidad desde la habitación de Wilfred y otros pocos en la parte trasera del sótano, pero en general este hueco ha permanecido totalmente sellado. Si los investigadores descubren el cuarto de los huesos y su contenido, al entender cuántas muertes ha habido deben hacer una tirada de **Cordura** (pérdida de 1D3/1D6 puntos de Cordura).

Planta baja

Porche

La entrada a la casa de los Hazard se hace a través de un enorme porche. La puerta principal está hundida respecto al perfil de la pared, creando un pequeño vestíbulo en el que los visitantes pueden resguardarse de los elementos. Las puertas son imponentes: están confeccionadas con roble de la mejor calidad y tienen un grosor de cinco centímetros. Hay una robusta aldaba para llamar. Es poco probable que Wilfred o Saphronia acudan a abrir la puerta.

Vestíbulo de entrada

La puerta principal da al centro de la planta baja. Un vestíbulo de buen tamaño conecta la mayoría de las salas de la planta baja y las escaleras. En los aparadores y mesas hay diversos objetos de arte de buena calidad, pero con una tirada exitosa de **Arte** se puede saber que ninguno de ellos es de especial valor.

Hay dos escaleras que suben hacia los pisos superiores: la principal sube describiendo una curva para llegar a un distribuidor cercano a las habitaciones de Ellery e Isabeau, mientras que otra más pequeña conduce hacia las habitaciones de Saphronia y Prime y, más arriba, a la habitación de Wilfred en el desván. En el hueco de la escalera principal hay una puerta que lleva a las escaleras de bajada al sótano, donde está la habitación de Guillaume.

Sala de música

En esta habitación, cómodamente distribuida, hay varios instrumentos musicales y una selección de partituras. Los instrumentos incluyen tres violas da gamba (bajo, tenor y alto), un clavicémbalo y un salterio. La viola da gamba es un instrumento de cuerda parecido a un pequeño chelo. Se toca de una manera muy parecida a dicho instrumento, pero en lugar de apoyarse en el suelo se coloca sobre el regazo del músico*. La viola da gamba puede tener diferentes tamaños, aunque todas ellas tienen un sonido más dulce que el de los violines actuales, si bien su resonancia es menor. En ocasiones Prime toca la viola bajo y Saphronia canta.

La amplia colección de partituras recoge una gran variedad de estilos. Todas tienen más de 30 años, pero están en buen estado. Con **Buscar libros** se encuentra alguna pieza musical compuesta hace casi un siglo por los propios Hazard. Aunque la

* ***N. del t.:*** *de hecho "da gamba" en italiano significa "de pierna".*

mayoría de las composiciones de la familia resultan extrañamente discordantes, se trata de un trabajo de calidad.

Sala de estar

En esta sala hay varios sillones cómodos colocados estratégicamente: cada uno de ellos tiene al lado una mesa y una lámpara. En los aparadores hay marcos de plata y porcelana, así como jarrones con bellas flores (de los que Lucy reconoce orgullosamente ser la encargada).

El ladrón entró a la casa a través de la ventana de esta estancia. Cualquiera de los miembros de la familia puede mostrársela a los investigadores.

A los pies de la ventana, en el jardín, hay unas claras huellas de pisadas. Con una tirada de **Seguir rastros** se llega a la conclusión de que quien llevaba los zapatos que han dejado las marcas era un hombre de complexión media y que la punta de sus pies están hacia dentro. Con una tirada de **Conocimiento** se descubre que las suelas de los zapatos corresponden a una marca cara. Con **Descubrir** se encuentran varias flores pisoteadas (los pétalos se pegaron a la suela de los zapatos del ladrón hasta que encontró la caja fuerte).

En el alféizar no hay huellas digitales claras, pero con una tirada de **Descubrir** se localizan varios hilos de tela. Con una tirada de **Conocimiento a la mitad** es posible establecer que dichos hilos provienen de una chaqueta cara de *tweed*.

En el lado interior de la ventana hay pequeños restos de tierra dejada por los zapatos del ladrón. Aunque la mayoría se corresponde con la del jardín, con una tirada de **Descubrir** es posible percatarse de que parte de esa tierra es ligeramente distinta; con **Geología** se sabe que estos restos son de arena gris gruesa, igual que la de la playa que hay bajo la casa de los Hazard. Puede que los investigadores logren reconstruir la ruta del ladrón. Consulta en la pág. 195 los apartados sobre el jardín y la playa.

Biblioteca

Pese a las grandes ventanas de la estancia, la biblioteca está sumida en la oscuridad y huele a humedad. Las estanterías se alinean de las paredes y llegan hasta el techo. Están repletas, lo cual evidencia décadas de ávido estudio y un sincero interés por la palabra escrita. La mayoría de los libros tratan sobre cuestiones académicas generales o sobre historia local. Hay un apartado de ficción, pero se trata de material soso y sin sustancia.

Una parte de la biblioteca alberga documentos sobre la historia del clan. Se trata de todo tipo de cuadernos de bitácora, diarios, libros contables de la familia y anotaciones empresariales de los días en que los Hazard eran jóvenes y prósperos. Todos los papeles están encuadernados en tapas de cuero marcadas con el emblema de la familia. No hay ningún tipo de registro del material y Prime es el único que se maneja entre los volúmenes. Es un placer para él que alguien interesado en la historia de la zona busque en la biblioteca, aunque lo normal es que supervise la tarea para evitar que se descubra nada de naturaleza personal.

Aquí hay varios objetos que pueden resultar interesantes y que los investigadores pueden encontrar por su cuenta cuando Prime no está por allí.

Si un investigador busca algo sobre la genealogía de los Hazard, una tirada de **Conocimientos** revela que muchas de las familias puritanas de Nueva Inglaterra conservan esta información en la cubierta delantera de la biblia familiar. Los Hazard lo han hecho, y su biblia puede ser una útil fuente de información. Al echar un vistazo superficial al árbol genealógico se detecta que en un momento u otro se borraron muchos nombres. Se trata de los niños que nacieron deformes y que sirvieron de alimento para Wilfred. Hay algo más interesante que puede descubrirse con una tirada de **Idea**: existe una notable diferencia entre el número de nacimientos antes y después de la década de 1780 (cuando Wilfred empezó a perder el control de sus necesidades). Antes de esa época en la familia nacieron muchos niños, a menudo en tandas de entre nueve y una docena. Tras el regreso de Wilfred, sin embargo, el número de nacimientos registrados desciende a uno o dos por cada pareja y empieza la decadencia de la familia, tanto en número de nacimientos como en riquezas. Si buscan el nombre de Wilfred Hazard no lo encuentran, aunque con una tirada de **Descubrir** se dan cuenta de que uno de los primeros nombres borrados fue el de Wilfred; la fecha de nacimiento data de principios del siglo XVIII.

Si buscan alguna mención a las desapariciones que asolaron la familia en varios momentos del pasado no consiguen nada. Con **Buscar libros** se sospecha que la omisión es deliberada, aunque es imposible verificar esta conjetura.

Las perlas Hazard estaban guardadas en esta habitación. En la pared que hay detrás de una de las estanterías llenas de libros hay una caja fuerte. Sólo Prime tiene la llave, y sólo la abre en contadas ocasiones para coger o dejar algo. Cuando robaron las perlas, dentro de la caja había 500 dólares en metálico y varios documentos familiares de importancia (incluyendo el testamento de Wilfred); el ladrón se lo llevó todo.

Quien supera una tirada de **Cerrajería** se da cuenta de que sólo un ladrón experimentado sería capaz de abrir la cerradura (todos los intentos tienen un modificador de –40%). Si fuera necesario, una tirada de **Idea** sirve para que un investigador se percate de que el ladrón tenía que conocer la ubicación exacta de la caja fuerte.

Esto puede llevarles a sospechar de algún tipo de ayuda, probablemente de alguien de la casa.

Cerca de la caja fuerte, debajo del borde de la estantería, con una tirada de **Descubrir** se encuentra los restos aplastados de uno de los pétalos de flor proveniente del exterior de la ventana de la sala de estar. Se pegó a la suela del zapato del ladrón y se desprendió después de atravesar toda la planta baja. Otra tirada de **Descubrir** revela que el pétalo probablemente se cayó cuando el ladrón hizo un giro brusco, como si se hubiera sobresaltado. De hecho, los niños sorprendieron al ladrón y lograron arrebatarle las perlas antes de que supiera qué estaba ocurriendo. Persiguió a los niños escaleras arriba, pero se perdió y se topó con la habitación de Wilfred.

Comedor

El comedor se suficientemente grande como para que los siete miembros de la familia Hazard puedan comer allí cómodamente. En el pasado, hasta 14 personas del linaje llegaron a sentarse habitualmente a la mesa. Las paredes están cubiertas por aparadores donde se guarda la loza de uso diario y la cubertería de plata. Una amplia araña de luces cuelga precariamente sobre la enorme mesa de caoba; por las noches se puede oír cómo cruje mecida por las corrientes de aire.

En uno de los aparadores, junto a una pared, hay un reloj de ocho horas que hace tic-tac. Prime es el único que tiene la llave para darle cuerda y no permite que nadie más lo haga.

Despensa

La zona de despensa se usa sobre todo para disponer la comida que se prepara en la cocina del sótano y llevarla a la mesa. Por comodidad, aquí hay todo tipo de alimentos, mientras que la cocina sólo se usa para preparar la cena. Ambas dependencias están comunicadas mediante un montaplatos que se usa para subir la comida caliente y servirla en el comedor.

Esta habitación siempre está un poco desordenada y es posible oír cómo los Hazard se quejan de las ratas que se meten en los aparadores. Con una tirada de **Biología** se descubre que las ratas no serían capaces de acceder al interior de la mayoría de los recipientes que hay aquí. De hecho, son los niños quienes hurgan en los armarios en busca de comida.

Primera planta

Todos los dormitorios de la casa son bastante parecidos: en cada uno hay una cama con dosel de cuatro postes, un baúl y una cómoda, ambos construidos con una madera vieja y oscura. Los suelos teñidos de teca están cubiertos con alfombras sencillas y raídas. Las sábanas y mantas han sido parcheadas a lo largo de los años, pero están bien cuidadas.

Habitación de Saphronia

La habitación de Saphronia tiene su propio porche, donde ha colocado una única silla y una mesa, y es habitual que por la tarde se siente allí a cantar mientras mira al mar. En su habitación guarda varias labores de bordado en las que siempre anda trabajando.

Habitación de Prime

Prime guarda en su habitación los materiales que usa para encuadernar los libros familiares que se encuentran en la biblioteca de la planta baja.

Los investigadores que busquen de manera explícita un juego de llaves de la casa pueden encontrarlo en esta habitación. Aunque normalmente Prime las lleva encima, permíteles una tirada de **Suerte** para determinar si se las ha dejado aquí. Para encontrarlas también es necesaria una tirada de **Descubrir**, pues Prime tiene cuidado de no dejar algo tan importante a la buena de Dios en su habitación. Las llaves no están etiquetadas, pero una de ellas libera las cadenas de la silla de ruedas de Wilfred.

Habitación de Isabeau

El mobiliario de la habitación de Isabeau es algo más nuevo y se encuentra en mejores condiciones que el resto de los muebles que hay en la casa.

La habitación de Isabeau tiene un balcón que mira al mar, y a veces se sienta allí con Ellery, de madrugada, soñando con los lugares que quieren visitar y las cosas que quieren hacer.

Entre las habitaciones de Isabeau y Ellery hay un cuarto de estar donde Isabeau pasa leyendo la mayor parte del día.

Cuarto de estar de los mellizos

Encajado entre las habitaciones de los mellizos hay un cuarto de estar bastante corriente. La decoración es modesta y hay unas pocas sillas y una estantería baja

con novelas. Los mellizos pasan mucho tiempo en esta habitación y es muy probable que al menos uno de los dos esté aquí en todo momento.

Habitación de Ellery

Como en la habitación de Isabeau, el mobiliario de la habitación de Ellery es algo más nuevo y se encuentra en mejores condiciones que el del resto de la casa.

Hay un pequeño balcón en la parte oeste de la habitación. Ellery ha colocado allí un pequeño telescopio (montado por él mismo). Pasa bastante tiempo observando Mystic y la costa.

Salón

Lucy usa el amplio salón de la primera planta como cuarto de estar privado. Ha colocado cuidadosamente allí sus cuadros, floreros y tesoros favoritos y, si bien es cierto que nada de lo que hay allí tiene un especial valor, ha logrado crear un ambiente realmente acogedor.

Lucy pasa gran parte de su tiempo en esta sala trabajando en su costura y ha dedicado todo un rincón a esta tarea.

Por último, en otro de los rincones hay un escritorio grande con una miríada de casilleros donde Lucy se encarga de las cuentas de la casa y se devana los sesos para pagar las facturas.

Habitación de Lucy

El de Lucy es el dormitorio más pequeño de toda la casa. No le importa, pues pasa la mayor parte del tiempo en el salón contiguo. Su habitación siempre está limpia, reflejando así las virtudes que ensalzan los lemas bordados que decoran las paredes.

Desván

Museo

Aquí se acumulan años de la historia de la familia Hazard. Esta sala es vieja, oscura, fría, húmeda y está mal iluminada. El techo, con sólidas vigas de roble, es bajo y el suelo de madera vista se hunde un poco bajo los pies. La habitación está llena de tesoros anticuados: las paredes están cubiertas de lemas bordados y viejos cuadros al óleo, mientras que los armarios y vitrinas están repletos de curiosidades provenientes de Oriente y del negocio ballenero; también hay objetos indios (que trajeron aquí los que llegaron con el primo Wilfred en 1759). Con una tirada de **Arqueología** o **Antropología**, junto con una tirada de **Historia**, se sabe que los objetos indios pertenecen a la tribu wichita, fundada en la zona occidental de Oklahoma pero prácticamente borrada del mapa a mediados del siglo XIX. El espacio de la habitación que no está dedicado a acumular tesoros está ocupado por estantes apretados. Los libros que hay en esta habitación huelen a moho y se nota que el tiempo ha hecho mella en ellos. Tratan sobre diversos temas, pero la información que los investigadores pueden encontrar en ellos no es relevante.

Habitación de Wilfred

Wilfred está encadenado y apartado del resto de la familia y del mundo. Su habitación es fría y húmeda; el polvo se acumula en ella. Los pocos muebles que hay aquí son viejos y están desvencijados. A Wilfred no le gusta la luz intensa, por lo que el cuarto suele estar a oscuras. Hay una cama y varias sillas, pero Wilfred las usa rara vez (si es que llega a hacerlo realmente). En vez de eso, está encadenado a su silla de ruedas y se limita a moverse por la habitación hasta donde se lo permiten sus cadenas.

La pared más interior de la habitación de Wilfred, orientada al Oeste, linda con el cuarto de los huesos que va desde el sótano hasta el tejado de la casa. Hay varios agujeros a lo largo de toda la pared y Wilfred suele excretar por ellos los restos de sus blasfemas comidas. Un observador casual no los vería; para reparar en ellos es necesario superar una tirada de **Descubrir** o recorrer toda la habitación.

El ladrón entró precipitadamente en la habitación de Wilfred mientras intentaba encontrar a los niños, que le habían arrancado las perlas de las manos. Wilfred se aprovechó de la situación y convenció al desdichado amigo de lo ajeno para que le liberara de sus cadenas antes de devorarlo.

Como se sobresaltó al toparse con Wilfred, el ladrón dejó caer uno de los guantes blancos que llevaba. Con una tirada exitosa de **Descubrir**, los investigadores reparan en que detrás de la puerta hay un guante. En esta habitación no hay más rastro del ladrón; Wilfred es muy cuidadoso.

Habitación de Caleb

El techo bajo y anguloso de la habitación de Caleb suscita una sensación de estrechez, aunque realmente tiene bastante espacio.

Caleb guarda algunas piezas de su colección de prótesis en su dormitorio en vez de en la atestada habitación contigua. La pared que hay junto a su cama es un lugar estupendo para tener expuesta su gran selección de ojos de cristal.

Sala de la colección

Esta sala fue en su tiempo un trastero, pero Caleb la limpió y ahora la usa para albergar el grueso de su colección de prótesis. Ha construido una imponente serie de estantes y vitrinas donde tiene colocados la gran cantidad de piernas y órganos artificiales que ha ido consiguiendo a lo largo de los años. Junto a la puerta hay una estantería donde tiene una de las más completas colecciones de catálogos de prótesis de toda Nueva Inglaterra.

Incluso un investigador que estuviera algo asqueado también estaría sorprendido por la espléndida colección de Caleb; no ha reparado en gastos para conseguir todo tipo de miembros y órganos de repuesto y, pese a que la menguante economía de los Hazard le ha obligado a centrarse en objetos pequeños (como los ojos), su colección es algo digno de ver.

Trastero

Esta sala está repleta con décadas de porquería. La mayoría de las cosas que valían la pena se escogieron entre todo y se vendieron para mantener a la familia durante los últimos años, pero las baratijas que suelen encontrarse aquí aún tienen algún valor. Las cosas del trastero no difieren mucho de las que pueden hallarse en el resto de la casa (cuadros, jarrones, etc.) excepto por el hecho de que están bastante rotas, muy desgastadas o han prescindido de ellas. Saphronia se ha abierto un camino para poder atravesar el trastero y llegar hasta el almacén para alimentar a sus "murciélagos de cristal".

Si los investigadores echan un vistazo concienzudo por esta sala pueden tener la mala suerte de tropezar con las trampas para hombres que un Hazard usaba hace un siglo. Si un investigador falla una tirada de **Suerte** mientras está en esta zona, ha tropezado con uno de estos cepos herrumbrosos y corre el peligro de llevarse un buen corte. Este enorme monstruo de fauces de acero oxidado inflige 1D8 puntos de daño si se activa. Para abrir una de estas trampas hay que hacer un enfrentamiento de FUE contra la FUE de la trampa (15 + 1D8) en la "Tabla de resistencia". Puede que el guardián permita hacer una tirada adicional de **Suerte** para determinar si la trampa es tan vieja que no se cierra al pisarla.

Almacén

Esta sala atestada de cosas es donde Saphronia viene para alimentar a los "murciélagos de cristal" que cree que viven en el tejado. Ella no lo sabe, pero los niños de la familia la están tomando el pelo, tal y como se indica en la pág. 183.

Los niños entran al almacén a través de una trampilla que hay en el techo. Ésta da paso al tejado. Si se echa un vistazo detallado a la trampilla y se supera una tirada de **Descubrir**, se encuentran unos arañazos alrededor de toda la abertura. Las extremidades deformes de los niños, y no los murciélagos, las ratas o los sapos que infestan la casa y sus alrededores, son las causantes de esos arañazos.

Sótano

Sala de juegos

Ésta es la estancia más vieja de toda la casa. Era aquella habitación única de la casita original, construida a finales de la década de 1690. Poco rastro queda visible de aquella habitación primitiva, pues la construcción de la casa que ahora se eleva sobre ella obligó a reforzar las paredes simples de la primera edificación.

Esta sala lleva mucho tiempo sin usarse y en ella pueden encontrarse restos de material antiguo de juego: raquetas de tenis rotas, bolas y mazos de cróquet, una mesa de cartas destartalada y una mesa de billar destrozada junto con tacos rotos y bolas irregulares.

Bajo estos restos hay un aparador precioso, uno de los primeros de la casa. Lleva largo tiempo olvidado, pero cualquier entendido daría cualquier cosa por hacerse con una pieza de tan buena calidad.

Habitación de Guillaume

La habitación de Guillaume es más sencilla que las del resto de la familia. En un rincón hay una cama sencilla y en otro hay un escritorio y una silla. En la parte más alejada hay una pesada cómoda llena de cajones. Pegado a una de las paredes hay un estante bajo con libros.

La biblioteca de Guillaume es un tanto extraña, reflejo de los estudios secretos que lleva a cabo apartado de los

demás. Aparte de esto, lo único que llama la atención es el alijo de alcohol que Guillaume esconde en la parte baja de la cómoda. No hay mucha variedad de licores (principalmente whisky y ginebra), pero están ricos.

Cocina y despensa

Ocupada en su día por varios cocineros diligentes, la cocina es amplia. En los últimos tiempos el personal fue despedido y ahora este espacio se usa tan sólo una vez al día para preparar la cena. Pese a no utilizarse tanto, quienes emplean la cocina la mantienen limpia. En ocasiones los niños entran y salen a través de la despensa, pero lo normal es que sacien su apetito con lo que les da Saphronia y con las cosas que cogen de la despensa de la planta baja. Precisamente hay un montaplatos que se usa para subir la comida caliente desde la cocina hasta allí.

Otras dependencias

La casa cuenta con una carbonera y un almacén. En estos tiempos es raro que la carbonera esté medio llena. En el almacén hay sobre todo basura.

Los niños suelen dormir en el almacén; si los investigadores echan un detenido vistazo a la estancia no tienen problemas para descubrir signos de su presencia. Si muestran las pruebas a los miembros de la familia, éstos dicen que se sabe que los vagabundos se meten a dormir en los sótanos de los edificios abandonados.

Los alrededores

La casa de los Hazard se asienta en lo alto de unos riscos solitarios al este de Mystic. Desde allí es posible atisbar más allá del estrecho de Long Island y llegar a ver la Isla de los Pescadores. La carretera que va desde Mystic hasta la casa de los Hazard es empinada, pero no peligrosa. Desde el mismo centro de la ciudad se tarda unos pocos minutos en llegar. En esta dirección hay unas pocas casas más y el entorno es tranquilo.

La cantidad de sapos que hay en toda la propiedad de los Hazard puede sorprender a quienes visitan la casa por primera vez. Las criaturitas deambulan felices por todo el jardín, caen al pozo, plagan el sótano de la casa y trepan por el tubo de escape del coche de los investigadores. Los sapos salen de las muchas cuevas que hay en el risco tras la casa.

Jardín

Algunas zonas del jardín de los Hazard están bien cuidadas, sobre todo cerca de la casa. Las zonas más alejadas, sin embargo, han crecido sin control y una densa maraña de arbustos rodea la propiedad. Como se dijo al tratar sobre el cuarto de estar de la planta baja, el Ladrón Maldito entró a la vivienda por una ventana del lado oeste; allí también se habló sobre las huellas que dejó al pie de la misma.

Si los investigadores desean seguir las pisadas del ladrón hasta la playa, la masa de arbustos que rodea la finca detiene su avance. Con una tirada de **Seguir rastros** es posible establecer la dirección general de la que vino el ladrón, con lo que pueden localizar de nuevo su rastro en la playa que hay abajo.

La playa

A los pies de los riscos hay una playa de arena gris y gruesa sobre la que se disemina una capa de algas viscosas y oscuras. En la década de 1930 un huracán azotará la costa de Nueva Inglaterra, llevándose la mayor parte de la arena de las playas. Ya que aún está aquí, pedimos al guardián que usen la arena de la playa con inteligencia.

El tiempo no ha sido muy benigno desde que el ladrón pisó la arena, pero con una tirada de **Seguir rastros** es posible seguir los restos de las huellas y desandar hacia los árboles el camino que siguió.

Entre los árboles transcurre un pequeño sendero de tierra. Al pie de éste hay aparcado un modesto automóvil de cuatro puertas. El ladrón dejó aquí su coche, oculto de la carretera principal, planeando volver a recogerlo.

Se puede acudir al registro para comprobar que el vehículo está a nombre de Elijah James Ryan, que trabaja en Newport, Rhode Island.

Más información

En este apartado se recogen diferentes fuentes de información que pueden resultar de utilidad para los investigadores. No es una lista exhaustiva: el guardián es libre de improvisar los resultados de cualquier vía de investigación que no se detalle aquí, aunque recomendamos que no se encuentren muchos más datos adicionales por esta vía. La siguiente información se presenta en relación a la localización donde es posible hallarla.

Iglesia y cementerio de Mystic

Puede que los investigadores lleguen a la pequeña iglesia de Mystic al avanzar en sus pesquisas sobre el árbol genealógico de los Hazard, o quizá con la intención de profundizar en las acusaciones de brujería que se hicieron contra ellos.

Aunque el apellido Hazard aparece con frecuencia en el registro de la iglesia y muchos de los niños de la familia fueron bautizados aquí, la mayor parte de la información disponible al respecto es errónea: las fechas de bautismo que aparecen en el registro reflejan la costumbre de los Hazard de esperar hasta asegurarse de que el recién nacido no presentaba ninguna malformación. Por otra parte, los líderes religiosos actuales saben muy poco sobre las acusaciones de brujería lanzadas por sus predecesores. Con una tirada de **Persuasión** o **Charlatanería**, los investigadores pueden convencer al guarda para que les deje visitar el panteón familiar.

Panteón familiar

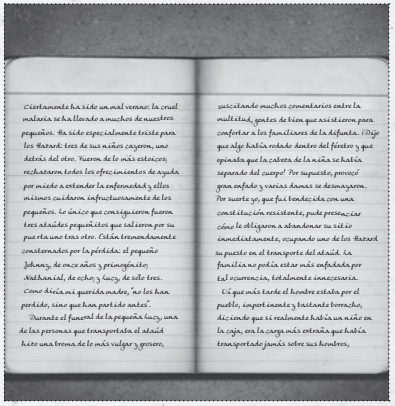
El cementerio de Mystic está lleno de tumbas y panteones distribuidos de manera caótica. Las sepulturas centenarias y hundidas están marcadas con lápidas rajadas y desgastadas. El panteón de los Hazard se encuentra al fondo del cementerio. Aunque es una de las estructuras más viejas del lugar, ha logrado mantener cierta dignidad pese al correr de los años. Sobre las puertas de piedra hay un verso grabado:

Si eres joven, también yo lo fui
Si eres viejo, pronto has de morir

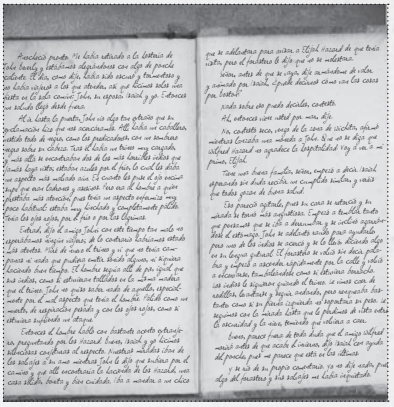
Dentro, los ataúdes de más de 300 años de antigüedad están cuidadosamente ordenados. Hay una buena capa de polvo, pero apenas hay indicios de putrefacción y en el aire de la estancia no flota el olor a muerte que suele encontrarse en estos lugares, lo cual es extraño. Si los investigadores son suficientemente suspicaces como para atreverse a abrir alguno de los féretros, descubren que todos aquellos que van desde la década de 1750 hasta la actualidad (los más recientes son de hace cinco años y pertenecen a Elizabeth, la madre de Ellery e Isabeau) contienen piedras envueltas en ropa podrida (para evitar que las piedras rodaran durante el transporte de los ataúdes). No hay ni un solo cuerpo en los féretros de los últimos 150 años.

Sociedad Histórica de Mystic

En la Sociedad Histórica de Mystic puede encontrarse todo tipo de información histórica del municipio, desde los diarios de los primeros colonos de la zona hasta colecciones de ropa y muchas cosas más. Siempre hay expuestas partes de sus fondos y los amables empleados están encantados de rebuscar entre los materiales de archivo de su catálogo. Hay cuatro informaciones interesantes que los investigadores pueden encontrar: dos extractos de diarios (**La vieja casa maldita: ayudas n.º 2 y 3 para los jugadores**), cada uno de los cuales precisa de una tirada de **Buscar libros** para hallarlo; artículos en el archivo de prensa, para cuya localización también hay que superar una tirada de **Buscar libros**; y una de las egagrópilas que Wilfred dejó en una de las dos ocasiones que logró escapar. Para encontrar este último objeto es necesario que un investigador que ya viera un objeto similar en la casa de los Hazard supere una tirada de **Descubrir**.



La vieja casa maldita nº 2, pág. 240-241



La vieja casa maldita nº 3, pág. 242

Periódicos

El archivo de prensa de la Sociedad puede proporcionar información sobre las extrañas desapariciones acaecidas en Mystic. Dos oleadas de desapariciones asolaron la ciudad durante su historia reciente: una en 1827 y otra en 1893. En ambas, una docena de personas se desvanecieron, a una media de uno o dos a la semana durante cada una de las oleadas. *The Mystic and Beverly Gazette* dedicó buen espacio a ambos acontecimientos, durante los que aparecieron excreciones regurgitadas (egagrópilas) por el primo Wilfred, aunque en aquel momento no se estableció ninguna relación entre ellos (al menos no públicamente).

Durante estas oleadas se menciona a los Hazard como los más activos buscadores y los que más se angustiaban con las noticias de nuevas desapariciones. Con una tirada de **Idea** los investigadores se percatan de que en ambas ocasiones los Hazard dejaron atrás de manera abrupta su consternación y dejaron de participar en las búsquedas justo coincidiendo con el final de la ola de desapariciones, pero bastante antes de que el resto de la comunidad constatara que éstas habían cesado. Esto suscitó rumores que aún hoy permanecen en la tradición oral.

Niño indio momificado

Una de esas cosas se conserva en una caja en el sótano de la Sociedad Histórica de Mystic. Lo normal es que ver esta momia cueste 0/1D2 puntos de Cordura. Tiene el tamaño y forma aproximados de un niño envuelto en ropa rasgada y pelo, que asoma por encima del cráneo. Un examen más cuidadoso muestra que la calavera está completamente aplastada y recompuesta y que ha sido cuidadosamente colocada sobre los demás huesos, también destrozados, para a continuación envolverlo todo con pelo y fragmentos de tela (que han pasado por algún tipo de proceso digestivo). Si alguien supera una tirada de **Biología**, encuentra un grotesco parecido con la egagrópila de un búho. Con una tirada exitosa de **Descubrir** se detecta una turbadora incongruencia: mezclado con los huesos se encuentra un reloj de bolsillo con su cadena. Está claro que se trata de los restos de alguien más grande, aunque están comprimidos hasta tener el tamaño de un bebé. Son idénticos a los restos hallados en la mansión de los Hazard. Si algún investigador se percata de que aunque media entre ellos un siglo estos restos tienen que estar relacionados entre sí y también con los Hazard, pierde 0/1D6 puntos de Cordura.

Tradición oral de Mystic

Los investigadores pueden interesarse por rumores y cotilleos como fuente de información. Mystic muere lentamente; sus habitantes están cada vez más descontentos y apáticos. Si preguntan por ahí es probable que encuentre a varias personas con ganas de cotillear sobre el pasado. Basta con una tirada de **Persuasión** o **Charlatanería** para obtener toda la información que aparece en este apartado, aunque nunca vienen mal unos cuantos tragos de un tipo u otro.

Historia de la familia Hazard

Los Hazard llegaron a Mystic a finales del siglo XVII. Su casa, empezada a construir en la década de 1690, era al principio una pequeña choza. Con el paso de los años, la familia y la casa fueron creciendo y llegó un momento en que los Hazard eran una de las familias más ricas y poderosas de la zona, pues controlaban una parte considerable del comercio marítimo.

La mayoría de la gente está de acuerdo en que la decadencia de los Hazard empezó cuando se hicieron con las famosas perlas Hazard. Dicen las historias que éstas llegaron de Oriente a bordo de uno de los barcos mercantes de la familia. Desde su llegada, dice la gente, la familia se ha hecho cada vez más pequeña y la fortuna se les ha ido agotando.

Los habitantes más ancianos de Mystic pueden contar algunas historias sobre las brujas Hazard. Cada 20 años algunas de las Hazard eran acusadas de confraternizar con demonios y cosas así. Nunca llegó a probarse ninguna de las acusaciones, pero la gente cree que eso se debió más a la cartera de los Hazard que a sus virtudes.

La familia Hazard hoy

Los Hazard son bastante reservados. Rara vez salen, ni siquiera a Mystic, a no ser que no les quede más remedio. La gente chismorrea sin tapujos sobre la insociable familia, murmurando que participan en actos *contra natura* en su solitaria mansión, y su vida es decadente e impura, aunque dicen lo mismo de todas las familias añejas.

Ellery e Isabeau son conocidos en la ciudad. La gente los considera personas brillantes y atractivas que pueden hacer que su familia regrese a la vida comunitaria. Lucy es la otra única Hazard que visita Mystic con regularidad. Aunque nadie cuenta ningún cotilleo verídico sobre ella, a la gente no le gusta, probablemente porque no está integrada en los círculos sociales más que por otra cosa.

Algunas personas de la ciudad llegan a comentar que en la familia Hazard no ha habido ningún matrimonio conocido con alguien ajeno a ella desde hace décadas. Aunque es lógico pensar que si esos matrimonios han tenido lugar han permanecido en secreto, quienes reconocen que debería ser así están convencidos de que la familia es totalmente endogámica (y así es).

Desapariciones

Las dos series de desapariciones acaecidas en Mystic (en 1827 y 1893) son algo que todos conocen. Mientras que la mayoría piensa que aquellos acontecimientos fueron tragedias, hay algunos que hablan más abiertamente sobre el tema y aseguran que, de alguna manera, los Hazard estuvieron involucrados en todo aquello. Las especulaciones y acusaciones no son concretas y nadie puede afirmar a ciencia cierta cuál fue el origen las desapariciones, pero subyace la sensación de que algo, de algún modo, logró escapar de la casa de los Hazard. Los cotilleos señalan que la primera oleada de desapariciones sucedió durante la caótica ampliación de la vivienda, mientras que la segunda ocurrió después de que un rayo cayera sobre el edificio.

No se sabe mucho sobre los extraños niños de apariencia momificada que fueron hallados durante la investigación de las desapariciones. Con una tirada de **Suerte** un vecino de Mystic puede avisar a los investigadores de que uno de esos objetos apareció en el cementerio y que acabó yendo a parar a la Sociedad Histórica de la ciudad. Pocas personas saben que las demás egagrópilas acabaron en un circo ambulante de monstruos hace más de 70 años; a estas alturas debería ser imposible seguir esta pista.

La creencia más extendida es que esas cosas eran los restos momificados de bebés indios de hace siglos y no se los vincula con las desapariciones. Se rumorea que se hizo venir de Boston a un profesor para examinar los objetos, pero la policía local rechazó sus resultados. Al parecer aseguró que se trataba de "*las egagrópilas de un búho gigantesco*" y se rieron de él en la Universidad de Boston. Los investigadores que comprueben esta historia pueden hallar referencias a ciertos documentos académicos sobre el asunto firmados por Hubert Lagrange, un zoólogo de la Universidad de Boston, pero es imposible encontrar los documentos en sí y Lagrange murió hace varios años.

Joyeros

La mayoría de joyeros de Connecticut y de Rhode Island pueden proporcionar algo de información sobre las perlas Hazard y sobre la propia familia Hazard a los investigadores que se interesen en ellas. Si alguno de ellos vive en Arkham podrán contratar los servicios del joyero Lazlo Caselius (para más información sobre este personaje, consulta la pág. 47 de *Secretos de Arkham*). Esta información debería de ser fácil de obtener, quizá mediante tiradas de **Charlatanería** o **Persuasión**.

Piedras preciosas

Los aficionados a las piedras preciosas creen que éstas tienen alma. Cuanto mayor es el valor de la gema, más diabólica es el alma. Desean el mal para sus propietarios. El ejemplo más famoso es el diamante Hope; el segundo en la clasificación son las perlas Hazard, de las que se cree que han dado el golpe de gracia a la fortuna de la familia.

Los bienes de los Hazard

Con una tirada de **Suerte**, los investigadores encuentran a un joyero que ha tratado en persona con los Hazard. Les confirma que la familia ha estado vendiendo en los últimos años muchas de sus joyas más interesantes. Se rumorea que están pasando por tiempos realmente difíciles y que se están deshaciendo paulatinamente de todo lo que en su día tuvieron. Lucy es quien ha estado vendiendo estos bienes.

Los Hazard han recibido ofertas por las perlas en varias ocasiones, incluso durante los últimos meses pero, pese a las dificultades que parecen estar sufriendo, la familia nunca se ha mostrado interesada en venderlas.

Biblioteca de Mystic

La biblioteca de Mystic es pequeña y anda corta de personal, lo cual dificulta la localización de material. Aunque con una tirada exitosa de **Buscar libros** es suficiente para encontrar cada uno de los siguientes objetos, es necesario emplear la mayor parte del día para cada búsqueda, ya que los investigadores tienen que apañárselas solos con las torres y torres de libros sin catalogar para encontrar el que buscan. Los bibliotecarios no aportan toda la ayuda que sería deseable; solo hay uno por turno y deben dedicar todo su tiempo a procesar todo el material descatalogado.

Gran parte de la información que puede encontrarse en la biblioteca también está disponible en otros lugares de Mystic, como se indica más adelante, aunque en algunos casos los libros de la biblioteca contienen información adicional.

El diario de una vecina

El diario de Mercy Stanton, una vecina de Mystic, aparece citado en un críptico tratado titulado *Registros sobre la incidencia de la malaria en Nueva Inglaterra* del Doctor P. J. Pettigrew, de la Universidad de Harvard. El tratado fue publicado en 1912 como parte de un pequeño volumen de artículos médicos. El extracto del diario de la señora Stanton ejemplifica el impacto que tuvo la malaria en las pequeñas comunidades. Pettigrew comenta que la familia Hazard en realidad fue afortunada al no sufrir más pérdidas a causa de la enfermedad, siendo una familia tan grande bajo un mismo techo. El diario de Mercy Stanton también puede encontrarse en las dependencias de la Sociedad Histórica de Mystic.

Extracto de un diario

Bajo el morboso título *El Diablo visita Mystic* se aglutina una serie de anécdotas particularmente aburridas sobre la zona. En uno de sus apartados aparece el extracto del diario de Nailor Tom (que también puede

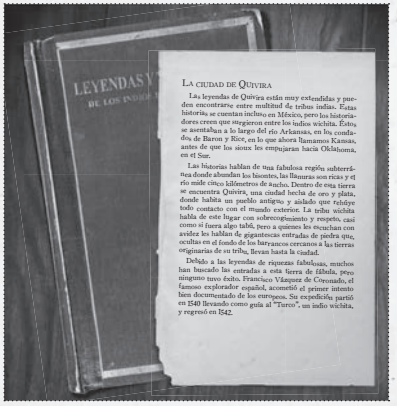
encontrarse en la Sociedad Histórica de Mystic). El autor del libro comenta al final de ese pasaje que no fue capaz de encontrar ninguna referencia a Wilfred Hazard en los archivos de la familia Hazard, lo cual probablemente indica que la historia es falsa. Prime Hazard aparece citado como fuente de información útil, y además el autor hace referencias favorables a la biblioteca de los Hazard, de la que dispuso ampliamente para las recopilación de su libro.

Periódicos

La biblioteca es demasiado pequeña para contar con una hemeroteca propia, por lo que a los investigadores interesados se les indica que visiten la Sociedad Histórica, donde cuentan con una colección completa de los periódicos locales desde la fundación de éstos.

Quivira

En un rincón especialmente polvoriento de la biblioteca hay un pequeño libro titulado *Leyendas y tradiciones de los indios de las praderas*. No aparecen ni el nombre del autor ni la fecha de publicación. En el texto se recogen todo tipo de leyendas indias. El estilo es sencillo y directo. En uno de los apartados se cuenta la historia de una grandiosa tierra subterránea y de la ciudad dorada de Quivira (**La vieja casa maldita: ayuda n.º 4 para los jugadores**).


LEYENDAS Y
DE LOS INDIOS

LA CIUDAD DE QUIVIRA

Las leyendas de Quivira están muy extendidas y pueden encontrarse entre multitud de tribus indias. Estas historias se cuentan incluso en México, pero los historiadores creen que orginaron entre los indios wichita. Éstos se asentaban a lo largo del río Arkansas, en los condados de Barton y Rice, en lo que ahora llamamos Kansas, antes de que los sioux les empujaran hacia Oklahoma, en el Sur.

Las historias hablan de una fabulosa región subterránea donde abundan los bisontes, las llanuras son ricas y el río mide cinco kilómetros de ancho. Dentro de esta tierra se encuentra Quivira, una ciudad hecha de oro y plata, donde habita un pueblo antiguo y aislado que rehúye todo contacto con el mundo exterior. La tribu wichita había de este lugar con sobrecogimiento y respeto, casi como si fuera algo tabú, pero a quienes les escuchan con avidez les hablan de gigantescas estatuas de piedra que, ocultas en el fondo de los barrancos cercanos a las tierras originarias de su tribu, llevan hasta la ciudad.

Debido a las leyendas de riquezas fabulosas, muchos han buscado las entradas a esta tierra de fábula, pero ninguno tuvo éxito. Francisco Vázquez de Coronado, el famoso explorador español, acometió el primer intento bien documentado de los europeos. Su expedición partió en 1540 llevando como guía al "Turco", un indio wichita, y regresó en 1542.

La vieja casa maldita nº 4, pág. 243

Ayuntamiento de Mystic

En el ayuntamiento se conservan todo tipo de registros oficiales. Es muy probable que los investigadores busquen sobre la historia de la familia Hazard y su casa. El guardián tendrá que improvisar si los investigadores buscan otro tipo de información.

El trabajo de oficina es bastante aburrido y además no es difícil convencer a alguno de los empleados para que busque información en los registros; con una tirada de **Persuasión** o **Charlatanería** en la que no se saque una pifia los investigadores convencen a algún empleado para que acuda raudo a los sótanos donde están los archivos. Tarda aproximadamente medio día en encontrar la información y ordenarla para que esté presentable.

Nacimientos y defunciones

Las fechas oficiales de nacimiento y defunción de los miembros de la familia Hazard son incorrectas; no han declarado el nacimiento de ninguno de los niños que nacieron deformes, y las fechas que han dado siempre son de al menos seis meses después del nacimiento. Sin embargo, estas fechas no carecen de utilidad para los investigadores: hay una diferencia notable entre los números de nacimientos antes y después de la década de 1780. Antes de esos años, en el seno de la familia nacían numerosos niños (no era raro que algunas parejas tuvieran entre nueve y doce hijos), pero a partir de principios de la década de 1790 el número de nacimientos registrados cae a uno o dos por pareja.

Registro de la propiedad

La familia Hazard ha sido la propietaria del terreno en el que se alza la casa desde poco después de su llegada a la zona. Los primeros miembros de la familia construyeron una casucha de una única habitación que fueron ampliando con el paso de los años. Aunque las reformas vinieron acompañadas en ocasiones de ciertas molestias (algunos aseguraban que la casa estaba encantada), ninguno de los cambios propiamente dichos suscitó controversia alguna.

Los registros indican que bajo el terreno de la casa hay una vasta red de cuevas, pero nunca ha habido indicios de que la casa o sus habitantes corran peligro.

Finanzas

Los informes sobre impuestos son especialmente sensibles, por lo que cualquier solicitud de información sobre las cuentas de la familia Hazard debe ir acompañada de algún tipo de soborno que los investigadores han de saber ofrecer de la manera adecuada.

Hay indicios de que la familia Hazard está teniendo problema con el pago de sus impuestos. Sus ingresos declarados han descendido hasta ser prácticamente nulos y parece que han estado vendiendo activos para llegar a fin de mes. Si un investigador supera una tirada de **Contabilidad** está bastante seguro de que los Hazard deben hacer algunos cambios bastante drásticos o afrontar la pobreza absoluta a corto plazo.

Si los investigadores logran acceder sin ningún tipo de límite a los registros económicos de la ciudad, pueden encontrar alguna información adicional. Con tiradas exitosas de **Buscar libros** y **Contabilidad** descubren indicios de que los Hazard emplearon una parte importante de sus ganancias en sobornar a funcionarios municipales y posiblemente también a inspectores financieros del estado. Incluso aunque dispusieran de acceso a largo plazo e ilimitado a los registros del ayuntamiento, los investigadores necesitarían bastante más tiempo del que disponen para demostrar fehacientemente estas sospechas.

Archivos de la policía

El detective Garth Wheeler, un hombre corpulento de humor basto y jovial, es el jefe de la policía de Mystic. Si se percata de que está viéndoselas con investigadores profesionales, el detective Wheeler se muestra más cooperativo. Sin embargo, es mucho menos complaciente si cree que está tratando con meros aficionados.

La familia Hazard

Ninguno de los miembros de la familia Hazard tiene ficha policial. Ese apellido no aparece en ningún informe de la policía, excepto en uno que trata sobre las perlas desaparecidas.

Si le preguntan sobre las acusaciones de brujería contra los Hazard o sobre las medidas que hubieron podido tomarse contra ellos cuando las desapariciones acaecidas durante la remodelación de su casa, el detective Wheeler simplemente se encoge de hombros: "*Aquí no hay ningún informe al respecto; quizá nunca se presentaron cargos contra ellos*".

El detective Wheeler no tiene motivos para sospechar de la familia Hazard. Para él son unas personas tranquilas que viven sin apenas salir de su casa. Las presuntas dificultades económicas no le interesan: está convencido de que fue el Ladrón Maldito quien robó las perlas.



NOMBRE Y APELLIDOS: DETECTIVE GARTH WHEELER
EDAD: 36 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL: detective de policía de Mystic

FUE 13	CON 14	TAM 13	INT 12	POD 15
DES 16	APA 10	EDU 11	COR 75	PV 14

- Bonificación al daño: +1D4.
- Ataques: Presa 55%, daño especial.
  Puñetazo 60%, daño 1D3 + bd.
  Revólver .38 35%, daño 1D10.
- Habilidades: Buscar libros 35%, Cerrajería 40%, Charlatanería 40%, Contabilidad 35%, Derecho 40%, Descubrir 60%, Escuchar 65%.
- Lenguas: Inglés 55%.

El Ladrón Maldito

Wheeler sabe bastante sobre el *modus operandi* del Ladrón Maldito. Sus trabajos se caracterizan por dos motivos: es capaz de abrir con facilidad las cajas fuertes más seguras y tiene una asombrosa capacidad para saber dónde están los objetos de valor. El Ladrón Maldito siempre se lleva todo lo que hay junto a los objetos de valor que va buscando y nunca se lleva nada de otro sitio.

Se supo que el Ladrón Maldito es el motivo del porqué las pisadas del jardín son idénticas a las encontradas en el escenario de su último robo. Este delincuente no se preocupa en absoluto de este tipo de huellas y pese a ello todavía no han dado con él.

Ninguno de los objetos cuyo robo ha sido atribuido al Ladrón Maldito ha vuelto a salir al mercado. Está claro que se queda los tesoros para sí, se desconoce el motivo. El importe de los objetos de valor robados en el último año supera con creces los 10 millones de dólares; nadie ha vuelto a verlos desde su desaparición.

Investigación

La mayoría de los detalles de la investigación del detective Wheeler sobre la desaparición de las perlas aparecen en el informe que remitió a la compañía de seguros, Rimant & Knowles. Durante el curso de sus pesquisas, Wheeler interrogó a los siete miembros de la familia (no sabe nada de Wilfred). Encontró poco, por decir algo, que resultara útil. Por otra parte, le impresionó la predisposición de todos ellos y quedó encantado con los mellizos.

Si le presionan, el detective admite que no fue capaz de determinar con exactitud cómo el ladrón logró salir de la casa. Cree que lo hizo limpiamente, pero no encontró indicios de cómo lo logró. Si le preguntan por qué no escapó por la ventana, señala que probablemente el ladrón fue sorprendido por uno de los Hazard y no pudo volver sobre sus pasos hasta la ventana abierta.

El detective Wheeler no cree necesario seguir con la investigación, pues no hay indicios de que el ladrón no abandonara el lugar de los hechos, y todo apunta a que el trabajo es obra del Ladrón Maldito. Defiende la validez de su informe a no ser que le muestren pruebas concretas que lo rebatan.

Tercera parte: la historia

En las siguientes líneas se recoge el desarrollo inicialmente previsto de los acontecimientos, pero el guardián no debe seguirlos como un argumento lineal del que no desviarse. Si bien es verdad que las tres sesiones de la aventura deberían caracterizarse por ciertos eventos, es difícil determinar con exactitud los avances de los investigadores. Es responsabilidad del guardián emplear este apartado para ir dando forma a la aventura a medida que ésta se desarrolla.

La trama

El escenario arranca cuando los investigadores son contratados por Ritman & Knowles para trabajar en el caso Hazard. Tras algunas averiguaciones iniciales se dirigen al hogar de los Hazard, muy cerca de Mystic.

Al hablar con los miembros de la familia los investigadores descubren que junto con las perlas ha desaparecido un importante documento. En él se recogen secretos que deben revelarse a los mellizos Hazard cuando cumplan 21 años, dentro de unos días. Puede que incluso los Hazard contraten a los investigadores para recuperar el documento y las perlas, ya sea en este punto o tras completar el informe para la compañía de seguros.

La investigación desvela algunas de las extravagancias de la familia Hazard; el hallazgo de la egagrópila del ladrón indica a los investigadores que los Hazard son, de alguna manera, responsables de la situación.

A medida que se van conociendo las extrañas costumbres del clan, los personajes pueden percatarse de que hay un miembro de la familia a quien no les permiten conocer: un inválido extraño que vive recluido en una habitación apartada de la mansión. Cuando se encuentran con Wilfred los personajes se enfrentan a algo más de lo que esperaban, pues una repugnante forma maldita se abalanza sobre ellos para atacarles. Finalmente se ven obligados a acabar con él antes de que él acabe con ellos.

La muerte de Wilfred, sobre quien pesaba la vil maldición de Tsathoggua, complica más las cosas: de su cuerpo surge una pequeña masa con forma de sapo que avanza inexorable hacia los mellizos. En el documento que Wilfred arrebató al ladrón dice que, a no ser que la detengan, la malévola semilla de Tsathoggua desencadenará sobre los mellizos la misma maldición que padecía Wilfred.

A medida que la terrible cosa que ha emergido de Wilfred se acerca, las misteriosas cavernas donde habita Tsathoggua, el dios sapo, empiezan a manifestarse: mientras se esfuerzan por salvar a los mellizos de su destino, los protagonistas acaban siendo engullidos por las cuevas y se ven arrastrados a un enfrentamiento apocalíptico.

Acontecimientos recientes

Usando un plano que compró a un empleado descontento de Rimant & Knowles, Elijah James Ryan (también conocido como el Ladrón Maldito) se coló en la casa de los Hazard, a las afueras de Mystic, Connecticut. Ryan era un hábil ladrón y en el mapa aparecían la planta baja de la casa y la localización de la caja fuerte; entró por el lateral de la casa a través de una ventana que no cerraba bien. Una vez dentro, Ryan localizó rápidamente la caja fuerte familiar donde se guardaban las famosas perlas. Actuando con rapidez, abrió la caja y se guardó el extraño collar de perlas, así como el dinero y los raros documentos que encontró allí dentro. Sin embargo, cuando salía de allí Ryan cayó presa de Jean y los demás niños deformes de los Hazard. Le quitaron las perlas y se escabulleron por el laberinto de habitaciones y escaleras. Ryan no estaba dispuesto a dejar escapar las joyas que había robado con tanta precaución, así que persiguió a los niños silenciosamente por toda la casa.

Ryan no tardó en perderse. Para su desgracia, acabó en la habitación de Wilfred Hazard, el progenitor demente de la maldición familiar. Tímido por naturaleza, Ryan era una presa fácil para la mente maquinadora de Wilfred, y en pocos minutos este le convenció para que le liberara de sus cadenas. El ataque de Wilfred fue tan rápido que Ryan no llegó a darse cuenta de que la suerte, final y mortalmente, se le había acabado.

Wilfred ocultó el documento en la estructura de su silla de ruedas con el estúpido propósito de usarlo en el futuro como as en la manga. Tras deshacerse de los restos digeridos del cuerpo de Ryan, Wilfred regresó a su habitación dispuesto a esperar el momento oportuno para desvelar su recuperada libertad.

Un ladrón desaparecido

Los primeros compases de la aventura deberían tener un carácter netamente investigativo. Lo ideal es que los personajes se involucren en la resolución del caso de las perlas desaparecidas y que descubran la identidad del infame Ladrón Maldito. El guardián debe elegir un tono que se adapte al estilo de juego de su grupo y asegurarse de que sus pasos acaban llevándoles a la casa de los Hazard y al ladrón muerto.

Encuentro inicial

Estamos en otoño. El escenario empieza cuando los investigadores conocen al Sr. George Knowles, uno de los socios de Rimant & Knowles, la compañía que aseguró las perlas Hazard. Es un caballero serio. Está convencido de que la familia Hazard ha intentado reclamar falsamente el importe del seguro a su compañía y está disgustado porque la policía no ha sido capaz de demostrarlo. Ha elegido a los investigadores porque conoce su reputación. Está deseando que consigan resultados con rapidez para pagarles unos suculentos honorarios.

Los detalles del caso

Anteayer se denunció la desaparición de las perlas Hazard de la casa familiar en Mystic, Connecticut (se proporciona una dirección). Parece que el robo se perpetró durante la noche previa.

El robo se descubrió porque la ventana de la sala de estar de la planta baja apareció abierta por la mañana. Al echar un vistazo a la caja fuerte de la familia se descubrió que las perlas, algo de dinero y unos documentos familiares habían desaparecido. La policía local de Mystic acudió para investigar; el detective Garth Wheeler se encargó del caso. Informó de que el ladrón entró por la ventana. La investigación indica que el autor sabía exactamente dónde estaban las perlas y que abrió la caja fuerte con facilidad para a continuación hacerse con todo su contenido sin llamar la atención de los miembros de la familia Hazard. En conclusión, Wheeler aseguró que el robo es obra del conocido "Ladrón Maldito", un delincuente famoso por robar las joyas más valiosas del país.

Las finanzas de la familia Hazard no marchan bien de un tiempo a esta parte y en varias ocasiones se han visto forzados a vender varias reliquias familiares para llegar a fin de mes. Rimant & Knowles creen que la familia ha escenificado el robo de las perlas para reclamar su seguro. El hecho es que la policía no ha logrado determinar por dónde escapó el supuesto ladrón; además, la historia de la propia familia es extraña. Todo esto ha despertado sus suspicacias.



NOMBRE Y APELLIDOS: GEORGE KNOWLES
EDAD: 45 AÑOS
DESCRIPCIÓN PERSONAL O DATOS DE INTERÉS GENERAL:
socio de Rimant & Knowles

FUE 10	CON 10	TAM 12	INT 14	POD 8
DES 9	APA 11	EDU 16	COR 40	PV 11

- Bonificación al daño: ninguna.
- Ataques: Puñetazo 50%, daño 1D3.
- Habilidades: Buscar libros 40%, Contabilidad 75%, Derecho 30%, Persuasión 40%, Regatear 40%.
- Lenguas: inglés 80%, latín 10%.

El señor Knowles quiere que los investigadores encuentren las perlas Hazard y que demuestren quién las robó. La naturaleza de la póliza del seguro establece que es necesario probar que las perlas no fueron robadas por un intruso: no basta con recuperarlas, sino que también deben averiguar la identidad del ladrón.

La investigación

Hay varios lugares que probablemente los investigadores visiten en busca de pruebas que les ayuden a resolver el caso. La mayor parte de ellos aparecen en la segunda parte de esta aventura (tras la descripción de la casa). Si deciden investigar en localizaciones que no están previstas allí, es el guardián quien debe determinar el grado de éxito (si es que lo tienen) de esos intentos. Para ello debe emplear la información que le proporcionamos como guía.

La visita a los Hazard

En algún momento los investigadores deben visitar la mansión de los Hazard en Mystic. Sus prioridades deberían ser analizar la escena del delito e interrogar a los propios miembros de la familia. Es importante que los personajes se relacionen con varios de los Hazard. Cuando llegan deben conocer al menos a uno de los miembros adultos del clan. Uno de los investigadores debería sentirse atraído por uno de los mellizos. Esta relación íntima es importante en la tercera parte del escenario.

Mientras están en casa de los Hazard, los investigadores son espiados por los niños deformes. Éstos les incordian con pequeñas bromas siempre que pueden. No deben encontrarse en este punto con los niños, pero sí deben darse cuenta de los sucesos extraños que ocurren en la casa Hazard.

Encontrar la momia

Los investigadores descubren los restos del Ladrón Maldito y se dan cuenta de que la comprimida momia es cuanto queda de él.

Los investigadores pueden encontrar la egagrópila en cualquier lugar de la casa y sus alrededores, como mejor venga según la situación; Wilfred se ha movido bastante y ha dejado el "cuerpo" para dar un susto a su familia. En un primer momento la egagrópila parece un niño momificado. Sin embargo pronto salta a la vista que tiene algo que ver con el ladrón, pues los investigadores descubren entre los restos un bonito juego de ganzúas nuevas. Si los jugadores no establecen la relación, los investigadores que superen una tirada de **Idea** o **una habilidad científica adecuada** pueden llegar a la conclusión de que los restos son del ladrón. Ver la egagrópila supone una pérdida de 1/1D4 puntos de Cordura.

Una criatura letal

Los investigadores se encuentran con los niños Hazard durante sus investigaciones en la casa, quizá cuando acompañan a Saphronia en una de sus visitas nocturnas para alimentar a los "murciélagos de cristal".

Más investigaciones

Tras descubrir los restos del ladrón, los investigadores probablemente están deseando continuar con el caso. Tanto en la casa como en Mystic hay abundante información sobre los Hazard, y animamos al guardián, si lo necesita, a ampliar la información disponible.

Acabar con Wilfred

En algún momento los personajes se encuentran con el primo Wilfred. Hay varias maneras de conseguirlo, dependiendo de la manera en que hayan acometido las pesquisas. Quizá lo más sencillo es que uno de los Hazard hable explícitamente de él y lleve a los investigadores a verle. Los mellizos y Saphronia son bastante cándidos y podrían hablarles de Wilfred sin ser conscientes de los peligros que ello supone. También es posible que Prime o cualquier otro de los miembros de la familia les sugiera que hablen con él, pues creen que sigue encadenado. Si fuera necesario, las bromas de los niños son otra manera de dirigirles hasta su habitación.

Obviamente, resulta mucho mejor que sean los propios investigadores quienes deciden verle; en cuanto les revelen su existencia es bastante probable que quieran hacerlo.

Sean cuales sean las circunstancias del encuentro entre los investigadores y Wilfred, la ocasión acaba en un enfrentamiento violento. Wilfred intenta atacar por sorpresa a los personajes, pero si piensa que saben demasiado sobre él o si sospecha que pueden marcharse, los ataca de inmediato.

La lucha con Wilfred ha de ser horrible; después de todo, está poseído por el alma de una poderosa deidad de los Mitos. El guardián debe elegir cómo atacará:

jugueteando con su presa o acabando brutalmente con todos cuantos pueda atrapar. En cualquier caso, los demás Hazard que puedan estar presentes intentan sujetarle y procuran que los investigadores no le maten. Incluso pueden llegar a atacarles.

Si el guardián desea que Wilfred se redima, este puede advertir a los jugadores y decirles que escapen de él. Estas súplicas deben intercalarse con momentos de violencia extrema, pues su mente desgarrada lucha por mantener el control.

Wilfred debe morir. Al hacerlo, el fragmento de Tsathoggua que le venía infectando desde que huyó de las cavernas de N'Kai sale de su cuerpo. No es más grande que un sapo, y esa es la forma que adopta cuando intenta abrirse paso hacia los investigadores, que no deberían tener posibilidad de hacer nada más que percatarse de su presencia antes de que logre escapar. La pérdida por ver a la criatura es de 1/1D4 puntos de Cordura.

Los investigadores encuentran un fajo de papeles entre los restos de la silla de ruedas de Wilfred o cerca de su cuerpo inerte. Al abrirlo, descubren el documento familiar de los Hazard: el testamento de Wilfred (**La vieja casa maldita: ayuda n.º 1 para los jugadores**).

El testamento de Wilfred

Este documento aparece dentro de la casa de los Hazard, entre los restos de la silla de ruedas de Wilfred, cuando los investigadores lo matan. El testamento es un extenso escrito en el que el patriarca procura explicar lo que le ocurrió.

Salta a la vista que es bastante viejo (la escritura está empezando a desaparecer y faltan algunas partes de papel amarilleado, por lo que algunas palabras han desaparecido. A lo largo del manuscrito hay notas anotadas al margen con distintas letras; lo más importante se detalla al final de esta ayuda para los jugadores.

El texto está escrito en inglés, aunque da la sensación de que esa no es la lengua materna del autor. Pérdida de Cordura 1D2/2D2, +2 a Mitos de Cthulhu, 6 semanas. Hechizos: ninguno.

Las anotaciones que hay en el manuscrito atestiguan su autenticidad. Algunos fragmentos detallan sacrificios rituales en los que debe utilizarse a los niños de la familia que nazcan deformes. El testimonio de las notas sugiere que Wilfred es el padre de la mayor parte de los niños, que casi todos ellos nacieron con deformidades y que fueron asesinados poco después.

Una horrorosa confrontación

Las cosas se ponen serias cuando los investigadores se ven perseguidos por extrañas criaturas y amenazados por antiguas maldiciones. El clímax debería ser la culminación de una creciente espiral de peligro y terror.

La cosa sapo

La cosa que salió del cuerpo de Wilfred es un fragmento del mismísimo Tsathoggua. La masa con forma de sapo persigue a los investigadores durante la mayor parte de este segmento de la aventura. Es prácticamente imposible matarlo y resulta lo suficientemente pequeño como para poder esconderse entre las pertenencias de los investigadores. De alguna manera debe salir de la casa con ellos y sin que se den cuenta. Más adelante, en el apartado "Persecución", aparece una descripción completa de la criatura.

Vuelven los niños

Cuando finalmente Wilfred muere, los niños deformes de la familia desvelan su presencia. Han observado los últimos instantes del patriarca con una mezcla de emociones. Algunos se apresuran a presentarle sus respetos, ya sea para estar a su lado o para devorar lo que puedan de él. Jean se abalanza hacia los investigadores vociferando que han destruido el alma de la familia. Les maldice furibundo y, en un arrebato de ira, escupe las perlas en su dirección: "*¡Lleváoslas! ¡Las queréis! Habéis matado a Wilfred, ¡lleváoslas a ellas también!*".

Destrucción de la casa

Wilfred ha muerto y las perlas ya no están en posesión de la familia, lo cual hace que la casa empiece a resquebrajarse y temblar. No hay fuerza en la Tierra que pueda evitar que la espantosa influencia de Tsathoggua destruya la casa cuando las cavernas y las grietas se alzan desde las profundidades insondables de N'Kai.

Con la destrucción de la casa debería desatarse una carrera caótica y desesperada de los investigadores en pos de la libertad. Los muros y suelos se abren y comban; parecen arrojar obstáculos de manera inteligente sobre su camino. El guardián debe pedir a los jugadores todo tipo de tiradas de habilidades físicas (y de **Suerte**) para evitar caer en los agujeros que se abren y para esquivar los objetos que caen.

La familia Hazard está prácticamente paralizada por el terror; cuando reaccionan es demasiado tarde para los más mayores y no logran ponerse a salvo. Los mellizos, sin embargo, tienen una oportunidad.

Quizá los investigadores pretenden rescatar a uno de los mellizos, o a ambos. El intento debería ser suficientemente heroico y culminar con al menos uno de los hermanos a salvo.

Persecución

Cuando los investigadores y los Hazard que han sobrevivido están a salvo, se ven amenazados por el fragmento de Tsathoggua. Aunque no tiene capacidad de raciocinio, la cosa intenta infectar al gemelo (o mellizos) superviviente. También se siente atraído por las perlas, así que procura estar cerca de ellas. Mientras persigue cualquiera de estos dos objetivos supone una amenaza para los investigadores.

La criatura no tiene forma fija: puede adoptar cualquier figura imaginable, aunque no puede aumentar de tamaño ni cambiar de color. Puede moverse a una velocidad increíble, por lo que atraparlo o detenerlo resulta difícil. Puede pasar con facilidad por debajo de las puertas o esconderse en lugares improbables. Más aún: puede filtrarse lentamente a través de casi cualquier sustancia, aunque le lleva su tiempo. Por lo que respecta a este escenario, es imposible destruir a la criatura. Las armas físicas le hacen poco o ningún daño, y cuando lo sufre por otras causas lo regenera en un asalto.

La cosa ataca fundiéndose con la carne y los huesos de su víctima. Mientras no la retiran, inflige 1D2 puntos de daño por asalto, deformando gradualmente huesos y órganos internos. Apartarla de su víctima es sencillo pues, al igual que ocurre con una semilla de Tsathoggua, rehúye el alcohol, los productos químicos y el fuego. Pero siempre acaba regresando. Si lo necesita, la criatura también es capaz de provocar extrañas transformaciones químicas. Por ejemplo, puede filtrarse hasta el depósito de un coche y hacer que éste explote. Por supuesto, la cosa sobrevive con facilidad a estos sucesos.

Las cavernas de N'Kai

Atraídas por las perlas y los Hazard supervivientes, las cavernas de N'Kai se adueñan del edificio que hace las veces de cuartel general de los investigadores, ya sea su hotel, su oficina, o sus casas.

La llegada de las cavernas se ve anunciada porque el propio edificio empieza a pervertirse: la atmósfera en pasillos y habitaciones se hace fría, húmeda y opresiva, recordando a la de una cueva. Las escaleras y paredes empiezan a convertirse en piedra natural sin tallar y una presencia malévola claramente perceptible se eleva desde las entrañas de la tierra en forma de un olor a cerrado, caliente y empalagoso.

Junto con las cavernas llegan los niños Hazard. Tras el hundimiento de su casa descendieron hacia las cuevas que les habían aterrorizado en sus sueños, y allí pronto comprendieron que estaban en su nuevo hogar. Pero tenían algo pendiente antes de poder tomar realmente las riendas de sus propias vidas: las perlas deben ser devueltas a su propietario legítimo.

Aunque Jean es el líder del pequeño grupo de desterrados, probablemente será uno de los niños menos transformados quien se encargará de hablar con los investigadores. Él o ella les explican que anhelan que las perlas regresen al mundo subterráneo e iluminado con luz negra de Tsathoggua, pues es la única manera en que los Hazard que han sobrevivido y los investigadores quedarán libres de su influjo. Los niños se ofrecen a mostrarles el camino y a protegerles de lo que hay allí abajo, pero insisten en que deben ser los propios investigadores en persona quienes devuelvan las perlas o de lo contrario se verán arrastrados a una maldición eterna. Si hay algún investigador dubitativo sería buena idea recordarle que las cavernas han ido hacia ellos y que no hay manera de escapar de su malignidad.

Para empeorar más las cosas, el (o los) Hazard que ha sobrevivido está trastornado mentalmente y aprovecha la primera oportunidad para precipitarse corriendo escaleras abajo hacia la segura perdición mientras llama a los Hazard desaparecidos. Los investigadores más tercos deberían superar tiradas muy difíciles; de no superarlas, su sentimiento de culpa por el peligro que corre esa persona inocente le hace seguirle, adentrándose en las cavernas.

Descenso a las profundidades

El edificio de los investigadores parece estar hundiéndose en el suelo; cualquiera que supere una tirada de **Idea** (pérdida de 0/1 punto de Cordura) se percata de ello. No hay señales explícitas, pero la sensación es inconfundible.

Las escaleras bajan a través de lo que fueron los cimientos y se adentran en las ramificaciones exteriores de las cavernas de N'Kai. El aire es denso y las luces apenas iluminan. Los pasadizos se retuercen y giran; Jean conoce perfectamente el camino, pero afirma que "*todas estas cuevas acaban llegando de una manera u otra a N'Kai*".

En la oscuridad que les rodea, los investigadores pueden adivinar formas y sombras cambiantes, atisbos de cosas que es mejor no ver. Si desean prestarles atención, con una tirada de **Descubrir** distinguen horripilantes bajorrelieves en las paredes o una criatura escamosa; tirada de **Cordura** (pérdida de 0/1 punto de Cordura).

N'KAI

N'KAI es una siniestra caverna que se halla bajo el subcontinente norteamericano. Es un mundo húmedo y viscoso formado por túneles que sugieren unos orígenes orgánicos. Allí pueden encontrarse numerosas estatuas de ónice y basalto, así como bajorrelieves, que representan al primigenio que vive aquí: Tsathoggua, el dios sapo. Se dice que N'Kai se encuentra bajo la tierra de Yoth, pero probablemente se encuentra en otra dimensión completamente distinta, pues se han encontrado accesos a ella en Oklahoma, Alemania y Connecticut. Los servidores amorfos de Tsathoggua, que rezuman por canales de piedra, adoran los muchos ídolos del dios sapo.

Los guardianes que quieran descubrir más cosas sobre N'Kai deberían leer *The Mound*, el relato colaborativo de H. P. Lovecraft y Zealia Bishop. Asimismo, *The Tsathoggua Cycle*, publicado por Chaosium Inc., incluye varios relatos relacionados con el dios sapo y su morada*.

* ***N. del T.:*** *por desgracia, no parece haber sido publicado en español.*

Sin embargo, mientras vayan acompañados de los niños no sufrirán ataque ninguno (el personaje que lleva las perlas no es atacado, incluso aunque no cuente con la protección de los niños).

Tras un rato las cuevas se abren a una enorme caverna subterránea. La poca iluminación que hiende la oscuridad eterna sólo permite atisbar difusos perfiles de ruinas de construcciones que se dibujan en la distancia. Sombras sin forma vagan entre ellas y se acercan a los forasteros.

La confrontación

La sucesión exacta de acontecimientos queda al libre albedrío del guardián. A continuación ofrecemos una serie de sugerencias.

Las formas cambiantes que habitan este lugar son semillas informes de Tsathoggua. Mientras los niños guían a los investigadores las semillas no les atacan, pues perciben en el grupo la marca de su progenitor. Responden si son atacadas, sin embargo, y una vez devuelven las perlas a Tsathoggua empiezan a congregarse en torno a los desdichados investigadores. Las descripciones de las semillas informes aparecen en la siguiente página.

Tsathoggua llega poco después que los investigadores. Aunque la pérdida de puntos de Cordura por la visión del primigenio no es enorme, debería describírsele como una presencia horrible y malévola. No habla directamente, aunque los investigadores pueden sentir su arrolladora influencia si el dios desea incitarles a actuar.

Tsathoggua quiere que le devuelvan las perlas pero no puede tomarlas, ni tampoco dañar de manera directa al investigador que las lleva consigo. Mientras que los personajes pueden actuar como deseen, debe quedar claro cuáles son los deseos de la criatura.

Una vez que tiene las perlas, Tsathoggua parte de inmediato; unos seres tan insignificantes como los investigadores no merecen el esfuerzo de destruirlos. Si le acosan puede destrozar a uno o dos de ellos, pero de lo contrario se va en calma. Los investigadores recuperan 1D8 puntos de Cordura por devolver las perlas y liberar de esta manera a la familia Hazard (o a lo poco que queda de ella) de su maldición.

Las semillas no son tan amables. A discreción del guardián, pueden acudir para intentar acabar con los investigadores. No atacan a los niños Hazard, pero éstos poco pueden hacer para detener un ataque total. Jean se marcha o se ve sumido en la vorágine y ataca a los de la superficie (especialmente a los Hazard que han sobrevivido). Otros niños pueden guiar a los supervivientes a través de las cuevas hasta la superficie.

El guardián debe determinar si alguno de los investigadores o de los Hazard sobrevive. Puede que todo el grupo sea masacrado, o que los supervivientes vaguen hasta encontrar la salida más tarde. El guardián puede decidir en qué lugar salen a la superficie: las ruinas de la casa de los Hazard o quizá en mitad del campo, en algún punto de Kansas, cerca de los antiguos montículos indios.

SEMILLAS INFORMES DE TSATHOGGUA

Nº	FUE	CON	TAM	INT	POD	DES	PV	B.D.
1	30	12	30	10	8	19	21	+3D6
2	33	13	26	13	12	17	20	+3D6
3	26	17	38	12	11	15	28	+4D6
4	28	10	29	16	15	20	20	+3D6
5	34	13	33	13	13	21	23	+4D6
6	24	14	16	10	15	18	15	+2D6

- Movimiento: 12.
- Ataques: Latigazo * 90%, daño 1D6.

  Tentáculo ** 60%, daño bd.

  Aporrear *** 20%, daño bd.

  Mordisco 30%, daño especial ****

  ** En lugar de infligir daño puede elegir hacer Presa. Su alcance es siempre el TAM del monstruo en metros.*

  *** Puede golpear a 1D3 oponentes por asalto. En lugar de infligir daño puede elegir hacer Presa. Su alcance es el TAM del monstruo en metros.*

  **** Siempre tiene un 20% de probabilidades de impactar. El daño es 2D6 o el bd actual, lo que sea más alto.*

  ***** La víctima es tragada inmediatamente. En cada asalto a partir de ese momento la víctima recibe 1 punto de daño por constricción; esa cifra se incrementa progresivamente en 1 por cada asalto (por ejemplo, en el segundo asalto inflige 2 puntos de daño). Mientras está tragada, la víctima no puede hacer nada, aunque sus amigos pueden intentar matar al monstruo para liberarla. Una semilla informe puede hacer un ataque de Mordisco por turno y puede seguir tragando presas hasta que haya devorado el equivalente a su propio TAM. Mientras digiere a una víctima, una semilla informe puede seguir luchando pero no cambiar de posición; si desea moverse debe regurgitar lo que se ha tragado.*
- Armadura: son inmunes a todas las armas físicas, incluso las encantadas, y las heridas que recibe simplemente se cierran tras abrirse. Los hechizos pueden afectarlas, al igual que el fuego, los productos químicos y otros elementos similares.
- Hechizos: la semilla n.º 6 conoce los hechizos de Consunción y Maldición de Azathoth.
- Pérdida de Cordura: ver a una semilla informe de Tsathoggua cuesta 1/1D10 puntos de Cordura.

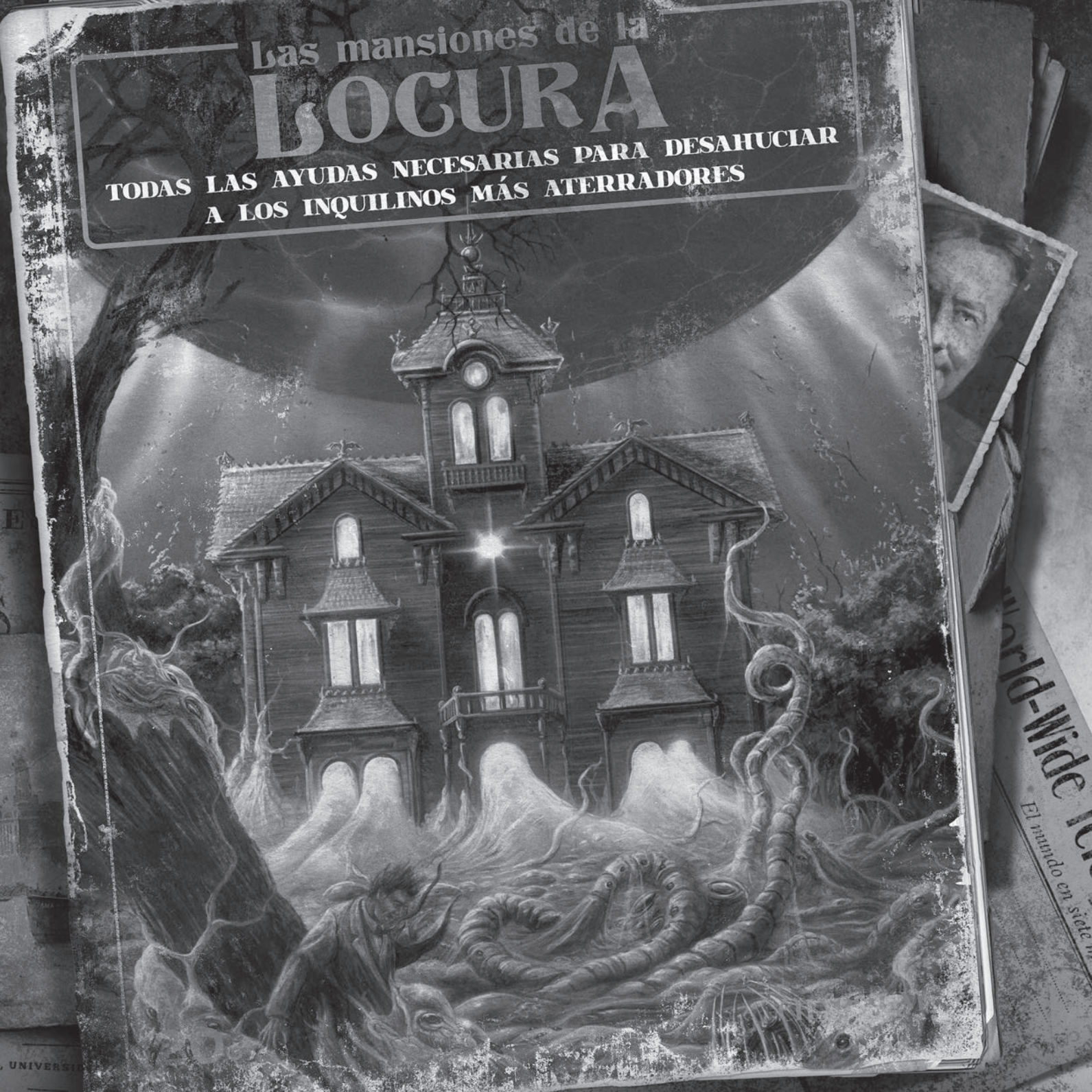
TSATHOGGUA, el durmiente de N'Kai

FUE 50	CON 120	TAM 30	INT 30	POD 35
DES 27	Mov 24	-	-	PV 75

- Bonificación al daño: +4D6.
- Ataques: Tentáculo 100%, daño Presa.

  Absorción de características 100%, daño 1 punto por característica por asalto.
- Armadura: regenera hasta 30 puntos de vida por asalto que haya sufrido por heridas y perforaciones, pero el fuego, la electricidad y otros elementos similares tienen efecto normal en el monstruoso dios.
- Hechizos: como corresponde a un primigenio, cuenta con amplios poderes mágicos. Se sabe que en ocasiones ha enseñado a humanos el hechizo de Crear portal y varios de Convocar/Atar.
- Pérdida de Cordura: ver a Tsathoggua cuesta 0/1D10 puntos de Cordura.




Las mansiones de la
LOCURA
TODAS LAS AYUDAS NECESARIAS PARA DESAHUCIAR
A LOS INQUILINOS MÁS ATERRADORES

Las mansiones de la locura

Capítulo siete, donde se reproducen las ayudas de juego, a fin de que el guardián pueda replicarlas con facilidad. Se concede permiso para fotocopiar esta parte, sólo para uso personal.

Índice de las ayudas de juego

Nº / Aventura	Ref. / Pág.
1. El Sr. Corbitt	16 / 212
2. El Sr. Corbitt	16 / 212
3. El Sr. Corbitt	16 / 213
4. El Sr. Corbitt	16 / 213
5. El Sr. Corbitt	23 / 214-216
1. La plantación	52 / 217
2. La plantación	54 / 217
1. La decrépita mansión	84 / 218
2. La decrépita mansión	84 / 219
3. La decrépita mansión	88 / 220
4. La decrépita mansión	97 / 221
5. La decrépita mansión	98 / 222
1. El sanatorio	106 / 223
2. El sanatorio	106 / 224
3. El sanatorio	121 / 225
4. El sanatorio	121 / 225
5a. El sanatorio	122 / 226
5b. El sanatorio	122 / 227
5c. El sanatorio	122 / 228
6. El sanatorio	122 / 228
7. El sanatorio	122 / 229
8. El sanatorio	121 / 230
9. El sanatorio	123 / 231
1. La mansión de la locura	140 / 232
2. La mansión de la locura	143 / 233
3. La mansión de la locura	145 / 234
4. La mansión de la locura	145 / 235
5. La mansión de la locura	152 / 236
1. La vieja casa maldita	181 / 237-239
2. La vieja casa maldita	196 / 240-241
3. La vieja casa maldita	196 / 242
4. La vieja casa maldita	199 / 243

Mapas	Ref. / Pág.
1. La casa de Corbitt	20-21 / 244-245
2. La casa del profesor Gist	44 / 246
3. La plantación	59 / 247
4. La casa de Caleb	63/ 248
5. La mansión Fitzgerald	96/ 249
6. Sanatorio de N. Island	118/ 250-251
7. Apto. de Andrea Pentargon	144/ 252
8. El Club del Marinero	148/ 252
9. La casa de los Garsetti	159/ 253
10. La mansión de Crater	166/ 254
11. La mansión Hazard	179/ 255



1 *Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt*

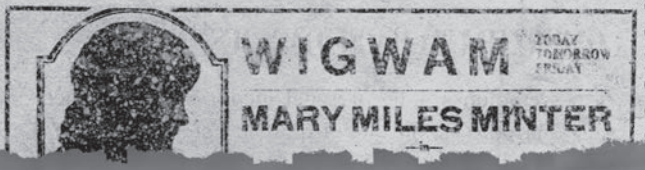
**Noticia fechada hace 14 años.*

EMPRESARIO LOCAL MUERE EN ACCIDENTE

Se ha sabido hoy que Theodore Corbitt, propietario de Corbitt Importers of America, ha fallecido en un trágico accidente mientras estaba de vacaciones en la India. Corbitt, que se encontraba en compañía de su hijo Bernard, murió al despeñarse mientras ambos caminaban entre las montañas del Punyab.

Según las autoridades, los dos hombres estaban realizando una excursión cuando fueron atacados por un grupo de bandidos que frecuentan la zona. Durante la persecución por la falda de la montaña, parece ser que el señor Corbitt resbaló y cayó al vacío. Su hijo logró escapar y ponerse a salvo. Aún no se ha localizado el cuerpo del señor Corbitt y las autoridades temen que pueda haberse perdido, pues los perros salvajes que merodean por las montañas podrían haberlo devorado.

Theodore Corbitt deja viuda, su esposa Elaine, y un hijo, Bernard. En este momento no se sabe si Bernard Corbitt se hará cargo de la empresa familiar.



2 *Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt*

**Noticia fechada hace 3 meses.*

Vecino arrestado por matar animales

La policía informó hoy de la detención de un sospechoso en relación con la reciente ola de secuestros de mascotas en la zona suroeste de la ciudad. Aunque después fue puesto en libertad por falta de pruebas, Randolph Tomaszewski sigue siendo el principal sospechoso del secuestro de casi una docena de perros y gatos que desaparecieron de las casas y jardines del de los alrededores del Central Hospital. Tomaszewski trabaja en el hospital como celador.

Nuestros lectores recordarán que muchas de las mascotas desaparecidas han aparecido después en parques, habitualmente mutiladas o parcialmente devoradas. Las quejas públicas contra estas atrocidades han sido enérgicas y la policía cree haber descubierto una pista que les permitirá cerrar el caso.

Tormenta invernal pone en jaque a la nación

3 *Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt*

**Noticia fechada hace 12 años.*

NECROLÓGICAS

—

Corbitt, Lynn Anne Meyers, de 22 años de edad. Murió al dar a luz en su casa. La señora Corbitt, que se graduó en el instituto de Pierpoint, se casó hace dos años con Bernard Corbitt, un hombre de negocios de la ciudad. Los sepelios de madre e hijo tendrán lugar el sábado por la tarde. La señora Corbitt deja a sus padres, Edward y Shirley Meyers, y a su esposo, Bernard Corbitt, presidente de *Corbitt Importers of America.*

Comienzan los trabajos de construcción

4 *Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt*

**Noticia fechada hace 12 años.*

Una enfermera, hospitalizada tras un accidente en la casa de un paciente

—

La señorita Mona Dunlap, enfermera profesional, ingresó ayer en el Sanatorio Central tras sufrir un accidente que ocurrió en la casa de un paciente. Su diagnóstico es grave.

Parece que la señorita Dunlap, contratada por el señor y la señora Corbitt para asistir a esta última durante el parto, sufrió una apoplejía cuando trataba ella sola de traer al mundo al bebé de los Corbitt. Cuando el señor Corbitt llegó de la oficina el miércoles por la tarde encontró a la enfermera Dunlap inconsciente, mientras que su esposa y su hijo recién nacido habían muerto debido a complicaciones durante el parto. Los médicos del sanatorio afirman que la mujer aún no ha recuperado la consciencia y que puede que pase algún tiempo hasta que pueda establecerse el alcance real de sus daños.

Accidente de tráfico

—

5 *Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt*

Los diarios de Corbitt

A continuación se recogen algunos pasajes destacables; el primer diario es de hace 14 años, mientras que el decimocuarto es del presente año. Las entradas no recogidas aquí son muy corrientes, con frases del estilo "Hoy no ocurrió nada" o "Durante mi salida de la tarde me compré un traje".

Primer diario

10 de septiembre – Hoy he sufrido otra molesta laguna mental. Espero que este diario me ayude con este problema.

13 de septiembre – Madre ha firmado el último documento legal para transferirme la propiedad de Corbitt Importers of America. Parece que se encuentra a gusto en la nueva residencia; espero que allí le ofrezcan los tratamientos y la atención que necesita. Me temo que su estado sigue empeorando rápidamente. La muerte de Padre ha trastornado su mente. Si supiera el papel que yo jugué en su muerte, aunque yo no me siento responsable en absoluto, seguro que eso la mataría. No comprendería el poder de mi nuevo señor, Ramasekva. ¡Ojalá hubiera vivido aquellos momentos en la montaña, cuando ÉL se apareció con su terrible magnificencia! Me habló y dejó su marca en mi pecho. Entonces abrazó a mi padre y los dos se hicieron uno. Antes de devorarlo, Ramasekva le arrancó la cabeza de los hombros...

29 de octubre – He conocido a una joven encantadora en una fiesta. Se llama Lynn Meyers. He quedado con ella para ir al cine la semana que viene. Creo que mi señor le dará el visto bueno.

Diarios del tercero al duodécimo

En este periodo de tiempo no aparece nada importante para el desarrollo de esta aventura. Los diarios recogen tres viajes a Oriente, compras de orquídeas poco comunes y otras curiosidades botánicas, varios encuentros con viejos amigos, asuntos de trabajo y diversos comentarios sobre compras irrelevantes y cosas por el estilo. En ocasiones se mencionan los experimentos, pero Corbitt no profundiza en explicaciones.

12 de diciembre – Tras treinta horas de ceremonia, he dado con Ramasekva. Quiere un puente hacia el mundo y necesita de mi ayuda. He accedido. Mis estudios han demostrado que Ramasekva es un desconocido Asura, un demonio del Este de la India. Se dice que los Asura son dioses antiguos, los que gobernaron antes de la llegada de Shiva. Algunas de las cosas que aparecen en el libro de Wenn me llevan a creer que puede haber una conexión con un ser llamado Yog-Sothoth.

Segundo diario

10 de enero – He llegado a la conclusión de que quiero casarme con Lynn y la he pedido en matrimonio. Ha aceptado y hemos fijado la fecha de la boda: será el 9 de marzo de este año. Ramasekva me asegura que el momento es adecuado.

13 de marzo – Hemos regresado de nuestra luna de miel. Lynn y yo hemos decidido mantener la casa familiar, pues nos parece excelente para criar niños. En mayo, si todo va bien, Lynn me acompañará a Ceilán para conseguir una nueva remesa de té. Puede que sea mi último viaje a ese país durante una buena temporada. Un hombre que planea formar una familia debe estar dispuesto a sentar un poco la cabeza.

5 *Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt (continuación)*

Segundo diario (continuación)

1 de abril – He mandado a Lynn a casa de su madre mientras llevo a cabo la ceremonia. No creo que esté preparada para entenderlo. Ramasekva me ha dicho que quiere una unión carnal. Exige que sea con mi esposa. Debo esperar 13 días, celebrar otra ceremonia más sencilla y esperar. Ramasekva ocupará mi lugar.

14 de abril – Celebré la ceremonia por la mañana y Ramasekva acudió. Esperé en el sótano mientras él pasó varias horas con Lynn. Parece que ella no sospecha nada.

19 de julio – Mi esposa está pasando un embarazo complicado, así que le he dicho que se quede en la cama todo el día. Yo he aprovechado para contactar con Ramasekva; debo encargarme del parto aquí, en casa. Mi amo me ha ordenado que críe al niño como si fuera mío.

21 de noviembre – ¡Horror, horror! Mi vida no es más que cenizas. La pobre Lynn se puso de parto hoy y, pese a todo lo que hice para salvarla, murió durante el alumbramiento. Por desgracia, la enfermera Dunlap entró en la habitación en el momento más inoportuno. Perdió el sentido al ver al niño. Pese a que intenté cuidar de Lynn lo mejor que pude, puede que cometiera alguna negligencia en el momento crítico. En cualquier caso, se ha ido y la culpa es solo mía. Un segundo bebé, un niño, nació muerto. He hecho que trasladen ambos cuerpos a la funeraria. He escondido al niño de Ramasekva en el sótano. Esa cosa no tiene extremidades y parece tener problemas para respirar. No creo que viva mucho tiempo.

25 de noviembre – Hemos celebrado los funerales de Lynn y el bebé; sus padres estaban destrozados y sentían lástima por mí. Después les consolé y les prometí que seguiríamos en contacto.

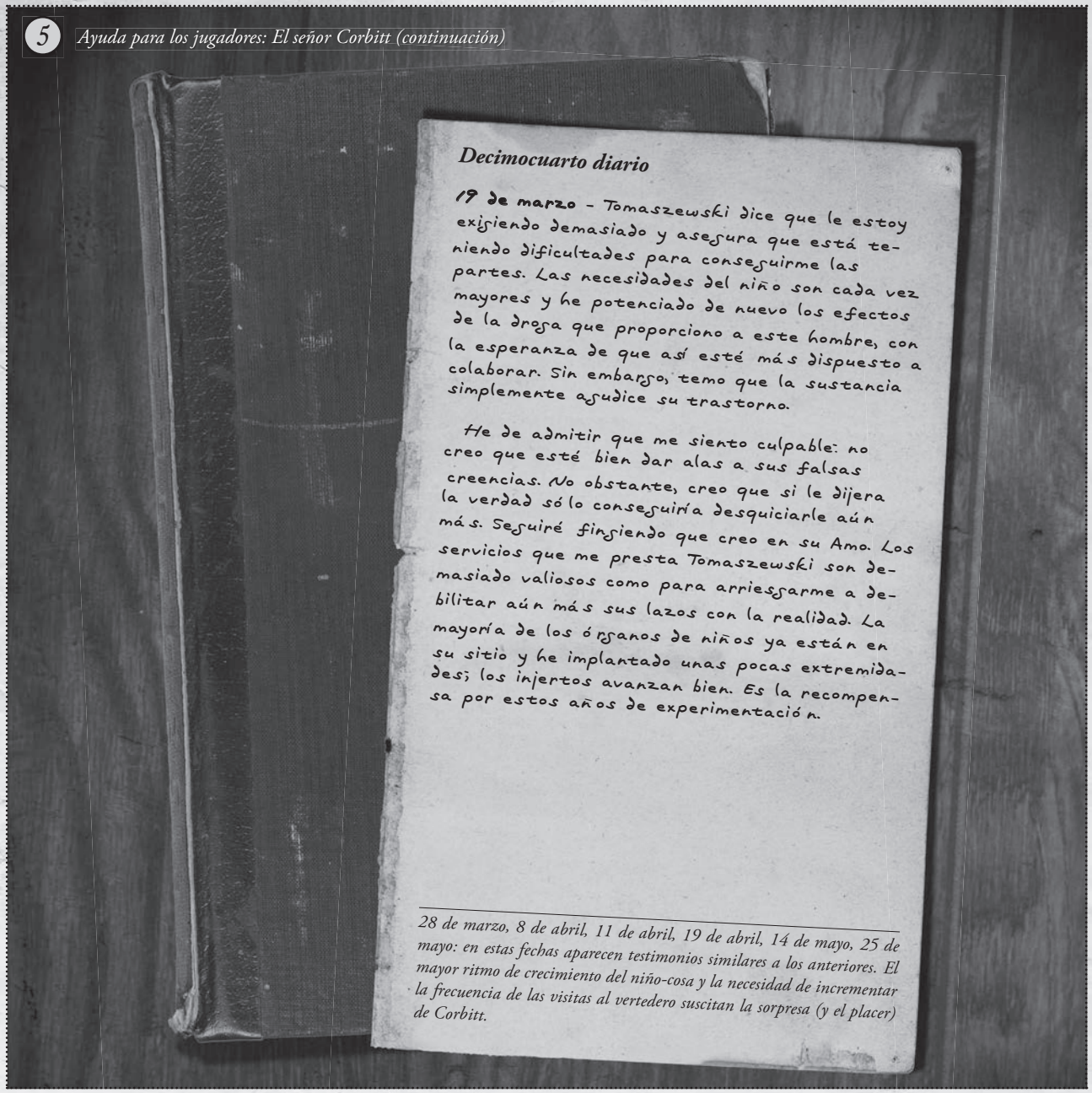
26 de noviembre – La ceremonia trajo a Ramasekva, que me explicó cosas sobre el niño. Me dijo que la cosa viviría y que yo debería dedicar los próximos 10 años preparándome para el momento en que esa cosa me necesitara. Cuando llegue el momento, yo deberé haberle preparado para la vida en la Tierra. Deberá tener extremidades y pulmones. No volveré a contactar con Ramasekva hasta dentro de 10 años y un día.

14 de diciembre – He encontrado alguien que puede ayudarme. Es un hombre llamado Randolph Tomaszewski; trabaja en el hospital y asegura que puede proporcionarme las partes necesarias para los experimentos que tengo que llevar a cabo en los próximos años. Es un tipo desagradable, pero necesito su ayuda. He acordado con él que le proporcionaré las drogas que quiera y, a cambio, él procurará satisfacer mis necesidades. Quizá nuestra colaboración le sirva para mejorar. Parece ser un hombre especialmente irreligioso y amargado. La semana que viene haré mi primera visita al vertedero y veré lo que mi asociado ha logrado encontrar para mí. Los experimentos supondrán un desafío, pero tengo plena confianza en que podré aprender, especialmente con la iluminación de mi señor Ramasekva.

Decimotercer diario

25 de noviembre – El niño se hace grande y el momento ha llegado. Ejecuté la ceremonia para contactar con Ramasekva. Me dijo que cuando llegue la primavera deberé empezar a buscar miembros y órganos frescos para añadírselos a la criatura; se acabaron los experimentos. Como la cosa aún es un niño usaré solo extremidades y órganos de niños. Mis experimentos demuestran que las partes jóvenes se adaptan mucho mejor que las que no lo son. Se me ha ordenado que alimente al niño con las partes que no vaya a usar. Ramasekva quiere que desarrolle el gusto por tales cosas y dice que ha llegado el momento de que crezca.

5 *Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt (continuación)*



Decimocuarto diario

19 de marzo - Tomaszewski dice que le estoy exigiendo demasiado y asegura que está teniendo dificultades para conseguirme las partes. Las necesidades del niño son cada vez mayores y he potenciado de nuevo los efectos de la droga que proporciono a este hombre, con la esperanza de que así esté más dispuesto a colaborar. Sin embargo, temo que la sustancia simplemente agudice su trastorno.

He de admitir que me siento culpable: no creo que esté bien dar alas a sus falsas creencias. No obstante, creo que si le dijera la verdad sólo conseguiría desquiciarle aún más. Seguiré fingiendo que creo en su Amo. Los servicios que me presta Tomaszewski son demasiado valiosos como para arriesgarme a debilitar aún más sus lazos con la realidad. La mayoría de los órganos de niños ya están en su sitio y he implantado unas pocas extremidades; los injertos avanzan bien. Es la recompensa por estos años de experimentación.

---

28 de marzo, 8 de abril, 11 de abril, 19 de abril, 14 de mayo, 25 de mayo: en estas fechas aparecen testimonios similares a los anteriores. El mayor ritmo de crecimiento del niño-cosa y la necesidad de incrementar la frecuencia de las visitas al vertedero suscitan la sorpresa (y el placer) de Corbitt.

1 *Ayuda para los jugadores: La plantación*

NEWS & COURIER de Charleston - 25 DE MARZO 1971

¡DETECTIVE ASESINADO!

El cuerpo mutilado de Jasper Galloway, agente de policía de Charleston que se encontraba desaparecido, fue hallado ayer por la mañana por unos pescadores locales. El cuerpo estaba enganchado bajo las raíces de un ciprés en el río Edisto, justo al Sur de la finca del señor Caleb Gist. El agente Galloway estaba investigando unos rumores sobre una iglesia satanista que estaría funcionando en Charleston. Llevaba varios días desaparecido. El sheriff del condado de Colleton, Virgil Trucks, inspeccionó entre otros lugares la propiedad de los Gist, pero no encontró ninguna prueba de la muerte del detective. El sheriff Trucks ha declarado que cree que el detective tuvo que ser asesinado en Charleston y su cuerpo arrojado a las aguas del río.

El agente Galloway estaba soltero. Sus padres ruegan una oración por su alma.

2 *Ayuda para los jugadores: La plantación*

NEWS & COURIER de Charleston - 6 DE JULIO 1825

DESCUBIERTOS RITUALES VUDÚ

Una redada dirigida por el capitán Pearson, de la policía de Charleston, desbarató un ritual vudú que estaba celebrándose en los pantanos al sur de Walterboro, en la propiedad de la familia Gist. La ceremonia interrumpida era un ritual de esclavos del que no formaba parte ninguna práctica de adoración cristiana. Todos los participantes del primitivo conciliábulo huyeron hacia los pantanos. Varios de los hombres del capitán Pearson resultaron heridos durante la operación.

La policía encontró una parafernalia extraña: espadas, banderas en las que figuraban runas indescifrables y cráneos humanos.

INCENDIO EN EL TEATRO

En la madrugada del 5 de julio, se cree que una chispa de las calde-

1 *Ayuda para los jugadores: La decrépita mansión*

Hermanos Dodge
Abogados
12 Main Street
Gamwell, Connecticut
30 de enero de 1925

Estimado señor:

Un amigo común me ha dado sus referencias. Estoy muy interesado en localizar al Sr. Arthur Cornthwaite, pues soy su abogado. Nuestro amigo le mencionó a usted y me dijo que tiene experiencia en la localización de personas desaparecidas, particularmente aquellas con inclinaciones similares a las del Sr. Cornthwaite. Es por eso que me he tomado la libertad de contactar con usted.

Soy socio de una prestigiosa firma legal de Gamwell. El Sr. Arthur Cornthwaite es uno de nuestros clientes y, como abogados suyos, somos depositarios de ciertos documentos que él nos confió. Parece que el Sr. Cornthwaite se ha marchado sin dejarnos ninguna indicación de sus movimientos. Esto nos plantea un dilema: ¿cómo gestionar su patrimonio durante su ausencia sin tener una autorización para este supuesto? Nos gustaría que localizara al Sr. Cornthwaite y que le pregunte cómo quiere que actuemos dada la situación o, mejor aún, que le pida que contacte con nosotros. Si, Dios no lo quiera, descubre usted que el Sr. Cornthwaite ha fallecido, necesitaremos alguna prueba de ello para proceder siguiendo las disposiciones que estipuló en su última voluntad y testamento. Esperamos que no sea necesario llegar a eso, pero es una de las posibilidades que sin duda debemos tener en cuenta, máxime después de la misteriosa desaparición del Sr. Cornthwaite.

Espero que le sea posible dedicar toda su atención de manera inmediata a este asunto; también querría invitarle a venir a nuestras oficinas tan pronto como le sea posible para mantener una entrevista en la que podremos hablar tanto de los detalles de la situación como de sus honorarios profesionales.

Agradeciéndole de antemano una pronta respuesta, reciba un cordial saludo.

Walter Dodge

Le adjunto un artículo de la Gamwell Gazette

GAMWELL GAZETTE - 17 DE ENERO 1925

EL MILLONARIO DE GAMWELL SE AUSENTA

El más próspero hijo de Gamwell, Arthur Cornthwaite, no visitará la iglesia en las próximas semanas. Parece que ha abandonado la región durante un tiempo, posiblemente para tomarse unas vacaciones o por algún motivo relacionado con sus estudios.

Hay algo de misterio alrededor de la partida del Sr. Cornthwaite, pues ocurrió sin previo aviso. Sin embargo, el sheriff Whitford ha registrado la mansión y sus terrenos y no ha encontrado ningún indicio alarmante. La última persona que habló con Cornthwaite fue su abogado, el Sr. Walter Dodge, el día 7 de este mes. Por aquel entonces no dio muestras de tener intención de marcharse de manera inminente, pero según el Sr. Dodge se mostraba muy preocupado, sin duda por sus planes de viaje.

De todos es sabido que, además de ser un terrateniente de Gamwell, Cornthwaite también es millonario, erudito, filántropo y explorador. Bien puede haber partido para preparar el terreno de alguna interesante expedición venidera, o quizá sólo está pasando una temporada de descanso en Nueva York. Sin duda, los vecinos de Gamwell recuerdan con afecto las numerosas y generosas donaciones que Cornthwaite ha hecho a las obras de caridad y a la biblioteca del pueblo, y se unirán a nosotros al desearle un viaje seguro y feliz.

Ni un sólo edificio público vacío

—

El objetivo es detectar qué edificios están infrautilizados y

Rescatan a los primeros trabajadores de la mina derrumbada

—

Los servicios de rescate han

3 *Ayuda para los jugadores: La decrépita mansión*

EL TIEMPO
Nublado

GAMWELL GAZE

24 PÁGINAS. VOL. XXIII — 17 DE MAYO · 1895 · EDICIÓN DIURNA

FAMILIA DE GAMWELL ASESINADA EN UN TERRIBLE ATAQUE

Matan a una madre y sus tres hijos

LA POLICÍA BUSCA AL PADRE DESAPARECIDO

Una tragedia de dramáticas proporciones se ha desatado hoy en Gamwell cuando la Sra. Gloria Curwen y sus tres hijos (Harold, de cinco años; Sarah, de tres; y Susan, de dos) fueron hallados brutalmente asesinados en su finca al norte de Gamwell, la popular Mansión Fitzgerald.

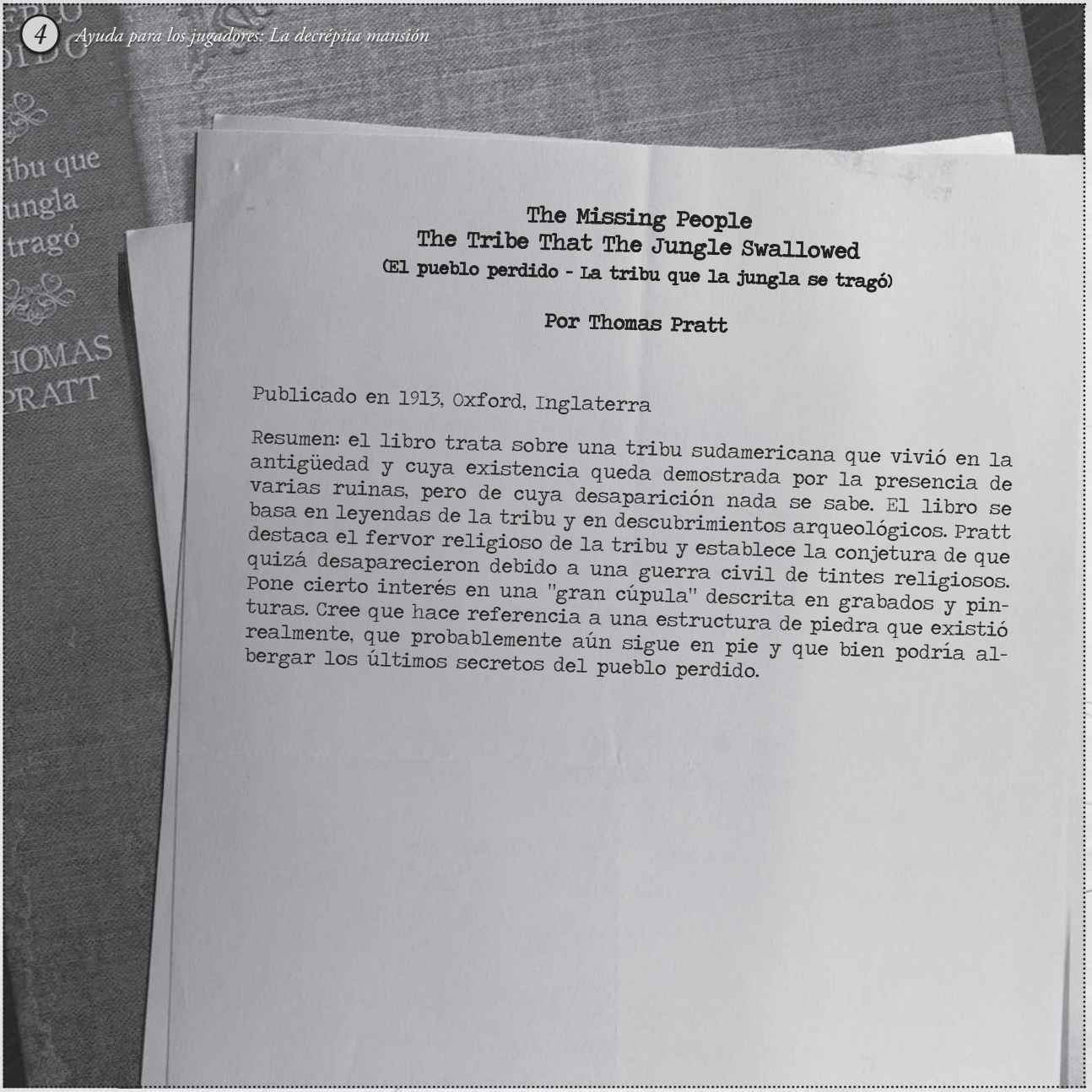
El ayudante Whitford, de la oficina del sheriff del condado de Gamwell, hizo el espeluznante descubrimiento mientras llevaba a cabo una inspección rutinaria. "Nunca he visto nada igual", declaró a este reportero el valiente pero conmocionado ayudante; "Todos estaban muertos". Ciertamente, los miembros de la familia han sido asesinados brutal y cobardemente, sentenciados con varios golpes de hacha. Ni siquiera la pequeña Susan se libró de su terrible destino. No se ha encontrado el arma del crimen y el Sr. Arthur Curwen, el padre de los niños, está actualmente desaparecido. La policía le busca para hacerle algunas preguntas, aunque también se teme por su seguridad.



OPERACIONES BAJO EL ACTA TERRITORIAL

SALEN A LA LUZ MÁS CASOS DE CORRUPCIÓN EN EL GOBIERNO

LITERATURA MÉDICA Y CIENCIA



The Missing People
The Tribe That The Jungle Swallowed
(El pueblo perdido - La tribu que la jungla se tragó)

Por Thomas Pratt

Publicado en 1913, Oxford, Inglaterra

Resumen: el libro trata sobre una tribu sudamericana que vivió en la antigüedad y cuya existencia queda demostrada por la presencia de varias ruinas, pero de cuya desaparición nada se sabe. El libro se basa en leyendas de la tribu y en descubrimientos arqueológicos. Pratt destaca el fervor religioso de la tribu y establece la conjetura de que quizá desaparecieron debido a una guerra civil de tintes religiosos. Pone cierto interés en una "gran cúpula" descrita en grabados y pinturas. Cree que hace referencia a una estructura de piedra que existió realmente, que probablemente aún sigue en pie y que bien podría albergar los últimos secretos del pueblo perdido.

5 *Ayuda para los jugadores: La decrépita mansión*

A quien pueda interesar:

Escribo la presente en el momento en que me reúno en la muerte con mi personal y los miembros de mi expedición. Yo, Arthur Cornthwaite, en pleno uso de mis facultades mentales y físicas,

No hay tiempo para formalismos o legalismos. Esto es de lo que tengo que hablarte. ¿Qué es la cordura, cuando te ves enfrentado a esto? Creí haber escapado de eso en aquel infierno verde, en ese templo maldito, pero de alguna forma me ha seguido hasta aquí. Conozco las señales, no hay error posible. Está conmigo. Es tan inteligente, tan terrible que

¡MELODRAMA! ¡Qué es esto! ¡Escribiéndome cartas a mí mismo en una casa vacía! Quien quiera que lo lea sabe lo que ocurre, o lo sabrá, pero lo que también debes saber es que tiene una debilidad tan evidente, tan

1 *Ayuda para los jugadores: El sanatorio*

Querido

Me alegra mucho saber que aceptas mi invitación y vendrás a verme. Pretendo mostrarte los últimos hitos de mi investigación.

También estoy deseando ponerte al día sobre mis experimentos. Desde la publicación de mi artículo en el Diario de la Sociedad Americana de Psicología hace unos meses (confío en que lo hayas leído) ha habido varios avances interesantes. También habrá unas pocas sorpresas; puedes darlo por hecho.

Mi soledad es bastante llevadera. El personal y yo nos sentimos como en familia. El viejo Ebenezer (le conocerás en tu viaje hasta aquí) siempre está dispuesto a acercarnos a cualquiera de nosotros al continente si echamos en falta el contacto con la civilización. Este verano hemos sido bendecidos con la presencia habitual durante las cenas del Sr. Shelly, un estudiante universitario de Princeton. Ha acampado en la playa norte de la isla, donde lleva a cabo algún tipo de estudio ornitológico. Le encontrarás ocurrente y agradable.

Estoy deseando verte.

Dr. Aldous Breuer.

SOCIEDAD AMERICANA DE PSICOLOGÍA

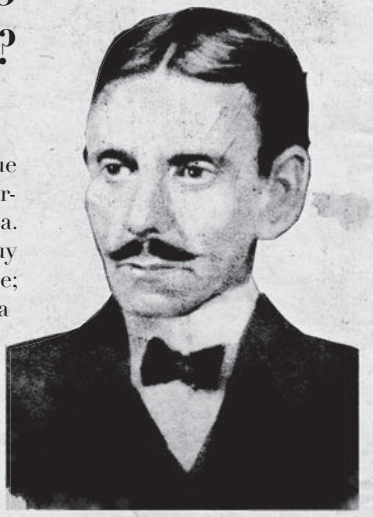
¿Es el inconsciente colectivo la fuente de todos los mitos?

Pasajes del artículo del Dr. Brewer

Si aceptamos por un momento la teoría de que el inconsciente colectivo es la fuente de todos los mitos, debemos preguntarnos si no sería posible intervenir conscientemente en la fuente. Los experimentos con hipnosis, en algunos casos combinada con nuevas y potentes drogas, han arrojado algunas pruebas que así lo atestiguan.

El sujeto a apenas mostró respuesta ante ningún tratamiento, pero el b resultó bastante positivo. Durante esas sesiones no sólo se revelaron insospechadas áreas de conocimiento, sino que en algunos momentos el sujeto mostraba una personalidad completamente diferente. Dicha personalidad, en las pocas ocasiones en que fue detectada, usaba una sintaxis arcaica, casi bíblica, indicando quizá que se había alcanzado una forma arquetípica auténtica. Esta personalidad era muy fuerte y casi irresistible; hace que uno se preguntara si fenómenos como éste no explicarían las posesiones de la edad media y, en casos más recientes, de los seguidores del vudú en el caribe.

Aunque nunca llegó a alcanzar el contenido arquetípico del sujeto b, el sujeto c resultaba sin duda interesante. Afloraron numerosas personalidades; una de ellas aseguraba haber vivido durante la época de los faraones egipcios. Para mayor sorpresa, el sujeto mostró un conocimiento bastante amplio de la historia de esa civilización, desaparecida hace tanto tiempo. No obstante, investigaciones posteriores demostraron que gran parte de todo aquello había sido pura fantasía.



Dr. ALDUS BREWER
Fundador del sanatorio de North Island

Los tres sujetos mostraron tener en común cierta forma mística, aunque hay que admitir que casi todo resultaba difícil de descifrar.

3 *Ayuda para los jugadores: El sanatorio*

Querido director:

En respuesta a la carta de los doctores Hagen y Allen que aparece en su número de junio, debo decir que esperaba más de dos profesionales tan reputados en nuestro campo.

Mi desacuerdo es completo; mi trabajo es altamente experimental y todos los resultados, como quedaba claramente explicado en mi artículo, son, por el momento, de naturaleza puramente especulativa. No hago aseveraciones, sino meras observaciones.

Desde el momento en que redacté el artículo he llevado a cabo más experimentos que parecen respaldar mis primeras observaciones. Sin embargo, no volveré a publicar nada hasta que obtenga pruebas; pruebas que convencerán hasta al más fosilizado de los escépticos. No pienso rebajarme a

4 *Ayuda para los jugadores: El sanatorio*

Si esos estúpidos de Hagen y Allen oyeran lo que yo he oído, estoy seguro de que se tambalearían en lo alto de sus pedestales. Aún no sé en qué ando, pero el tremendo poder de la voz de H mientras está bajo los efectos de esa personalidad es asombroso. Jameson ha encontrado un libro en Londres, uno viejo de verdad, que según él contiene referencias parecidas a muchas de las cosas que tanto H como D han mencionado. Me ha prometido que me lo enviará junto con su próxima carta. El libro parece ser una copia de una transcripción hecha por un monje español del siglo XV. Allí están plasmados los desvaríos de un loco condenado a muerte por la Inquisición.

El libro llegó ayer y le he dedicado algún tiempo. La mayor parte resulta incomprensible, no parece tener sentido. Pero Jameson tenía razón. Las páginas que tuvo la amabilidad de marcarme parecen claramente relacionadas con muchas de las cosas mencionadas por H y D y, en algún caso, también Hw. Leer esas páginas escogidas me produjo un escalofrío sobrecogedor. Fue como si estuviera escuchando de nuevo la voz de H, y eso es algo que siempre me deja conmocionado.

5a *Ayuda para los jugadores: El sanatorio*

Pasajes del informe de Darlene

Llegó a la institución pública de manos de la policía, que la encontró vagando desnuda, en un callejón del centro de Boston. A lo largo de los años se ha intentado varias veces identificarla pero no ha sido posible; aún se desconoce cuál es su apellido. Probablemente ahora tendrá veintitantos años.

Las terapias tradicionales se han mostrado ineficaces en ella, pero mediante la hipnosis, o estando bajo los efectos de un conjunto de fármacos que se indican más abajo, se ha conseguido que se abra. El tratamiento continuado logró destapar lo que en un principio parecía ser Darlene pero, cuando se le preguntaba, el individuo aseguraba ser una mujer llamada Fanny que vivía en Irlanda. Por si fuera poco, aseguraba que el año en curso era 1862.

A lo largo del tratamiento afloraron aún más personalidades; en el último listado se recogieron 27, aunque algunas de ellas aparecieron solo en una ocasión y no fue posible alcanzarlas de nuevo. La personalidad más antigua, y quizá la más interesante, es Annephis; si damos crédito a lo que dice, se trata de una princesa egipcia que lleva muerta más de 3.000 años. Cuando ha asumido esta personalidad Darlene ha mostrado un extraordinario conocimiento de la historia egipcia, incluyendo varios hechos que he sido incapaz de contrastar por mucho que he investigado. Quizá la más difícil de explicar es que Darlene predijo el descubrimiento de la tumba del faraón Tutankamón. Hizo esta predicción tras leer en el periódico la intención de la expedición de explorar en esa zona.

Annephis habla de una extraña mitología que en gran parte de las ocasiones recuerda a las posesiones experimentadas por el interno Harding y también aparece insinuada en los dislates de Hawkins. Esta posibilidad indica una raíz mística que sería común a todos los hombres y que supondría un gran apoyo a la teoría del inconsciente colectivo.

Pasajes del informe de Allen Harding

En la época en que se publicó su primer y único libro de poesía, Harding desapareció y nunca se ha logrado reconstruir lo que hizo en los seis meses siguientes. Se cree que la mayoría del tiempo lo pasó bajo en un estado de letargo provocado por las drogas y el alcohol; se le encontró en ese estado.

Su mente está dañada, lo que hace que la terapia farmacológica sea innecesaria, por no decir inútil. Sin embargo, resulta bastante susceptible a la hipnosis. No ha revelado personalidades múltiples como Darlene, sino que siempre acaba siendo la misma. Esta personalidad habla con una voz profunda e inteligente; resulta muy dominante, todo lo contrario que el propio Harding. En ocasiones esta personalidad no habla, pero los cambios en el rostro y la expresión del sujeto denotan su presencia. Casi parece estar observando, contemplando. Cuando por fin se consigue que hable, normalmente no contesta ninguna pregunta, sino que simplemente enuncia frases. Estas son normalmente de lo más oscuro: predicciones de muerte y de la llegada de aquel que espera.

5c *Ayuda para los jugadores: El sanatorio*

Pasajes del informe de Leonard Hawkins

Llevaba una vida normal y estable hasta que sufrió una crisis nerviosa repentina. Hawkins estuvo inconsciente durante una semana y al despertar mostraba signos de una fuerte paranoia. Los primeros días no era capaz ni de reconocer a su esposa, aunque a los dos meses parecía haber recuperado la mayoría de sus recuerdos.

Poco después de reincorporarse a su trabajo (era contable de una empresa importante) empezó a mostrar una conversión religiosa; no tardó mucho en unirse a una críptica secta de baptistas ultraconservadores. Su esposa e hijos, en contra de sus deseos, también se unieron. No mucho después su jefe le llamó la atención: su continuo proselitismo en el trabajo estaba empezando a molestar a otros empleados. Dos semanas después Hawkins abandonó su iglesia, acusando a sus miembros de ser estúpidos, y empezó a rezar por las calles. Ignoraba por completo a su familia y poco después perdió el trabajo. Se fue de su casa y varios meses después fue detenido por atacar a varios agentes de policía. El odio hacia su esposa, clara consecuencia de que ella le internara en North Island, era palpable y se manifestaba con tendencias claramente violentas. No dirá de dónde ha sacado esa idea de la "llegada de aquel que espera", pero sigue predicando la fe en su visión.

6 *Ayuda para los jugadores: El sanatorio*

Pasajes del informe personal de Charles Johnson

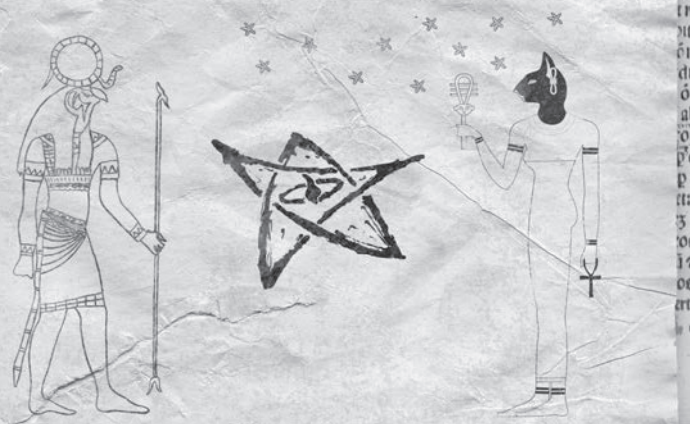
Estimado Dr. Brewer:

Le recomiendo de todo corazón al Sr. Johnson. Su trabajo en esta institución ha sido ejemplar y estoy seguro de que a usted le resultará enteramente satisfactorio. Quizá los años que él mismo pasó en una institución le hicieron desarrollar una simpatía especial. Le he visto manejar incluso a los pacientes más violentos siempre con la intención de minimizar los daños. Por supuesto, no es preciso mencionar que su tamaño y su fuerza son un factor más a su favor.

7 *Ayuda para los jugadores: El sanatorio*

Una página marcada en el Manuscrito Castro.

Y se decía que cuando "aquellos que esperan" vinieron a la tierra del faraón arrasaron el país, y que no se detuvieron hasta que la sacerdotisa Annephis del templo de Bast no les plantó cara y les destruyó. Temerosos de Ra, se movían durante la noche y evitaban también las corrientes de agua. Y ella hizo las piedras y ellos, llevados por el sacerdote, arrojaron a las criaturas al Nilo, que se los llevó al mar donde fueron destruidos. Annephis murió de sus heridas y, según se decía, con ella murió el secreto de las piedras. Fue enterrada en una tumba en un lugar aún por descubrir.



8 *Ayuda para los jugadores: El sanatorio*

...precio... ...Noruega son veinticinco por unos 2.000 dolares.

HALLADAS LAS RUINAS DE UN ANTIGUO TEMPLO

El Cairo — Ayer llegaron noticias de un inusual descubrimiento arqueológico realizado por la expedición Huntsford, de financiación privada. Trabajando a unos 30 kilómetros al oeste del Valle de los Reyes, la expedición ha descubierto las ruinas de un templo y varias estatuas colosales. Se cree que este hallazgo puede dar respuesta a muchas cuestiones sobre historia egipcia. Una de las primeras piezas recuperadas fue una estela rota, erigida originalmente en honor a la princesa Annephis. Desconocida hasta ahora, parece que Annephis fue la responsable hacia el 1.400 a. C. de la huida de un enemigo que por aquel entonces amenazaba al pueblo egipcio. En la estela no se dice cuál era ese enemigo, pero se baraja la posibilidad de que quizá se tratara de asaltantes hicsos o incluso de los misteriosos Pueblos del Mar que se mencionan en otros registros.

Se estima que los trabajos en la zona durarán al menos otros dos años, o quizá más.

Srta. P. Roman dona su colección de obras de arte a la galería Mansfield

13 de octubre de 1896

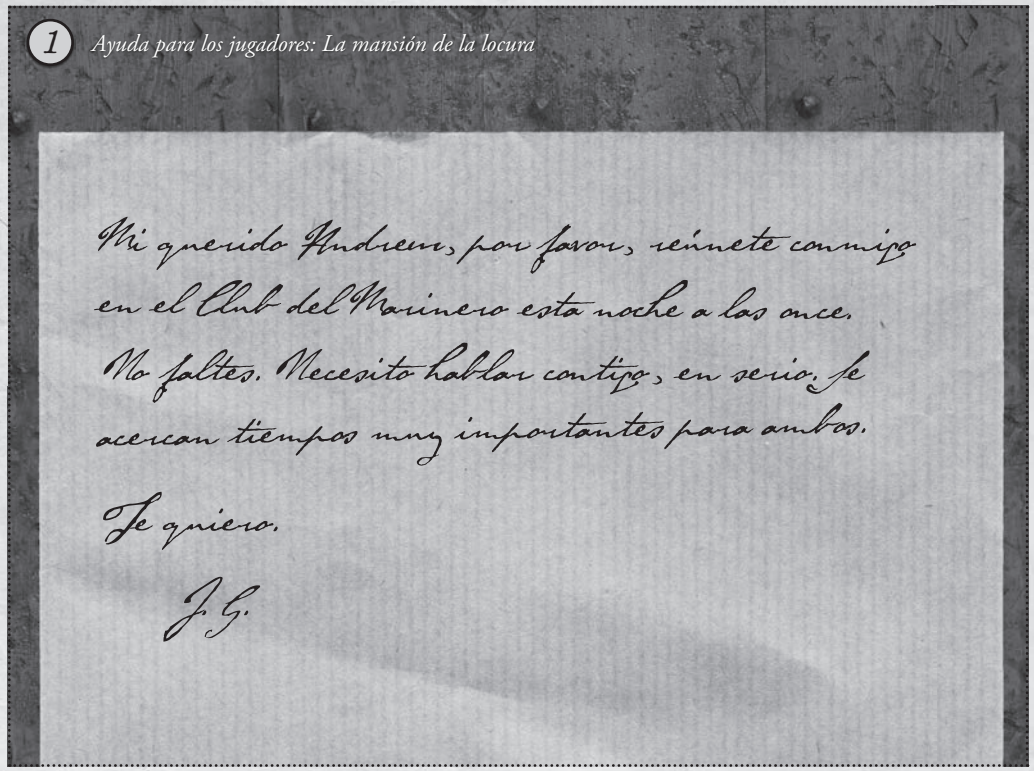
Querido Ebenezer:

Dejo esta carta a los amigos del puerto; estoy seguro de que te la harán llegar cuando vuelvas a casa. Probablemente yo no esté para entonces y no sé cuándo volveré a verte, así que te desearé ahora buena suerte.

En este sobre hay un pequeño regalo. Se trata de un amuleto de buena suerte que me dio uno de esos kanaka que nos encontramos en las islas. No sé si vale de algo pero siempre lo he llevado, especialmente cuando estuve por esas tierras. Se decía que algunas de los barcos que partían de Innsmouth tenían algo parecido fijado a sus quillas. No sé cuál será mi dirección, pero te escribiré para dártela cuando lleque a Cincinnati.



1 *Ayuda para los jugadores: La mansión de la locura*


Mi querido Andrew, por favor, reúnete conmigo en el Club del Marinero esta noche a las once. No faltes. Necesito hablar contigo, en serio. Se acercan tiempos muy importantes para ambos.

Te quiero.

J. G.

BOSTON GLOBE - 22 DE MAYO 192[illegible]

VÍCTIMA DE SECUESTRO MUERE DURANTE REDADA POLICIAL EN CEREMONIA OCULTISTA

Un gran tiroteo acaba con múltiples muertes

El día de hoy la policía local ha ejecutado una redada contra las prácticas de un discreto grupo religioso de Boston conocido como Noche Silvana. Bajo el mando del detective Patrick Devlin, del Departamento de Policía de Boston, un grupo de efectivos fuertemente armados rodeó una zona de bosque a varias millas al norte de la ciudad para a continuación adentrarse en ella. Las autoridades no estaban al tanto de la existencia de la secta, pero un antiguo miembro del grupo les puso sobre aviso.

Cuando la policía llegó al lugar de los hechos, los miembros de la secta estaban aparentemente en pleno proceso de un "ritual de magia negra". Al parecer este impactante rito incluía el brutal sacrificio de una jovencita recientemente secuestrada en el barrio de Chinatown de Boston. Por desgracia, la víctima del secuestro fue muerta durante el transcurso de la redada. Según el agente Devlin, que resultó herido en el enfrentamiento, doce miembros de la secta fueron abatidos, dos fueron capturados y se cree que otro más logró escapar. Se cree que la mujer que escapó es la cabecilla de la secta y aún anda suelta. Se advierte a la población de que puede estar armada y puede resultar peligrosa. El concejal Bradford Tibbins ha asegurado a la prensa que las acusaciones de brutalidad policial serán estudiadas durante la investigación planeada para la semana que viene. La policía, a esperas de más pesquisas, se ha negado a divulgar las identidades de los sectarios muertos y capturados.

Consejo de administración de la biblioteca, disuelto

La ciudad de Medford se encuentra sin consejo administrativo de la [illegible] Billings preguntaron por la disolución del consejo. Debido a que el asunto [illegible]

Los contratos antiguos se invalidarán tras el aumento de las tarifas

Todos los contratos con

Muchas historias de la zona parecen inspirarse en viejas leyendas indias sobre un ser que moraba en algún lugar en "las tierras de sombra de las colinas". Este "dios" podía contactar con sus elegidos a través de los sueños y les daba órdenes. A menudo, quienes soñaban con el dios se volvían locos. Esos desafortunados acababan siendo expulsados de sus tribus y obligados a adentrarse en esas regiones salvajes para arreglárselas solos. El paraje era tabú para las tribus de la zona pero, en ocasiones, alguien en busca de sabiduría o conocimiento podía ignorar los peligros y dormir en esas colinas oscuras y amenazadoras.

Una anciana me contó una historia sobre un vecino que en una ocasión, tras sufrir una serie de pesadillas particularmente terribles, masacró a su familia entera con un hacha antes de ahorcarse en la leñera. La anciana me dijo que ese hombre siempre había sido un buen esposo y padre, pero que pareció perder el juicio. La mujer recordaba cómo su tío le contaba que el viejo Martin Garsetti fue un buen hombre hasta que se mudaron fuera del pueblo, a la nueva casa que él mismo construyó para su familia en las faldas de las montañas. Esta casa se alzaba en una zona evitada por los indios locales. La construcción aún permanece en pie y en ella viven ahora otros miembros de la misma familia, aunque ninguno de ellos parece haberse visto afectado por ninguna forma de locura.

Los Gunderson fueron de los primeros blancos que levantaron su hogar en la zona y, pese a las advertencias de los indios locales, construyeron sus primeros y toscos asentamientos entre esas colinas que los indios se esmeraban tanto en evitar. Aunque el campamento inicial pareció prosperar durante el primer año, no mucho después llegó la tragedia. Fue durante el largo invierno que uno de sus habitantes perdió la cabeza. Cuando unos visitantes de cerca de Pittsburgh los encontraron, todos los mineros y sus familias estaban muertos; parecía que había sido obra de los lobos, pues sus caras estaban terriblemente mordidas y mascadas. Sólo uno de los hombres murió de otra manera: tenía un agujero de bala en la frente. Claramente fue un suicidio. Por si fuera poco extraño, parece que los lobos no se atrevieron a devorar su cadáver como habían hecho con los demás.

4 *Ayuda para los jugadores: La mansión de la locura*

Este documento puede encontrarse en el bolso de Andrea. Sólo se recogen aquí las entradas de interés para los investigadores.

30 de junio, 1916

Querido diario:

No sé cómo escribir sobre esto, pero mis sueños se han hecho tan fuertes en las últimas noches que en realidad estoy asustada. Yo estaba en una gran cueva, toda llena de luces brillantes, y entonces oía una voz. Era una voz fuerte, pero sólo sonaba en mi cabeza. Como si allí dentro estuvieran los pensamientos de alguien más, revoloteando dentro de mi cráneo. Aún casi puedo oírlo, susurrándome incluso mientras escribo esto. Sigo asustada por alguna razón. Pero, después de todo, solo fue un sueño.

28 de agosto, 1916

Querido diario:

Sigo soñando con la voz. Dice que quiere enseñarme cosas, pero por algún motivo eso me asusta. Me da miedo. Quiero contárselo a madre pero creo que no me comprenderá.*

29 de junio, 1917

Los profesores de la escuela están sorprendidos con las cosas que dibujo. Algunos de ellos dicen que tengo talento y que debería ir a estudiar a algún otro sitio para aprender a dibujar mejor. Intenté decirles que sólo dibujo las cosas que veo en mis sueños, pero me parece que no me creyeron. Madre dice que los cuadros no son buenos, pero creo que se equivoca. La voz de mis sueños dice que podría dibujar mejor pero que debo irme de aquí. Quiero marcharme de esta casa en cuanto pueda. El señor Matthews dice que pronto habrá un concurso en Pittsburgh. Al ganador le conceden una beca para estudiar arte en la Universidad de Boston. Ya he empezado a pintar un cuadro; creo que ganaré.

28 de enero, 1917

Querido diario:

No puedo soportar esta casa. Se me cae encima. No logro librarme de los sueños sobre la voz y, más aún, ahora puedo ver esa extraña cueva. Odio a mi madre; desearía salir de esta casa para adentrarme en la cálida oscuridad de la tierra.**

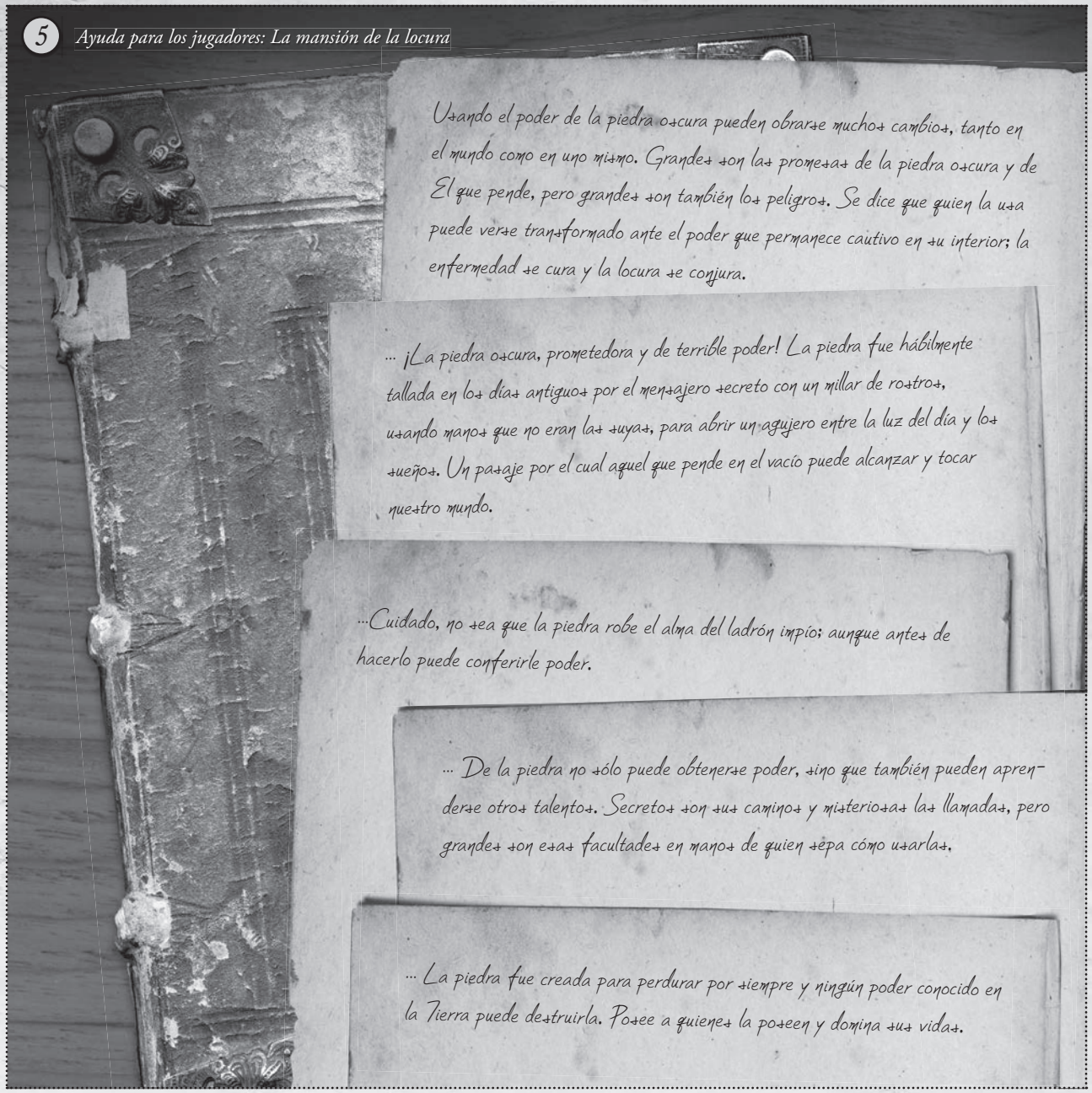
30 de junio, 1917

La voz volvió anoche mientras soñaba. Me dijo que si la escuchaba y hacía lo que me dijera, obtendré sin esfuerzo todo lo que siempre quise tener. Por primera vez abrí los ojos y vi la voz y lo que era. Era borrosa, así que no pude ver gran cosa, pero sé que es horrorosamente grande. Me mostró algo que podría dibujar para el concurso y me dijo que si hacía un buen trabajo no podía dejar de ganar. Creo que la voz quiere realmente que gane y que vaya a Boston. Espero que así sea. No puedo aguantar más a mi madre, lo juro; a veces me vuelve tan loca que creo que sería capaz de matarla.

**A medida que llega el invierno las entradas acerca de la voz se hacen más frecuentes, pero Josephine se muestra indecisa sobre si debe hacer caso a la misteriosa voz. No obstante, todas las entradas del diario adoptan un tono más oscuro.*

***Las entradas mantienen este tono a lo largo del invierno y la primavera de 1917. Hay páginas en las que no hay escrita una sola palabra, pero sí aparece una enrevesada proliferación de líneas que se cruzan. En un primer vistazo los dibujos sólo muestran un buen sentido de la textura pero, en ocasiones, de las densas capas de líneas cruzadas parecen surgir rostros.*

5 *Ayuda para los jugadores: La mansión de la locura*



Usando el poder de la piedra oscura pueden obrarse muchos cambios, tanto en el mundo como en uno mismo. Grandes son las promesas de la piedra oscura y de El que pende, pero grandes son también los peligros. Se dice que quien la usa puede verse transformado ante el poder que permanece cautivo en su interior; la enfermedad se cura y la locura se conjura.

... ¡La piedra oscura, prometedora y de terrible poder! La piedra fue hábilmente tallada en los días antiguos por el mensajero secreto con un millar de rostros, usando manos que no eran las suyas, para abrir un agujero entre la luz del día y los sueños. Un pasaje por el cual aquel que pende en el vacío puede alcanzar y tocar nuestro mundo.

...Cuidado, no sea que la piedra robe el alma del ladrón impío; aunque antes de hacerlo puede conferirle poder.

... De la piedra no sólo puede obtenerse poder, sino que también pueden aprenderse otros talentos. Secretos son sus caminos y misteriosas las llamadas, pero grandes son esas facultades en manos de quien sepa cómo usarlas.

... La piedra fue creada para perdurar por siempre y ningún poder conocido en la Tierra puede destruirla. Posee a quienes la poseen y domina sus vidas.

1 *Ayuda para los jugadores: La vieja casa maldita*

Me llamo Wilfred Hazard y ésta es mi historia. La cuento ahora, mientras aún soy capaz de escribir y pensar con claridad, para que vosotros, mi familia, entendáis lo que me ha pasado y en lo que me estoy convirtiendo, para que podáis evitar las trampas en las que yo he caído.

En el verano de 1723 me embarqué en la mayor aventura de mi vida...

Wilfred habla de una expedición francesa que buscaba la legendaria ciudad subterránea de Quivira, una ciudad hecha de oro. La expedición partió hacia el Oeste llevando como guías a indios de las tribus locales y logró encontrar un camino al mundo subterráneo donde se hallaba Quivira. Asegura en su relato que encontraron la ciudad, así como otras ciudades que la sobrepasaban en belleza y riquezas…

... las torres espirales de oro de Quivira palidecieron al compararlas con las de este nuevo lugar: estructuras gigantescas que se alzaban hasta el techo de la caverna, inimaginablemente alto sobre nosotros. Todo lo que iluminábamos con las linternas a nuestro alrededor brillaba con el color del oro; cada superficie, cada estructura parecía estar construida con este metal. ¡Seguramente había riquezas suficientes como para hacernos reyes a todos! ¡Si hubiéramos tomado cuanto hubiéramos podido para a continuación regresar... Pero no lo hicimos, porque sabíamos que más allá de este lugar debía haber otro más rico aún...

Wilfred explica que el inmenso valor de todo lo que les rodeaba hizo que algunos de ellos enloquecieran por la avaricia, por lo que los demás se vieron obligados a matarlos antes de que toda la expedición corriera peligro. Pese a eso, siguieron explorando más allá, hasta que empezaron a encontrar signos de que alguien moraba allí…

... Al principio discutimos sobre si deberíamos seguir adelante, pues no sabíamos qué tipo de criatura podría vivir en un lugar tan profundo y olvidado, pero pronto decidimos que mientras las criaturas nos dejaran en paz, no había por qué preocuparse por ellas.

Estaba claro que, fuera lo que fuera que vivía allí abajo, no era humano, aunque quizá en algún momento fue algo parecido. Las antiguas esculturas que encontramos mostraban extrañas bestias con forma de lagarto y cosas aún peores; parecía que estas criaturas habían vivido en estas grandiosas ciudades, alzando ídolos y altares para dioses enormes y blasfemos. Muchas fueron las noches en que dormimos con las horrendas imágenes de los templos que habíamos encontrado acechándonos en nuestras pesadillas, y muchas las mañanas en las que alguno de nosotros se despertaba gritando y poseído por el terror a causa de lo que habíamos visto. Sin embargo, decidimos ignorar estas advertencias hasta que nos encontramos con los espectros...

Extrañas formas espectrales acosaban la expedición. Wilfred las describe como poco más que una serie de luces azules que flotaban, y de su narrativa se desprende claramente que perturbaron a todo el equipo de la expedición. Si bien no cuenta de manera específicamente que dañaran al grupo en modo alguno, decidieron volver y dirigirse a la superficie poco después de su primer encuentro con ellos.

1 *Ayuda para los jugadores: La vieja casa maldita (continuación)*

... tomamos la decisión de regresar a la superficie para organizar otra expedición más grande. Para entonces ya todos llevábamos una importante cantidad de oro, pero eso no era todo: descubrí un objeto de una sustancia que a todos nos resultaba bastante extraña. Al principio pensé que se trataba de un collar de perlas oscuras y brillantes, pero desde entonces me he reafirmado en mi juicio, pues son distintas de cualquier perla que haya visto jamás y bastante más grandes. Fue este objeto, creo, lo que me salvó de lo que no tardaríamos en encontrar...

Poco después de emprender el regreso a la superficie la expedición sufrió una catástrofe. Sin previo aviso el suelo se abrió en dos y perdieron a muchos de los miembros del equipo. Wilfred especula con la posibilidad de que casi fue como si bajo ellos hubiera una inteligencia consciente que llegaba para impedir que se fueran. En varias ocasiones tuvieron que volver por donde habían venido, pues grietas similares les cerraban el paso, hasta que se vieron perdidos por cavernas oscuras y enormes llenas de sombras cambiantes...

... incluso cuando trepábamos por los escombros era como si hubiera algo observándonos: una presencia fría y torva. Nos movíamos tan rápido como podíamos, descansando sólo unas pocas horas cuando estábamos demasiado fatigados para continuar...

Las sombras y formas que sólo podían adivinar vagamente atacaron en varias ocasiones a los exploradores que quedaban. De la oscuridad surgían tentáculos que arrastraban a los hombres hacia su muerte mientras gritaban. Los supervivientes huían en plena oscuridad una y otra vez, hasta que sólo quedaba un puñado de ellos. Entonces, cuando parecía que quedaba un último día de viaje para alcanzar la superficie, se toparon con una horrorosa criatura a la que parecían seguir los demás monstruos sin forma como si fuera su líder. Se parecía a un gran sapo rezumante y fétido. Wilfred describe el encuentro como una matanza.

... Lo que sé, para gran amargura y dolor, es que de 30 hombres yo fui el único que sobrevivió a este encuentro. Aún me estremezco al recordar cómo esas fauces hambrientas envolvieron a aquellos con los que tan lejos había llegado.

Muchas noches me he preguntado cómo yo, de entre todos ellos, logré sobrevivir, cómo conseguí de hecho salir indemne de la matanza que ocurrió a mi alrededor. Creo que lo que me protegió fue ese objeto, el oscuro collar de perlas que había encontrado. Podía sentir cómo esas indescriptibles criaturas ansiaban tenerlo y su frustración, pues creo que no podían hacerme daño mientras lo tuviera en mi poder. Sólo gracias a su poder, estoy seguro, logré evitar a los espectros y a las cosas sin forma que infestaban aquella necrópolis. Y no escapé sin marcas, pues aunque huí presa del terror, sentí una presencia húmeda a mi espalda y por un instante sufrí un dolor inenarrable,

como si algo se abalanzara sobre mi interior. Hasta el momento no he sido capaz de decir exactamente qué fue aquello que se introdujo en mí en aquel instante, pero aún hoy puedo sentirlo dentro, confortando tanto mi cuerpo como, que Dios me ayude, mi alma.

Mientras que aquello que hizo presa en mí deforma mi cuerpo y mi alma, intuyo que ese objeto es la clave de esta terrible maldición que he hecho caer sobre nosotros. Aún puedo sentir el deseo ardiente de aquella bestia repugnante, un deseo que no descansará hasta que el objeto regrese a aquellas cavernas inenarrables, que es a donde pertenece. No encuentro ninguna manera de destruirlo ni de librarme de este vínculo que siento y que se ha creado entre esa criatura infecta y yo.

He llegado a la conclusión de que, de algún modo, el objeto forma parte del alma de ese blasfemo dios sapo y que, al tenerlo yo, estoy vinculado de alguna manera a la bestia. Este objeto me hace un regalo: hace ya 60 años de aquella empresa y aún no muestro signos de envejecimiento. Al contrario: mi cuerpo inmortal se pervierte y soy presa de hambres y terribles necesidades que no son mías. Y, más aún, no soy capaz de vivir mi propia vida; una parte de mí, o de la espantosa criatura a la que ahora estoy unido, no permitirá que me haga daño a mí mismo de ninguna manera.

Debo apresurarme a acabar este documento mientras siga siendo dueño de mi mente, y os suplico a vosotras, mis sobrinas nietas, que lo guardéis y se lo entreguéis al más fuerte de vuestras hijas cuando alcance la edad adulta, como ya me habéis prometido por el gran amor que sentís por la familia. Y mantened las perlas a buen recaudo, pues sólo su poder nos permite mantener todo esto a raya: sé que, si las perdemos, esa casa vendrá sin duda a por nosotras. Os conmino, a vosotras y a vuestras descendientes hasta la última generación, a cumplir vuestro juramento, so pena de las más terribles consecuencias. Si se descubre mi condición probablemente me destruirán y esta maldición infectará a uno de entre vosotras: al mejor, más brillante y más justo. Estoy seguro de ello.

Os lo suplico una vez más: mantened esta casa, este asqueroso cadáver, oculto, aunque olvide todo pensamiento y necesite de cuidados; no se lo digáis a nadie; no intentéis ir más allá de donde yo me aventuré una vez. Es vuestra alma inmortal lo que está en juego, pues el hombre no está preparado para ir allí y volver entero...

Ruego a diario por mi muerte y ésta no me llega. Sé que la gracia de Dios no está conmigo. Pero si Él no me salva, quizá a vosotras sí os haga caso, pues no tenéis culpa ninguna de todo esto. Así que rezo y le pido a Dios que os bendiga y que os cuide en este año de Nuestro Señor de 1785.

Wilfred Hazard, un desdichado soldado.

2 *Ayuda para los jugadores: La vieja casa maldita*

Del diario de la señora Mercy Stanton, 1865

Ciertamente ha sido un mal verano: la cruel malaria se ha llevado a muchos de nuestros pequeños. Ha sido especialmente triste para los Hazard: tres de sus niños cayeron, uno detrás del otro. Fueron de lo más estoicos; rechazaron todos los ofrecimientos de ayuda por miedo a extender la enfermedad y ellos mismos cuidaron infructuosamente de los pequeños. Lo único que consiguieron fueron tres ataúdes pequeñitos que salieron por su puerta uno tras otro. Están tremendamente consternados por la pérdida: el pequeño Johnny, de once años y primogénito; Nathanial, de ocho; y Lucy, de sólo tres. Como diría mi querida madre, "no los han perdido, sino que han partido antes".

Durante el funeral de la pequeña Lucy, una de las personas que transportaba el ataúd hizo una broma de lo más vulgar y grosero, suscitando muchos comentarios entre la multitud, gentes de bien que asistieron para confortar a los familiares de la difunta. ¡Dijo que algo había rodado dentro del féretro y que opinaba que la cabeza de la niña se había separado del cuerpo! Por supuesto, provocó gran enfado y varias damas se desmayaron. Por suerte yo, que fui bendecida con una constitución resistente, pude presenciar cómo le obligaron a abandonar su sitio inmediatamente, ocupando uno de los Hazard su puesto en el transporte del ataúd. La familia no podía estar más enfadada por tal ocurrencia, totalmente innecesaria.

Oí que más tarde el hombre estaba por el pueblo, impertinente y bastante borracho, diciendo que si realmente había un niño en la caja, era la carga más extraña que había transportado jamás sobre sus hombros,

que era un profesional del transporte de féretros y que tenía mucha práctica en esa tarea. Pese a la condena generalizada que recibió por hablar de esa manera, siguió con esas afirmaciones durante varios días.

Incluso algunos de los personajes más brutos del pueblo le invitaban a beber y le animaban a proseguir con su hiriente jactancia.

Por supuesto, esa gente se cree todas esas historias de los Hazard sobre los juicios por brujería, sobre el peculiar asunto del fantasma o sobre la niña, o sobre todo lo que pasó hace tantos años, cuando reformaron la casa. Por no hablar de esas perlas. Envidia y rencor, y una tremenda prueba a la que se enfrentan mis respetables y queridos amigos. Por suerte, aquel hombre se mudó pocos días después y dejó de molestarnos.

3 *Ayuda para los jugadores: La vieja casa maldita*

Del diario de un tal "Nailor Tom", calafate, febrero de 1759

Anocheció pronto. Me había retirado a la hostería de John Beverly y estábamos alegrándonos con algo de ponche caliente. El día, como dije, había sido oscuro y tormentoso y no había viajeros a los que atender, así que hicimos solos una fiesta en la sala común: John, su esposa, Isaiah y yo. Entonces un saludo llegó desde fuera.

Al ir hasta la puerta, John vio algo tan extraño que su exclamación hizo que nos acercáramos. Allí había un caballero, vestido todo de negro, como los predicadores, con un sombrero negro sobre su cabeza. Tras él había un trineo muy cargado, y más allá se encontraban dos de los más horribles indios que jamás haya visto; estaban azules por el frío, lo cual les daba un aspecto más malvado aún. En cuanto les puse el ojo encima supe que eran ladrones y asesinos. Pero era al hombre a quien prestaba más atención, pues tenía un aspecto enfermizo muy poco habitual: estaba muy hinchado y completamente pálido. Tenía los ojos rojos, por el frío o por las lágrimas.

Entrad, dijo el amigo John; con este tiempo tan malo no esperábamos ningún viajero; de lo contrario habríamos estado más atentos. Miré de nuevo el trineo y vi que no tenía campanas ni nada que pudiera emitir sonido alguno, ni siquiera haciendo buen tiempo. El hombre seguía allí de pie, igual que sus indios, como si estuvieran tallados en la misma madera que el trineo. John no quiso saber nada de aquello, especialmente por el mal aspecto que tenía el hombre. Pálido como un muerto, de respiración pesada y con los ojos rojos, como si estuviera sufriendo un ataque.

Entonces el hombre habló con bastante acento extranjero, preguntando por los Hazard. Bueno, Isaiah y yo hicimos silenciosas conjeturas al respecto. Nuestras miradas iban de los salvajes a su amo mientras John le dijo que subiera por el camino y que allí encontraría la hacienda de los Hazard, una casa sólida, bonita y bien cuidada. Iba a mandar a un chico que se adelantara para avisar a Elijah Hazard de que tenía visita, pero el forastero le dijo que no se molestara.

Señor, antes de que se vaya, dije armándome de valor y animado por Isaiah, ¿puede decirnos cómo van las cosas por Boston?

Nada sobre eso puedo decirles, contestó.

Ah, entonces viene usted por mar, dije.

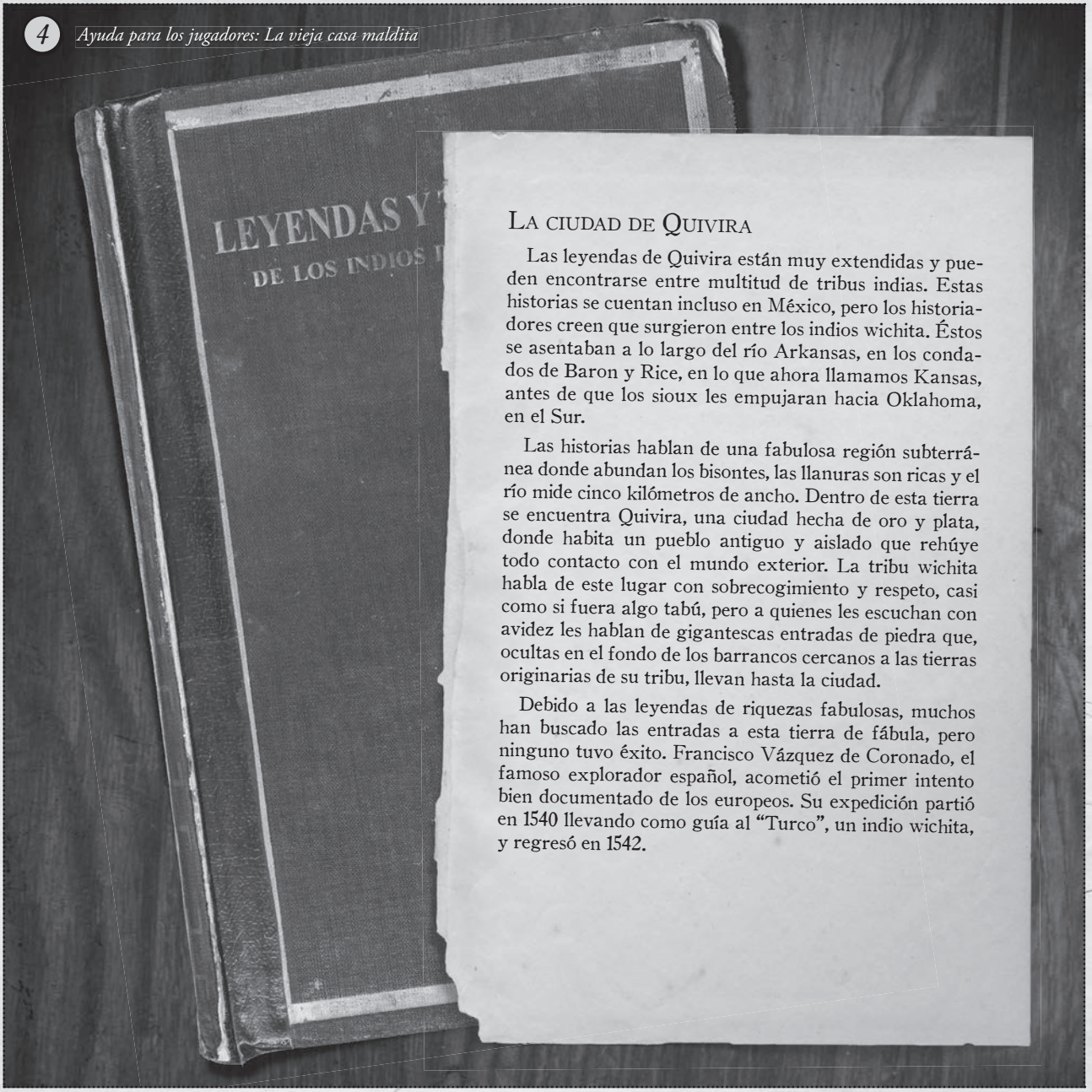
No, contestó seco, vengo de la zona de Wichita, afirmó mientras lanzaba una moneda a John. Que no se diga que Wilfred Hazard no agradece la hospitalidad. Voy a ver a mi primo, Elijah.

Tiene una buena familia, señor, empezó a decir Isaiah esperando sin duda recibir un cumplido similar, y veréis que todos gozan de buena salud.

Eso pareció agitarle, pues su cara se retorció y su mirada se tornó más angustiosa. Empezó a temblar tanto que pensamos que se iba a derrumbar y se inclinó agarrándose el estómago. John se adelantó raudo para ayudarle, pero uno de los indios se acercó y se lo llevó, diciendo algo en su lengua gutural. El forastero se volvió sin decir palabra y empezó a ascender rápidamente por la calle y volvió a encorvarse, tambaleándose como si estuviera borracho. Los indios le siguieron guiando el trineo. Le vimos caer de rodillas, levantarse y seguir andando, pero renqueaba bastante, como si su pierna izquierda no soportara su peso. Le seguimos con la mirada hasta que le perdimos de vista entre la oscuridad y la nieve, temiendo que volviera a caer.

Bueno, parece fuera de toda duda que el amigo Wilfred morirá antes de que acabe el invierno, dijo Isaiah con ayuda del ponche, pues me parece que está en las últimas.

Y se rió de su propio comentario. Yo no dije nada, pues algo del forastero y sus salvajes me había inquietado.



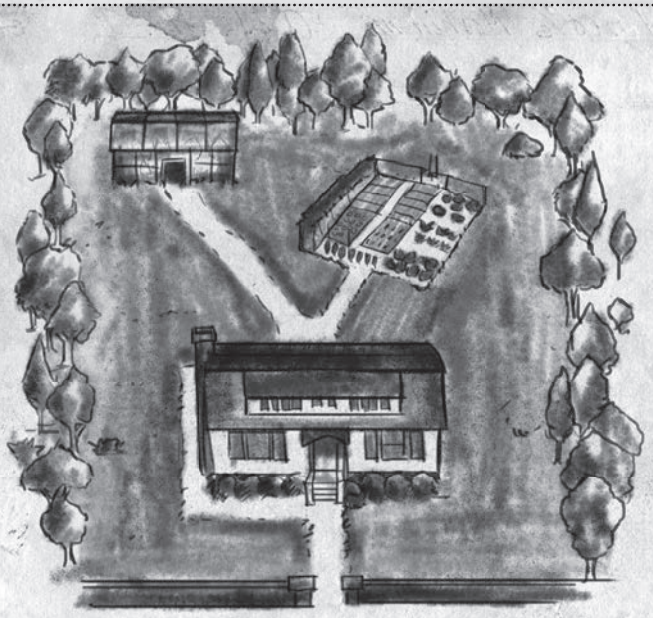
La ciudad de Quivira

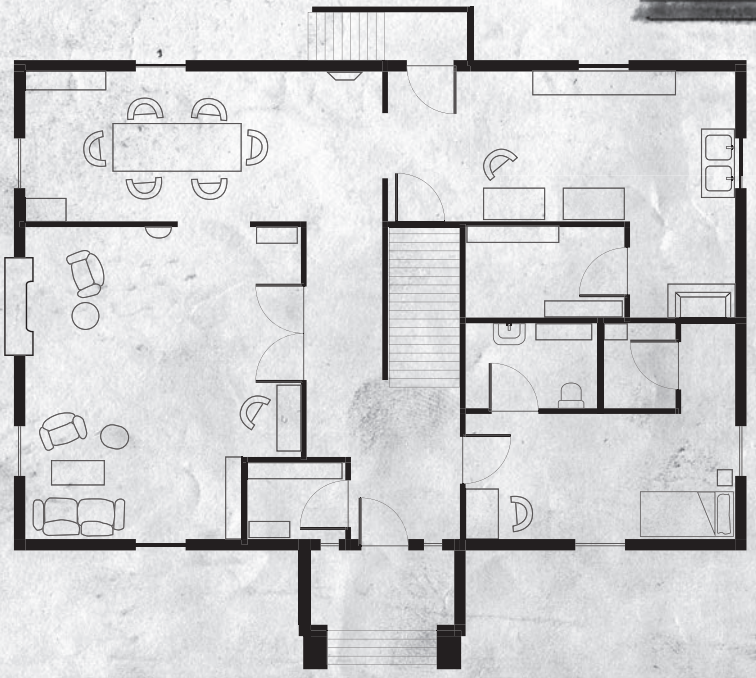
Las leyendas de Quivira están muy extendidas y pueden encontrarse entre multitud de tribus indias. Estas historias se cuentan incluso en México, pero los historiadores creen que surgieron entre los indios wichita. Éstos se asentaban a lo largo del río Arkansas, en los condados de Baron y Rice, en lo que ahora llamamos Kansas, antes de que los sioux les empujaran hacia Oklahoma, en el Sur.

Las historias hablan de una fabulosa región subterránea donde abundan los bisontes, las llanuras son ricas y el río mide cinco kilómetros de ancho. Dentro de esta tierra se encuentra Quivira, una ciudad hecha de oro y plata, donde habita un pueblo antiguo y aislado que rehúye todo contacto con el mundo exterior. La tribu wichita habla de este lugar con sobrecogimiento y respeto, casi como si fuera algo tabú, pero a quienes les escuchan con avidez les hablan de gigantescas entradas de piedra que, ocultas en el fondo de los barrancos cercanos a las tierras originarias de su tribu, llevan hasta la ciudad.

Debido a las leyendas de riquezas fabulosas, muchos han buscado las entradas a esta tierra de fábula, pero ninguno tuvo éxito. Francisco Vázquez de Coronado, el famoso explorador español, acometió el primer intento bien documentado de los europeos. Su expedición partió en 1540 llevando como guía al "Turco", un indio wichita, y regresó en 1542.

1 Ayuda para los jugadores: La casa de Corbitt

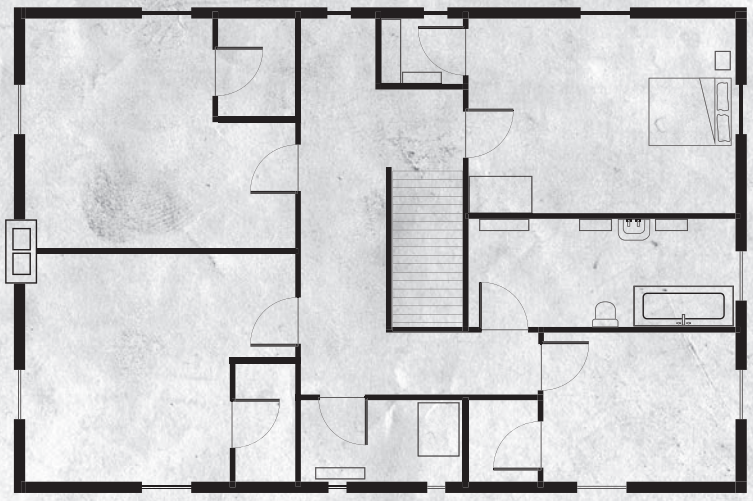




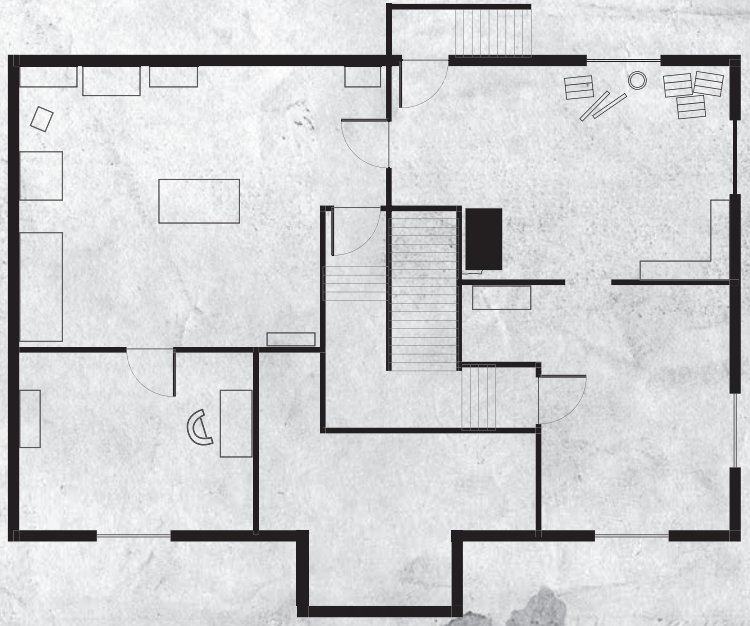
Planta baja

1 Ayuda para los jugadores: La casa de Corbitt

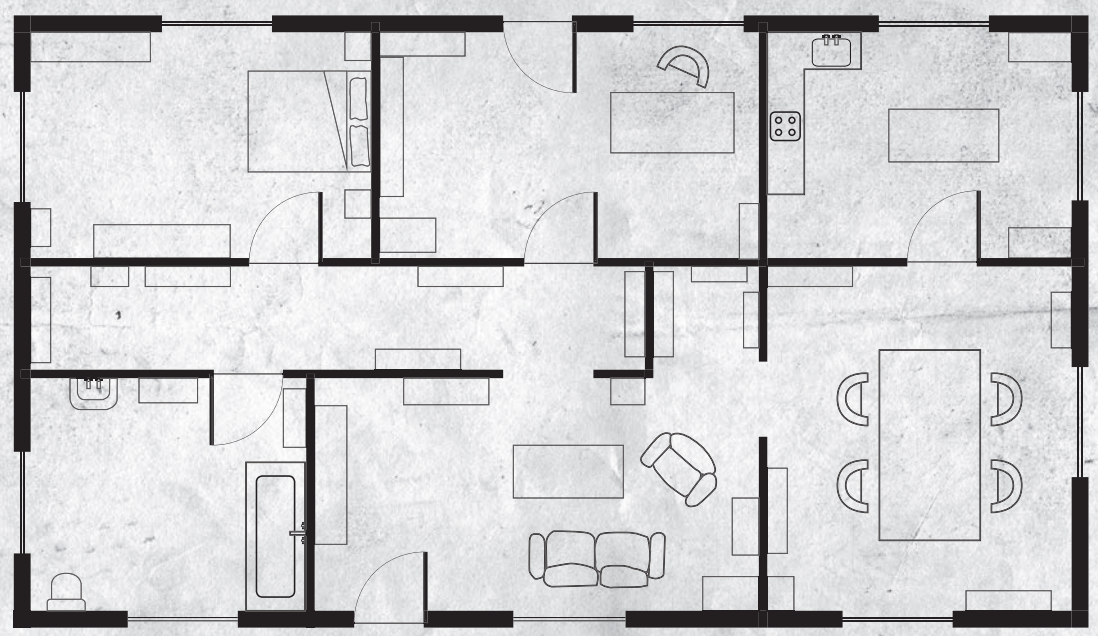
Primera baja



Sótano



2 Ayuda para los jugadores: La casa del profesor Gist



3 Ayuda para los jugadores: La plantación

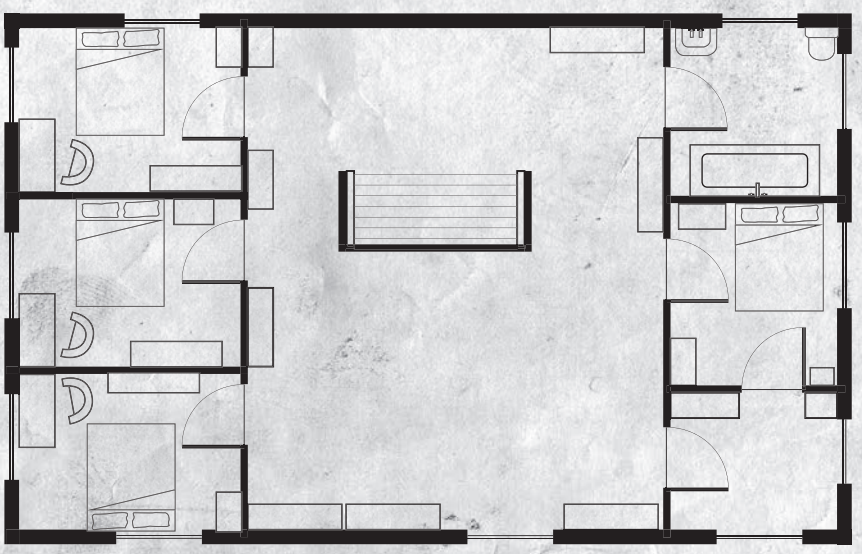


4 Ayuda para los jugadores: La casa de Caleb

Planta baja

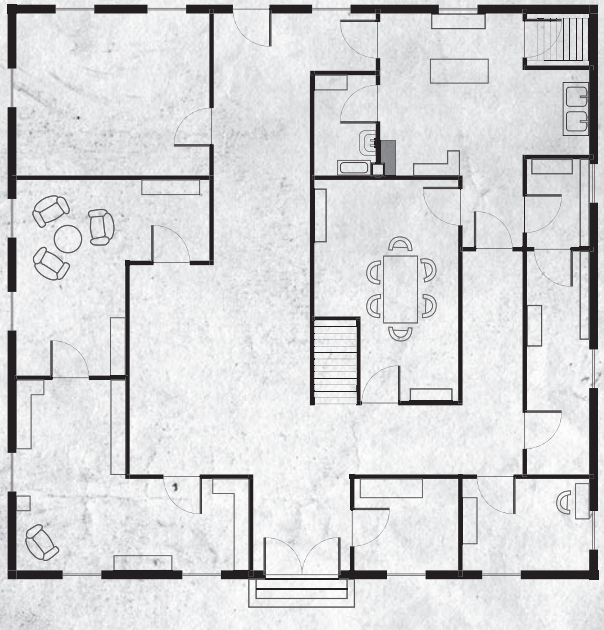


Primera planta

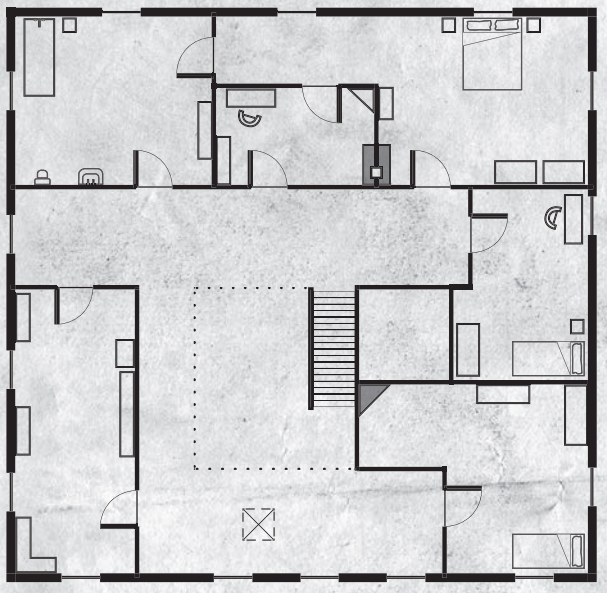


5 Ayuda para los jugadores: La mansión Fitzgerald

Planta baja

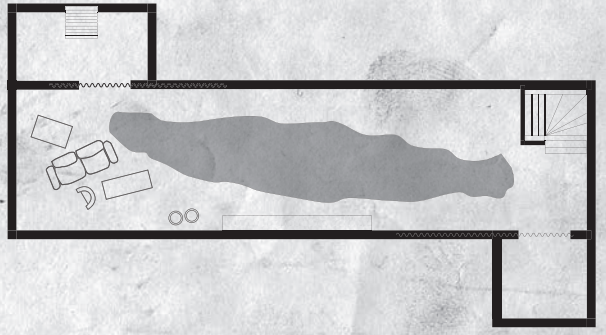


Primera planta

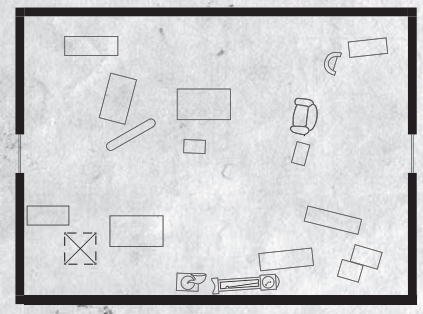


Trampilla

El sótano



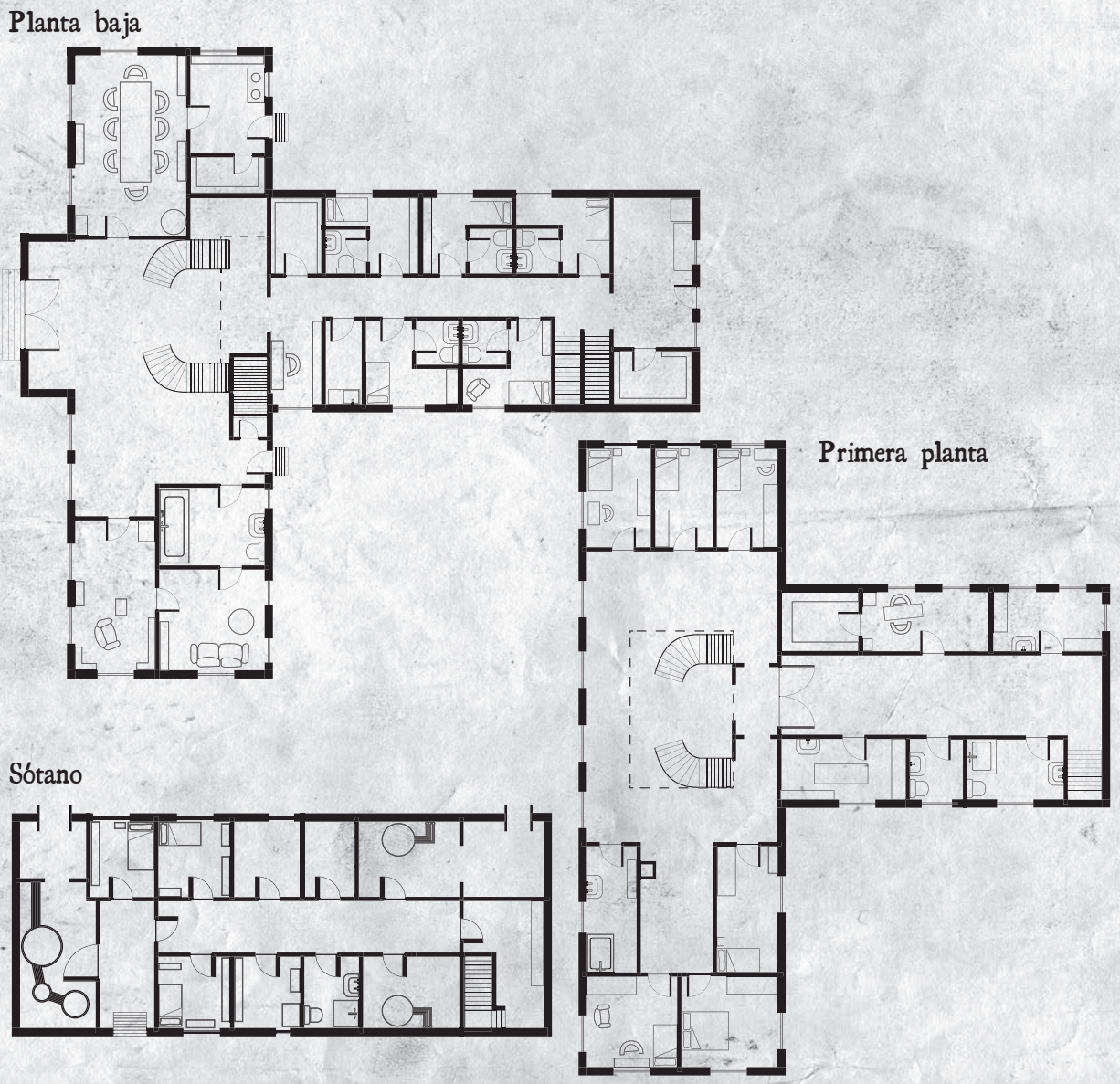
El desván



6 Ayuda para los jugadores: North Island y alrededores



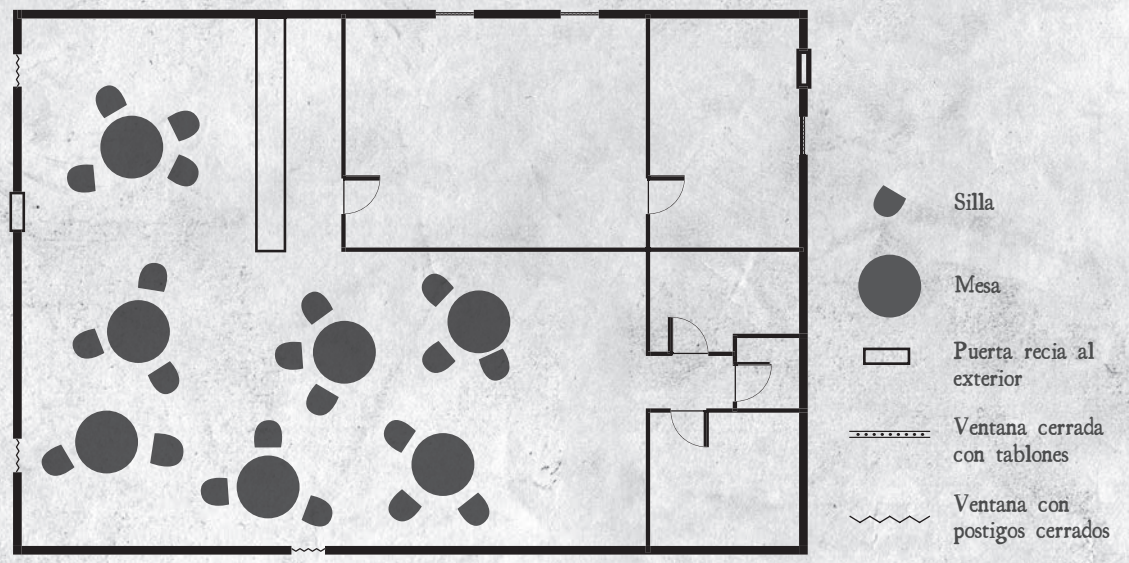
6 Ayuda para los jugadores: Sanatorio de North Island



7 Ayuda para los jugadores: Apartamento de Andrea Pentargon

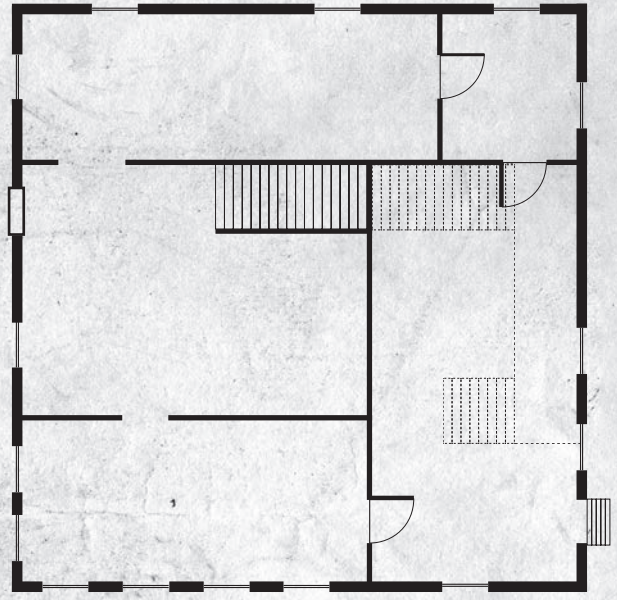


8 Ayuda para los jugadores: El Club del Marinero

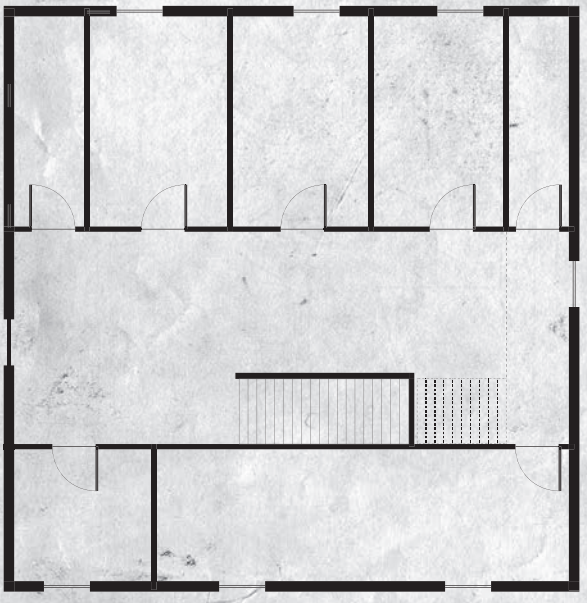


9 Ayuda para los jugadores: La casa de los Garsetti

Planta baja

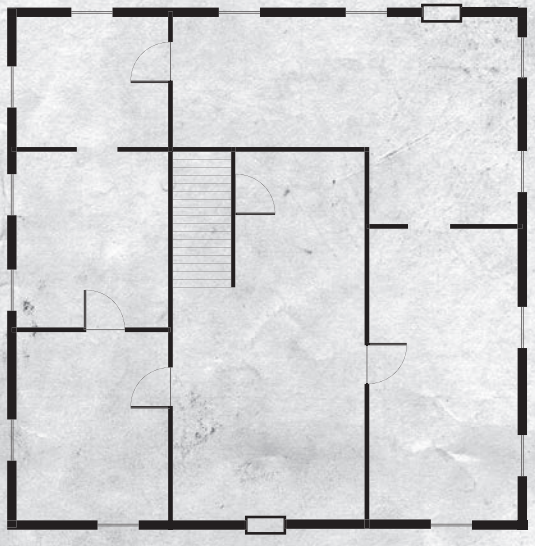


Primera planta

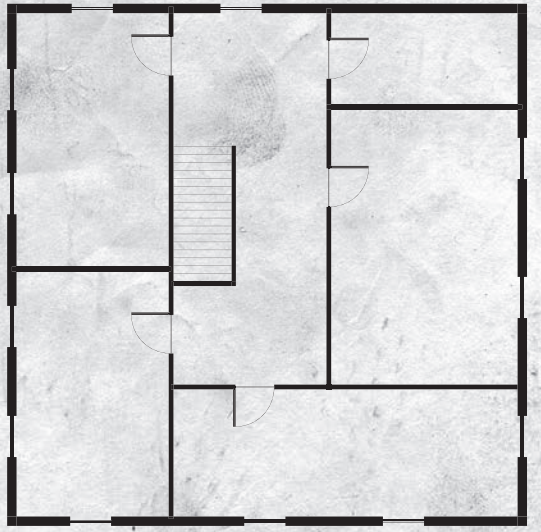


10 Ayuda para los jugadores: La mansión de Crater

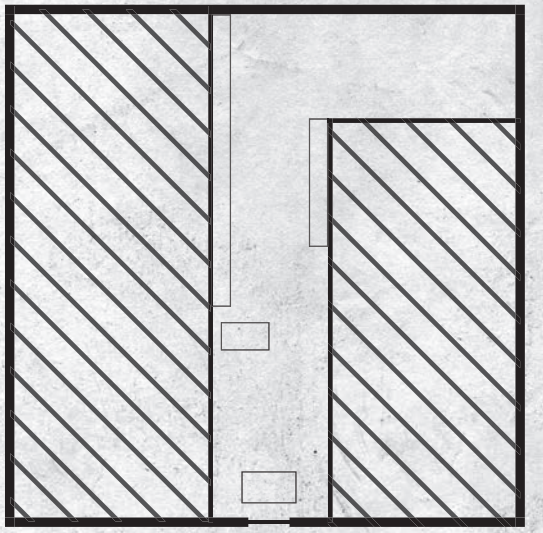
Planta baja



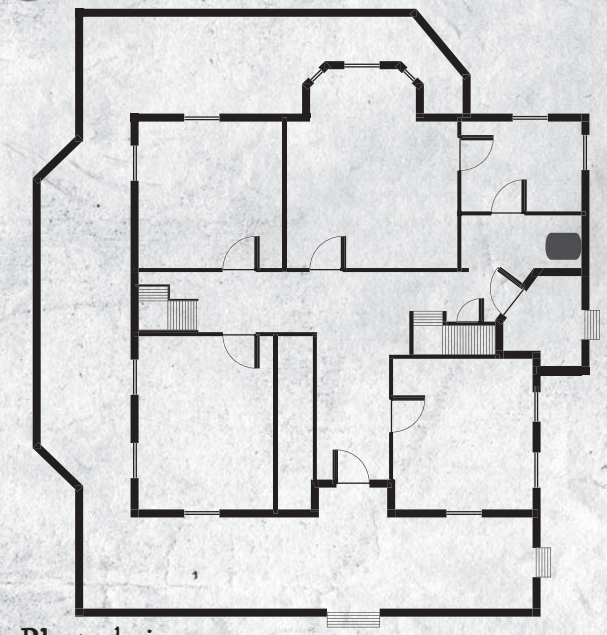
Primera planta



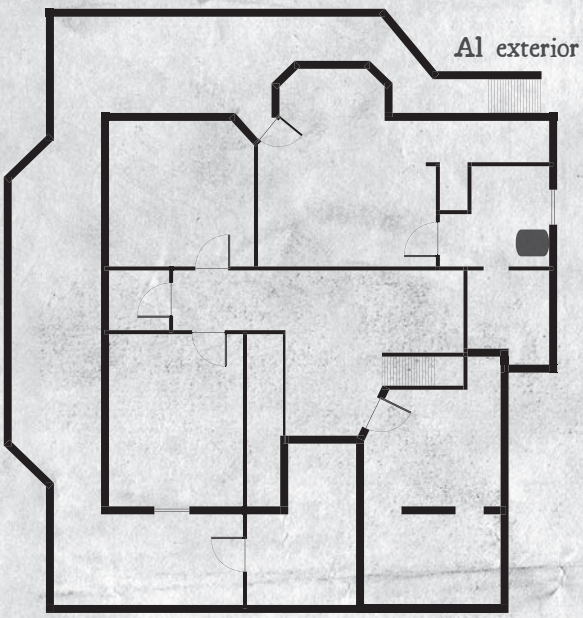
Desván



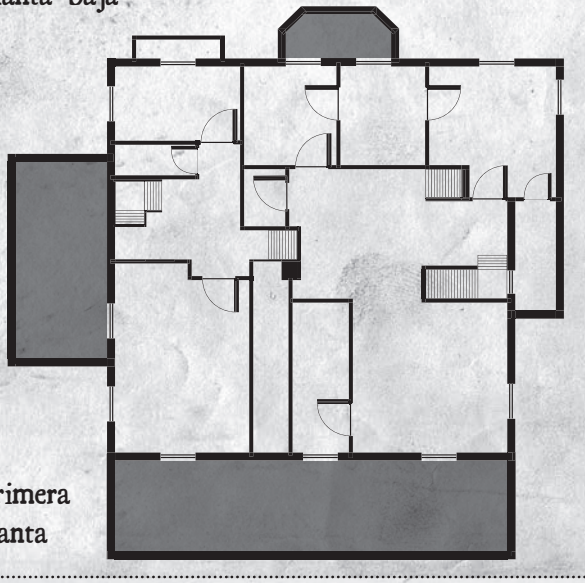
11 Ayuda para los jugadores: La mansión Hazard



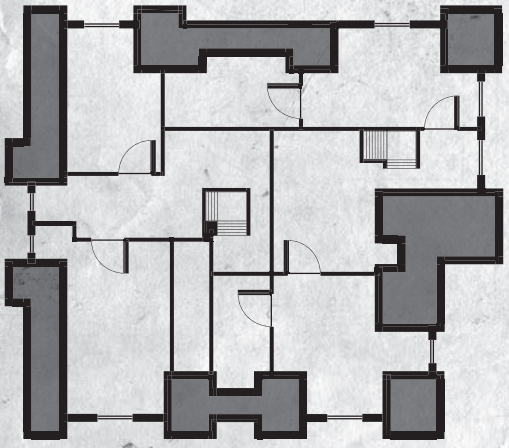
Planta baja



Sótano



Primera planta



Desván

Zonas con tejado



Fin

"Donde los cuerdos
temen entrar."