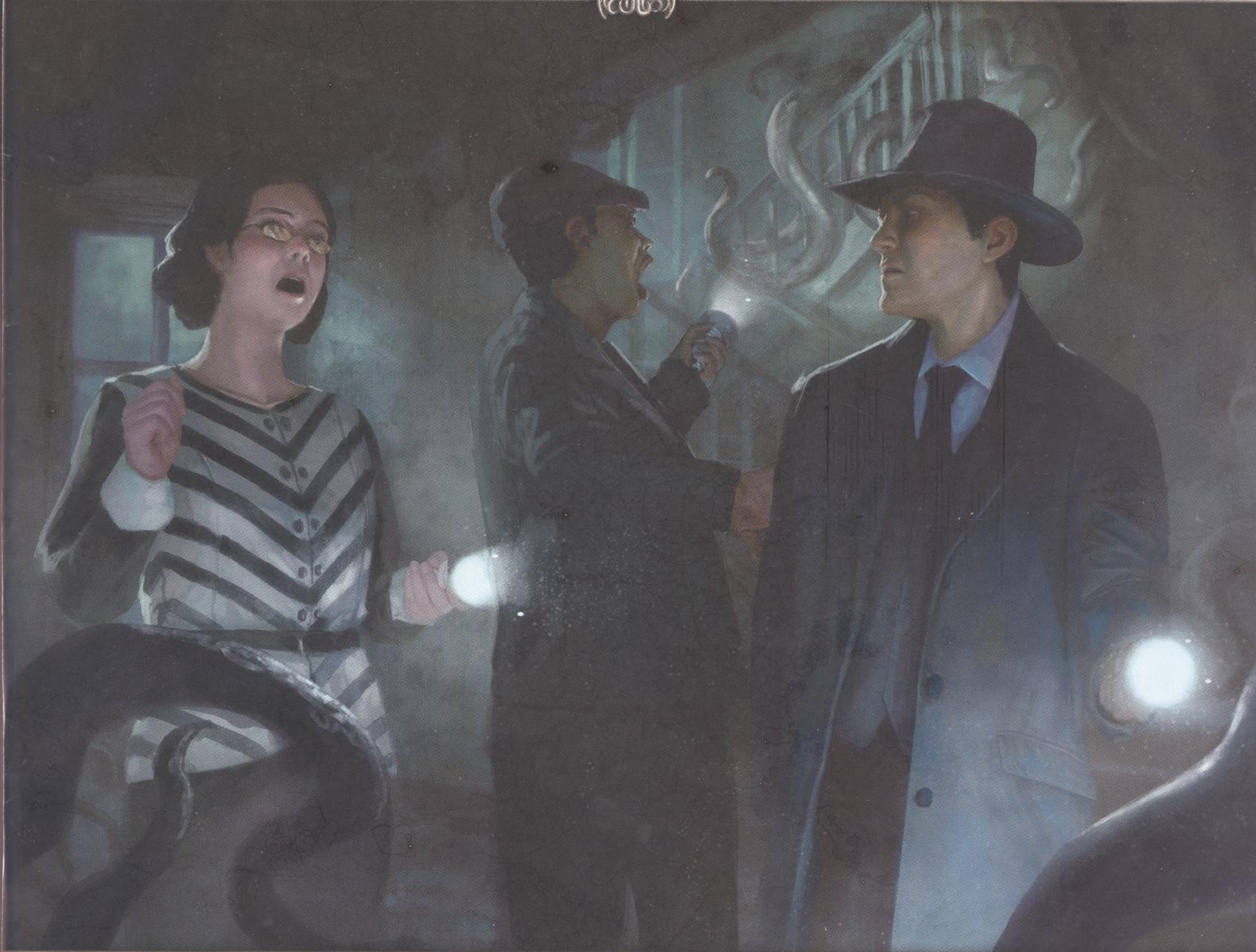


~ Libro Tres ~

Persiguiendo papeles y otras aventuras



La llamada de
CTHULHU

CRÉDITOS

Escrito por

Keith Herber, Mark Morrison, John Sullivan, L.N. Isinwyll,
con Mike Mason, Dan Kramer y Chris Spivey

Edición y corrección de texto

Mike Mason y Lynme Hardy

Ilustración de la caja

Victor Leza

Ilustración de cubierta

Josu Hernaiz

Ilustraciones interiores

Wayner Miller, Caleb Cleveland y Eric Lofgren

Mapas

Vandel J. Arden y Olivier Sanphilippo

Diseño

Nicholas Nacario

Diseño de la hoja de personaje

Dean Engelhardt

Coordinador de traducción

Juan Manuel Coronil Maldonado

Traducción

Fernando López Guisado

Corrección

Alejandra González, César Bernal Prat
y Juan Manuel Coronil Maldonado

Localización

Edge Studio

CONTENIDOS

Introducción.....	3
Persiguiendo papeles.....	7
El filo de la oscuridad.....	19
El baile del muerto.....	51

Aclaración a los créditos

Persiguiendo papeles fue originalmente escrita por John Sullivan y revisada por Mike Mason. *El filo de la oscuridad* fue originalmente escrita por Keith Herber y revisada por Dan Kramer y Mike Mason. *El baile del muerto* fue originalmente escrita por Mark Morrison y revisada por Mike Mason, con secciones sobre América y el racismo en los años 20 y Harlem escritas por Chris Spivey. Los elementos de las reglas se basan en el trabajo de Paul Fricker y Mike Mason.

Agradecimientos especiales

Chaosium desearía agradecer a Imogen Foxell y Tressy Driver por su asistencia con las traducciones latinas empleadas en *El filo de la oscuridad*, así como a Chris Spivey por su ayuda con *El baile del muerto*. Respecto a esta última aventura, Mark Morrison también desea agradecer a William D. Routt por su incalculable ayuda con la trama e inspiración, además de a Marion Anderson, Phil Anderson y Rodney Bate por su ayuda con las pruebas de juego de *El baile del muerto*.

Call of Cthulhu Starter Set es © 2018 Chaosium, Inc. Todos los derechos reservados. Chaosium Inc. y *Call of Cthulhu* son marcas comerciales de Chaosium Inc.

Esta obra es un trabajo de ficción. El libro incluye descripciones de lugares, sucesos y personas reales que podrían no ser presentados con exactitud y conforme a la naturaleza real de estos lugares, sucesos, personas y eventos, ya que han sido reinterpretados a través de la lente de los Mitos de Cthulhu y no se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro para fines personales o beneficio corporativo por medios fotográficos, electrónicos u otros medios de recuperación de la información.

La ilustración del gul de la página 13 y el sello de Nyarlathotep de la página 53 son © de Edition Sans-Detour.

ISBN: 84-354076-2530-3

Publicado en 2020 por Edge Entertainment.

Impreso en Lituania.



www.chaosium.com

EDGE

www.edgeent.com

INTRODUCCIÓN

«Los antiguos fueron, los antiguos son, los antiguos serán. No en los espacios que conocemos sino entre ellos. Allá caminan ellos, serenos y primordiales, invisibles para nuestros sentidos. Yog-Sothoth conoce la puerta. Yog-Sothoth es la puerta. Yog-Sothoth es la llave y el guardián de la puerta. Pasado, presente y futuro son todo en uno en Yog-Sothoth».

—H. P. Lovecraft, *El horror de Dunwich*

Las siguientes aventuras se han diseñado para Guardianes y jugadores novatos. Se incluyen en el texto notas para el Guardián con consejos respecto a cómo y cuándo utilizar los dados y las reglas, así como una guía para dirigirlos. Una vez que hayas leído una y tus jugadores hayan escogido un investigador pregenerado o creado el suyo propio, estaréis listos para comenzar. Te sugerimos que las juguéis en el orden en que se presentan, comenzando con *Persiguiendo papeles* (pensada para un jugador y el Guardián), luego prosigáis con *El filo de la oscuridad* (adecuada para grupos de dos a cinco jugadores, más el Guardián) y finalmente *El baile del muerto* (para dos a cinco jugadores más el Guardián).

Preparativos para la partida

Es importante que te empapes de la aventura al completo antes de dirigirla a tus jugadores. Te permitirá comprender cuál es el misterio, quiénes están involucrados y cómo está diseñada. Presta atención a las secciones tituladas «Información para el Guardián» y «Nota para el Guardián» porque contienen consejos respecto a las reglas o secretos que los jugadores no conocen (pero que quizás descubran durante la partida).



Al comienzo de cada aventura encontrarás un breve resumen para leerlo a tus jugadores. En *Persiguiendo papeles*, dice:

Thomas Kimball, de Michigan, se ha puesto en contacto contigo. Parece que han allanado su casa y robado varios de los libros favoritos de su tío. Es un misterio algo peculiar porque su tío desapareció sin dejar rastro hará un año. El señor Kimball desea que encuentres a quien ha robado los libros, recuperarlos si es posible y descubrir el paradero de su tío, si es que sigue con vida.

Como *Persiguiendo papeles* está pensada para un solo jugador, aunque puede ampliarse a dos con algunos ajustes, pide a tus jugadores que escojan uno de los personajes pregenerados o que creen unos nuevos (quizá un detective privado o un periodista). Esta pequeña introducción da a los jugadores cierta idea sobre de qué irá la aventura permitiéndoles elegir o crear investigadores adecuados. Quien ya haya jugado esta aventura podría unirse a las nuevas aventuras con otros jugadores y continuar con el mismo personaje. Tal vez todos sean miembros de la Sociedad para la Exploración de lo Inexplicable (ver **Investigadores pregenerados**, páginas 4–5) o hayan creado su propio equipo de detectives privados, sabuesos aficionados o periodistas.

Si se crean nuevos personajes, imprime o fotocopia suficientes hojas de personaje y guía a los jugadores paso a paso durante todo el proceso. Anímales a charlar entre ellos sobre sus personajes y a divertirse creando sus trasfondos y relaciones. Procura que sea un proceso ágil que no se quede encallado con detalles prescindibles. El Guardián debería apuntar el nombre de cada investigador, así como su Apariencia (APA), Puntos de Vida (PV), Cordura (COR), y cualquier otro aspecto importante de su trasfondo para emplearlos como referencia durante el juego. Una vez que hayas leído concienzudamente la aventura y los jugadores tengan listos sus personajes, estaréis preparados para comenzar a jugar.

Ten en cuenta que las aventuras contienen ayudas para los jugadores: información que pueden encontrar durante el juego y que se les entrega a los jugadores en ciertos momentos. Cada ayuda se muestra en la propia aventura, pero hallarás copias en un libro aparte que te permitirá fotocopiarlas o recortarlas para así poder entregarlas a los jugadores durante la partida.

— Investigadores pregenerados —

En la *Caja de inicio* de *La llamada de Cthulhu* se proporcionan cinco investigadores listos para jugar que pueden utilizarse en cualquiera de las aventuras que contiene este libro. Los jugadores también pueden crear los suyos propios utilizando la guía del **Libro Dos**. A menudo resulta de gran ayuda que los investigadores tengan una razón para conocerse entre sí (como que formen parte de una fraternidad o una organización). Dichas organizaciones y conexiones también resultan de gran ayuda si uno de los investigadores ha de abandonar el juego a causa de sus heridas, muerte o locura, porque puede proporcionar una manera lógica de introducir otro de reemplazo.

Estos cinco investigadores son (nominalmente) miembros de la Sociedad para la Exploración de lo Inexplicable (SEI), una asociación informal y extracurricular cuya base está en

la Universidad de Miskatonic, en Arkham. Fundada en 1889 por un grupo de profesores y estudiantes que compartían un interés mutuo por los fenómenos inexplicables, la SEI ha obtenido cierta fama pública menor debido a la ayuda prestada en algunas investigaciones policiales que llamaron la atención de la prensa. A menudo, tanto las autoridades como los individuos independientes que necesitan ayuda en diversas clases de misterios extraños buscan la ayuda de sus miembros.

En la actualidad, la SEI se reúne mensualmente en una sala privada de lectura en la biblioteca de la universidad donde se realizan conjeturas sobre los misterios que investigan o se comparten historias de sus proezas. Cuando se presenta un caso interesante, los líderes eligen a los más adecuados de entre sus miembros para abordar el asunto.

LA SOCIEDAD PARA LA EXPLORACIÓN DE LO INEXPLICABLE

CARNÉ DE MIEMBRO

NOMBRE: Jessie Williams

EDAD: 20

OCUPACIÓN: Estudiante de historia



LA SOCIEDAD PARA LA EXPLORACIÓN DE LO INEXPLICABLE

CARNÉ DE MIEMBRO

NOMBRE: Doctor Nevada Jones

EDAD: 35

OCUPACIÓN: Profesor de arqueología



LA SOCIEDAD PARA LA EXPLORACIÓN
DE LO INEXPLICABLE

CARNÉ DE MIEMBRO

NOMBRE: Lois Russo

EDAD: 19

OCUPACIÓN: Estudiante de ingeniería



LA SOCIEDAD PARA LA EXPLORACIÓN
DE LO INEXPLICABLE

CARNÉ DE MIEMBRO

NOMBRE: Wentworth Avebury

EDAD: 58

OCUPACIÓN: Profesor de idiomas



LA SOCIEDAD PARA LA EXPLORACIÓN
DE LO INEXPLICABLE

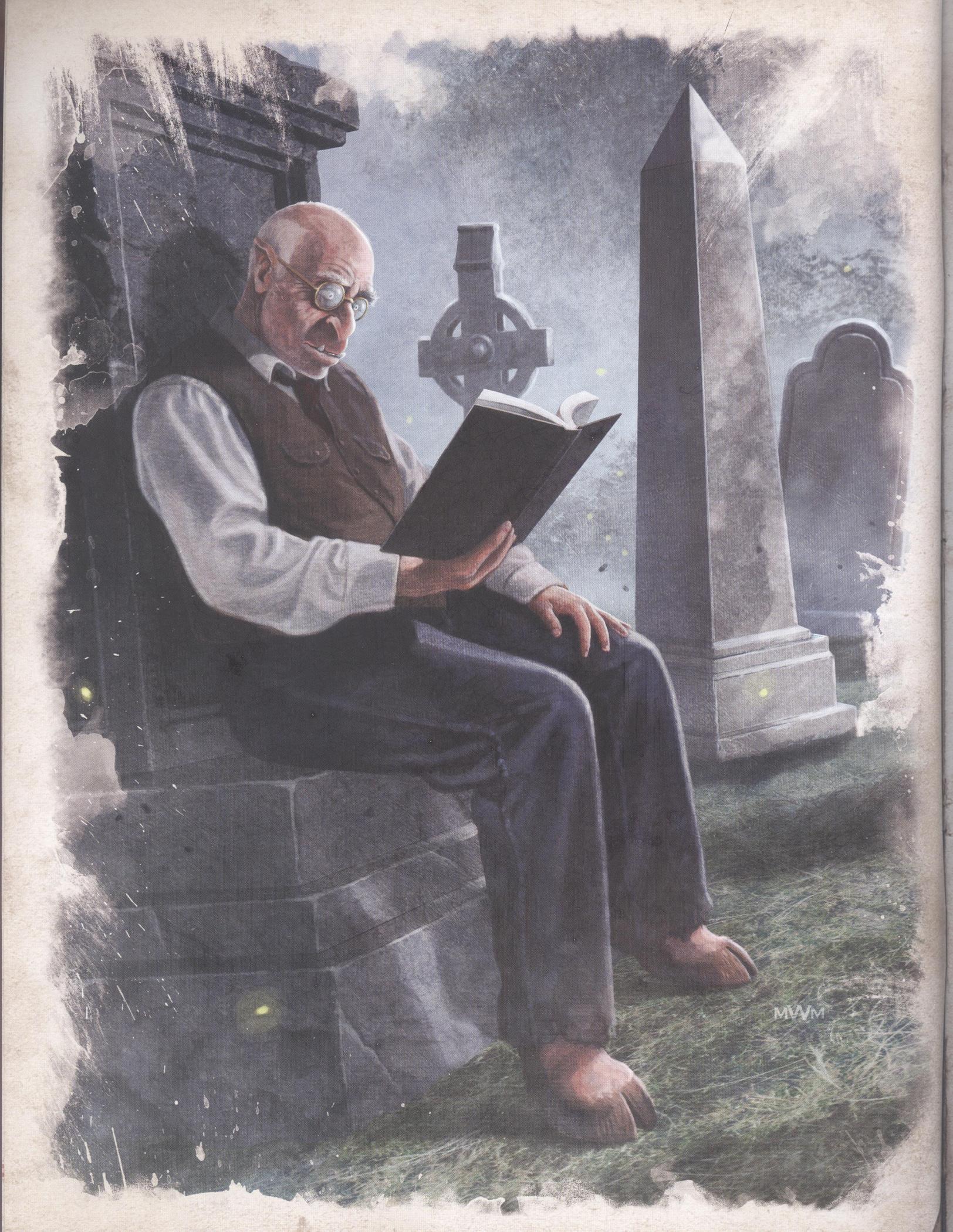
CARNÉ DE MIEMBRO

NOMBRE: Keiko Cain

EDAD: 21

OCUPACIÓN: Estudiante de ciencias





MWM

Aventura uno

Persiguiendo papeles

«Los que buscan el horror moran en lugares extraños y remotos».

—H. P. Lovecraft, *El grabado en la casa*

Para: Uno o dos jugadores más el Guardián.

Tiempo de juego aproximado: Una sesión.

Al investigador se le pide solucionar un simple hurto y el caso de una persona desaparecida mientras se encuentra en la ciudad. Esta aventura se ha diseñado para que la jueguen un Guardián y un jugador (investigador), aunque se puede modificar para dos si es preciso. Tiene lugar en 1922 y debería durar una sesión de juego de entre dos y cuatro horas.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN: TRASFONDO

Douglas Kimball vivió la mayor parte de su vida en una pequeña casa, situada en el 218 de la calle Aylesbury en Arnoldsburg (Michigan). Era un hombre solitario de mediana edad entregado a la lectura y a sus libros. Leía en su estudio, leía en la cama, leía la Biblia en la iglesia y, por alguna razón inexplicable, trasladó sus lecturas al cementerio cercano a su hogar.

Solía acomodarse a leer en una tumba especialmente baja durante horas. Una noche la oscuridad le atrapó aún leyendo. La luna se alzó, llena y brillante, y Douglas fue testigo de un suceso singular: la puerta de un mausoleo se abrió con un crujido y una entidad extraña asomó la cabeza y gimoteó suavemente.

Esto dio comienzo a una amistad estrafalaria que duró cinco años hasta que, una noche, Douglas siguió a su nuevo amigo al mundo crepuscular de los gules, donde ha morado bastante satisfecho desde entonces.

Ha pasado un año de aquello y Douglas Kimball ha adquirido nuevas rutinas, se ha alterado ligeramente su apariencia y ha desarrollado unos hábitos alimenticios inusuales. Comenzó a realizar sus lecturas durante la noche, pero uno no puede leer los mismos libros para siempre. Un anochecer irrumpió en su antigua morada, ahora propiedad de su sobrino, para recuperar algunos de sus adorados libros.

Ahora, durante la noche, Douglas se sienta en su pequeña y baja tumba y lee tranquilo. Pero estos libros no le durarán mucho. Incluso ahora, planea recuperar más.

Información para los jugadores

El investigador se encuentra de visita en Michigan y Thomas Kimball lo ha llamado porque supo de él a través de un conocido común. Como opción paralela, Kimball se ha puesto en contacto con la Sociedad para la Exploración de lo Inexplicable (SEI) y esta ha enviado a un investigador para ayudarlo. Lee o parafrasea el siguiente texto.

Thomas Kimball de Michigan se ha puesto en contacto contigo. Parece que han allanado su casa y robado varios de los libros favoritos de su tío. Es un misterio algo peculiar porque su tío desapareció sin dejar rastro hará un año. El señor Kimball desea que encuentres a quien ha robado los libros, recuperarlos si es posible y descubrir el paradero de su tío, si es que sigue con vida.

De esta forma se le pide al personaje que investigue el robo de los libros y si en el proceso puede arrojar alguna luz sobre la desaparición de Douglas Kimball. Por este modesto trabajo el sobrino está dispuesto a pagar los gastos y realizar un desembolso que asciende a 10 \$ (el equivalente a unos 240 \$ actuales).

El señor Kimball no se ha molestado en informar del allanamiento a la policía dado que resulta poco probable que el hurto de unos pocos libros obtenga su interés o sus recursos. Describe a su tío como alguien que «se está quedando calvo, con el pelo blanco, peso normal y gafas redondas». Al investigador también se le invita a quedarse en uno de los cuartos de invitados de la casa mientras investiga el caso.

COMIENZO

Con la tarea ya expuesta, el investigador puede empezar a indagar en el misterio del tío desaparecido y sus libros robados. Podemos asumir que ya ha llegado y se ha instalado en uno de los dormitorios de invitados de la casa de Thomas Kimball. Pregúntale por dónde quiere empezar. Existen diferentes vías de investigación (puedes ayudarle sugiriéndole alguna de estas):

- ⊙ Preguntar por el vecindario.
- ⊙ Inspeccionar el cementerio.
- ⊙ Investigar en la biblioteca local.
- ⊙ Acudir a números atrasados del periódico local, el *Arnoldsburg Advertiser*.
- ⊙ Registrar la casa Kimball.

Todas estas vías de investigación se exploran en las siguientes secciones. El investigador puede abordarlas en el orden que desee. Cada sección indica qué pistas puede encontrar y dónde debe realizar ciertas tiradas de habilidades para descubrir dicha información.

Preguntar por el vecindario

No hay muchas casas cerca del cementerio; de hecho, el hogar de los Kimball es la única. Un paseo de cinco minutos por el área revelará algunas más, pero los vecinos no saben nada ni han observado comportamientos sospechosos. Si se menciona el nombre de Douglas Kimball, uno de ellos le recordará como un hombre amable.

Durante su periplo, el investigador se cruzará con una mujer mayor que pasea y, si tiene éxito en una tirada de Apariencia (APA) o Crédito, esta se mostrará felizmente dispuesta de pararse a charlar; de otra forma, no le gustará el aspecto del investigador y apretará el paso, evitándole.

Nota para el Guardián:

La anciana, la señora Lila O'Dell, cree que el aspecto es importante, así que la tirada de Apariencia (APA) o Crédito será determinante para que la señora le encuentre lo suficientemente presentable. El jugador puede escoger cuál de los dos valores utilizar (posiblemente, el más alto) pero solo puede hacer una tirada. Pide al jugador que tire 1D100 y compare el resultado con su APA o Crédito. Si es igual o menor que el de la habilidad, habrá conseguido la atención de la señora O'Dell.

Si se obtiene éxito, la señora O'Dell explicará que lleva mucho tiempo viviendo en la zona y recuerda haberse cruzado con Douglas Kimball cuando vivía en la casa junto al cementerio. Recuerda que la mayoría de los días lo vio caminando hacia el cementerio con un libro bajo el brazo.

—Siempre estaba leyendo —dice, admitiendo que lleva años sin verle—. ¿Quizá pasó a mejor vida?

»Creo que su sobrino heredó la propiedad —añade.

Tras esta breve conversación, la señora O'Dell le deseará un buen día y proseguirá su paseo.

Inspeccionar el cementerio

El cementerio está razonablemente bien cuidado, aunque la vegetación es bastante abundante con mucha cantidad de arbustos elevados y viejos árboles salpicando los espacios entre tumbas y lápidas. Es evidente que el camposanto lleva allí muchos años. Mientras el investigador explora el lugar, se encontrará con un hombre arrancando malas hierbas en la zona más lejana.

— Dos investigadores —

Aunque la aventura está pensada para un investigador, puede ampliarse a dos. En ciertas situaciones, el texto requiere de una tirada de habilidad o característica, lo que implica que el jugador solo tiene una oportunidad de realizarla. Pero con dos, ambos tienen una posibilidad, lo que duplica las oportunidades de éxito. Esto no supone ningún problema. Si ambos están juntos, permíteles intentar cualquier tirada a los dos.

Habitualmente, durante una aventura cada investigador decide dónde ir y cuándo, por lo que podrían elegir realizar diferentes acciones o visitar distintos sitios al mismo tiempo, lo que puede complicarle un poco la vida al Guardián, que deberá interpretar dos escenas simultáneamente. Te aconsejamos que pidas a tus jugadores que permanezcan juntos, ya que se trata de una experiencia de aprendizaje para todos vosotros. Si aun así insisten en hacer diferentes cosas por separado, entonces lo mejor que puedes hacer es dirigir la primera escena hasta su conclusión y luego pasar a la siguiente (el jugador que no participa permanece callado y observando, ya que su investigador se encuentra en otra parte en ese momento). Cuando adquieras mayor experiencia con *La llamada de Cthulhu* serás capaz de alternar entre investigadores y escenas como en una serie o una película pero, por el momento, trata de hacerlo sencillo y centrarte en una sola escena.

Cuando escuche acercarse al investigador, se volverá y murmurará un saludo.

Melodias Jefferson lleva siendo el guarda del cementerio desde hace más de veinte años. Si se le aborda, pide al investigador que haga una tirada de Encanto o Persuasión para ver si está predispuesto a hablar. Si el resultado es un fallo, no se sentirá impresionado y dirá que está muy ocupado para detenerse a charlar.

Nota para el Guardián:

Si el investigador fracasa en su tirada, pregunta si desea insistir en sus esfuerzos para entablar conversación con el guarda. Si decide hacerlo, puede intentar una tirada forzada para continuar intentando llamar la atención de Jefferson de alguna forma, quizá cambiando de estrategia y empleando un método alternativo (otra habilidad). Interpreta la interacción entre ambos y, según se desarrolle, elige una de las opciones siguientes:

- ④ Si el investigador trata de ganarse a Jefferson mediante amabilidad y cumplidos, emplea **Encanto**.
- ④ Si utiliza argumentos racionales o algún tipo de demostración de autoridad, utiliza **Persuasión**.
- ④ Si se muestra agresivo con el guarda, emplea **Intimidar**.
- ④ Si trata de engañarle o bromear con él, utiliza **Charlatanería**.

Dado que es una tirada forzada, dependiendo del curso de los acontecimientos decide qué debería ocurrir en consecuencia si fracasa en este segundo intento. Por ejemplo:

- ④ Si se usó **Intimidar**, la consecuencia puede ser que Jefferson se moleste y se vaya furioso o que le llame fanfarrón, agite en su dirección una pala de aspecto peligroso y le conmine a marcharse.
- ④ Si se empleó **Encanto** o **Persuasión**, el guarda podría sentirse ofendido y ordenarle a voz en grito que salga inmediatamente del cementerio.
- ④ Si se empleó **Charlatanería**, Jefferson podría coger un puñado de tierra y arrojarlo en dirección al investigador, diciendo:
—¡Fuera de aquí, sinvergüenza!

Cualquiera que sea la consecuencia del fallo, asegúrate de que se intensifica lo suficiente como para que Jefferson rehúse hablar con él (lo echa del cementerio si las preguntas se tornan groseras, por ejemplo). Si la situación continúa, Jefferson huirá llamando a gritos a la policía. Aunque no hay ningún oficial de policía cerca, el investigador desconoce tal hecho, por lo que el riesgo de ser arrestado es muy real. En cualquier caso, el guarda ya le ha tomado antipatía, por lo que cualquier intento posterior de entablar conversación con él será más difícil y requerirá un grado de éxito Difícil en cualquier tirada de habilidad futura para lograrlo.

Si la tirada original o la forzada tiene éxito, Jefferson está encantado de hablar y recuerda haber visto a Douglas Kimball con frecuencia por el cementerio. Actualmente echa de menos su presencia, ya que solía pasar el tiempo hablando con él. Conversaban de muchos temas, desde el tiempo a la política, y el guarda disfrutaba con sus historias sobre tierras extranjeras. También indicará la tumba favorita de Kimball, la única que utilizaba siempre para sentarse a leer sus libros.

Jefferson conversará durante algunos minutos, pero se mostrará ansioso por regresar a su trabajo. Si se le pregunta por sucesos extraños en el cementerio o por gente sospechosa que merodee por el lugar, se cerrará en banda y no dirá más, argumentando que tiene mucha faena y debe marcharse. Pide al investigador que realice una tirada de **Psicología** para discernir el estado mental del guarda. Si tiene éxito, le parece que esconde algo y sabe más de lo que admite. Si no, el investigador no se llevará esta impresión.

Durante la charla, pídele que haga también una tirada de **Descubrir**. Si tiene éxito, observa que una botella sobresale del bolsillo del abrigo de Jefferson. Asumiendo que su contenido es licor (que lo es), el investigador puede tratar de chantajear o sobornar al guardia para obtener más información. El chantaje requerirá bien de una tirada de **Intimidar** o bien de una Difícil de **Persuasión** (ver nota más adelante). El investigador también puede decidir guardar silencio por ahora para, más adelante, tratar de sobornar al guarda con alcohol (si es que puede obtener algo en la ciudad).

Durante la década de 1920 la Prohibición estaba vigente en América, lo que implicaba que el licor era ilegal. Para encontrar y obtener bebidas alcohólicas, un jugador debe hacer una tirada de **Conocimiento**, que tiene el mismo valor que su característica de **Educación (EDU)**. Si tiene éxito, el investigador puede obtener en la ciudad aproximadamente medio litro de licor a precio de dos dólares. Si falla, pídele que tire **Suerte** para evitar ser detenido; un resultado entre 96 y 100 implica un arresto inmediato. Si se lo lleva la policía, el investigador pasa la noche en el calabozo, recibe una severa charla respecto a enderezar su camino y se le suelta sin cargos a la mañana siguiente.

Nota para el Guardián:

La tirada de Intimidar tiene una dificultad Normal, la establecida por defecto. Sin embargo, utilizar Persuasión requiere una tirada Difícil (la mitad) porque es más difícil razonar con Jefferson que sencillamente amenazarle.

Si el chantaje (tirada Normal de **Intimidar** o Difícil de **Persuasión**) o el soborno (no se requiere tirada, solo regalarle algo de licor) tiene éxito, Jefferson admite que últimamente ha visto una figura oscura en el cementerio, ya entrada la noche, cerca de la misma tumba en la que Douglas Kimball solía sentarse, pero

estaba demasiado asustado para investigar, porque cree que se trata del fantasma de Kimball. Opina que ese tipo de cosas es mejor dejarlas estar y no dirá nada más.

Investigar en la biblioteca

Si se visita la biblioteca local, una tirada con éxito de **Buscar libros** dirige al investigador al *Arnoldsburg Advertiser*, donde hay un artículo de hace más de una década respecto a ciertos avistamientos de un grupo de gente, aparentemente desnuda, retozando en el cementerio cerca de la casa Kimball. A pesar de que se llamó a la policía y esta peinó el cementerio, no se encontró rastro de dichos desconocidos, pero ciertas huellas deformes dejaron una muda constancia de su actividad.

Nota para el Guardián:

Si el investigador falla la tirada, podría forzarla alegando que pasa más tiempo en la biblioteca o pide ayuda al bibliotecario. Ambas opciones sirven como justificación para una tirada forzada. Si el resultado también es un fracaso, aún encuentra la información indicada arriba, pero ha gastado tanto tiempo en la biblioteca que ya ha pasado de la hora de cierre y, por error, se ha quedado encerrado dentro (el bibliotecario no se ha dado cuenta o ha olvidado que aún seguía allí). Por consiguiente, el investigador debe pasar la noche allí a solas hasta que el bibliotecario vuelva para abrir a las 8:00 de la mañana siguiente. Desde luego, puede tratar de salir mediante el uso de habilidades como **Mecánica** o **Cerrajería** para abrir la puerta principal, o podría utilizar **FUE** para romper una puerta o ventana. Dependiendo de sus acciones, también puede pedir una tirada de **Suerte** para determinar si algún policía de patrulla escucha las peticiones de ayuda del investigador y acude en su rescate.

Entrevistarse con la policía

Pasarse por la comisaría local permite al investigador preguntar si alguien en el vecindario ha sufrido un allanamiento recientemente o si se ha visto o arrestado a alguien sospechoso en el lugar. Conseguir algo de información dependerá mucho de quién sea el investigador, ya que alguien como un detective privado o un periodista tiene más oportunidades de tener una conversación provechosa con el oficial de recepción que un vagabundo o un profesor torpe e inexperto en Derecho. Por tanto, ten en cuenta la ocupación del personaje y si ha tenido trato profesional previo con la policía. En caso de que la respuesta sea afirmativa, no se requerirá tirada para obtener la información siguiente, pero en otra circunstancia debe tener éxito en una tirada de **Derecho**, **Persuasión** o **Encanto** para

conseguir que el agobiado agente hable con él. Si falla, el oficial está demasiado ocupado y trata de quitárselo de encima indicándole que regrese al día siguiente. Proporciona la siguiente información, dependiendo de lo que pregunte el investigador:

RESPECTO A LOS ROBOS EN EL ÁREA

- ④ No se han notificado allanamientos desde hace tiempo; el último robo es de hace un año y el culpable fue arrestado por su crimen.
- ④ El hombre detenido, Jake Thompson «Seis Dedos», era un conocido ladrón de guante blanco y aún permanece cumpliendo condena en prisión.
- ④ No se han recibido avisos de ningún tipo de gente inusual o de aspecto sospechoso recientemente.

SI SE PREGUNTA SOBRE EL CEMENTERIO

El cementerio está en un vecindario tranquilo y no se ha notificado nada extraño últimamente. Hace tiempo, quizá unos seis o siete años, sí que se denunciaron sonidos extraños que provenían del lugar, avanzada la noche. Se patrulló el sitio durante algunas semanas, pero no se vio ni se escuchó nada.

—¡Estaba todo más silencioso que una tumba! —bromea el oficial.

RESPECTO A LA DESAPARICIÓN DEL TÍO DE THOMAS KIMBALL

El oficial recuerda que se realizó un informe de persona desaparecida para Douglas Kimball y que su fotografía circuló por todos lados, pero nunca se le encontró.

El *Arnoldsburg Advertiser*

Si el investigador es escritor o periodista, el editor, Artie Malloy, se mostrará encantado de permitirle bucear en los números atrasados sin necesidad de tirada alguna. Si tiene una ocupación distinta debe intentar una tirada de **Encanto**, **Persuasión** o **Charlatanería** (dependiendo de la clase de acercamiento que realice) para entrar en los archivos del diario. Si obtiene acceso, debe realizar una tirada de **Buscar libros**:

- ④ Si falla, no encontrará la **Información del periódico**, pero podrá intentar una tirada forzada. Si vuelve a fracasar, aplica una consecuencia como la que se mencionó en el apartado **Investigar en la biblioteca** u otra que te inventes.
- ④ Si obtiene un éxito a dificultad Normal, conseguirá la **Información del periódico** después de tres horas de búsqueda.
- ④ Si tiene un éxito Difícil (mitad) lo logra tras una hora.
- ④ Si obtiene un éxito a dificultad Extrema (quinta parte) solo le llevará unos minutos descubrirla.

INFORMACIÓN DEL PERIÓDICO

El investigador encontrará las anotaciones de un periodista que contienen una declaración que jamás llegó a publicarse respecto al cementerio. Dicha declaración, realizada por la señora Hilda Ward, una vecina insomne que ahora tiene 64 años, afirmaba que durante más de veinte años ha sido testigo de cómo «la semilla del Diablo» acechaba por el camposanto. Afirmaba que, a pesar de su apariencia humanoide, mostraba rasgos caninos, pezuñas e iba cubierta de moho. El periodista que entrevistó a la señora Ward informó que: «desde entonces, se mudó a Detroit y ningún otro vecino ha visto, o admitido haber visto, dicha “semilla del Diablo”».

Nota para el Guardián:

Si el investigador no encontró la información de la biblioteca puedes aprovechar y hacer que la encuentre aquí, ya que resulta plausible que el periódico la contenga en un número atrasado o quizá se haya añadido a la historia en las notas sobre la señora Ward.

La casa Kimball

Thomas Kimball ha modificado a su gusto todas las habitaciones de la casa salvo el estudio, que continúa abarrotado de altas pilas de libros de su tío. Hay volúmenes de toda clase, tamaño y forma que versan sobre todo tipo de materias y su única semejanza es que están muy bien cuidados.

Aunque la casa es un lugar encantador, el investigador debe centrar su atención en el estudio si desea encontrar alguna pista respecto al tío desaparecido. Thomas se mostrará conforme con que explore el lugar y rebusque entre las posesiones de su tío.

Si se le pregunta qué libros se llevó el ladrón, Thomas se encojerá de hombros y admitirá que desconoce con exactitud los títulos, pero que algunos volúmenes, él piensa que seis, han sido retirados de las estanterías, dejando huecos apreciables. No hay rastro de cómo el ratero consiguió acceder al despacho, aunque un investigador astuto que examine las ventanas puede notar que los cierres de las mismas están algo flojos por el paso del tiempo y, con un esfuerzo energético, se podrían abrir fácilmente desde el exterior.

Examinar el estudio lleva al menos un día completo y requiere una tirada de **Descubrir**. Tener éxito permite encontrar un diario personal. La última entrada tiene fecha del día anterior a que

Douglas Kimball desapareciera y menciona de una manera críptica conceptos como «tomar una decisión» y «unirse a mis amigos de abajo». Además, otra de las anotaciones previas sugiere la existencia de un complejo de túneles bajo el cementerio, habitado por «criaturas misteriosas» que Douglas vio recorrer el camposanto durante la noche.

Nota para el Guardián:

Si el investigador falla al encontrar el diario, un éxito en una tirada forzada le permitiría acceder a la información, aunque tal vez tarde más en encontrarla, o que Thomas Kimball le pregunte directamente si han encontrado el diario de su tío («Sé que está aquí en alguna parte») y le ayude en la tarea. Si la tirada falla nuevamente, el investigador encuentra el diario pero, al hacerlo, provoca que se derrumbe una pila de libros que rompe un jarrón o algún otro objeto delicado. Thomas Kimball se muestra muy contrariado, advertirá al investigador que sea más cuidadoso y además ¡añade que restará 5 \$ de sus honorarios por los desperfectos!

PRÓXIMOS PASOS

Presumiblemente, el investigador ha intentado encontrar alguna o todas las pistas mencionadas en las secciones previas: biblioteca, periódico, vecinos, etc. No está obligado a visitar cada localización, pero debería contar con información suficiente para centrar su atención en la casa Kimball y el cementerio.

Pregunta al jugador qué desea hacer a continuación. Si el investigador encontró la pista en el diario respecto a los túneles bajo el cementerio quizá desee explorarlo de nuevo en busca de alguna evidencia de esos túneles. Si habló con Jefferson, el guarda, quizá quiera examinar más detenidamente la tumba favorita de Kimball para buscar más pistas.

Hay tantas pistas disponibles que, finalmente, encontrará la decisión lógica para la situación: vigilar bien la casa o el cementerio por si el culpable regresa. Si el jugador no llega a esta conclusión, quizá Thomas Kimball le pida que le informe de qué ha averiguado hasta el momento y, durante la conversación, sugiera al investigador vigilar la casa con la esperanza de que el ladrón regrese a robar más cosas del estudio y así poder atraparlo con las manos en la masa.

Ahora hay tres caminos posibles:

- ⊙ Examinar la tumba favorita de Douglas Kimball.
- ⊙ Investigar los túneles del camposanto.
- ⊙ Vigilar la casa o el cementerio.

Nota para el Guardián:

Las secciones siguientes desarrollan esas posibilidades y cómo tales acciones conducen al cénit de la aventura. Hay que tener en cuenta que ciertas líneas de investigación pueden hacer que concluya sin una resolución clara. Eso está bien porque así culmina en un misterio sin desentrañar y, de paso, los jugadores comprenden algo que en ocasiones sucede en *La llamada de Cthulhu*: ¡No todos los enigmas tienen solución y, en ocasiones, hasta los investigadores se pierden!

Examinar la tumba preferida de Douglas Kimball

La vieja lápida se ha suavizado con los años y las inclemencias del tiempo haciéndola el lugar idóneo para descansar y leer un buen libro. Debido al deterioro resulta imposible leer quién yace enterrado bajo ella.

Si busca por el lugar, pide al investigador que realice una tirada de **Descubrir** o **Seguir rastros**. Si tiene éxito, descubre huellas extrañas en torno a la lápida. Parecen hechas por unos pies

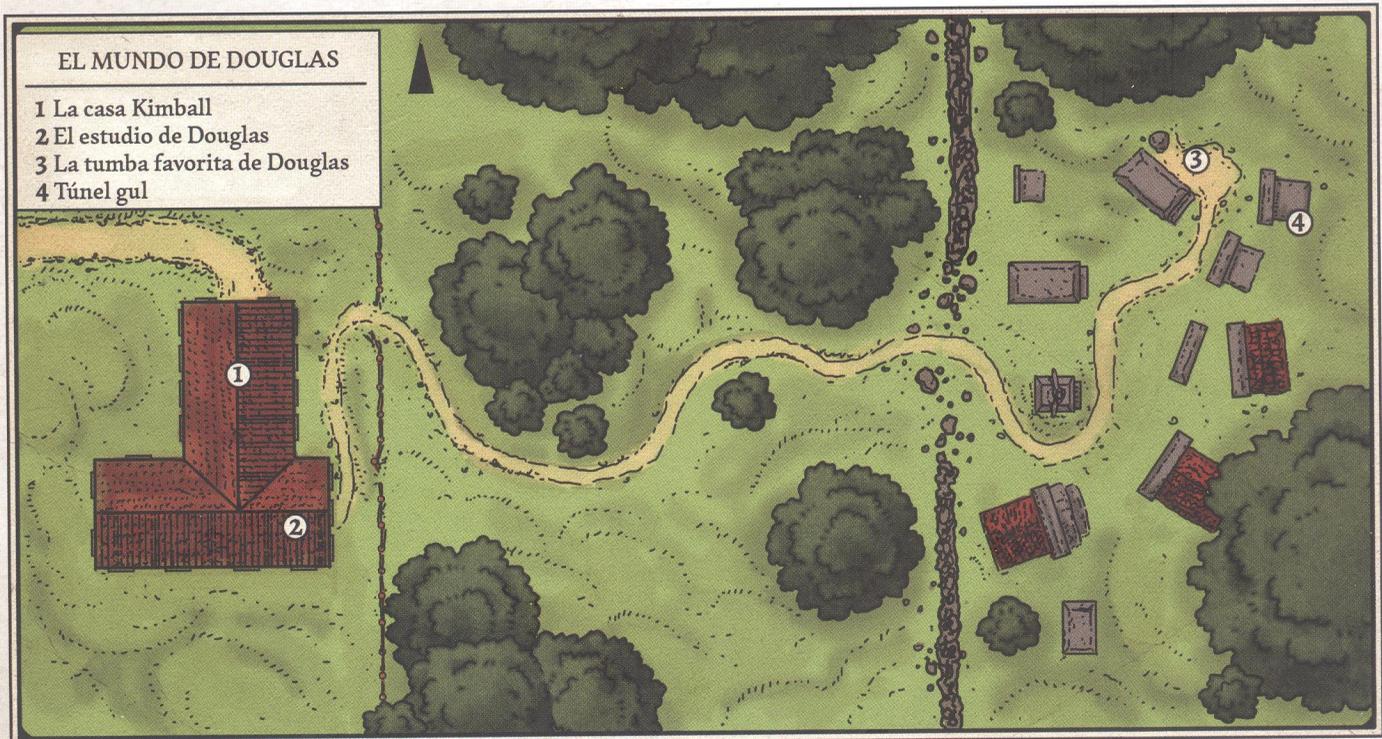
desnudos de tamaño humano que terminasen más en garras que en dedos. Si decide seguir esas huellas a través del cementerio, descubre que conducen a la puerta de un mausoleo. Para abrirla, debe tener éxito en una tirada de **FUE**. Si falla, puede intentarlo de nuevo ayudándose de una pala u otro utensilio para hacer palanca. Cuando se abre, un hedor horrible se libera desde el interior. Si el investigador no indicó específicamente que estaba conteniendo el aliento, se desmayará a causa del miasma. En cualquier caso, dentro del mausoleo se topa con un túnel excavado a mano que desciende al interior de la tierra. ¿Quiere bajar a la oscuridad?

EL INVESTIGADOR SE DESMAVA

Si perdió el conocimiento, se despertará por la noche con Douglas Kimball, el gul, sentado cerca.

EXPLORAR LOS TÚNELES

Si decide bajar por el túnel, se topará con un laberinto de pasadizos excavados en la tierra que parecen entrelazarse bajo el cementerio y la propia aventura de recorrerlos en la oscuridad resulta escalofriante. Pide al investigador que realice una tirada de **Orientarse** para evitar perderse. Si falla, vaga arrastrándose por los túneles hasta desfallecer y debe descansar. En cualquier caso, pasa el tiempo y cae la noche. Mientras trata de encontrar una salida a la superficie entre las galerías, se encontrará inesperadamente con Douglas Kimball.



IGNORAR LOS TÚNELES

Si encuentra el túnel, pero decide no bajar, esa misma noche Douglas sale y entra en la casa Kimball. Si el investigador está vigilando la aparición del ladrón misterioso, pasa a la sección **Vigilar la casa o el cementerio** (más adelante). Si el investigador duerme, Douglas entra en su cuarto y le despierta porque desea conversar con él (pasa a la sección **Si el investigador trata de hablar con la figura** en la página 16 para más detalles).

ENCUENTRO CON DOUGLAS, EL GUL

Acude a la sección **Si el investigador trata de hablar con la figura** (página 16) para los detalles respecto a la conversación entre el investigador y Douglas, el gul, así como para las pérdidas de Cordura que puede conllevar dicho encuentro.

Nota para el Guardián:

La información proporcionada en **Si el investigador trata de hablar con la figura** está pensada para asumir que se han desencadenado ciertas situaciones (como que el investigador ha divisado una figura entrando y saliendo de la casa por la noche). El Guardián debe ajustar la información a las circunstancias de su partida. En este caso, los actos del investigador al descubrir los túneles han forzado el encuentro con Douglas y, aunque la información que proporcione la criatura sea la misma en esencia, las circunstancias al desarrollar la escena cambiarán. Recuerda que si, en algún momento, el investigador ataca a Douglas Kimball, debes dirigirte a **Si el investigador trata de atacar a la figura** (página 14).

— Sobre los gules —

«Aquellas figuras pocas veces eran completamente humanas pero, a menudo, se acercaban a lo humano en diversos grados. La mayoría de cuerpos, aunque primordialmente bípedos, tenían una postura inclinada hacia delante y un vago aspecto canino. Su textura era de cierta gomosidad desagradable».

—H. P. Lovecraft, *El modelo de Pickman*

Los gules son humanoides repugnantes de piel resbaladiza, pezuñas en lugar de pies, rasgos caninos y garras. Hablan de una forma descrita como «farfulleos» o «gimoteos» y, a menudo, lucen costras de moho de tumba adquiridas al alimentarse de los cadáveres. Moran en los sistemas de túneles que se encuentran bajo muchas ciudades, a menudo centrados en los cementerios o catacumbas antiguas. Se sabe que tienen tratos con las brujas y con aquellos que buscan placeres innumbrables, y el conocimiento oscuro sugiere la posibilidad de que un humano que conviva con esas criaturas pueda transformarse en una de ellas después de un periodo prologado.



Vigilar la casa o el cementerio

Si se establece una vigilancia sobre la casa y/o el cementerio, se debe realizar una tirada de **Suerte** cada noche. La primera noche que la tirada tenga éxito, se observa una figura que abandona la zona del cementerio y se dirige a la casa, a la que accede por una de las ventanas del estudio.

Nota para el Guardián:

Si por alguna razón el investigador reforzó los cierres de la ventana del estudio, la figura la golpea con el hombro, astillando la madera y rompiendo el vidrio. El ruido puede alertar al investigador si está durmiendo dentro de la casa.

Dando por sentado que el investigador espera y vigila, unos minutos después emerge de nuevo la figura, cargada de libros, y se encamina de vuelta al cementerio. Si el personaje intenta detenerla, perseguirla o atacarla, esta tratará de huir con su carga hacia el camposanto. Ahora pueden darse un abanico de variadas situaciones, dependiendo de los actos del investigador. A continuación se describe cómo podrían interpretarse algunas de ellas; el Guardián debe utilizar la que considere más apropiada, posiblemente empleando la información de una o más de

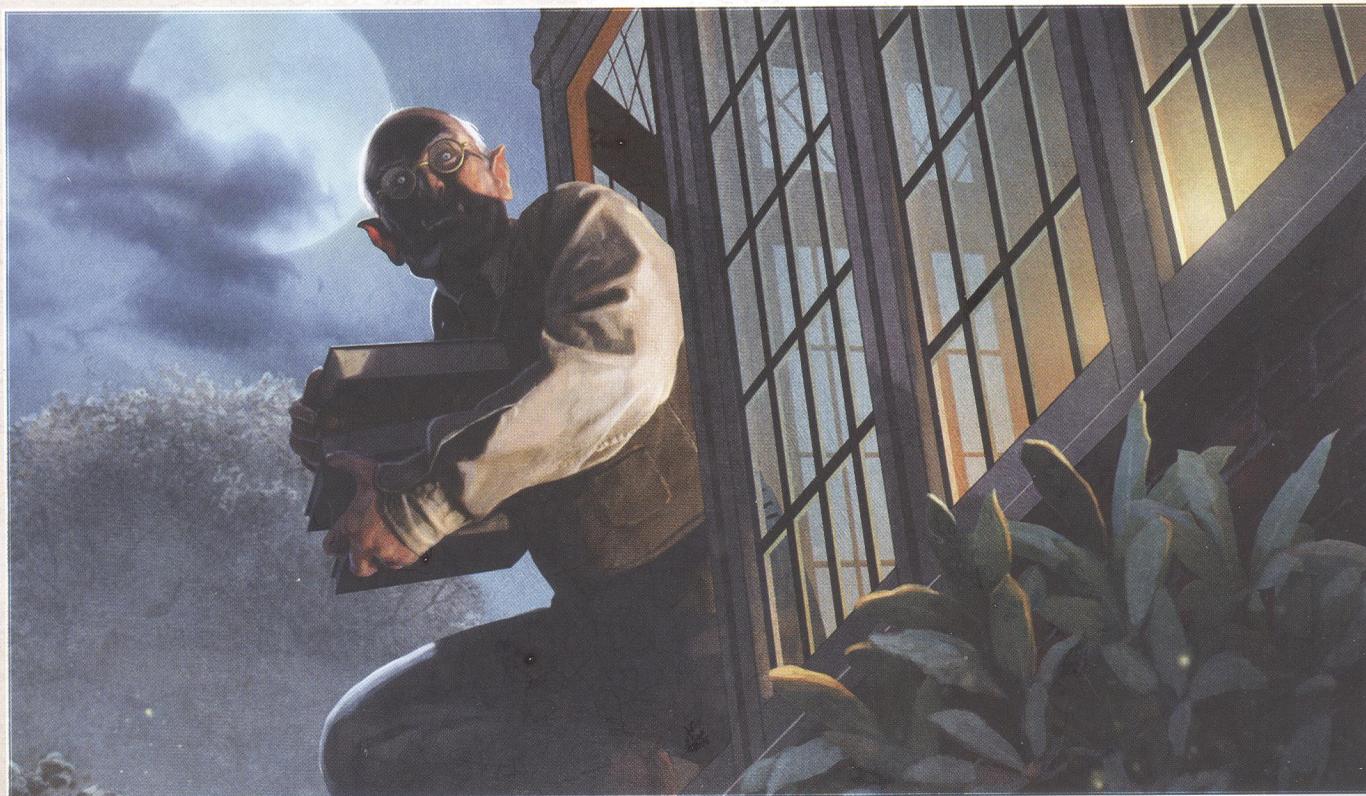
las siguientes secciones y ajustándolas a los sucesos de su propio juego. En resumen, las siguientes secciones informan sobre:

- ☉ Si el investigador intenta atacar a la figura.
- ☉ Si el investigador consigue matar o incapacitar a la figura.
- ☉ Si el investigador intenta hablar con la figura.

SI EL INVESTIGADOR TRATA DE ATACAR A LA FIGURA

Si el investigador trata de golpear al ladrón (en realidad, se trata de Douglas Kimball, pero no se lo digas aún al jugador), pide una tirada de **Combatir (Pelea)** para ver si consigue golpearle. El Guardián debe tirar la habilidad de Esquivar de la figura para comprobar si consigue evadir el ataque. Douglas Kimball tiene Esquivar 30% (15/6). Tanto el jugador como el Guardián (que tira por Douglas) lanzan 1D100 y se comparan los resultados.

- ☉ Si el investigador tiene mayor grado de éxito que Douglas, gana el combate y el jugador tira 1D3 para determinar el daño realizado, que se restará a los Puntos de Vida de Kimball. Si se le golpea de esta forma, los libros que lleva caen al suelo.
- ☉ Si el investigador no obtiene un grado de éxito mayor, falla o iguala el resultado de Douglas, el ataque fracasa y no causa daño alguno. Kimball ha esquivado el golpe y sale corriendo hacia el cementerio.



Por supuesto, si el investigador utiliza un arma de fuego, emplea en su lugar la habilidad **Armas de fuego (Arma corta)** para la tirada de ataque. Realiza la tirada de Esquivar (para ponerse a cubierto) de Douglas Kimball y, si tiene éxito, el investigador sufre una penalización a su tirada para disparar (recuerda hacer la tirada de Esquivar antes de que los investigadores hagan su tirada de ataque). Las tiradas no se comparan, primero se realiza la de Esquivar y solo si tiene éxito se aplica una penalización a la de Armas de fuego del oponente. Si el investigador tuvo éxito, entonces comprueba el daño tirando el dado apropiado para el arma utilizada (1D10 para una pistola).

Nota para el Guardián:

Si necesitas refrescar las reglas de combate, acude a la página 18 del **Libro Dos**. Ten en cuenta que, durante esta escena, estamos ignorando el orden de DES para determinar quién actúa primero en combate, ya que se asume que es el investigador quien va en primer lugar.

Si, por alguna razón, no consigue escapar, la figura (Douglas Kimball) devuelve el ataque tras soltar los libros. En esta ocasión, es él quien inicia el ataque con una tirada de su habilidad Garras de 50% (25/10) y el investigador debe elegir entre esquivar o contraatacar.

Ambos tiran 1D100 y comparan sus niveles de éxito:

- ① Si el investigador contraataca, utiliza su habilidad **Combatir (Pelea)** y necesita conseguir un grado de éxito mayor que el de Douglas para evitar resultar herido.
- ② Si el investigador está esquivando, emplea **Esquivar** y lo consigue si iguala o supera el grado de éxito de Douglas.

Si el investigador es golpeado, resta 1D6 puntos de daño e informa al jugador que su personaje es arrojado al suelo, lo que le da tiempo a la figura a recuperar los libros y correr hacia el cementerio.

Nota para el Guardián:

Douglas Kimball combate solo con intención de librarse de su agresor o dejarlo inconsciente para después huir hacia el campamento con su adorado botín. Ten en cuenta que tiene un total de 12 Puntos de Vida y cualquier daño que sufra se restará de esta cantidad. Si se reduce a cero (por ejemplo, por dos balazos de pistola), entonces ha muerto (ver a continuación). Si el investigador solo utiliza los puños, Kimball cae inconsciente si pierde la mitad de sus Puntos de Vida (ver a continuación).

SI EL INVESTIGADOR CONSIGUE MATAR O INCAPACITAR A LA FIGURA

Si el investigador logra matar o dejar inconsciente a la figura, puede echar un vistazo de cerca a su cara. Resulta ser un humanoide de aspecto asqueroso, desnudo, aunque cubierto de musgo y barro, cuyo rostro bestial muestra enormes dientes caninos y un rudimentario hocico canino donde debería situarse la nariz. Lo más escalofriante, sin embargo, es que su cara guarda un misterioso parecido con la de Douglas Kimball. A causa de esta revelación impactante, pide al jugador que realice dos tiradas de **Cordura** (tira dos veces 1D100 y compara ambos resultados con el nivel de Cordura del investigador).

Por la primera tirada: Si tiene éxito (un resultado igual o por debajo de su valor actual de Cordura), no pierde ningún punto de Cordura. Si falla (un resultado superior a su valor actual de Cordura), pierde 1D6 de Puntos de Cordura y realiza una acción involuntaria a elección del Guardián, como ponerse a gritar o soltar aquello que tenga en las manos (como un arma o una linterna). Esta primera tirada se debe al horror y la impresión de encontrarse con un gul.

Por la segunda tirada: Si tiene éxito, pierde 1 Punto de Cordura; si no, pierde 1D4 y también realiza una acción involuntaria como chillar. Esta segunda tirada es por descubrir que el gul es el desaparecido Douglas Kimball.

Nota para el Guardián:

Si un investigador pierde 5 o más Puntos de Cordura de una sola vez, el jugador deberá tirar INT. Si supera esta tirada, su investigador ha comprendido todas las implicaciones de la situación y se vuelve temporalmente loco. El Guardián debe consultar la **Tabla de episodios de locura (Libro Dos, página 17)**. En este caso en particular, se asume que sufre un ataque transitorio de gritos que dura 1D10 turnos. Si se falla la tirada de INT, queda aturdido pero permanece cuerdo.

Mientras el investigador observa la forma muerta o inconsciente de Douglas Kimball, puede escuchar sonidos de arrastramiento provenientes de todas partes. Debe realizar una nueva tirada de **Cordura**, ya que docenas de gules salen de la oscuridad hacia donde está el personaje.

Si falla la tirada de Cordura: El investigador pierde 6 Puntos de Cordura y, como esto supone más de 5 puntos de una sola vez, debe hacer una tirada de INT. Si falla, queda estupefacto, pero bien; si no, se volverá temporalmente loco y caerá al suelo preso de una debilidad mortal. Un poco más tarde, despierta en el sanatorio de Arnoldsburg. No había señales de la presencia de Douglas Kimball ni de algún gul cuando hallaron su cuerpo inconsciente. Al parecer, Thomas Kimball escuchó

un grito y le encontró diciendo incoherencias y despotricando respecto a monstruos en el cementerio. Después acudió una ambulancia y el investigador disfrutó durante una semana de las atenciones del sanatorio. Afortunadamente, sus esfuerzos dieron fruto, ya que nadie ha irrumpido en el hogar de los Kimball desde entonces. Con esto, la aventura ha terminado. Thomas considera que el investigador debe haber ahuyentado al ladrón y paga con satisfacción sus honorarios por un trabajo bien hecho. Queda en manos del personaje si dice a Thomas la verdad sobre su tío perdido. Consulta la **Conclusión** para terminar la partida.

Si la tirada de Cordura tiene éxito: Pregunta al jugador qué desea hacer. Una manada de gules avanza hacia él. Si trata de luchar o disparar, le superan fácilmente (incluso aunque logre abatir algunos, son demasiados). Los gules se lo llevan a las catacumbas y nunca se le vuelve a ver. Si huye, no le persiguen y, en su lugar, se llevan a Douglas Kimball, muerto o inconsciente, de vuelta al cementerio. Si regresa a la mañana siguiente a buscarlos, no habrá rastro alguno de su presencia, los gules se han marchado y no regresarán. Thomas Kimball no volverá a ser molestado. Esto también implica el fin de la aventura con los mismos resultados explicados antes. Acude al apartado **Conclusión** para terminar la partida.

SI EL INVESTIGADOR TRATA DE HABLAR CON LA FIGURA

Llamar la atención de la figura no obtiene demasiada respuesta, como mucho, un momentáneo giro de cabeza hacia el investigador antes de continuar su camino hacia el cementerio. Si se menciona a «Douglas Kimball», la figura se detiene un momento para después encaminarse lentamente hacia el cementerio como si esperase que le siguieran. Una vez dentro, se dirigirá a la tumba favorita de Douglas y se sentará en ella. Cuando el investigador se acerca, la figura dice: «Hola».

Al ver y comprender que esa figura con aspecto bestial es realmente Douglas Kimball, el personaje debe tener éxito en una tirada de **Cordura** o pierde 1D4 puntos y deja escapar un alarido (involuntariamente). Douglas Kimball el gul alza una ceja y espera a que el investigador se recomponga y se calme.

Si el investigador hace algo para enojar a Douglas (como intentar atacarle o dispararle), consulta la sección **Si el investigador ataca a la figura**. Douglas dice que estaba demasiado cansado de su existencia mundana entre los humanos y que lo único que deseaba en su vida es que lo dejaran tranquilo para leer cuando quisiera sin que otros le molestasen con sus exigencias. La vida como gul es fantástica: no necesita dinero ni arreglarse para cenar y puede leer cuando quiera sea día o noche. Pero los demás gules están sellando la entrada, por lo que solo le quedaba

una noche para intentar conseguir más libros antes de que se marchen para siempre. Hay tanto que ver y experimentar en el mundo de abajo que incluso está pensado en escribir su propio libro recogiendo esas experiencias.

Le rogará al investigador que no revele a su sobrino que sigue vivo (es una forma de hablar) para, después, arrastrarse hacia el mausoleo y descender por el túnel. Su última acción es tirar de una descomunal losa de piedra para sellar la entrada tras él. Si el investigador se ha visto seducido por el estilo de vida de un gul o, por alguna razón, quiere ir con Douglas, puede hacerlo, pero jamás volverá a saberse de él. Si se le permite marcharse, Douglas Kimball y los gules cerrarán el acceso a los túneles y no vuelven nunca.

Esta conversación le proporciona al investigador toda la verdad respecto al caso, pero no es una revelación agradable, por lo que escucharla causa la pérdida de 1D4 Puntos de Cordura. Por el lado bueno, esta verdad también aumenta su conocimiento y obtendrá +3 percentiles en la habilidad Mitos de Cthulhu.

CONCLUSIÓN

Puede que el jugador desarrolle una solución original o diferente para este dilema. Tapiar la tumba no implicará diferencia alguna para los gules que, de todos modos, estaban abandonando el cementerio. Es decisión del personaje si le dice a Thomas Kimball la verdad respecto a su tío o deja el asunto como un misterio. Según las decisiones que haya tomado, el investigador (aquel que ha sobrevivido o no ha desaparecido misteriosamente) obtiene una o todas las siguientes recompensas:

- ④ Si se volvió temporalmente loco, ganará +5 puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu.
- ④ Si el investigador logró hablar con Douglas Kimball, ganará +6 Puntos de Cordura por la revelación de que allí hay un gul. De todos modos no planea regresar, por lo que el sobrino puede dormir tranquilo de nuevo sin miedo a próximos robos.
- ④ Thomas Kimball paga encantado 10 \$ por el trabajo (restando 5 \$ si rompieron algo de valor en la casa).

Para finalizar, el jugador debe comprobar si alguna de sus habilidades utilizadas durante la aventura aumenta por la experiencia (ver **Recompensas por el éxito** en la página 21 del **Libro Dos** para los detalles). La aventura ha terminado, pero hay más misterios y secretos que descubrir en las otras que se incluyen en este libro.

PERSIGUIENDO PAPELES: PERSONAJES Y MONSTRUOS

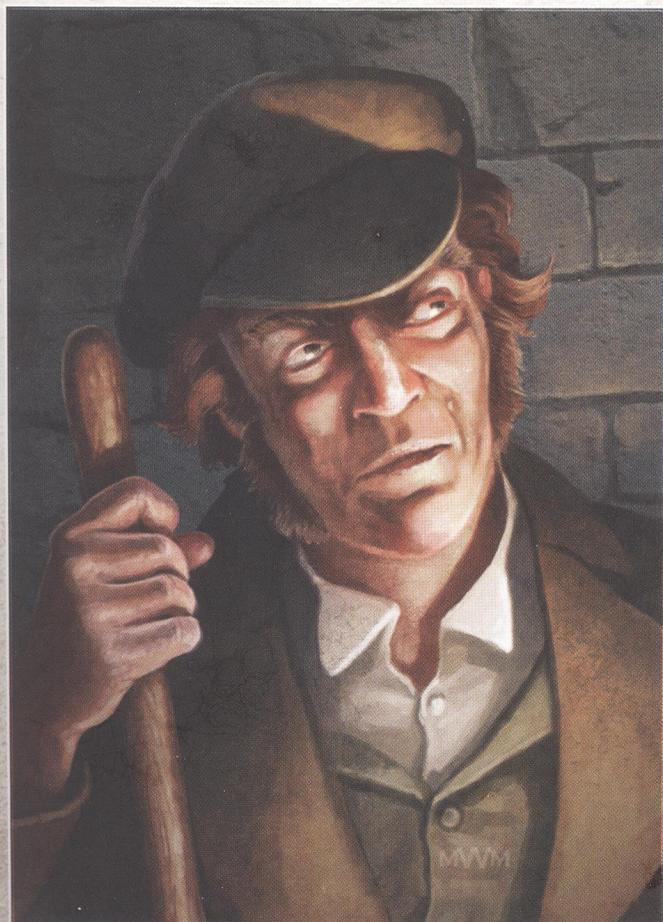
Aquí se reúnen todos los perfiles de los monstruos y personajes no jugadores de esta aventura. Puedes necesitar consultarlos durante el juego. Cada uno es una pequeña hoja de personaje que detalla cualquier información importante (características y habilidades, incluyendo las de combate) que el Guardián pueda necesitar durante el juego.

Melodias Jefferson,

58 años, guarda

- Ⓞ **Descripción:** Tosco. Peso normal. Lleva ropa acolchada.
- Ⓞ **Rasgos:** Beligerante y duro.
- Ⓞ **Consejos de interpretación:** Puede mostrar a los jugadores el sitio favorito de lectura de Douglas Kimball.

FUE 45 CON 65 TAM 60 DES 50 INT 70
 APA 55 POD 60 EDU 65 COR 60 PV 12
 BD: 0 Corp.: 0 Mov: 8



Melodias Jefferson

Combate

Ataques por asalto: 1 (puños o pala).

Combatir (Pelea) 30% (15/6), daño 1D3

Pala 30% (15/6), daño 1D6

Esquivar 25% (12/5)

Habilidades

Arte/Artesanía (Jardinería) 80%, Crédito 32%, Intimidar 45%,
 Mecánica 55%, Naturaleza 70%.

Douglas Kimball,

el gul

- Ⓞ **Descripción:** Aunque antaño fue humano, ahora se está transformando en una criatura de piel gomosa, pezuñas, rasgos caninos y garras en lugar de dedos.
- Ⓞ **Rasgos:** Amigable, se aferra a los restos de su humanidad.
- Ⓞ **Consejo de interpretación:** Está «robando» sus propios libros para recuperar su biblioteca antes de que el túnel de los gules del cementerio se cierre para siempre.

FUE 55 CON 65 TAM 60 DES 40 INT 80
 APA — POD 65 EDU 85 COR — PV 12
 BD: 0 Corp.: 0 Mov: 5

Combate

Ataques por asalto: 1* (garras o mordisco)

Garras 50% (25/10), daño 1D6

Mordisco 50% (25/10), daño 1D6

Esquivar 30% (15/6)

Armadura: Ahora, como gul, solo recibe la mitad de daño de las armas de fuego (redondea hacia abajo).

Pérdida de Cordura: 0/1D6 Puntos de Cordura por ver a un gul.

* *Los gules suelen disponer de tres ataques por turno, pero para esta aventura mantendremos las cosas sencillas.*

Habilidades

Descubrir 50%, Escuchar 70%, Saltar 75%, Sigilo 70%, Tregar 85%.



Aventura dos

El filo de la oscuridad

«Al oeste de Arkham las colinas se alzan agrestes, y hay valles con profundos bosques en los cuales no ha resonado nunca el ruido de una hacha. Hay angostas y oscuras cañadas donde los árboles se inclinan fantásticamente, y donde discurren estrechos arroyuelos que nunca han captado el reflejo de la luz del sol. En las laderas menos agrestes hay casas de labor, antiguas y rocosas, con edificaciones cubiertas de musgo, rumiando eternamente en los misterios de la Nueva Inglaterra; pero todas ellas están ahora vacías, las amplias chimeneas se han desmoronado y las paredes se pandean peligrosamente bajo los techos a la holandesa».

—H. P. Lovecraft, *El color que vino del espacio*

Para: Dos a cinco jugadores, más el Guardián.

Tiempo de juego aproximado: De una a tres sesiones.

Esta investigación obliga a un grupo de personas que quizás no se conozcan previamente a formar equipo como miembros de un grupo de investigadores de los Mitos. Comienza con la muerte de un amigo común a todos ellos. Las revelaciones de ese amigo los conducen a un suceso oscuro y secreto de su juventud que culmina en un enfrentamiento con un mal ancestral que acecha en el Massachusetts rural.

Tras jugar *Persiguiendo papeles* con uno o dos jugadores, *El filo de la oscuridad* permite introducir a más jugadores en *La llamada de Cthulhu*. Se puede jugar solo con dos jugadores, pero funciona mejor con un grupo de tres a cinco personas, aparte del Guardián. Si alguno de los investigadores usados en *Persiguiendo papeles* continúa vivo, puede utilizarse, o bien escoger cualquiera de los personajes pregenerados de esta caja, o crear nuevos de diseño propio. La aventura debería durar unas tres sesiones de juego (de aproximadamente tres o cuatro horas cada una), dependiendo de lo rápido que se muevan los investigadores por las diferentes escenas. Por lo tanto, habría que prepararse para jugar *El filo de la oscuridad* durante más de una sesión con los mismos jugadores. No es imprescindible que los investigadores se conozcan entre sí desde el principio porque la aventura proporciona una oportunidad para que lo hagan y así se conviertan en amigos y camaradas en la batalla en curso contra las fuerzas de la oscuridad.

Mientras que *Persiguiendo papeles* se refería a un hombre en proceso de convertirse en gul y, por tanto, relativamente humano en apariencia, esta aventura implica una verdadera entidad

monstruosa que actúa de una forma monstruosa. Los investigadores harán frente a una situación potencialmente letal que puede dañar tanto sus cuerpos como sus mentes.

Preparativos para la partida

La aventura comienza en la ciudad ficticia de Arkham, Massachusetts, durante el verano de 1923. Se presupone que los personajes viven allí o están de visita. Si se ha creado alguno para esta aventura, el Guardián debería animar a los jugadores a explicar qué tipo de relación tienen sus personajes con Rupert Merriweather, un caballero anciano al que sus investigadores conocen desde hace bastante tiempo: podrían ser amigos, parientes, antiguos colegas o alumnos del mismo; los lazos de cada uno con él deben decidirse de antemano entre jugador y Guardián, implicando quizás una unión personal y unos motivos de confianza. Pide a los jugadores que escriban un resumen respecto a cómo conocieron a Merriweather y qué opinan de él en la sección **Allegados** del reverso de sus hojas de personaje.

Si pertenecen a la Sociedad para la Exploración de lo Inexplicable (SEI) se asumirá que Rupert fue miembro de la misma, pero formó con sus amigos su propio grupo aparte que pretendía ahondar en la magia oscura. Los investigadores serán conscientes de quién se trata e incluso puede que le hayan conocido personalmente, pero la petición se hizo a la Sociedad como entidad y esta ha enviado a aquellos que considera más adecuados para tratar con su antiguo miembro. Si se emplea esta premisa, se deberá ajustar el texto de la aventura para adaptarlo a la situación.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN: TRASFONDO

Rupert Merriweather se muere y los investigadores han sido reclamados para acudir junto a su lecho en el hospital. Cada personaje recibe el aviso por teléfono, por telegrama o por carta personal, de que se encuentra confinado en el Hospital Universitario de Santa María, en Arkham, y desea que le visiten al día siguiente por la tarde, jueves, a la una en punto.

La causa de la próxima muerte de Merriweather puede ser un elemento de la historia a decisión del Guardián. Puede padecer una enfermedad terminal como un cáncer, esclerosis múltiple o

diabetes, ya que todas ellas contaban con una elevadísima tasa de mortalidad en los años veinte. Como opción, si el Guardián desea revestir su dolencia de misterio, puede presentar unos síntomas tan exóticos como misteriosos para los experimentados médicos que le atienden, pudiendo sufrir efectos inexplicables para la ciencia médica de entonces. Un doctor podría decir: «Juraría que se trataba de escarlatina, salvo por esas lesiones negras que supuraban un fluido imposible de identificar». Puedes presentarlo de manera tan sencilla o gráfica como consideres adecuada para los gustos de los jugadores. Los síntomas de Merriweather resultan irrelevantes para la trama, solo importa que está agonizando.

Información para los jugadores

Una vez decidido si los investigadores viven en Arkham o están de visita, así como la relación personal de cada uno con Merriweather, lee en alto o parafrasea la siguiente información a los jugadores:

Recientemente habéis sido contactados por Rupert Merriweather, un anciano al que conocéis desde hace tiempo. No se encuentra bien y parece que no durará mucho en este mundo. Os ha pedido que lo visitéis el jueves a la una en punto en el Hospital Universitario de Santa María, en Arkham. Lleváis bastante sin verle, así que este requerimiento urgente parece de suma importancia. ¿Querrá deciros algo antes de su muerte?

COMIENZO

El Hospital Universitario de Santa María se sitúa en la zona central de Arkham, adyacente a la histórica Universidad de Miskatonic, y cuenta con lo último en equipamiento y técnicas, así como los mejores profesionales sanitarios de la Costa Este. En el mostrador de recepción del vestíbulo principal les proporcionan indicaciones para encontrar la habitación personal de Merriweather, en el tercer piso.

Se asume que los investigadores se las apañan para acudir al hospital a la hora indicada. Antes de entrar, pide a cada jugador que describa brevemente a su investigador y se presente como si se encontrara por primera vez con los demás.

Al entrar, ven a Merriweather postrado en cama y ocupado con otros dos visitantes que parecen ser su afligida esposa Agnes, de sesenta y dos años, y su displicente hijo, Bertrand, de treinta y tres, con aspecto de comadreja. Con un susurro áspero, el enfermo hará las presentaciones entre todos los presentes y, después del intercambio de saludos, solicitará a su hijo y a su doliente mujer que le dejen solo un rato con sus amigos. Tras asegurarse de que han cerrado la puerta, revelará por qué les ha llamado.

Un secreto siniestro

Lee en voz alta o parafrasea la siguiente información que Merriweather transmite a los investigadores:

—Durante mi juventud, me involucré, junto a algunos camaradas estudiantiles, en lo que pensábamos era una exploración inocente de lo oculto. Guiados por un hombre algo mayor, llamado Marion Allen, los seis adquirimos una vieja granja a escasos kilómetros al oeste de Arkham, cerca del pueblo de Ross's Corners, donde pretendíamos realizar sesiones y otras investigaciones materiales en privado.

»No obstante, nuestro trabajo obtuvo resultados imprevistos y, durante el último experimento, invocamos a este mundo a una fuerza maligna. En lugar de intentar expulsar aquella cosa, abandonamos el lugar aterrizados con la esperanza de que la propia magia que trajo la maldad también la mantuviera confinada en la antigua casa o quizá la devolviera a su lugar de origen tras un breve tiempo. No obstante, he descubierto hace muy poco que el hechizo que atrapa dicha entidad en la casa solo durará mientras quede con vida alguna de las personas que la invocó.

»Soy el último de aquel grupo y temo que mi muerte libere algo que provocará estragos en los alrededores. Estoy demasiado viejo y enfermo además de que soy demasiado cobarde como para regresar al lugar para intentar desterrar yo mismo a la entidad. Soy culpable de muchas cosas, pero el mayor de mis pecados fue desatar ese horror durante aquella noche fatídica. Estoy convencido de que escapará de su confinamiento cuando me muera.

»Coged la caja —dice, señalando con debilidad una caja pequeña, metálica y de aspecto inocuo que descansa sobre la mesilla de noche, junto a la cama—. Toda la ayuda que puedo ofrecer os se encuentra en su interior. Debéis reunir el coraje para mandar a esa cosa de regreso a donde vino. Comprended que debe hacerse. Hacedlo por mí, os lo ruego.

En cuanto un investigador tome posesión de la caja, pero antes de abrirla, el enfermo se verá ahogado a causa de un espasmo súbito. Entre gruñidos, se inclinará, tosiendo un enorme esputo de sangre que salpicará a cualquier investigador cercano a la mesita de noche; después caerá en coma. Todos los presentes deberán realizar una tirada de **Cordura** (pérdida de Cordura 0/1; si superan la tirada no pierden puntos, si no la superan, perderán un punto de Cordura).

Quizá alguno de ellos llame a un médico. Si lo hace, la habitación pronto se verá inundada de enfermeras e internistas, además del hijo y la angustiada esposa. Durante dicho caos, una enfermera angustiada les ordenará que salgan. A pesar de los mejores esfuerzos del personal sanitario, Merriweather muere en una hora.

Nota para el Guardián:

¿Por qué Merriweather no regresó a expulsar aquella cosa? ¡Han pasado más de cuarenta años! No obstante, es cierto que ni él ni ninguno de los supervivientes podrían haber vuelto a intentarlo; esto es un ejemplo de cómo funciona una fobia a largo plazo sobre un personaje. A pesar del sentimiento de culpa por ser conscientes de que la entidad aún se encuentra allí, ninguno de los supervivientes podría regresar a esa casa. Quizá algunos de los otros involucrados incluso se convencieron a sí mismos de que el incidente de aquella noche fue una exageración de sus mentes juveniles y soterraron el recuerdo del suceso en un recoveco de su mente.

El contenido de la caja

Seguramente, los investigadores están ansiosos por examinar el contenido de la caja de Merriweather y, tras abandonar el hospital, se reúnen en una cafetería cercana para ordenar sus pensamientos y abrir el contenedor misterioso.

Dentro de la caja hay una carta escrita a mano recientemente, un sobre amarillento con la escritura de una casa y las llaves de la misma, una cajita de oro de diseño antiguo con forma de

sarcófago y un diario de poco grosor forrado en cuero. Cada objeto se describe detalladamente a continuación:

LA ESCRITURA Y LA LLAVE

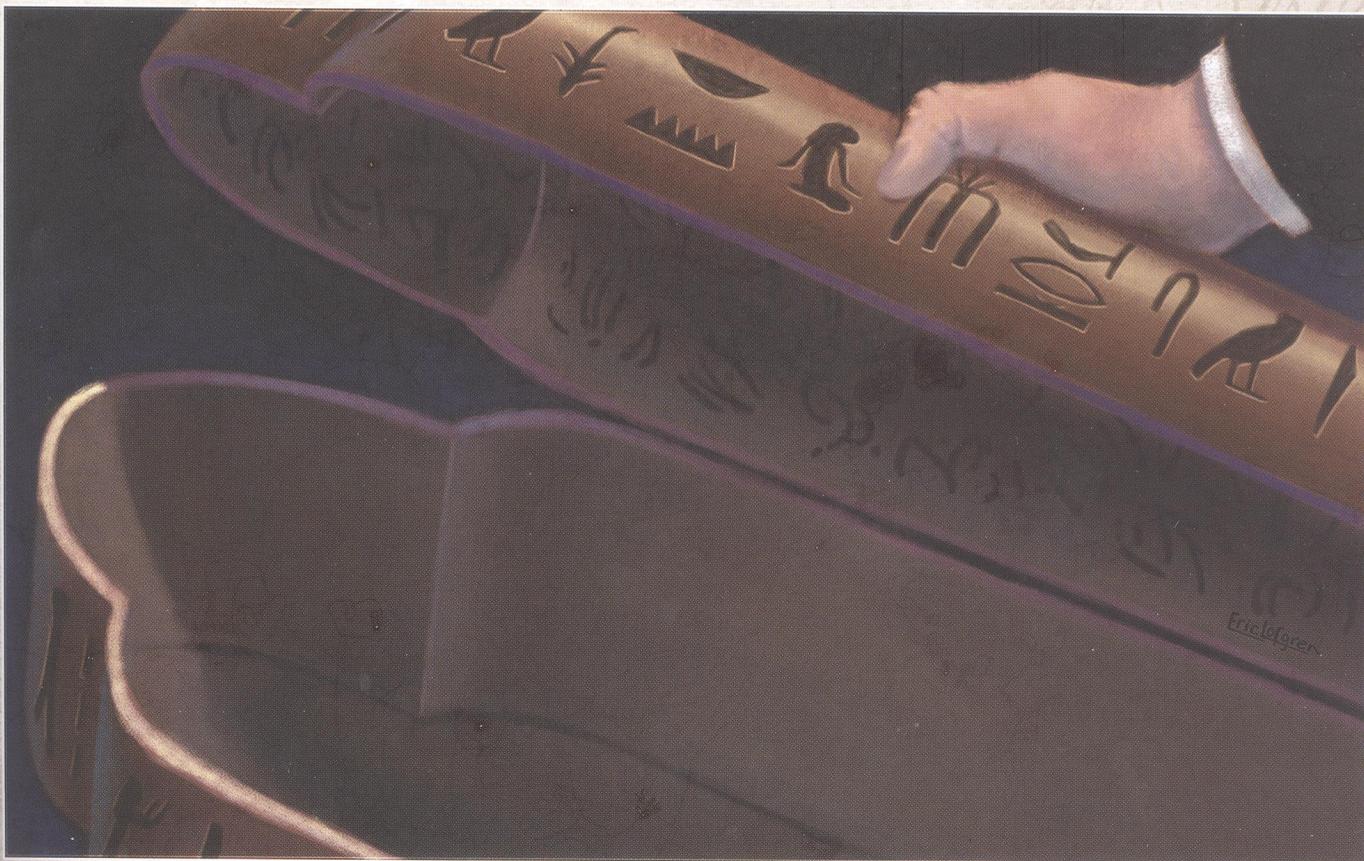
Ambas pertenecen a una granja en Boone Road, cerca de Ross's Corners, un pueblo al oeste de Arkham.

LA CARTA

Escrita por Rupert Merriweather a los investigadores (entrega a los jugadores la **Ayuda de juego: Filo 1**); en ella, trata de explicar sus razones para pedirles una tarea tan peligrosa y solo sirve para confirmar que siente miedo de la casa y la criatura que yace atrapada en su interior, además de sus temores de que se libere una vez que él muera.

LA CAJA CON FORMA DE SARCÓFAGO

La tapa se desliza con facilidad, pero no hay nada en el interior. Una tirada exitosa de **Historia** o **Arqueología** identificará los jeroglíficos que adornan el exterior como egipcios y pertenecientes al Imperio Medio. Aunque los grabados en el interior de la cubierta son totalmente diferentes y nada tienen que ver con Egipto. Una tirada exitosa de **Ciencias ocultas** revelará que se parecen a las escrituras atribuidas por ciertos ocultistas al continente de Mu, perdido en el Pacífico.



Ayuda de juego: Filo 1

Queridos amigos,

Durante los años siguientes al espeluznante suceso de mi juventud, he experimentado muchas cosas extrañas y solo ahora comienzo a comprender la auténtica realidad y el alcance de lo que sucede en el mundo. He intentado, modestamente, combatir dichos horrores y tratar de enmendar mi culpa por traer a uno de ellos a este plano de existencia. Mi legado, toda la riqueza y fortuna que me quedaba, ha sido bien empleado para tratar con esas abominaciones. Es lo mínimo que puede hacer este viejo cobarde.

Jamás pude regresar a aquella pequeña granja para corregir aquellos sucesos y estoy tremendamente asustado de aquello que mis amigos y yo liberamos en esa campiña. Aún no ha tenido consecuencias, pero temo que, con mi muerte, se romperán sus ataduras y aquella monstruosidad se verá libre de hacer lo que le plazca. Las vidas que aún no se ha cobrado ya pesan duramente sobre mi conciencia.

El método para devolver esa cosa a su mundo aún se encuentra dentro de aquella casa maldita: las traducciones que realizó Marion de un libro, *De Vermis Mysteriis*. Nunca fui lo suficientemente fuerte para acometer la tarea, pero espero que vosotros sí. Al librar al mundo de esto, quizás salvaréis mi alma del Infierno porque me temo que todas mis buenas acciones no serán suficientes para librarme de ese azaroso destino.

No espero vuestro perdón por la tarea que os encomiendo.

Rupert Merriweather

Nota para el Guardián:

Las misteriosas inscripciones del interior de la tapa son una pista falsa y no tienen importancia para esta aventura, ya que los investigadores no tienen forma de descifrarlas. Sin embargo, suponen un buen punto de partida para otra futura aventura. Una de las formas más divertidas de disfrutar de *La llamada de Cthulhu* implica crear las tuyas propias y la caja está ahí para que puedas desarrollar una aventura centrada en ella. ¿Quizás la caja es un importante artefacto ocultista y el lenguaje es alienígena? ¿O tal vez alguna corporación maligna está buscando la caja y descubre que los investigadores la tienen? Estas son tramas potenciales, pero seguramente tendrás ideas propias que convertir en una aventura divertida para tus jugadores en un futuro.

Nota para el Guardián:

El diario recoge una crónica de las actividades de la Hermandad Oscura en la vieja granja. Cuando los investigadores deseen leer su contenido, entréguales la **Ayuda de juego: Filo 2**. Las entradas fueron escritas por Rupert Merriweather, aunque al final se añade un recorte de periódico de agosto de 1882, cerca de la entrada en la que se describe la muerte espeluznante de Marion Allen. La lectura implica la pérdida de 1D2 Puntos de Cordura (que se restan del valor actual) y añade 1 percentil a la habilidad Mitos de Cthulhu del lector, además de una marca de experiencia en Ciencias ocultas (pide al jugador que marque la casilla junto a la habilidad en la hoja de personaje).

EL DIARIO

Forrado en cuero liso y unido con cordeles, está evidentemente fabricado a mano. Sus entradas se fechan desde junio de 1876 a mayo de 1881. Aunque la tinta se ha ido desvaneciendo con los años, una tirada de **Lengua propia (inglés)/ Otra lengua (inglés)** es suficiente para comprenderlo. Leerlo por completo lleva aproximadamente unas cuatro horas.

Tras leer el libro, los investigadores averiguan que un grupo de amigos, todos estudiantes de la Universidad de Miskatonic en Arkham, se denominaban de manera burlona la «Hermandad Oscura» y tuvieron su primera reunión a finales de la primavera de 1976. Rupert Merriweather fue el secretario de actas y sus miembros eran seis, incluido Marion Allen, fundador y líder nominal.

Ayuda de juego: Filo 2 (parte 1)

27 de febrero de 1877

Marion Allen ha comprado un artefacto supuestamente egipcio. Recuerda a un sarcófago pequeño de oro. En su interior hay un trozo grande de ámbar donde yace atrapado un espécimen de alguna clase de artrópodo desconocido. Allen está muy ilusionado porque el cofre se corresponde con la descripción que encontró en un libro de consulta en la Biblioteca Orne de la universidad. Allen afirma que en otro libro titulado *De Vermis Mysteriis* se describen sus poderes. El texto dice que el animal atrapado en el ámbar es, en realidad, el receptáculo de un djinn unido al mismo, un guía en el mundo espiritual. Afirma que el tomo menciona que, originalmente, había cuatro piezas de ámbar dentro de la caja. No se menciona qué ocurrió con las otras tres.

Hemos acordado y establecido una fecha para realizar una ceremonia para invocar al djinn. Allen asegura que será amistoso. Hemos elegido la noche previa a la luna nueva, la del 18 de marzo.

19 de marzo de 1877

Comenzamos la ceremonia como Allen indicó, de acuerdo a lo descrito en *De Vermis Mysteriis*. Se encendió la chimenea y se grabó un pentagrama en el suelo, ornamentado con los símbolos adecuados e iluminado mediante un par de cirios negros cercanos a su centro, flanqueando el trozo de ámbar con el espíritu atrapado. Los demás tomaron asiento formando un círculo mientras que yo, el designado como «vigilante», quien protege de entidades malévolas, me aposté en una esquina del cuarto. Al menos conté con la comodidad de una silla, ya que el resto tuvo que esperar sentado en el suelo durante horas.

Allen lanzó un puñado de polvo al fuego, que produjo un humo de aroma maligno y sofocó las llamas, que chisporrotearon con tono verdoso y ocre. Los que estaban sentados en el suelo comenzaron un cántico en latín que Allen transcribió de su libro.

Tras pasar unas dos horas, observo un rastro de humo circulando sobre la pieza de ámbar ¡mientras que su superficie parece fundirse burbujando! ¿Cómo es posible? ¿Hemos tenido éxito al final? Puedo ver una forma...

20 de marzo de 1877

Hemos desistido de nuestros planes y realizado un pacto de silencio sobre lo ocurrido la noche pasada. Hemos dado una explicación plausible tanto para la muerte del pobre Robert como, en cierta forma, para la demencia de Harold. El sheriff aceptó nuestra versión de un accidente de carruaje (estaba bien planeado). El cuello de Robert se rompió en la caída mientras que Harold se golpeó en la cabeza con una roca cuando la pata del caballo se quebró, provocando que la calesa volcase. Eso fue justo lo que pasó y nada más. Al resto de nosotros, la experiencia de la pasada noche nos cambió para siempre. Escribiré los verdaderos sucesos para que no se pierdan completamente.

La cosa se formó en el interior del pentagrama, informe y casi invisible. Su voz terrible debería habernos dado una pista, pero fuimos muy tontos. Cuando habló, Allen lanzó aquel polvo maldito al djinn, «polvo de Ibn-Ghazi» lo llamó, y fue entonces cuando pudimos verlo claramente.

Las palabras son incapaces de describir aquella cosa sin rostro con miles de fauces que burbujeaba enloquecida sin terminar de revelarse por completo en toda su magnitud. Su aspecto resultaba tan terrible que me quedé congelado en mi lugar mientras la pluma caía de mis manos agarrotadas. Tanto Cecil como Allen parecían tan lívidos como yo mientras que de la boca de Crawford se escapó un chillido agudo. Robert, sin embargo, se puso en pie y, antes de que pudiéramos detenerlo, dio un paso como si deseara abrazar a nuestro horrible invitado. Con los brazos, o esos apéndices que más se asemejaban a brazos, alzó al pobre Robert y retorció su cabeza como si fuese la de una muñeca para arrojar su cadáver al regazo de Harold, que entonces comenzó a emitir ese maldito chillido; un chillido que no ha cesado desde entonces, incluso cuando lo llevamos hacia los hombres del alguacil.

Al parecer, aún teníamos una oportunidad. Allen ahora piensa que, de haber mantenido la calma, podríamos haber invertido la invocación y forzado a la criatura a regresar de dondequiera que surgiese. Pero Crawford entró en pánico y, con la creencia errónea de que así desvanecería a la entidad, se inclinó hacia adelante y destruyó parte del pentagrama, rompiendo el signo y eliminando su efectividad. La criatura, liberada, se elevó sobre la casa con un chillido que solo podría describirse como de satisfacción blasfema, desapareciendo por la ventana en forma de un rugiente viento de colores en constante ebullición.

24 de marzo de 1877

Allen pretende abandonar Arkham e iniciar un viaje en busca de una solución a esta crisis. Afirmó que trataría de encontrar a algunos estudiosos de lo oculto en Nueva Orleans. Ruego porque tenga éxito, pero mis esperanzas no están en su mejor momento ahora mismo. Insistió en que yo fuera el custodio del sarcófago de oro y no se lo mostrase a nadie más. Lo más extraño fue que hizo hincapié en que nunca viviese en Boston, y ni siquiera la visitase. Cuando le pedí explicaciones al respecto, no dijo nada más salvo que era por mi propia seguridad.

Marion aún opina que la cosa puede ser destruida o, al menos, expulsada, pero a ninguno de nosotros le quedan agallas para dicha tarea, aunque ruego que él pueda encontrar una forma de desterrarla sin que ninguno volvamos a caer en su malevolente abrazo.

En junio de 1876 Merriweather adquirió una granja desierta en las afueras de Ross's Corners donde podrían llevar a cabo experimentos en privado. Tras identificarse como una fraternidad literaria estudiantil, adecentaron y amueblaron el sitio mientras que Marion Allen talló guardas especiales (símbolos especiales de protección) en la madera de puertas y ventanas. Durante aquella época a los demás les parecía exótico tomar dichas precauciones. Después se detallan cierta cantidad de experimentos, tan inocentes como aparentemente poco efectivos, para contactar con el mundo espiritual.

La última anotación

El último registro es una lista de nombres, supuestamente de los integrantes de la Hermandad Oscura, cada uno seguido de una fecha, presumiblemente el día de su muerte. Estos datos están escritos por la misma mano, pero en diferentes clases de tinta, lo que sugiere que Merriweather llevaba un registro de los fallecimientos de sus camaradas a lo largo de los años.

PRÓXIMOS PASOS

Al finalizar la tarde, Rupert Merriweather ha muerto. Los investigadores pueden obrar a su capricho, pero sin duda alguno deseará leer el diario. Los demás pueden realizar sus propias pesquisas. A continuación, se enumeran algunas posibilidades:

- ☉ La Biblioteca Orne de la Universidad de Miskatonic está abierta por las tardes durante la semana. Para ver qué puede hacerse allí, consulta **Vías de investigación** (a continuación).
- ☉ Si los investigadores hablan con el hijo o la esposa del fallecido, ya sea en el hospital o en otro lugar, averiguan con rapidez que ninguno sabe nada de sus experimentos del pasado ni de la existencia de la granja.
- ☉ Investigar la muerte de Merriweather revela que su dolencia (cuya clase determinará el Guardián) fue la causa del deceso.

Ayuda de juego: Filo 2 (parte 4)

26 de marzo de 1977

Ahora estamos convencidos de que el hechizo que utilizamos para invocarla la mantiene inexplicablemente unida a la casa. Allen regresó esta mañana para recoger algunas de nuestras pertenencias y guardar nuestros utensilios rituales. Dice que la escuchó golpeando en el ático por encima de su cabeza, maldiciendo su nombre continuamente. Cuando todos los que estuvimos presentes hayamos muerto, será libre para rondar por la Tierra matando y festejando. Gracias al cielo, los símbolos de protección que inscribió Allen en tiempos mejores, tiempos que ahora parecen muy lejanos, aparentemente resultan efectivos y, salvo en el caso del ático, impiden la entrada de la criatura. Esta noche podré dormir algunas horas sabiendo que esa cosa está encerrada en el ático y no puede hacer daño a nadie más.

Me encuentro esperanzado por primera vez desde que, como estúpidos, la liberamos del ámbar. Si está en lo cierto, contamos con tiempo para encontrar la respuesta. Que Dios te acompañe en tu búsqueda, amigo.

14 de octubre de 1877

Acabo de descubrir que Marion Allen murió hace unos meses. Le asesinaron en Nueva Orleans el agosto pasado. Sospecho que habló con las personas equivocadas sobre las cosas que había visto y lo mataron. El periódico menciona el sarcófago, por lo que deben estar tras el oro.

Ya quedan tres menos de nosotros. Debo hacer algo. Acabo de matricularme en historia antigua en la universidad y creo que podré investigar el problema de la casa desde esa perspectiva académica y tal vez encontrar así algún viejo secreto para expulsar a esa cosa de este mundo por mis propios medios.

14 de agosto, 1877

BRUTAL ASESINATO EN LOS MUELLES

NUEVA ORLEANS. El cadáver del señor Marion Allen, nativo de Arkham, Massachusetts, ha sido descubierto esta mañana temprano cerca de los muelles del Golfo y Panamá. La víctima, que ha fallecido por causas no naturales, fue identificada por testigos presenciales, que afirmaron que el señor Allen había estado en las inmediaciones aquella tarde. Aunque el motivo aparentemente es el robo, la policía ha informado de que la víctima presenta unas horribles marcas en su frente y que le habían cortado la lengua. El señor Allen había avisado a la policía a principios de semana de que creía que lo estaban siguiendo y temía por su vida, afirmando que estos sombríos perseguidores iban detrás de un artefacto egipcio que ya no estaba en su posesión.

Robert Menkin, marzo 1877.

Harold Copley, agosto 1877.

Marion Allen, agosto 1877.

Crawford Harris, enero 1910.

Cecil Jones, marzo 1919.

Rupert Merriweather

Nota para el Guardián:

Tus jugadores pueden sentirse impulsados a ir directamente a la granja, algo que no debe impedir necesariamente una resolución satisfactoria de la situación, dado que todos los recursos que necesitan se los ha proporcionado el propio Merriweather en el hospital o se pueden encontrar en la casa. No obstante, si el Guardián desea animar a que se haga un poco de investigación antes de que lleguen al lugar, quizás puedas recordar a los jugadores que a veces ser precavido conlleva estar mejor preparado para enfrentarse a lo que podría ser una tarea difícil. ¿Quizás podrían comenzar investigando los sucesos descritos en el diario?

Cada vía de investigación se describe con detalle en los siguientes apartados:

La muerte de Marion Allen

Las consultas a las autoridades de Nueva Orleans respecto al asesinato tienen como resultado el envío de copias de informes policiales y forenses. La policía también confirma que el cuerpo de Allen fue incinerado allí, siguiendo las indicaciones de la familia del difunto. Las cenizas y los efectos personales fueron remitidos al tío del señor Allen, en Boston, Massachusetts. Entrega al jugador que realice esta pesquisa una copia de la **Ayuda de juego: Filo 3**.

VÍAS DE INVESTIGACIÓN

Si los personajes desean investigar antes de aventurarse en la vieja granja, a continuación se describen ciertas posibilidades:

- ⊙ Averiguar algo sobre la muerte de Marion Allen.
- ⊙ Estudiar los jeroglíficos de la caja dorada.
- ⊙ Emplear los recursos que ofrece la Biblioteca Orne de la Universidad de Miskatonic.

Nota para el Guardián:

Aunque los efectos personales de Marion Allen (enviados a su tío en Boston) no tienen relevancia para la historia, el Guardián puede, si lo desea, utilizarlos para plantar la semilla de otras aventuras. Quizá sus pertenencias planteen nuevas preguntas sobre las actividades que realizaba tanto en Nueva Orleans como en otros lugares de los Estados Unidos, lo que podría conducirles a nuevas aventuras diseñadas por el Guardián.

~ Incentivos adicionales ~

Aunque el hijo y la viuda de Merriweather no juegan ningún papel relevante en el resto de la aventura, están disponibles por si el Guardián desea añadir nuevos indicios y motivaciones según avance la aventura. Esa información podría ser alguna pista que los investigadores hayan pasado por alto o puede utilizarse al hijo de Merriweather para causar distracciones o problemas añadidos a los personajes. Aquí se presentan dos sugerencias que el Guardián puede ignorar o aprovechar:

- ⊙ Mientras ordenaba los documentos de su recientemente difunto marido, Agnes Merriweather puede encontrar alguna evidencia o pista vital que pueda recolocar a unos investigadores que hayan perdido el rastro. Incluso podría llevarles personalmente a la granja si es preciso, aunque se debe tener presente que, por su corazón débil, si se ve expuesta a una horrorosa impresión repentina... ¡Podría costarle la vida!
- ⊙ Bertrand Merriweather puede decidir exigirles el contenido de la caja que su padre les entregó o incluso ir más allá y presentarse en la granja en compañía de un abogado experto en herencias para exigirles que desalojen las instalaciones, ya que no tienen derecho legal alguno sobre dicho lugar. Ellos tienen entonces que demostrar que Rupert Merriweather les entregó unas instrucciones especiales y la caja antes de su muerte. Lo más probable es que el cémit de la aventura suceda antes de que el joven pueda contar con la ayuda de un policía armado para echar a los ocupantes de su recién heredada granja. Aunque los cargos por allanamiento no son serios, podrían conllevar repercusiones si los investigadores rehúsan marcharse, atacan o amenazan al heredero legítimo.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE NUEVA ORLEANS

Declaración de Corman, Howard, agente de patrulla.

Fecha: jueves, 14 de agosto de 1877

Me encontraba realizando mi ruta asignada a través del barrio de los muelles y almacenes, cerca de los muelles de Golfo y Panamá, a las 5:47 A. M., cuando vi a una persona tirada junto a unas cajas de transporte. Mi primera impresión era que se trataba de un mendigo dormido, pero, cuando me acerqué a despertarlo, encontré manchas de sangre. Al inspeccionarlo de cerca, advertí que la víctima estaba muerta. Se trataba de un cadáver tirado de espaldas con los brazos extendidos, el pecho completamente abierto con las costillas separadas y las vísceras al aire. La cabeza estaba seccionada y la boca abierta.

Dado que nada podía hacer por ayudar a la víctima, me apresuré hasta el puesto más cercano donde sabía que hallaría al agente Wood. Le conté lo que había encontrado y le ordené que buscara ayuda antes de regresar a la escena del crimen y asegurarla.

Cuando volví, algunos estibadores ya se habían arremolinado a su alrededor y uno de ellos revisaba los bolsillos del cadáver. Le detuve y aparté a los hombres del cuerpo. Después registré por mí mismo al fallecido con la intención de asegurarme de que no le hubieran sustraído nada. En este momento ya contaba con luz suficiente para distinguir mejor los detalles y advertí una marca en su frente, un símbolo de origen desconocido tallado sobre su piel con un arma semejante a un punzón. Encontré una lona alquitranada cerca, con la cual cubrí cuidadosamente a la víctima hasta que los detectives pudieran llegar a la escena.

DEPARTAMENTO DE POLICÍA DE NUEVA ORLEANS

Declaración de Warren, Harlod, Detective.

Fecha: jueves, 14 de agosto de 1877

Una vez asignado al caso, acudí de inmediato a la escena para reunir información. El agente Corman estaba presente y mantenía a los trabajadores alejados de la escena. Él me informó de que, mientras estaba pidiendo ayuda, uno de los trabajadores había comenzado a rebuscar en los bolsillos de la víctima. Aunque buscó al culpable, al parecer, nada había sido sustraído. Encontré la cartera del interfecto aún en el bolsillo de su chaqueta, que le identificaba como Marion Marcus Allen, de Arkham, Massachusetts. No apareció dinero dentro ni en cualquier otra parte de la ropa.

La cabeza tenía pictogramas grabados en ella, con el hueso visible. La boca estaba abierta y no había rastro de su lengua, que parecía haber sido cortada y sustraída. Las costillas también habían sido abiertas y todos los órganos internos cortados o mutilados en diferentes formas. Pedí al forense que realizase un recuento de los mismos y comprobase que estaban en su lugar.

Se encontraron huellas alrededor el cuerpo, todas en dirección a un hueco en la pila de cajas. También apareció sangre seca sobre el cuerpo y por el suelo, aunque la cantidad no se correspondía con las heridas, lo que me lleva a suponer que el asesinato se cometió en otro lugar y, más tarde, movieron el cadáver a los muelles.

OFICINA DE MEDICINA FORENSE DEL ESTADO DE LOUISIANA, CIUDAD DE NUEVA ORLEANS

Informe del doctor Wilbur Lawrence.

La víctima (Marion Marcus Allen) ha sido asesinada por un arma poderosa de una sola hoja hendida en la parte distal de la caja torácica que abrió toda la cavidad seccionando el esternón. Se utilizaron las manos para abrir y apartar ambas parrillas costales. La lengua ha sido seccionada, presumiblemente durante la agonía de la víctima. Hay un símbolo de origen desconocido grabado en la piel de la frente. Los cortes fueron tan profundos que incluso quedó grabado en el cráneo.

No presenta ni corazón ni hígado. Ambos órganos fueron extraídos por una hoja afilada en un procedimiento burdo y la policía corrobora que dichos órganos no han sido hallados en la escena.

Presenta quemaduras por abrasión en las muñecas y miembros inferiores, lo que indica que fue atado y golpeado antes de su muerte.

Ayuda de juego: Filo 3 (parte 2)

Estudiar los jeroglíficos de la caja dorada

Si alguien tiene éxito en una tirada de **Arqueología** u **Otra lengua (jeroglíficos egipcios)**, es capaz de traducir las inscripciones exteriores de la misteriosa caja dorada. El tiempo aproximado será de 1D4 días (gastados en utilizar diccionarios y consultar fuentes de la Biblioteca Orne de la Universidad de Miskatonic). Si una tirada es un fallo y se fuerza, el investigador logrará descifrar su significado, pero le lleva más tiempo del previsto, añadiendo 1D4 días más al proceso. Por otro lado, si el investigador decide buscar ayuda, podría obtener el concurso de un experto en lenguas antiguas de la universidad, como el profesor Warren Rice, lo que añade un dado de bonificación a la tirada (por la colaboración del profesor).

Recordatorio para el Guardián:

Un dado de bonificación añade 1D10 adicional al intento: se lanzan tres dados y dos de ellos actúan como las decenas, permitiendo al jugador escoger el mejor (el más bajo) para el resultado. Ver **Dados de bonificación y penalización**, página 14, del **Libro Dos**.

Si ninguno de los investigadores cuenta con las habilidades adecuadas para traducir los signos tallados en el exterior, puede solicitar la ayuda del profesor Rice y pedirle que descifre los símbolos. En ese caso, en lugar de utilizar una tirada de **Arqueología** o una habilidad de lenguas, deben emplear **Encanto**,

Ayuda de juego: Filo 4. Traducción

Buscador de conocimiento,

Sirviente (hijo) de Yugr
(Yoag) Setheth,

Libertador del pueblo
(esclavos) del agua,

Portador de los espíritus
de Nar-Loth-Hotep,

Vástago de Thot,

Buscador de conocimiento.

Charlatanería o Persuasión para convencer al académico de que realice el trabajo. Si la tirada tiene éxito realizará la traducción en 1D2 días, pero cobrará una tarifa de 2 \$ por ello. Si se obtiene un éxito Difícil o Extremo, el profesor se mostrará tan intrigado por los jeroglíficos que realizará el trabajo gratuitamente.

Visitar la biblioteca Orne

Aunque la ciudad de Arkham cuenta con una biblioteca pública pequeña, la famosa Biblioteca Orne de la Universidad de Miskatonic es, de lejos, la mejor opción. Los únicos con opción de sacar libros prestados son los estudiantes y facultativos, pero está abierta al público desde las ocho de la mañana a nueve de la tarde, de lunes a viernes, mientras que el horario de los sábados es de diez de la mañana a seis de la tarde. La sala de consulta está abierta los domingos de una a seis de la tarde, pero la sección con estanterías está cerrada y ese día no hay préstamo. Es un edificio grande que contiene más de 400.000 volúmenes, por lo que los investigadores deberían tener claros los temas a investigar.

Una búsqueda en la sección de historia, secundada con una tirada exitosa de **Buscar libros**, revela una copia del «volumen de consulta ordinario» que mencionaba Marion Allen en el diario de Merriweather. Contiene un dibujo y una escueta descripción de la caja pequeña que ahora se encuentra en posesión de los investigadores. Indica que se sabe muy poco sobre la misma, aunque ciertos eruditos piensan que perteneció a Nophru-Ka, un casi desconocido usurpador del trono egipcio que vivió durante la Tercera Dinastía del antiguo Egipto. Supuestamente, los dioses le entregaron la caja y esta contenía un *djinn* al que se podía invocar para encomendarle cierto tipo de servicios. El libro también indica que la caja perteneció a una familia noble británica, los Parkinby-Anderson. Fue robada en 1871 y no ha sido vista desde entonces.

Otra tirada exitosa de **Buscar libros**, realizada por el mismo investigador o por otro, revelará un volumen sobre la fabulosa civilización de Mu. Contiene una imagen de unas tallas erosionadas por el mar que supuestamente son de origen muviano y que recuerdan a las del interior de la tapa del pequeño sarcófago. Pero el libro no arroja luz alguna respecto a temas de traducción y los glifos continúan siendo indescifrables.

DE VERMIIS MYSTERIIS

El catálogo de la biblioteca indica que existe una copia de *De Vermis Mysteriis* en la universidad, pero se guarda en la Colección Restringida. El bibliotecario les informará que este viejo volumen está en una lista especial realizada por el director de la biblioteca, el anciano doctor Henry Armitage, y necesitan su permiso si desean inspeccionar el tomo.

Las preguntas posteriores establecen que el doctor Armitage se encuentra en su despacho por las mañanas y que, en estos momentos, se muestra muy severo respecto a la consulta de estos libros restringidos.

Nota para el Guardián:

El doctor Armitage, que recientemente ha conocido la amenaza que suponen los Mitos de Cthulhu (como se explica en la historia de H. P. Lovecraft *El horror de Dunwich*) y no cuenta todavía con el conocimiento necesario sobre el tema, se opone tajantemente a que los visitantes lean los libros restringidos. Los investigadores hallan a Armitage inmune a los sobornos y a cualquier tirada de habilidad como **Charlatanería, Encanto, Intimidar o Persuasión**. Por tanto, los investigadores no pueden acceder a la información contenida en *De Vermis Mysteriis*. Aunque a los jugadores les pueda resultar frustrante, deben tener muy claro que Armitage considera que el libro es peligroso. En ocasiones, no toda la información está disponible para los investigadores y deben avanzar aún sin disponer de ciertas pistas. En este caso, todo lo que necesitan saber se encuentra en la propia granja.

¿Siguiente paso?

Una vez hayan investigado un poco solo queda un camino a seguir: visitar la vieja granja de Ross's Corners que Rupert Merriweather y sus camaradas utilizaron para liberar al *djinn* encerrado en el trozo de ámbar de la caja dorada. Cuando los jugadores lleguen a esta conclusión, pídeles que hagan una lista con todos los enseres importantes que van a llevar. Quizá alguno necesite acudir a una tienda local para equiparse con cuerdas, palas, linternas y demás (dependiendo de lo que piensen que puedan necesitar). Los investigadores cautos o beligerantes pueden desear comprar armas de algún tipo, como pistolas o escopetas. Permíteles llevarse lo que quieran, dentro de lo razonable (consulta la tabla **Armas y daño** de la página 19 del **Libro Dos**), y no te preocupes demasiado por los precios: suponemos que los investigadores pueden permitirse algunas piezas de equipo y un arma cada uno, si lo desean.

ROSS'S CORNERS

Para llegar a la granja los investigadores deben atravesar Ross's Corners, una aldea situada a pocos kilómetros al oeste de Arkham. Pueden conducir hasta allí o coger el autobús que pasa por la villa y que hace el trayecto de ida y vuelta de Arkham a Worcester todos los días. Se detiene en Ross's Corners poco después de las diez de la mañana a la ida y un poco antes de las dos de la tarde a la vuelta.

La aldea consiste en unos pocos edificios desvencijados y algunas casas. La prosperidad de los granjeros locales decayó hace tiempo y apenas viven unas cuarenta personas. Los centros neurálgicos de la comunidad son una iglesia y un local que combina oficina postal, tienda, lechería y gasolinera.

Si los investigadores se detienen para abastecerse, echar gasolina o pedir indicaciones quizá deseen entablar conversación con los lugareños, que se muestran especialmente ásperos, infelices y suspicaces. Una tirada con éxito de **Psicología** indica que va más allá de la habitual reticencia yanqui. Si los investigadores van bien vestidos y actúan de manera respetable puede que se muestren menos desagradables con ellos. Pide a los jugadores que escojan a uno como portavoz y si este consigue halagarlos mediante una tirada de **Encanto** o **Charlatanería**, obtendrán la siguiente información:

- ⊙ Si preguntan por la vieja granja, averiguan que los lugareños creen que está embrujada. Ma Peters, la propietaria de la tienda, desestima esos cuentos y asegura que siempre se han pagado los impuestos de la misma, y que el señor Merriweather de Arkham ha sido el dueño desde hace muchos años y no ha hecho nada con ella como todo el mundo sabe. La gente de campo se preocupa por conocer a quién pertenecen las propiedades locales.
- ⊙ Si el Guardián considera que alguno de los investigadores ha causado buena impresión a Ma Peter, ella le confía que la noche pasada desapareció Maggie McPhirter, una mujer de mediana edad, esposa de un granjero, que salió después de anochecer a comprobar si los caballos estaban bien y no ha sido vista desde entonces.
—*Toas las miradas desconfiás son por culpa deso. Los de po aquí son callaos con los extraños. No piensen ustedes mal* —afirma.
- ⊙ Si piden indicaciones para llegar a la granja, les dirán que vayan por Boone Road, al norte del pueblo, y luego tuerzan por el camino de la izquierda y lo sigan unos 3 km. El terreno se encuentra justo después de un árbol hendido por un rayo que se yergue al borde del camino.
- ⊙ Si han llegado en autobús, podrían intentar pagar los servicios de un lugareño para que les acerque o les alquile un camión o carreta. Este se mostrará sorprendido de que le paguen por un paseo de escasos kilómetros. Si no, tienen que ir a pie llevando cualquier equipo y pertenencias que transporten.

LA GRANJA

La vieja granja se sitúa lejos de Boone Road, al final de un sendero cubierto de maleza. Los investigadores observan un árbol viejo y muerto, ennegrecido por el golpe de un rayo en tiempos pasados, que marca el lugar de entrada al terreno de la granja, que se hará visible después de recorrer la senda boscosa. El camino no es más que una vía de gravilla cubierta de hojas que conduce a la casa y a los restos de un establo grande.

La casa es de estilo *saltbox* de principios del s. XVIII con un alto tejado puntiagudo y ventanas cuyos postigos comienzan a ceder. Aunque la mayoría de las ventanas están rotas, los cristales de las que permanecen intactas parecen congelados debido a la acumulación de polvo y suciedad. La única planta tiene dos habitaciones y un desván sin ventanas. El techo está inclinado, pero todas las tejas están intactas. Todo el lugar exuda una atmósfera extraña y desasosegante; no hay pájaros cantando en los árboles, solo el ruido de ramas que se mecen al viento. Parece que la casa llevase muchos años esperando a los investigadores.

Nota para el Guardián:

Utiliza la descripción anterior tanto para decirles a tus jugadores cómo es la granja como para provocarles una sensación siniestra. Es una casa extraña y oscura. ¿Quién sabe qué podría haber dentro? Juega con la sensación de misterio y miedo, que ayudará a crear el ambiente para las escenas siguientes.

Los investigadores pueden encontrar de interés las siguientes localizaciones cuando busquen dentro y alrededor de la propiedad. Puede que descubran algunas de ellas durante el reconocimiento previo del lugar, mientras que otras pueden ser halladas más tarde si las pasaron por alto la primera vez.

INVESTIGAR EL EXTERIOR DE LA CASA

Se asume que la investigación tiene lugar en primavera o verano, por lo que todo el campo está cuajado de flores salvajes. Hay una zona donde crecen con mayor profusión justo enfrente de la casa, donde en su tiempo debió haber un huerto. Aunque las flores han colonizado el lugar, una tirada de **Descubrir** revelará que aún hay hortalizas creciendo en la parcela de jardín.

Si inspeccionan la hierba y los arbustos que hay alrededor de la casa, y tienen éxito en una tirada de **Descubrir**, encuentran un mapache que ha muerto hace poco oculto entre la maleza, que llega a la rodilla. Si le dan la vuelta al cadáver, que pesa unos 13 kg, pueden deducir con facilidad la causa de la muerte:

el pecho del animal está manchado de sangre coagulada y le han abierto un gran agujero en el pecho. Un investigador que tenga éxito en una tirada de **Medicina** o **Naturaleza** puede determinar que le apartaron las costillas para, a continuación, sacar el corazón. Es posible que un zorro haya hecho esto, pero los investigadores tienen una extraña sensación tras darse cuenta de que los bordes de la herida son demasiado lisos como para suponer que otro animal hiciera eso.

Un sendero conduce desde la casa a un pequeño retrete, aún en pie e intacto entre los árboles. Un granero en descomposición se alza detrás de la casa, así como un cobertizo colapsado donde una vez se guardaron los haces de leña. Todavía hay troncos, pero están húmedos y deben secarse antes de que ardan para evitar el exceso de humo.

Un pozo de agua, hecho de piedras grandes, se encuentra también al lado de la casa. El cubo y la cuerda se han podrido con el paso del tiempo, por lo que deben reemplazarse.

Nota para el Guardián:

El agua en el pozo es potable, aunque haya hojarasca flotando. El monstruo que mora en la casa fue el que mató al mapache.

BUSCAR MÁS LEJOS

Los investigadores que se tomen su tiempo para recorrer los terrenos de la propiedad y el bosque contiguo hacen un descubrimiento escalofriante. A unos 180 metros, entre los árboles, yace el cadáver de una mujer de mediana edad. Si están buscando en la zona, pueden encontrarse de pronto con el cuerpo, lo que provoca una tirada de **Cordura** (1/1D4 COR).

Nota para el Guardián:

La desafortunada mujer es la desaparecida Maggie McPhirter, que salió tras caer la noche a comprobar cómo estaban los caballos y no ha sido vista desde entonces. Informar sobre el cadáver a la policía antes de explorar el resto de la propiedad o de realizar el ritual puede alterar los sucesos que se describen a continuación y provocar que los investigadores se conviertan en el centro de atención de los agentes de la ley, lo que podría entorpecer sus actividades. El Guardián deberá ajustar lo que ocurre de acuerdo a ello.

Información para el Guardián: Historia de la granja

Bradley Washington, que adquirió el terreno para comenzar con su propia granja, construyó la casa en 1916. Con la ayuda de familiares y amigos, estableció una granja próspera donde cultivaba trigo, maíz y poseía algo de ganado. Una vez completado el edificio se le unió su mujer, Sarah, que plantó un jardín de flores y hortalizas enfrente de la casa. El balancín del porche fue un regalo de aniversario que Bradley le hizo.

La pareja atendió el lugar bastantes años, ganando lo suficiente para tener una vida cómoda. Con el tiempo, Sarah enfermó de neumonía. Esto forzó a su marido a llevarla a Boston para recibir tratamiento. Utilizó su granja como aval frente al banco para pagar los gastos médicos y así terminó por perder la propiedad. El banco la vendió a Rupert Merriweather, que buscaba un sitio remoto para los experimentos ocultistas de su grupo.

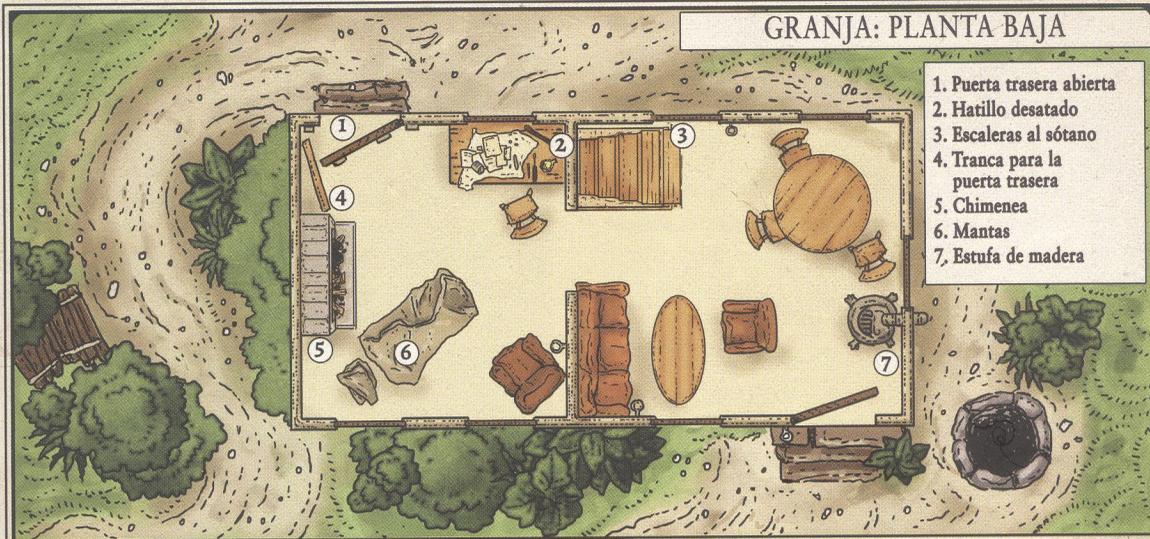
Al examinar el cuerpo, descubren que las ropas de la mujer están llenas de sangre aún húmeda. Si la examinan más de cerca, advierten que tiene un gran agujero en el pecho y, si ya han encontrado al mapache, ambas heridas guardan una similitud desconcertante: sus costillas están abiertas. Una tirada exitosa de **Medicina** o **Primeros auxilios** revela que también le falta el corazón.

EXAMINAR EL GRANERO

Si un investigador busca entre los restos del granero, se necesita una tirada de **DES** para atravesar los escombros sin tropezar. Un fallo implica una caída, que causa 1D3 puntos de daño al cortarse una mano o pierna con algunos vidrios rotos. Los restos de varios aperos oxidados de labranza y para los caballos son todo lo que se puede encontrar aquí. No hay animales más grandes que una rata que vivan en el establo o en la propiedad.

Nota para el Guardián:

El monstruo mata a la mayoría de animales que se acercan al lugar durante la noche.



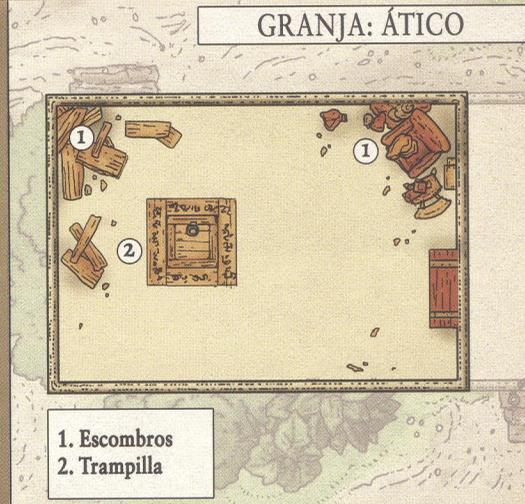
GRANJA: PLANTA BAJA

1. Puerta trasera abierta
2. Hatillo desatado
3. Escaleras al sótano
4. Tranca para la puerta trasera
5. Chimenea
6. Mantas
7. Estufa de madera



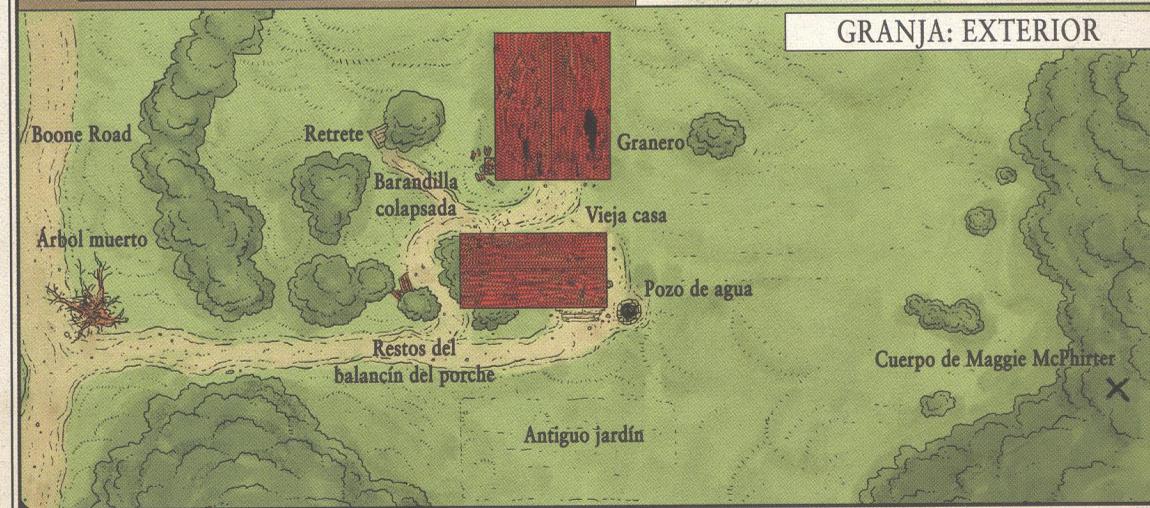
GRANJA: SÓTANO

- | | | |
|---------------------------------|----------------------|------------------------|
| 1. Sillas | 4. Escalera de 2,5 m | 8. Estanterías |
| 2. Escaleras | 5. Leña | 9. Clavos en una bolsa |
| 3. Cajas de herramientas viejas | 6. Mesa rota | 10. Bañi |
| | 7. Pata de mesa | 11. Lona |



GRANJA: ÁTICO

1. Escombros
2. Trampilla



GRANJA: EXTERIOR

ACERCARSE A LA GRANJA

Los restos de un balancín penden de los árboles que una vez lo sujetaron. Las cadenas llevan rotas desde hace mucho y oscilan con el viento con un traqueteo metálico. El asiento del balancín ha caído y crece la hierba entre sus maderos, que se hunden de regreso a la tierra.

Sobre los dinteles de todas las puertas y ventanas hay grabados unos signos de extraña naturaleza, que una tirada con éxito de **Ciencias ocultas** puede identificar como símbolos de poder utilizados para proteger contra los espíritus del otro mundo. Se trata de una buena defensa si nadie los toca, pero son inútiles si se apartan de la casa. Marion Allen era el único miembro de la Hermandad que sabía cómo crearlos.

Hay una puerta sencilla en la parte frontal, con un pequeño farol de aceite colgando en el muro junto a ella (encenderlo requerirá aceite y otra mecha). La cerradura de la puerta principal se abre fácilmente con la llave que acompañaba a la escritura, aunque con chirridos oxidados después de muchos años de desuso. La puerta de atrás, sin embargo, está abierta.

La habitación delantera

Por dentro, la habitación delantera de la casa está sucia e intacta y un olor extraño recibe a los visitantes. El polvo se acumula en grandes cantidades sobre las estanterías vacías, mientras que el suelo está cubierto de hojas secas y suciedad. Una estufa de hierro descansa contra una pared; el tubo de ventilación todavía está conectado al exterior. Hay una mesa con sillas cerca de la estufa. La madera del suelo está muy levantada y llena de manchas, en parte producidas por el agua que se filtra por las goteras. El sofá y los sillones a juego están podridos y posiblemente sean la causa del tenue mal olor que flota en el ambiente.

Cerca de la entrada de la segunda habitación hay una estrecha abertura en el suelo desde la que desciende un empinado tramo de escaleras hasta el sótano.

Nota para el Guardián:

Pide a todos los que estén dentro de la casa que hagan una tirada de **Escuchar**. Si alguno tiene éxito, oye como si algo se moviese o tropezase bajo el suelo. Está provocado por Jake el Rojo, que se esconde en el sótano (ver más adelante).

La habitación trasera

Cuenta con un cómodo sillón de orejas en una esquina mientras que una mesa se alza, pegada a la pared, junto a una ventana trasera. Sobre la mesa hay un viejo bastón para caminar. La chimenea es grande, de piedra gris. Una puerta abierta conduce al exterior en dirección al granero y una barandilla colapsada.

En el techo, aproximadamente en el centro, hay una trampilla que conduce al desván, cuyo marco de madera está decorado con los mismos grabados ocultistas que pueden verse sobre las puertas y ventanas de la casa.

- ⊙ Si algún investigador está registrando este cuarto, pídele al jugador que realice una tirada de **Descubrir**. Un éxito revela huellas de barro desde la puerta trasera. La habitación ha estado ocupada recientemente (las huellas son de cuando Jake el Rojo salía y entraba de la propiedad). Además, en la chimenea están las ascuas de un fuego recién apagado, quizá del día anterior. Al lado, hay una gruesa manta de lana junto a una lata vacía de judías con carne de la marca Campbell con una cucharada dentro que parece un suministro de la Gran Guerra. La salsa que queda en su interior aún no está seca y parece bastante fresca.
- ⊙ Aparte del bastón, hay un enorme trozo de tela apolillada y sucia sobre la que descansa una caja muy barata de cerillas medio vacía, un pequeño pedazo de jabón, una taza de lata, un destornillador, un abrelatas, un cuchillo y un trozo de vela. Dependiendo del trasfondo de cada investigador, el Guardián puede exigir o no que se haga una tirada de INT para darse cuenta de que, al menos, un vagabundo ha estado allí hasta el día anterior. Dónde está ahora es un misterio, pero se ha marchado sin recoger sus escasas pertenencias.
- ⊙ Si los investigadores tratan de abrir la trampilla en el techo, consulta **Información para el Guardián: El que Acecha en el Desván** (página 39). Un investigador muy alto (TAM 90) podría alcanzar la trampilla de puntillas, pero sería mucho más fácil acceder al ático si se suben en algo, como una vieja caja de madera o una silla.

Nota para el Guardián:

Si los investigadores fallaron la tirada previa de Escuchar, pide a los jugadores que hagan otra tirada de Escuchar ahora para ver si detectan el sonido de movimiento bajo ellos, en el sótano. El origen del ruido es Jack el Rojo, un vagabundo de paso.

~ Combate ~

Una vez resuelto el ataque por sorpresa de Jake, el combate subsiguiente se desarrollará según el procedimiento habitual (ver **Libro Dos, Combate**, página 18). Compara la **DES** de todos los investigadores implicados en la escena con la **DES 60** del vagabundo. El orden de actuación se decide por el orden de **DES**, el más alto será el primero. En su turno, un personaje puede hacer una cosa, probablemente atacar.

- ③ Atacar: tira un 1D100 y compara con la habilidad de Combate para juzgar si tiene éxito. Si lo tuvo, ¿fue un éxito Normal, Difícil o Extremo? El defensor puede responder anunciando que va a esquivar o contraatacar (ver **Libro Dos, Combate cuerpo a cuerpo**, página 18). Habitualmente, atacante y defensor hacen una tirada enfrentada y comparan resultados. El que gane, causa el daño.
- ③ Recuerda que todo el mundo involucrado en el combate actúa por orden de **DES** y que tiene una oportunidad de reaccionar (esquivar o contraatacar) ante cada golpe que reciba.
- ③ Si dos o más personajes atacan a un solo oponente, este se ve superado y obtienen un dado de bonificación a su tirada (ver **Libro Dos, Superado**, página 20).

③ En lugar de atacar, alguien puede agarrar y sujetar al oponente con una maniobra de combate (**Libro Dos**, página 20).

③ De manera alternativa, un investigador puede tratar de razonar en vez de agredir. ¿Qué habilidades puede usar: **Charlatanería, Encanto, Persuasión o Intimidar**? Su comportamiento habitual será el que lo determine. Si la tirada tiene éxito, el Guardián decide qué ocurre a continuación: el oponente detiene sus ataques y escucha pero, luego, ¿qué pasa? Puede rendirse, darse la vuelta y huir o detenerse un momento para seguir atacando después.

En el caso de Jake el Rojo se rinde si uno de los investigadores le convence de que no suponen una amenaza. Si no, se defenderá si deciden atacarlo. Una vez haya recibido 6 o más puntos de daño, se rinde, dejando caer al suelo la pata de mesa que usaba a modo de porra.

El perfil de Jake el Rojo se puede encontrar en la página 48.

JAKE EL ROJO

Jake el Rojo es un tipo amable que cometió el error de intentar pasar la noche anterior en la casa, pero le ahuyentaron unos ruidos y olores impropios procedentes del desván. Mientras huía, llevado por el pánico, dejó atrás sus pocas pertenencias, pero fue atacado por el monstruo, que casi lo mató.

Él logró escapar por los pelos. Huía del monstruo, que parecía a punto de atraparlo y atacarlo, cuando de repente se desvió hacia el bosque detrás del granero. Hace poco, Jake el Rojo supo que el monstruo escuchó a Maggie McPirther y eligió atacarla a ella en su lugar, dejando su cadáver donde está ahora (ver **Buscar más lejos**, página 33). Sin creer en su suerte, el vagabundo, pasó la noche a la intemperie, temblando y escondido bajo un árbol.

Ha recuperado un poco de valor para regresar a hurtadillas a por sus cosas y se ha visto sorprendido por la llegada de los investigadores. En ese momento se oculta en el oscuro sótano. Temeroso y paranoico, está temporalmente enloquecido a causa de su encuentro con la terrorífica criatura.

Pueden ocurrir varias cosas respecto a él.

SI NO SE MOLESTA A JAKE EL ROJO

Si se le deja solo, Jake el Rojo espera el momento oportuno para salir del sótano, coger todo lo que pueda de las cosas que dejó sobre la mesa y huir por la puerta trasera en dirección a los bosques. Si los investigadores no logran detenerlo, jamás vuelve a la casa.

- ③ **Persecución:** Si alguien intenta atrapar a Jake el Rojo, pide al investigador una tirada opuesta de **DES**. El Guardián tirará por el vagabundo, que tiene **DES 60**. Ambos lanzarán 1D100 y lo compararán con su valor en la característica. Quien obtenga el mejor resultado, gana. Si se trata de un empate o ambos fallan, la persecución continúa y las distancias entre ellos se mantienen. Si el jugador lo desea, se siguen haciendo tiradas opuestas hasta que la persecución finalice. Si el vagabundo tiene éxito en dos tiradas consecutivas, habrá escapado, pero si el investigador gana una sola vez en la tirada enfrentada, le habrá atrapado, permitiendo que los personajes escuchen su historia sobre el encuentro con un monstruo. Si necesitas un recordatorio sobre **Tiradas de habilidad enfrentadas**, consulta la página 14 del **Libro Dos**.

SI ALGUIEN BAJA AL SÓTANO

Si alguien baja al sótano a investigar los extraños ruidos, Jake salta desde las sombras y ataca por sorpresa con la pata de una vieja mesa. Si el investigador tiene éxito en una tirada de **Descubrir**, advierte la presencia del vagabundo y Jake no obtiene el dado adicional por el ataque sorpresa; si no, gana el dado adicional.

- ⊙ **Ataque por sorpresa:** El Guardián tira un 1D100 para el ataque de Jake y compara el resultado con su habilidad de **Combatir (Pelea)** 45% (22/9). Recuerda que los números entre paréntesis representan la mitad/quinta parte, determinando si el éxito obtenido es Normal (45 o menos), Difícil (22 o menos) o Extremo (9 o menos). Si el investigador falló en descubrir a Jake en el sótano, añade un dado de bonificación y escoge el resultado mejor, el más bajo. Si Jake consigue un éxito Normal o Difícil, el investigador recibirá 1D4 de daño, pero si logra un éxito Extremo, el golpe causará 4 puntos directamente ¡sin tirada!

Jake solo quiere escapar; por ello, si su ataque tiene éxito, cesa en su empeño y sube por las escaleras hasta la habitación trasera para luego salir de la casa. Aquí se abren varias opciones: dejar que se marche, perseguirlo y capturarle o atacarle.

- ⊙ Si lo dejan marchar o lo persiguen, consulta la sección anterior **Si no se molesta a Jake el Rojo** (ver página 36).
- ⊙ Si le atacan, consulta el apartado **Combate**.

INTERROGAR A JAKE EL ROJO

Si los investigadores consiguen controlar al vagabundo (mediante una tirada con éxito de una habilidad social o causándole 6 o más puntos de daño), se dan cuenta de que habla de forma inconexa, casi incoherente. Una tirada con éxito de Psicología determinará que se encuentra en *shock* y requiere que se le calme antes para obtener alguna información. Una tirada con éxito de **Psicoanálisis** puede apaciguarle el tiempo suficiente para hablar.

Jake describe cómo encontró la casa el día anterior mientras viajaba por el campo y que, durante la noche, escuchó sonidos extraños y luego fue atacado por lo que él llama un «monstruo». Dice que el monstruo emitió un chillido penetrante mientras lo perseguía a través del bosque, pero también que exudaba un hedor como a carne podrida. Tuvo suerte de escapar, pues parece que el monstruo oyó algo en la espesura y lo dejó solo para ir a investigar.

Ha estado viajando sin rumbo por la Costa Este desde que regresó de la Gran Guerra. Le dice a quienes le escuchan que tiene familia en California y trata de volver allí. Afirma ser un hombre honesto por naturaleza, pero también indisciplinado e impulsivo para mantener un trabajo regular. Gana el poco dinero

que tiene haciendo tareas de manitas para quienes le dejan. Si los investigadores lo cachean, encuentran que sus bolsillos contienen una maquinilla de afeitar, una piedra de afilar, un silbato y 32 ¢ ganados de su último trabajo eventual.

¿QUÉ LE SUCEDE A JAKE EL ROJO?

Pueden llevarlo cautivo hasta Ross's Corners y ponerlo en manos de Pa Peters, el juez de paz. Debido a la desaparición de Maggie McPhirter (a menos que ya se haya descubierto el cadáver) la policía estatal lo arresta como principal sospechoso y queda a la espera de juicio. Si los investigadores llamaron la atención de la policía con su descubrimiento del cadáver de la mujer, salvan al vagabundo de una sentencia de prisión pero, sin querer, causan complicaciones a sus propias investigaciones.

Si Jake el Rojo consigue escapar de los investigadores (o simplemente le dejan ir), muere irremediamente esa misma noche, al convertirse en la segunda víctima del ser del desván. Puede que vuelva de la tumba para visitar por sorpresa a los investigadores (ver **Realizando el ritual**, en la página 45). Si los investigadores lo matan, exígeles una tirada de **Cordura** (1/1D3 COR) por provocar la muerte de un hombre inocente.

EL SÓTANO

Una vez que los investigadores hayan solucionado el asunto de Jake el Rojo, pueden investigar el sótano. Se filtra luz a través de grietas en los tablonos desde las habitaciones de arriba, pero no la suficiente para ver con claridad. Necesitarán usar linternas o faroles (si no pensaron en llevar esos artículos, hay un farol colgando de la puerta principal, pero se requiere una tirada de **Suerte** para ver si pueden encontrar un par más, así como algo de aceite y mechas, en el granero). La única fuente de luz en el sótano es una lámpara sobre un estante al otro lado de la habitación, que se puede encontrar con una tirada de **Descubrir**. La buena noticia es que cuenta con combustible y la mecha aún puede utilizarse.

El sótano es pequeño y de techo bajo, lo que provoca cierta claustrofobia. El piso es tierra compactada. Esta más fresco que la casa sobre él y huele a tierra y polvo. Hay un par de sillas contra una pared en la base de los escalones, y una mesa a la que le falta una pata está apoyada a su lado. Otra de las paredes está cubierta de estanterías: latas y cajas se asientan en los estantes, con restos de comida estropeados hace mucho. Varias latas de té acechan entre las otras, que se completan con un juego de té plateado, deslucido ahora por el tiempo. Hay algunas ollas y sartenes de hierro fundido para cocina y juegos de vajilla para comer. Además, en el estante más bajo hay una fila de botellas que contienen buen licor.

Cerca de los escalones que conducen al sótano hay una escalera vieja, pero todavía resistente, de unos 2,5 m. Detrás de los escalones hay una pila de troncos, una bolsa de clavos oxidados y una caja de madera con algunas herramientas viejas: martillo, sierra manual, taladro manual con tres brocas diferentes, cincel y escofina. En una esquina, cerca de los estantes, hay un bulto debajo de una lona alquitranada.

Nota para el Guardián:

Si se retira la lona, los investigadores encuentran un baúl de viaje de buena calidad. Las correas están abrochadas y los pestillos asegurados. Ver **El baúl** (a continuación). La Hermandad Oscura trajo todos los suministros que están aquí abajo, pues se abasteció para los fines de semana que pasaban aquí.

EL BAÚL

Si se abre el baúl, los investigadores encontrarán un trozo de tela negra plegada sobre el que descansa una carta manuscrita. En la parte de abajo hay más signos de protección tallados por Marion Allen. Dentro del baúl están los materiales mencionados en el diario de Merriweather (ver **El diario**, página 23). Si los investigadores leen la carta, entréguales la **Ayuda de juego: Filo 5**.

- ⊙ Seis túnicas negras dobladas.
- ⊙ Una caja de puros (ver a continuación).
- ⊙ Un fajo de papeles amarillentos (ver más adelante).

LA CAJA DE PUROS

La caja y la marca de cigarros son de la década de 1870. Dentro, hay una pequeña lata metálica que contiene un grueso polvo parduzco y una cajita de madera más pequeña con tapa corredera llena de una sustancia plateada semejante al talco.

- ⊙ Una tirada de **Ciencia (Química o Farmacología)** sirve para identificar el azufre y el óxido de cobre como los componentes del polvo marrón.

Nota para el Guardián:

El polvo marrón se quema durante el ritual de invocación o expulsión del monstruo.

Polvo de Ibn-Ghazi

Se trata de una extraña sustancia mágica creada mediante conocimientos arcanos especializados. Cuando se lanza (o se sopla por un tubo) sobre cosas invisibles, las hace visibles por un corto espacio de tiempo. En la práctica, el polvo hace visible lo invisible durante «diez latidos de corazón», es decir, unos pocos segundos como máximo. Crearlo es muy complejo y requiere ingredientes muy difíciles de conseguir.

Utilizarlo no cuesta ningún Punto de Cordura, pero presenciar lo que desvele probablemente sí que lo haga. En el caso de El que Acecha en el Desván, su auténtica forma provoca una tirada de **Cordura** con una pérdida de 1/1D8 puntos. Soplar o lanzar el polvo al monstruo consume una acción y no necesita tirada, solo estar a unos pocos metros de la criatura para cubrirla con él.

- ⊙ El polvo plateado desafía cualquier tipo de identificación, aunque se analice en un laboratorio. Se adhiere a la piel igual que el grafito, la recubre y produce un tacto grasiento, aunque puede lavarse con facilidad.
- ⊙ Una tirada con éxito de **Mitos de Cthulhu** (muy improbable, ya que seguramente los investigadores no tengan puntos en esta habilidad) sirve para identificarlo como Polvo de Ibn-Ghazi (ver recuadro cercano), aunque el doctor Armitage también puede identificarlo como tal si se lo muestran.

Nota para el Guardián:

Los investigadores no necesitan saber cómo se llama el polvo ni lo que es para utilizarlo contra el monstruo del ático. Si es necesario, pide una tirada de **INT** para deducir que la sustancia puede resultar útil contra el monstruo; posiblemente, si se le lanza encima, puede causar algún efecto.

FAJO DE PAPELES AMARILLENOS

Se trata de notas escritas a mano, fechadas en 1877. Todas ellas están escritas con letra de Marion Allen. Ninguna de las hojas hace referencia a la sustancia blanca parecida al talco (Polvo de Ibn-Ghazi). La información importante que contienen los papeles se describe a continuación:

- ⑨ Hay seis copias del mismo cántico escrito en latín, una para cada miembro de la Hermandad (**Ayuda de juego: Filo 6**). Un éxito en **Otra lengua (latín)** permite traducir el texto (**Ayuda de juego: Filo 7**).
- ⑨ Otras tres notas mencionan que este cántico se copió de un libro llamado *De Vermis Mysteriis*. Comentan, además, que mientras que el cántico original «libera al espíritu encerrado dentro del antiguo ámbar», algunas palabras han sido alteradas dentro del encantamiento, cambiando la intención de invocación original por la de un exorcismo que puede usarse para expulsar al vil espíritu atrapado en el ático.
- ⑨ Otra hoja incluye una descripción de un pentagrama y dice que el símbolo debe dibujarse como parte del ritual (**Ayuda de juego: Filo 8**).
- ⑨ Tres notas describen el ritual: que tarda una hora en ejecutarse, debe iniciarse a medianoche y obliga a marchar al espíritu no deseado. Una persona, al menos, debe entonar el encantamiento en voz alta, otra tiene que dibujar el pentagrama en el suelo, mientras que una tercera debe quemar cierta combinación de productos químicos en un fuego cercano. Las notas de Allen señalan que los productos químicos recuerdan a un polvo marrón y que los ha preparado y guardado en una caja de metal listos para utilizarlos. Aunque el encantamiento puede ser recitado solo por una persona, las notas recomiendan que lo hagan varias personas para que cualquiera pueda pararse sin alterar el ritual o la potencia del hechizo. Si el cántico es continuo y al menos una persona recita la letanía en voz alta, el «espíritu» debe sucumbir; sin embargo, advierte que la más mínima interrupción del cántico puede hacer que falle, en cuyo caso habría que repetirlo de nuevo la noche siguiente. Recomiendan que «sea asignado un vigilante para impedir que los hechiceros puedan verse molestados o distraídos por espíritus malignos». Confirman que, para expulsar a espíritus no deseados, hay que invertir al menos dos horas en el cántico, comenzando a medianoche.

Nota para el Guardián:

Encontrar los papeles y la caja de puros en el arcón supone una pista importantísima que les proporcionará a los investigadores una forma de desconvocar al monstruo que acecha en la casa. Sin esta valiosa información, fracasarán en su empeño de expulsar al horror. No pasa nada si no encuentran inmediatamente los papeles porque, más tarde, al darse cuenta de que están en peligro, el Guardián puede recordarles que no han buscado en ciertas habitaciones o que han olvidado mirar dentro del cofre y seguir adelante. Está bien darles un empujoncito en la dirección adecuada sin decirles directamente qué hacer. Recuerda: el Guardián proporciona la información, pero es responsabilidad de los personajes utilizar lo que se les dice. Si ha recordado a los jugadores algo que se les ha podido pasar por alto y, aún así, deciden ignorarlo ¡allá ellos!

**INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN:
EL QUE ACECHA EN EL DESVÁN**

la criatura del desván aguarda en silencio, escuchando a los intrusos de la planta principal, mientras sopesa sus intenciones y mide sus fuerzas. Habiendo morado en esa casa durante unos cuarenta años, ha aprendido a observar y esperar, y hace uso de su inteligencia y astucia para poder permanecer en ella sin que la expulsen al lugar de donde vino.

Aunque la criatura intenta no hacer ruido, es posible que alguno de los investigadores quiera examinar la trampilla del desván. La escalera del sótano está en buen estado para usarla y subirse a los hombros de otro investigador también proporciona el apoyo necesario para acceder al ático.

El acechador espera hasta que el intruso mete la cabeza a través de la abertura, para abalanzarse sobre él gruñendo y agarrarlo. La criatura es casi invisible, incluso el haz de la linterna revela poco más que un remolino de detritos avanzando hacia el sorprendido observador, acompañado por un fuerte golpeteo a lo largo de las tablas que conforman el techo. Si tiene éxito en una tirada de **Esquivar**, el investigador puede dejarse caer de vuelta al piso de abajo, pero si lo hace pierde 1D3 puntos por la caída y el impacto contra el suelo (aunque se aleja de las garras del demonio). Después de este ataque inicial, la trampilla se cierra de golpe y se escucha un sonido parecido a un jadeo o gruñido procedente del desván. Los testigos del suceso, incluida la víctima del ataque, deben hacer una tirada de **Cordura** (1/1D2 puntos).

Ayuda de juego: Filo 5

23 de marzo de 1877

No sé por qué escribo esto, probablemente sea una mala idea, pero siento la necesidad de dejar algún tipo de explicación acerca de mis actos e intenciones.

Cuando robé el sarcófago de mi tío jamás pensé que lo fuera a echar en falta, simplemente esperaba investigarlo con la intención de devolverlo posteriormente. Qué tonto fui. A pesar de comprender los poderes de aquello que invocábamos, subestimé las consecuencias. Ahora, Robert ha muerto y Harold se ha vuelto loco.

Regreso a la granja para organizar nuestros enseres. Me aterra pisar de nuevo ese sitio, pero necesito asegurarme de que los materiales estén preparados cuando los necesitemos.

Como el resto está demasiado impresionado para intentar desterrar a la criatura, solo me queda esperar que la cosa no tenga el poder de permanecer en nuestra realidad más que unas pocas horas o días. Al menos se encuentra atada a la propia casa. Buscaré una forma de destruirla antes de que pasemos a mejor vida y quede libre, si aún sigue allí. Creo saber dónde encontrar el conocimiento necesario para expulsar a la criatura sin la ayuda de los demás. He oído historias sobre místicos en Nueva Orleans que conocen mucho sobre las verdaderas formas de magia que existen en el mundo.

Dejo la caja de oro al cuidado de Rupert. Le he indicado que ni la venda ni permita que nadie la examine, aunque no le conté la razón. Se mostró extrañado por mi otra insistencia: que nunca debe vivir en Boston. Espero que confíe en mi juicio de que no debe ponerse en peligro inútilmente. Mi tío desconoce todo acerca de nuestra «Hermandad Oscura» por lo que tanto Rupert como el resto estarán a salvo de que alguien los persiga. Volveré para arreglar las cosas.

Marion Allen

P.D. Escribo esto justo al cerrar la tapa del arcón. La cosa aún está en el ático. Creo que me ha reconocido y ha lanzado sucias maldiciones contra mí. Tallaré símbolos de protección en el baúl para evitar que pueda destruir su contenido, dado el caso.

O Spiritus, vos per Potentiam Sapientiam Virtum exorcizo, per scientiam divinam inanemque tenebrosam, per nomen Veterum, per radicem, truncum, fontem, originem alium nominum divinorum omnium, unde vitam potentiamque suam traherunt.

Vos per Nomen Nyarlathotep exorcizo, sapientiam optime ferentem, cuius maiestas tam excelsa, clarior quam sidera inanis.

Vos per potentissimum Nomen Azathoth exorcizo, Omnipotentem, scelestam puniendum.

Te exorcizo, O daemon, omninoque impero, quacumque in parte sis Universi, per omnium horum nominum virtutem. Audi et pare me!

Oh, espíritu, os exorcizo por mi poder, sabiduría y virtud, por el divino conocimiento, por el oscuro vacío, por el nombre de los Primigenios, la raíz, tronco, fuente y origen del resto de nombres divinos de los que todos extrajeron su vida y su poder.

Os exorcizo por el nombre de Nyarlathothep, personificado en el excelso mensajero de la sabiduría. Tan alta es su majestad y más brillante que las estrellas del vacío.

Os exorcizo por el más poderoso nombre de Azathoth, el Todopoderoso, que castigará los crímenes.

Te exorcizo y te ordeno irrevocablemente, oh, demonio, de cualquier parte del universo que seas, por la virtud de todos esos nombres. ¡Escucha y obedece!

Ayuda de juego: Filo 8



Si el investigador falla la tirada de **Esquivar** sufre el daño de la tirada de ataque de la criatura: le rasga el rostro con sus garras invisibles (1D8+1D6 puntos de daño, más 1D3 puntos de daño adicionales a causa de la caída). Además, todos los presentes deben realizar una tirada de **Cordura** (1/1D3 Puntos de Cordura) por presenciar este ataque. Si sobrevive, la víctima sufre heridas en la cabeza y la cara, con cicatrices permanentes.

Si el golpe mata al investigador (pierde todos sus Puntos de Vida a causa del ataque y la caída), las garras de la criatura se quedan enganchadas a su cráneo, así que el monstruo eleva el cuerpo colgante, arranca su corazón a mordiscos y arroja el cadáver a través de la abertura. Los testigos tienen que hacer una nueva tirada de Cordura (1/1D6 Puntos de Cordura).

Nota para el Guardián:

¿Has notado cómo cada resultado descrito anteriormente provoca una pérdida distinta de puntos de Cordura? Como la gravedad y el horror se incrementa según los diferentes resultados posibles, también se eleva la pérdida de Cordura. Solo es posible uno de estos desenlaces: el investigador esquiva y cae, el monstruo le golpea o el monstruo lo mata. Por tanto, solo se aplica un tipo de pérdida de Cordura, ignorando la de los otros sucesos no acaecidos. También hay que decir que es frecuente que un investigador muera en *La llamada de Cthulhu* (es un juego de horror, al fin y al cabo). Si esto sucede, el jugador afectado puede crear uno nuevo para volver a entrar en el juego después de un tiempo razonable. El nuevo investigador podría ser socio de alguno de los otros investigadores (quizá huyeron de la casa tras la muerte de uno de los suyos hasta alcanzar Ross's Corners para pedir ayuda por teléfono). También podría tratarse de un habitante del pueblo que haya llegado a la casa buscando a la desaparecida Maggie McPhirter y se ha visto envuelto en la aventura. Habla con tus jugadores sobre la forma en que puede llegar el nuevo personaje y escucha si tienen buenas sugerencias. Accede a la que te parezca más apropiada y presenta al nuevo investigador conforme a la misma, lanzándolos a la acción en el momento adecuado.

Otra nota para el Guardián:

Tras la muerte de un investigador, los jugadores quizá consideren llamar a la policía para pedir ayuda. Como Guardián, tienes la opción de que los agentes respondan o ignoren la petición. Plántate si la policía estará dispuesta a creer en historias desquiciadas sobre monstruos que moran en los desvanes. Lo más probable es que no. Si utilizan una táctica más verosímil, quizá envíen a un agente para comprobar la situación, dependiendo de las interacciones previas que hayan mantenido los investigadores con los representantes locales de la ley. Al explorar, el policía mirará en el ático y será inmediatamente asesinado por el acechador. Los investigadores habrán provocado la muerte de un inocente y deberán realizar una tirada de Cordura (1D4/1D6 de pérdida) al comprender su papel en lo ocurrido y además deberán intentar explicar el suceso. Otra alternativa es que el agente de policía sea el reemplazo del investigador fallecido, por lo que sus acciones estarán controladas directamente por el jugador. En ese caso, ignora el consejo previo y no lo mates inmediatamente, permitiendo que se una al resto del grupo en su intento de resolver el misterio.

SOBRE EL ACECHADOR

La criatura es una manifestación de otra dimensión, casi invisible y prácticamente inmaterial. Realmente no está atada a la granja como creía la Hermandad Oscura, pero la considera su casa y su refugio. La luz le causa dolor y, aunque no le produce daño físico, prefiere el amparo de la oscuridad. Encuentra placer y sustento en devorar los corazones de animales de sangre caliente.

No le hacen daño las armas materiales, el fuego, la electricidad o el ácido. Se vuelve visible y toma una forma semisólida cuando se alimenta o se le espolvorea con Polvo de Ibn-Ghazi. Cuando esto ocurre, recibe la mitad del daño de las armas físicas (cuchillos, disparos, etc.) o de los ataques con fuego.

Si los investigadores llegan a entrar en el desván cuando el acechador no se encuentre allí, lo encontrarán cubierto de cadáveres y esqueletos de mapaches, zarigüeyas, pájaros y otros animales pequeños que cometieron el error de entrar en este lugar. Cuando se alimenta, deja atrás cierto residuo propio en las heridas que le permite controlar los cadáveres. Esta es una de las diferentes capacidades que posee.

LAS CAPACIDADES ESPECIALES DEL ACECHADOR

- ⑨ Puede reanimar y controlar los cadáveres de algo que haya matado, lo que cuesta cierta cantidad de Puntos de Magia por criatura: 5 para algo grande, (como un humano o un oso), 1 para animales pequeños, (como un pájaro o un mapache). Tiene un total de 18 Puntos de Magia que, una vez gastados, no se regeneran hasta pasadas 24 horas. Los cadáveres reanimados «regresan a la vida» durante 3 horas y luego caen al suelo o quedan destruidos. No son como los zombis clásicos de las películas, un disparo a la cabeza no los detiene. En su lugar, se les puede despedazar o, de alguna forma, conducir fuera de la casa, traspasando las protecciones. El acechador pierde el control sobre los cuerpos animados cuando estos traspasan las guardas del umbral y caen al suelo... «muertos».
- ⑨ Puede traspasar barreras físicas que no esté protegidas sin esfuerzo.
- ⑨ Exuda olores y genera ruidos para incomodar a sus víctimas.
- ⑨ En lugar de atacar con sus garras, puede lanzar un ácido hediondo que causa 1D2 puntos de daño si el objetivo no logra esquivar el ataque.

Cualquier dato que necesites sobre el acechador, como Puntos de Vida, habilidades de combate y demás, las puedes encontrar en su perfil de la página 48.

EXORCIZAR AL ACECHADOR

Como ya se ha dicho, la criatura es invulnerable a la mayoría de ataques físicos, por lo que exorcizar al monstruo según las instrucciones de Marion Allen es la única solución. Prender fuego al lugar no le causará otro efecto que animarle a asentarse en la siguiente casa más cercana a Ross's Corners.

Expulsar a la criatura requiere en torno a dos horas de cánticos ininterrumpidos, comenzando a medianoche. También se necesita un pentagrama dibujado correctamente y un fuego para quemar parte del compuesto químico marrón encontrado con las notas de Allen. Estas notas también indican que al menos una persona no participe en la ceremonia para vigilar la posible presencia de espíritus malignos que puedan verse atraídos por el rito, pero los investigadores pueden hacer lo que quieran.

Para expulsar a la criatura deben cambiarse varias palabras del cántico, según el ritual modificado del fajo amarillento que han encontrado en el baúl (página 38). Los participantes pueden detenerse momentáneamente para tomar aliento, pero en todo momento debe haber al menos una persona que siga entonando las palabras. Cada investigador que canta en la ceremonia pierde 2 Puntos de Magia cada media hora. Se requiere un total de 8 Puntos de Magia para que la ceremonia funcione por lo que, si dos investigadores están entonándolo, probablemente generen dicha cantidad en una sola hora, agilizando el proceso. Si algún personaje llega a perder todos sus Puntos de Magia durante la ceremonia, deduce el resto de los Puntos de Magia perdidos de sus Puntos de Vida, uno por uno. El daño que le causa puede representarse mediante cortes que aparecen en la piel del investigador y comienzan a sangrar copiosamente manchando sus ropas y empapando el suelo. Ten en cuenta que el acechador tratará de impedir el cántico, por lo que algunos tendrán que parar para defenderse a sí mismos o a alguno de los demás, de modo que entra dentro de lo posible que les lleve más de dos horas sacrificar los 8 Puntos de Magia requeridos.

Nota para el Guardián:

Para más información sobre los Puntos de Magia, revisa el **Paso dos: Atributos secundarios**, página 7 del **Libro Dos**.

ANTES DE QUE COMIENZE EL RITUAL

Una vez que los investigadores hayan caído en la cuenta de que deben realizar el ritual para exorcizar al monstruo, tendrán que esperar hasta la medianoche para comenzar. Dependiendo del tiempo que tarden en llegar a esta conclusión, al acechador puede que le dé por tomarse un tentempié. Durante la puesta de sol, mucho antes de que los investigadores puedan dar comienzo a la ceremonia, la criatura abandona la casa. Con un chillido que se clava en los tímpanos, sale a través de las paredes del desván y cruza el campo en dirección al bosque cercano. No es necesaria ninguna tirada de Escuchar para darse cuenta de su salida: todo el que se encuentra fuera de la casa puede ver cómo se aleja, lo cual implica una tirada de **Cordura** (0/1D3 puntos) al observar cómo un vórtice enmarañado y apenas perceptible gira por el aire mientras las hojas son arracadas de las copas de los árboles a su paso.

El acechador podría atacar a los investigadores, pero prefiere rastrear y matar al vagabundo que escapó de sus garras la noche anterior. Si Jake el Rojo escapó de la casa, o si los personajes lo dejaron ir, la criatura no tiene ningún problema para cumplir su objetivo y, sobre las diez de la noche, el vagabundo sufre una muerte horrible. Los investigadores que tengan éxito en una tirada de Escuchar oirán gritos en la lejanía, pero terminan demasiado pronto como para que les dé tiempo a hacer algo. De todas formas, la criatura regresa de su cacería de nuevo al ático porque desea ver de qué son capaces los investigadores y qué hacen antes de llevar a cabo alguna acción contra ellos.

EL RITUAL

Una vez que los personajes comienzan el ritual, el acechador, ahora terriblemente consciente de sus intenciones, regresa súbitamente a la casa, si es que aún no lo ha hecho. Incapaz de entrar en las habitaciones protegidas contra él, el monstruo penetra en el desván e inicia una campaña de terror dirigida a interrumpir la ceremonia. Durante este tiempo, utiliza sus diferentes poderes especiales: reanimar los cadáveres devorados, animales o humanos, derramar ácido a través del techo, originar sonidos y hedores para confundir o conseguir que se marchen, etc.

Recuerda pedir tiradas de **Cordura** cuando sucedan estas cosas horribles: los horrores menores provocan la pérdida de 0/1D3 puntos, mientras que otros mayores, como recibir la visita y el ataque de cadáveres reanimados, provocan la pérdida de 1/1D6 puntos. Puedes encontrar los perfiles para estos cuerpos reanimados al final de la aventura. El riesgo de una locura temporal debe estar presente, al igual que la posibilidad de sufrir una locura indefinida debido a la rápida acumulación de pérdidas. Los investigadores enloquecidos son incapaces de entonar el cántico, pero pueden adoptar la posición de vigilante si la naturaleza de su demencia se lo permite.

Cualquiera que huya de la casa protegida, esté loco o no, será muy probablemente atacado y asesinado por el acechador. Tales víctimas pueden ser reanimadas y volver siguiendo las órdenes de la criatura. Por supuesto, si las cosas se ponen demasiado feas y deciden escapar, permítelo y así podrán volver la noche siguiente mejor preparados.

Nota para el Guardián:

Puedes lanzarles un montón de amenazas a la cabeza en este momento climático: el acechador y sus habilidades especiales, los cadáveres reanimados, tiradas de **Cordura**, y así en adelante... Como Guardián deberías estar preparado para elegir el nivel adecuado de amenaza según el número de jugadores. Si solo son uno o dos, reduce las amenazas: que solo aparezca un cadáver o que la criatura se limite a expulsar ácido para detener el ritual. Si tienes cuatro o cinco, entonces podrían aparecer dos o incluso tres cuerpos regresados, uno tras otro, para entorpecer el desarrollo de la ceremonia. La escena debe ser difícil, pero no imposible, para que puedan tener éxito si trabajan en equipo y muestran iniciativa para manejar la situación. Premia cualquier pensamiento creativo cuando te sea posible.

Realizando el ritual

Emplea esta sección como una guía para la escena del ritual. Las pérdidas de **Cordura** para ciertos sucesos se indican en el texto.

COMIENZO DEL RITUAL

Los primeros veinte minutos de la ceremonia transcurren sin dificultades, lo que les permite quemar el incienso marrón y dibujar el pentagrama pero, después, el monstruo hace sentir su presencia: lo escucharán arañando y haciendo ruido sobre sus cabezas.

Al cabo de un rato, la criatura comienza a emitir un horrible aullido, interrumpido por gruñidos y maldiciones proferidas con una voz dura y gutural. La vieja casa empieza a estremecerse y crujir hasta los cimientos. Los objetos que hay en las estanterías y en la repisa de la chimenea comienzan a caerse al suelo y rodar (tirada de **Cordura** 1/1D3). El ruido y la violencia continúan durante media hora, tras la cual, un terrible olor baja del desván, acompañado de una sustancia viscosa y hedionda que empieza a filtrarse desde el techo y gotea por las paredes de la casa. Pide una tirada de **Suerte**. Todo el que la falle recibe una salpicadura de ácido que le causa 1D2 puntos de daño cuando el ácido quema su ropa y su carne.

Mientras sigue el cántico, el monstruo se queda en silencio. Cualquiera que tenga éxito en una tirada de **Escuchar** oye ruidos provenientes del exterior: la voz de una mujer que pide socorro fuera de la casa. Si alguien se asoma a la ventana, puede ver cómo se arrastra lentamente entre la maleza en dirección a la casa. Una tirada de **Descubrir**, o el uso de luz artificial, revelan que se trata de una mujer de mediana edad que, evidentemente, está herida. La mujer levanta la cara, que tiene cubierta de sangre, y pide auxilio en dirección a la casa. ¿Qué piensan hacer los investigadores?

Nota para el Guardián:

Se trata del cadáver reanimado de la desaparecida Maggie McPիրter, que lleva muerta unas 24 horas. La criatura se comió su corazón y, gastando 5 Puntos de Magia, ha reanimado el cadáver con el fin de interrumpir la ceremonia. Si no encontraron el cuerpo cuando buscaron por la propiedad, no se percatarán de quién es/era hasta que la miren de cerca, lo que provoca una tirada de **Cordura** (1/1D6). Si saben quién es, deben hacer la tirada nada más verla. Es evidente que, si informaron a la policía de la muerte de Maggie, los agentes de la ley se habrán llevado el cadáver y el acechador no podrá utilizar este recurso.

Cualquiera que salga fuera de la casa es atacado por la mujer o, si el Guardián se siente cruel, por el propio monstruo. Es posible que la criatura quiera reanimar de igual manera el cadáver de Jake el Rojo, si logró matarlo, y lo utilice para atacar a quien vaya a ayudar a la mujer. Si la muerta viviente no consigue atraer al exterior a los investigadores, el monstruo hace que ambos asalten la casa, empujando puertas y ventanas, gritando, chillando, dando voces y fuertes golpes. Los muertos vivientes no pueden entrar en la casa debido a las guardas, pero pueden lanzar rocas o ramas a través de puertas y ventanas y pueden intentar arrancar los lugares en los que están grabadas las guardas. Si los investigadores no los detienen, las guardas perderán su efectividad y los no muertos podrán entrar en la casa para causar más caos. Dan mucho miedo, pero no son muy difíciles de destruir; lo más peligroso es las pérdidas de **Cordura** que provocan.

El acechador también puede reanimar animales que haya matado para que asalten la casa o a cualquier investigador que esté fuera. Le cuesta 5 Puntos de Magia para las criaturas grandes (del tamaño de un oso) y 1 para las pequeñas (pájaros, mapaches). La reanimación se mantiene durante tres horas o hasta que destruyen el cuerpo. Podrás encontrar los perfiles de los dos cadáveres, así como también los del oso pardo y el mapache, en la página 49. El Guardián puede usarlos si lo cree oportuno.

Nota para el Guardián:

Si el Guardián desea mostrarse cruel, el acechador puede adoptar una estrategia particularmente vil. Aunque los muertos vivientes no son capaces de traspasar las protecciones de Allen mientras estas sigan intactas, el monstruo puede llevar los cuerpos hasta el ático, tirarlos por la trampilla y devolverles la «vida» una vez superadas esas barreras que les impedían la entrada. Esta estrategia solo se recomienda si hay cuatro o cinco investigadores y están fuertemente armados, capaces de hacer frente a esos enemigos peludos y no muertos. En el fondo, esto no hace sino incrementar la convicción de los investigadores de que deben expulsar a la criatura de una vez por todas.

Al ser capaz de generar pestilencias de todo tipo, el acechador puede confundir o modificar el comportamiento de los investigadores. Es capaz de imitar cualquiera cosa que haya experimentado, como los aromas del pan recién hecho o el de comidas preparadas y calientes, lo que podría confundir a los personajes para que actúen de forma distinta. También tiene la opción de salir fuera de la casa ya que el único sitio donde no puede entrar son sus dos habitaciones protegidas. Si llegaron en automóvil, puede tocar el claxon, abrir y cerrar las puertas de un portazo o, simplemente, destrozarlo. Un Guardián desagradable puede incluso hacer que deje allí su rastro de gelatina ácida. Después de que todo haya pasado, e incluso después de que el ser haya sido destruido, los investigadores sufrirán quemaduras al montarse cuando quieran irse, lo que podría suponer una divertida escena final a la mañana siguiente.

Nota para el Guardián:

¿Y por qué el acechador no entra por las paredes evitando las protecciones propiamente dichas? Es una pregunta lógica que recae sobre una circunstancia ilógica. Las entidades ajenas a nuestra dimensión se ven sometidas a salvaguardias mágicas. Sentir sus energías supone un «rechazo» y, mientras sigan colocadas sobre las ventanas y las puertas, sellan la habitación por completo. Aunque el acechador no es lo suficientemente poderoso como para hacer que las paredes se derrumben provocando un terremoto y así inutilizar la protección, muchos otros monstruos de los Mitos de Cthulhu sí podrían. ¡Por suerte para los investigadores, tales horrores no aparecen en esta aventura!

Una opción: Los personajes no necesitan ninguna tirada para realizar el ritual, pero el Guardián puede pedirles de forma opcional para añadir tensión. Decide qué habilidades podrían necesitarse. Aquí tienes algunas sugerencias: **Arte/Artesanía (Dibujar, Pintar, etc.)** o **Ciencias ocultas** para dibujar correctamente el pentagrama en el suelo, **DES** para quemar el incienso marrón el tiempo adecuado, algunas de **INT** o **POD** para asegurarse de que los que cantan la letanía en latín se mantienen en su labor. Si se incorporan estas tiradas opcionales, permíteles forzar tiradas con la consecuencia de que, si fallan, los zombis controlados por el monstruo aparecen rompiendo las protecciones del cuarto e implican una amenaza física para el ritual.

LA CRIATURA APARECE

Cuando prácticamente solo quedan los últimos cinco minutos de la ceremonia, una voluta de humo desciende desde el desván formando una espiral, girando en dirección al centro de la estrella de cinco puntas que hay dibujada en el suelo, y la criatura del ático comienza a manifestarse ante los ojos de los investigadores.

En este momento, todos los cadáveres reanimados bajo el control de la bestia se desploman inertes en el suelo. El resto de efectos creados por el acechador también se detienen de manera brusca. Solo quedan cuatro minutos más de cánticos para poder devolver al ser a su lugar de origen pero, a medida que se condensa dentro de la estrella, se va haciendo visible tomando la forma de alguien que los investigadores conocen.

Bajo la forma de alguien conocido para los investigadores, puede intentar sellar tratos en este momento, ofrecerles información respecto a personas o cosas que estén buscando: encontrar a un pariente perdido, la traducción de un libro raro o incluso conocimiento arcano directo (5 puntos en la habilidad Mitos de Cthulhu). Estas son algunas cosas con las que puede regatear para conseguir su liberación y el Guardián es libre de imaginar sus propias tentaciones para adaptarse a sus jugadores. Aunque pueda ofrecer esas cosas, resulta muy improbable que las cumpla: en este sentido recuerda mucho al papel tradicional que adoptan los *djinn* clásicos. ¿Escuchan y aceptan el trato los investigadores o continúan para completar la última voluntad de Merriweather?

Si alguno de los investigadores rompe el pentagrama del suelo (por ejemplo, borrando una de las líneas), el monstruo queda libre y ataca a cualquiera que desee. Si los zombis irrumpieron dentro de la casa y tuvo lugar una pelea, pide una tirada de **Suerte** cada asalto para determinar que durante el combate nadie haya pisado por accidente las líneas, rompiendo el símbolo.

Si los investigadores no aceptan los tratos del acechador y son capaces de finalizar los últimos minutos del cántico, la criatura es expulsada de este mundo y desterrada, entre gemidos, mientras jura vengarse de ellos por la afrenta. Tras desaparecer, deja tras de sí solo su persistente inmundicia ultraterrenal.

Nota para el Guardián:

Al aparecer, el acechador adopta la forma de alguien familiar. Inspírate en los apartados de **Allegados** en la sección de Trasfondo de los personajes; como alternativa se podría escoger al propio Jake el Rojo si aún no ha utilizado su cadáver para atacarlos. El monstruo hace esto para engañar a los investigadores y tratar de hacer un pacto (ver más adelante). El Guardián tiene la opción de permitir una tirada de **Psicología** para discernir la treta. Una vez adviertan que se trata de un engaño, la criatura puede intentarlo de nuevo con la forma de otro de los allegados de los investigadores, si el Guardián lo ve oportuno. En el momento que consigan desestimar del todo cualquier disfraz, la entidad se mostrará con su auténtica forma: una horrible y retorcida masa de garras, fauces y largos apéndices. Esto provoca una tirada de **Cordura** (1/1D8), pero al total hay que restarle los puntos que ya hayan perdido cuando vieron a la criatura abandonar la casa durante la puesta de sol. Cualquier investigador que enloquezca, en vez de ver la horrible imagen de la criatura, verá la aterrorizada forma de un niño humano. Como acción involuntaria, un investigador loco avanza e intenta abrazarlo y protegerlo. A menos que sea detenido, es muy probable que muera, ya que, a pesar de que el monstruo está encerrado en el interior del pentagrama, puede atacar a cualquiera que traspase su perímetro.

CONCLUSIÓN

Depende de si logran desterrar a la criatura y, más o menos, sobreviven a la aventura, o de si huyeron y temen regresar. ¿Quizá todos han muerto o se han vuelto locos en el intento? Ofrece las siguientes recompensas, dependiendo del desarrollo de la aventura:

- ⊙ Si el acechador fue expulsado, cada investigador que haya participado en la hazaña gana 1D10+1 Puntos de Cordura (a sumar al número actual que posean).
- ⊙ Si, por el contrario, fracasan en el intento, cada uno debe hacer una tirada de **Cordura** y sufre la pérdida adicional de 1/1D4 puntos al ser conscientes de que el acechador sigue libre. Una semana más tarde, se enteran por los periódicos de que tres personas más han muerto cerca de Ross's Corners (los investigadores se dan cuenta de que las muertes fueron causadas por el acechador y podrían haberlas prevenido si hubieran tenido éxito).

¿Cabos sueltos?

Puede que la relación de los investigadores con esta aventura no haya tocado a su fin. No tienes por qué utilizar las siguientes ideas y, simplemente, terminar la aventura como se describió antes. Pero si tus jugadores desean continuar la partida, estas premisas pueden servir como posibilidades para extenderla un poco más o como formas para comenzar una nueva aventura creada por ti.

- ⊙ ¿Se fueron sin informar del hallazgo del cadáver de Maggie McPhirter o explicaron a la policía, de forma satisfactoria, lo ocurrido? El agente no se va a tragar cuentos de zombis y monstruos, por lo que tendrán que pensar en una explicación racional si no quieren verse convertidos en «personas de interés» para la policía.
- ⊙ ¿Se benefician del testamento de Rupert Merriweather? Les consideraba gente justa y digna de confianza y, tal vez, les recompensó con parte de sus bienes. Algunas opciones incluyen un coche para todos, una colección de libros y artefactos con alguna oscura conexión con los Mitos de Cthulhu, o solo una llave de un apartado de correos que contiene un misterioso texto de varias páginas y un igualmente intrigante mapa con una zona rodeada por un círculo. Estos dos objetos podrían conducir a los investigadores a otro misterio y al encuentro con una secta o un monstruo siniestro.
- ⊙ ¿Quién o qué mató a Marion Allen hace tantos años en las calles de Nueva Orleans? ¿Sectarios que buscaban desesperadamente el sarcófago de Nophru-Ka? Quizá ahora descubran que ellos lo tienen y vengan a buscarlo. Si examinan el trasfondo de Allen sacarán a la luz que, durante poco tiempo, estuvo afiliado a una organización llamada la Capilla de la Contemplación, en Boston. ¿Quién era el tío que Allen temía tanto y que le buscaba? La muerte de Allen guarda un sospechoso parecido con las de las víctimas del acechador, pero a mayor escala. El Guardián puede decidir si el causante de las heridas fue un agente humano o si aquellos que buscan el sarcófago enviaron algún monstruo a por él.
- ⊙ ¿Qué pasa con los trabajos de los investigadores? No han ido en varios días y necesitan justificarlo ante sus jefes. ¿Qué follón puede ocurrir cuando intenten calmar a sus superiores? Desde luego, ¡no pueden contarles la verdad!

EL FILO DE LA OSCURIDAD: PERSONAJES Y MONSTRUOS

Aquí se reúnen los perfiles de todos los personajes no jugadores implicados en esta aventura. Puede que necesites consultarlos durante la partida. Cada uno es una pequeña hoja de personaje que proporciona la información clave (características y habilidades, incluyendo las de combate) que el Guardián pueda necesitar.

Personajes

Rupert Merriweather,

60 años, antropólogo moribundo

- ⊙ **Descripción:** Frágil, agoniza en su lecho de muerte.
- ⊙ **Rasgos:** Valora la amistad y piensa que la gente tiene buen corazón.
- ⊙ **Sugerencias de interpretación:** Necesita que los investigadores pongan fin al horror que él y sus amigos invocaron en su juventud.

FUE 30 CON 30 TAM 60 DES 40 INT 80
 APA 55 POD 60 EDU 85 COR 35 PV 9
 BD: 0 Corp.: 0 Mov: 4

Combate

Ataques por asalto: n/a (como está moribundo no se proporcionan estadísticas de combate).

Habilidades

Antropología 75%, Arqueología 60%, Buscar libros 50%, Crédito 70%, Ciencias ocultas 40%, Escuchar 55%, Historia 60%, Lengua propia (inglés) 90%, Mitos de Cthulhu 15%, Naturaleza 30%, Otra lengua (chino) 20%, Otra lengua (jeroglíficos egipcios) 50%, Psicología 30%.

Bertrand Merriweather,

32 años, abogado molesto

- ⊙ **Descripción:** Apuesto y bien afeitado a pesar de su cara de comadreja.
- ⊙ **Rasgos:** Da la impresión de que debería encontrarse en otra parte, le gusta acosar a los testigos para hacerlos dudar de su propio testimonio.
- ⊙ **Sugerencias de interpretación:** Considera a los investigadores una amenaza potencial para el bienestar económico de su madre y el suyo; suspicaz, puede desafiar cualquier derecho legal que tengan sobre cualquier cosa que les legue su padre.

FUE 55 CON 40 TAM 45 DES 35 INT 80
 APA 70 POD 50 EDU 80 COR 50 PV 8
 BD: 0 Corp.: 0 Mov: 8

Combate

Ataques por asalto: 1 (puñetazo o patada)

Combatir (Pelea) 35% (17/7), daño 1D3

Esquivar 20% (10/4)

Habilidades

Buscar libros 70%, Charlatanería 60%, Contabilidad 60%, Crédito 80%, Derecho 80%, Intimidar 70%, Oponerse a otros 75%, Presionar a un testigo 50%, Psicología 65%.

Robert Baker, «Jake el Rojo»,

36 años, vagabundo desventurado

- ⊙ **Descripción:** Desastrado, barba y cabellos descuidados, rasgos desgastados por la intemperie.
- ⊙ **Rasgos:** Habitualmente es amable, pero los sucesos recientes le han hecho desconfiado y temeroso.
- ⊙ **Sugerencias de interpretación:** Quiere recuperar sus cosas y salir pitando lejos de esa casa y del monstruo.

FUE 50 CON 70 TAM 60 DES 60 INT 70
 APA 40 POD 50 EDU 45 COR 37 PV 13
 BD: 0 Corp.: 0 Mov: 8

Combate

Ataques por asalto: 1 (porra o puñetazo)

Combatir (Pelea) 45% (22/9), daño 1D3

Pata de mesa (porra) 45% (22/9), daño 1D4

Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Arte/Artesanía (Carpintería) 35%, Crédito 3%, Escuchar 45%, Lengua propia (inglés) 45%, Mecánica 35%, Naturaleza 35%, Orientación 40%, Otra lengua (argot de vagabundo) 55%, Persuasión 35%, Saltar 45%, Sigilo 45%, Trepar 45%.

Monstruos

El que acecha en el desván,

monstruo casi invisible

FUE 100 CON 90 TAM 85 DES 90 INT 60
 APA — POD 90 EDU — COR — PV 17
 BD: +1D6 Corp.: 2 Mov: 12 PM: 18

Combate

Ataques por asalto: 1 (garras o ataque de ácido)

Combatir 70% (35/14), daño 1D8+1D6

Ataque de ácido 40% (20/8), daño 1D2, 3 metros de alcance, el objetivo puede esquivar.

Esquivar 45% (22/9)

Armadura: Ninguna, pero no recibe daño de ningún ataque físico y no le afectan el fuego, la electricidad y el ácido. Solo sufre la mitad del daño ocasionado por armas o fuego si se vuelve visible y toma forma semisólida (por ejemplo, lanzándole el Polvo de Ibn-Ghazi o al alimentarse).

Pérdida de Cordura: 1/1D8 si se ve al acechador en su auténtica forma.

Capacidades especiales

- ⊙ Puede animar y controlar el cuerpo de algo que haya matado al coste de 5 Puntos de Magia para seres grandes (tamaño humano) y 1 Punto de Magia para seres pequeños (pájaro, mapache). La reanimación dura tres horas o hasta que el cuerpo es destruido.
- ⊙ Puede atravesar barreras materiales que no estén mágicamente protegidas.
- ⊙ Puede disparar ácido a una distancia de hasta tres metros. Se puede esquivar dicho ataque pero, si no tiene éxito, el ataque causa 1D2 de daño y el investigador se verá cubierto de un ácido apestoso.
- ⊙ Puede generar olores y sonidos para molestar y confundir a sus víctimas.

CADÁVERES REANIMADOS

La única forma de detener a estas criaturas es hacerlas pedazos o atraparlas tras las guardas en la casa. El acechador pierde el control sobre ellos cuando pasan el umbral, provocando que caigan al suelo «muertos».

El zombi de Maggie McPhirter,

cadáver reanimado por el acechador

FUE 55	CON 20	TAM 50	DES 15	INT 00
APA —	POD 05	EDU —	COR —	PV 7
BD: 0	Corp.: 0	Mov: 6		

Combate

Ataques por asalto: 1 (puñetazo o pala)

Combatir 30% (15/6), daño 1D4

Esquivar: Los zombis no esquivan

Armadura: Ninguna.

Pérdida de Cordura: 1/1D6 Puntos de Cordura por ver el cuerpo reanimado de Margaret McPhirter.

Habilidades

Sigilo 50%, Tregar 40%.

El zombi de Jake el Rojo,

cadáver reanimado por el acechador

FUE 75	CON 20	TAM 75	DES 25	INT 00
APA —	POD 05	EDU —	COR —	PV 9
BD: +1D4	Corp.: 1	Mov: 6		

Combate

Ataques por asalto: 1 (puñetazo o pala)

Combatir 45% (22/9), daño 1D4+1D4

Esquivar: Los zombis no esquivan

Armadura: Ninguna.

Pérdida de Cordura: 1/1D6 Puntos de Cordura por ver el cuerpo reanimado de Jake el Rojo.

Habilidades

Sigilo 50%, Tregar 40%.

Mapache zombi,

cadáver reanimado por el acechador

FUE 25	CON 20	TAM 20	DES 40	INT —
APA —	POD 05	EDU —	COR —	PV 4
BD: -2	Corp.: -2	Mov: 7		

Combate

Ataques por asalto: 1 (mordisco o zarpa).

Combatir 30% (15/6), daño 1D3-2.

Esquivar: Los zombis no esquivan

Armadura: Ninguno.

Pérdida de Cordura: 1/1D6 Puntos de Cordura por ver el cuerpo reanimado de un mapache.

Habilidades

Sigilo 70%, Tregar 85%.

Oso pardo zombi,

cadáver reanimado por el acechador

FUE 100	CON 20	TAM 100	DES 50	INT —
APA —	POD 05	EDU —	COR —	PV 12
BD: +1D6	Corp.: 2	Mov: 6		

Combate

Ataques por asalto: 2 (mordisco o zarpa)

Combatir 40% (20/8), daño 1D6+1D6

Esquivar: Los zombis no esquivan

Armadura: 3 puntos de piel y pellejo.

Pérdida de Cordura: 1/1D6 Puntos de Cordura por ver el cuerpo reanimado de un oso.

Habilidades

Sigilo 30%, Tregar 30%.



Aventura tres

El baile del muerto

«Nyarlathotep... El Caos Reptante... Soy el último... Se lo contaré al vacío de la audiencia...».

—H. P. Lovecraft, *Nyarlathotep*

Para: 2 a 5 jugadores, más el Guardián.

Tiempo de juego aproximado: una o dos sesiones.

El baile del muerto está ambientado en 1925, en las calles de Harlem, Nueva York. Presenta un trasfondo social complejo y también la posibilidad de múltiples acercamientos a la investigación. Se advierte que, si esta aventura se juega después de *Persiguiendo papeles* y *El filo de la oscuridad*, resulta mucho más compleja.

Pueden jugar de 2 a 5 jugadores, más el Guardián, y puede durar entre una y dos sesiones. Aunque está ambientada en Harlem en la década de 1920, con algo de esfuerzo se puede llevar a otra de las grandes ciudades de Estados Unidos, como Boston o Chicago.

La raza y las desagradables consecuencias del racismo son temas importantes en esta aventura. Si ninguno de los jugadores interpreta a un afroamericano (que haya sobrevivido a las aventuras anteriores, claro), es la oportunidad perfecta para crear uno, porque proporcionará diferentes aspectos a los retos y encuentros de esta aventura. No obstante, lo importante es que todos los jugadores se sientan cómodos respecto a las diferentes actitudes

~ Raza y racismo en la América de 1920 ~

¿Qué es el racismo? Suele implicar una serie de esquemas tanto sociales como legales en los que una raza dominante coloca en desventaja a otra que considera inferior, garantizándose tanto privilegios como una posición más elevada. El racismo ha sido parte de Estados Unidos casi desde que el primer hombre blanco llegó a sus costas para oprimir a los pueblos indígenas, y llegó a ser institucionalizado como esclavitud. Las leyes de Jim Crow (separados pero iguales) realizaron asaltos regulares a los derechos civiles.

El racismo moderno es a menudo más sutil que el de la década de 1920. Implica un sinfín de microagresiones, destacando a una minoría sobre «los otros» y se caracteriza por apoyar un sistema de justicia de dos niveles que ve a cualquier persona de color como un criminal hasta que se demuestre su inocencia, mientras que una persona blanca es inocente hasta que se demuestre su culpabilidad.

El racismo de la década de 1920 fue más brutal, mortal y ampliamente aceptado por la sociedad. Los políticos sureños se postularon para el cargo en base al número de personas negras que habían linchado; el Ku Klux Klan quemó casas de negros, judíos e irlandeses con ellos dentro porque no los consideraban humanos; varios empresarios blancos arruinaron prósperos negocios negros y asesinaron a personas de color para luego ser liberados por la policía sin más cargos.

Las leyes de Jim Crow (1867-1950) eran un conjunto de leyes del sur que imponían la segregación racial y variaban de estado a estado. Algunos ejemplos de las leyes incluyen:

- ① Prohibición de matrimonio entre negros y blancos.
- ② Las muestras públicas de afecto entre la gente negra estaban prohibidas por considerarse ofensivas para con los blancos.
- ③ Los blancos jamás utilizan expresiones de cortesía o títulos de respeto para dirigirse a los negros, mientras que resultaba obligatorio en el caso contrario.
- ④ Los negros debían detenerse y ceder el paso para permitir a los blancos caminar.

Todo esto condujo a la primera gran migración, con casi 1,6 millones de afroamericanos huyendo del sur, desesperados por escapar de los linchamientos, la pobreza, la falta de derechos, de voto y el peso opresivo y mortal de las leyes Jim Crow. Se dirigieron al oeste y al norte, esperando días mejores.

Incluso en Harlem, el racismo estaba presente e influenciaba cada aspecto de la vida de los afroamericanos, pero a diferencia del sur, también proporcionaba la esperanza de una vida mejor y un lugar al que llamar hogar.

y normas sociales del mundo real que van a encontrar: avísales de que el tema de la raza y el racismo en los años 20 muy probablemente salga en la aventura. El Guardián, como director, tiene la capacidad de ajustar dichos temas durante el juego porque la responsabilidad de que el grupo se sienta cómodo es suya. *La llamada de Cthulhu*, independientemente de la época en que se ambiente, es un juego que se puede emplear para explorar problemas sociales como la pobreza, la raza, la desigualdad y mucho más. A menudo, si se presentan con cierto rigor histórico, pueden resultar enriquecedores.

Preparación del juego

Hay gran cantidad de «partes móviles» en esta aventura ya que los diferentes personajes no jugadores, tanto en grupo como individualmente, tienen intenciones muy distintas e irán persiguiéndolas, realizando sus propias acciones. Esto quizá requiera que el grupo de investigadores deba dividirse para cubrir más terreno para explorar. Se aconseja al Guardián que lea cuidadosamente la aventura con la intención de mantener alta la participación de los jugadores y que ninguno permanezca en el banquillo demasiado tiempo. Si tienes un grupo pequeño (dos jugadores, por ejemplo) quizá puedas pedirles que sus investigadores se mantengan juntos; esto supone una forma de evitar que se separen y que pasen largos periodos de tiempo sin estar involucrados en la trama.

Tanto *Persiguiendo papeles* como *El filo de la oscuridad* incluían consejos para el Guardián para aplicar las reglas del juego; *El baile del muerto* ya no los utiliza. Tras jugar las dos aventuras previas, el Guardián debería, o eso se espera, haber adquirido destreza con las mecánicas de resolución de conflictos. Aun así, cuando se introduzca una nueva regla o mecánica, se proporcionará dicho consejo. De todos modos, si tienes alguna duda y no estás seguro, consulta el **Libro Dos** para refrescar tu memoria.

Siendo la raza algo tan importante en la aventura, se recomienda establecer la de cada investigador antes de jugar. Puede determinar el acceso que tiene a cierta información, así como las actitudes que adoptan algunos PNJ hacia él. Si los investigadores no son un grupo ya integrado, pero todos pertenecen a la misma etnia, el Guardián deberá ajustar ciertos encuentros para reflejar la importancia de la raza en los años 20. Queda en las manos de cada grupo el realismo que quiera imprimir a su partida, pero se recomienda hablar de ello para que todos puedan sentirse cómodos y el Guardián pueda hacer los ajustes necesarios en consecuencia.

El jazz es otro de los temas principales y sirve como música de ambientación de esta aventura. El Guardián puede buscar algunas grabaciones de la época para ponerlas de fondo a bajo volumen: Charlie Johnson's Paradise Orchestra (1925), Willie «León» Smith (años 20), Bessie Smith (1921), Duke Ellington (años 20), Chick Webb/Harlem Stompers (1925) y The Mills Brothers (1929). Este tipo de música establecerá un ambiente adecuado, pero asegúrate de cambiarla cuando el asunto se vuelva horripilante.

INVOLUCRANDO A LOS INVESTIGADORES

La aventura comienza por la noche, en las escaleras del Small's Paradise en Harlem, situado en el 2294 de la Séptima Avenida y la 135th Street. El Guardián determinará por qué los investigadores se encuentran allí. Quizá estén de visita por la ciudad y hayan salido a dar una vuelta, quizá hayan quedado con alguien para escuchar su propuesta para un nuevo trabajo de investigación, o anden buscando pistas importantes para otra aventura. El motivo es irrelevante: su cita nunca aparece, la pista que buscaban no está allí, y así... Lo único que importa es que se encuentran en esas escaleras cuando la aventura da comienzo.

Opcionalmente, si se juega esta aventura después de *El filo de la oscuridad* y con el mismo grupo de investigadores, es probable que estén buscando información sobre la extraña caja en forma de sarcófago dorado que consiguieron durante esa aventura, quizá quieran descifrar los jeroglíficos del interior. Si se sigue esta opción, asumiremos que han contactado con uno o más expertos para esta tarea y uno de ellos, un profesor de idiomas de la Universidad de Cornell, ha accedido a un encuentro. Como es un fanático del jazz, ha sugerido que se encuentren en el Small's Paradise en Harlem, aunque el profesor puede que no tenga nada que ver con el resto de la aventura, dependiendo de la situación:

- ⊙ El profesor puede ocupar el puesto de algún investigador fallecido o que perdió la cordura durante *El filo de la oscuridad*. Al encontrarse con los otros en el club, se le introduce en la aventura y se une al grupo.
- ⊙ El profesor no aparece nunca. Quizá olvidó algo muy importante y dejó una nota: «Lo siento. ¿Podríamos tener otra cita posteriormente?».
- ⊙ Se encuentran en el club con el mencionado profesor, que llega justo después cuando se hayan sentado en la mesa de Pete Manusco y, durante el caos posterior, el profesor se marcha temiendo por su vida.

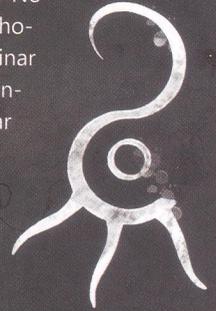
~ Sobre Nyarlathotep ~

Nyarlathotep es el mensajero, corazón y alma de los dioses de los Mitos. Es el único que tiene una verdadera personalidad y afirma tener mil formas diferentes. Para él, causar locura y demencia es más importante y agradable que la mera muerte o destrucción.

Solo se han descrito unas pocas de las supuestas 999 formas de Nyarlathotep. El Faraón Negro es un humano de aspecto egipcio, mientras que el Dios de la Lengua Sangrienta es un monstruo enorme con apéndices con garras y un solo tentáculo largo rojo sangre en lugar de cara. Otro más, el Acechador en la Oscuridad, es negro, alado, con un ojo rojo trilobulado, y no puede resistir la luz. El dios también ha sido conocido por aparecer como un ser humano normal, a menudo para

realizar algún engaño o treta. En esta aventura, está «fuera de escena» durante los eventos, apareciendo antes de que comience la historia disfrazado de Louis Armstrong y dando la trompeta mágica a Leroy Turner. No podemos entender por qué Nyarlathotep hace esto, pero podemos adivinar que de alguna manera apela a su sentido del humor y se inclina por crear caos dondequiera que vaya.

Sello de Nyarlathotep



~ Sobre Harlem ~

Harlem en la década de 1920 puede que solo cubriera aproximadamente tres kilómetros entre 96th Street y 55th Street en el norte de Manhattan, pero era la luz del mundo. Todos querían estar en boga; ser parte de la música, la letra y el movimiento. Harlem representaba el jazz y un lugar donde cualquiera podía ser de la realeza. Se convirtió en la meca afroamericana, hogar del Movimiento por el Nuevo Negro y del Renacimiento de Harlem: un impulso por cambiar el mundo a mejor a través del arte, la palabra escrita, el intelectualismo, la política y la libertad de sexo.

Originalmente, Harlem perteneció a los lenni lenape, luego a los holandeses, luego a los ingleses y por último a los Estados Unidos. Muchas etnias han llamado hogar a Harlem: durante 1918, 200.000 judíos y 170.000 italianos formaban las comunidades más numerosas. Durante 1930, los 70.000 afroamericanos triplicarían su número debido a la afluencia de la Gran Migración y los inmigrantes de las islas del Caribe, lo que representa el 70% de la población del Harlem Central. El aumento de la población negra no fue bienvenido y hubo múltiples intentos (financieros, políticos y violentos) para tratar de ahuyentarlos; todo fue en vano.

En 1880 se constituyó en un centro creciente de elegancia y ocio para la élite. Los trenes elevados (*els*) permitieron un fácil acceso a la ciudad, seguido por el metro de la avenida Lenox en 1904. Las calles anchas y llenas de gente chocaban contra edificios de ladrillo y piedra rojiza que llegaban hasta el cielo. Harlem tiene dos calles principales: la avenida Lenox y Seventh Avenue, que atraviesan el vecindario.

Harlem está lleno de clubes, tabernas, iglesias y personas que luchan por sobrevivir un día más. Al lado: música, luces, alcohol ilegal y una promesa de mañana. Por lo general, cuanto mayor sea el número de calle en Harlem, mayor será la clase de las casas, personas y edificios que recibirán a los investigadores. La élite negra vive en el norte de Harlem y en áreas más ricas.

Algunos lugares de interés:

- ⊙ Línea de metro IRT Lenox Avenue (145th Street).
- ⊙ Hospital de Harlem (136th Street).
- ⊙ Biblioteca Pública de Nueva York, rama de Harlem (135th Street).

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN: TRASFONDO

Leroy Turner es músico de *jazz* y tiene el corazón roto, un problema con la bebida y una maldición. Esta última reside en una inusual trompeta que, según cree, le regaló el mismísimo Louis Armstrong; pero Turner no sabe que, en realidad, quien le entregó el instrumento fue Nyarlathotep, una deidad de los Mitos de Cthulhu que puede adoptar muchas formas (ver **Sobre Nyarlathotep**, en la página anterior). Cuando alguien con talento musical suficiente la hace sonar, esta trompeta de cuatro válvulas alza a los muertos que se encuentran dentro de su alcance sonoro y hace que los resucitados vayan en busca de venganza. Al principio de la aventura, Turner desconoce la existencia de esta capacidad y enloquece en cuanto lo descubre. Un capo de la mafia, Archie Bonato «el Jefe» y su banda descubren la extraordinaria habilidad de Turner y, aunque al principio se lo toman a broma, su traición provoca tragedia y desastre.

COMIENZO: PARAÍSO TERRENAL

El Small's Paradise es un club nocturno de Harlem que sirve licor ilegalmente (la Prohibición se aplica actualmente). Los clientes van allí para disfrutar de la música, mientras comen y beben y, en consecuencia, infringen la ley. Los hombres llevan esmoquin, mientras que las mujeres lucen deslumbrantes vestidos de noche. Los investigadores sin corbata no serán admitidos y deben encontrar o comprar una rápidamente a un transeúnte. ¡Nadie pensaría en salir por la noche sin una corbata! Este local de primera clase también está protegido: tanto la policía como los delincuentes tienden a sofocar rápidamente cualquier disturbio en el Small's Paradise.

Ed Smalls y la vida del club

Edwin Smalls («Ed») era descendiente del capitán Robert Smalls, un ex esclavo que lideró un barco de la Armada de la Unión durante la Guerra Civil, y que más tarde se convirtió en congresista de Carolina del Sur. Ed pasó de ser un operador de ascensores a un exitoso hombre de negocios con su primer local, The Sugar Cane Club, que funcionó durante ocho años. Pero tuvo una visión de un club donde los locales y la élite blanca de Nueva York se sentarían unos junto a otros. Así, fue en contra de las convenciones sociales de la época y abrió el Small's Paradise en 1925, el único club nocturno integrado de Nueva York. El Small's Paradise era uno de los tres mejores locales de Harlem, rivalizando fácilmente con el Cotton Club y el Connie's Inn, y se convertiría en el club nocturno más longevo de Harlem.

La música es genial, la compañía está bien y el licor es genuino e importado. Es el bar clandestino más elegante de la ciudad. Hay muchos sobornos para mantener abierto el Small's Paradise, por lo que la comida y la bebida son caras (2 \$ la bebida). El primer espectáculo comienza alrededor de las 20:00, y el lugar está abierto todas las noches hasta el amanecer.

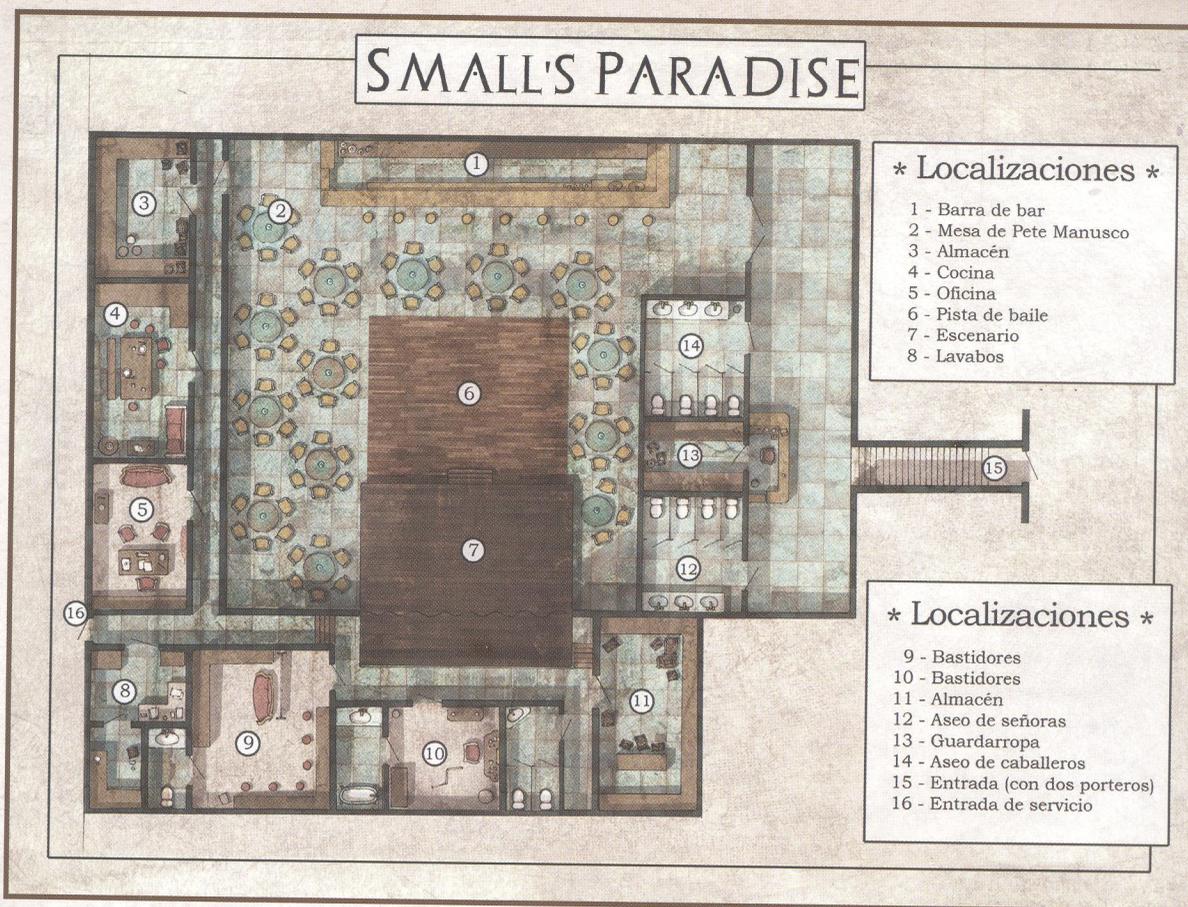
Tras la puerta azul sin marcar, dos enormes hombres afroamericanos vestidos con esmoquin examinan a los clientes que pasan: los pobres y los que van vestidos de manera informal y que, de alguna manera, se saltan al portero de fuera, son atrapados y expulsados en este punto. El Small's Paradise, a diferencia de sus contemporáneos, admite a todo aquel que pueda permitirse estar a la moda y quiera entretenerse, mientras que en casi todos los demás clubes de Harlem se atienen al racismo de la época, con personal y artistas afroamericanos en el servicio, pero una política de «solo blancos» en la puerta: solo las celebridades negras altamente populares son la excepción a esta regla. Los personajes conocen este hecho, pero quizá los jugadores no.

Nota para el Guardián:

Durante el transcurso de esta aventura, si los investigadores deciden ir a otros clubes nocturnos de Harlem, a aquellos de color se les impedirá la entrada y deberán lidiar con este tipo de obstáculos raciales. Por ejemplo, pueden emplear subterfugios como infiltrarse fingiendo ser un empleado o colarse por una ventana. Esto les proporciona a los jugadores una sensación de estar en los años veinte y añade una pizca de tensión al asunto.

Pasados los porteros, unas ostentosas escaleras alfombradas conducen al club nocturno. El guardarropa da a la escalera. El servicio de señoras está situado a la izquierda, mientras que a la derecha se encuentra el de caballeros y la entrada al amplio salón de baile propiamente dicho. Ambos aseos están decorados con azulejos de mármol azul y blanco. Abundan los espejos, al igual que los grifos y accesorios cromados.

El salón de baile es grande. Una opulenta barra se extiende a lo largo de una pared, donde las caras de los camareros quedan ensombrecidas por las botellas alineadas. Frente al bar descansa un gran escenario en el que toca la banda. Entre la barra y el escenario hay mesas redondas, cada una rodeada de lujosos sillones sin brazos, y la pista de baile. Hay mucho espacio entre las mesas para una de las principales atracciones del Small's Paradise; incluso el personal de servicio es parte de la acción, ya que los camareros bailan el charleston, entreteniendo a los clientes, mientras sostienen las bandejas llenas de licor ilegal. Cada mesa tiene un farolito que proporciona una iluminación escasa. Sobre ellos, las lámparas de araña eléctricas emiten tonos tenues de azul y oro en los rostros de los hombres, pálidos y rollizos,



y en los cabellos teñidos de las chicas ambiciosas, cubiertas de alhajas. Los camareros revolotean. El jazz y el zumbido de la conversación llenan la sala.

El Small's Paradise es un famoso lugar de reunión. Los hombres acaudalados y las estrellas de teatro de Nueva York, las estrellas de cine de Hollywood, los políticos honestos y corruptos, hombres de negocios y mafiosos de Chicago, magnates de la automovilística de Detroit, los dueños del transporte marítimo y escisiones del ferrocarril de San Francisco, petroleros de Texas y Oklahoma, ricos y astutos, y la flor y nata de todas partes del mundo pasan por aquí cuando llegan a la ciudad. Esta noche, el alcalde de Nueva York, John F. Haylan (1918-1925), entretiene a algunos invitados en el club. La Charlie Johnson's Paradise Orchestra proporciona la música. Aunque no abre durante mucho rato, el club trae las actuaciones más llamativas y con frecuencia es la comidilla de la ciudad.

Nota para el Guardián:

Utiliza la descripción anterior para establecer la escena para los jugadores antes de **Comienza la acción**.

Comienza la acción

Cuando los investigadores entran, el club está a rebosar y la Charlie Johnson Paradise Orchestra interpreta una calurosa versión de *Doctor Jazz*. El encargado les busca sitio en una gran mesa, en un rincón cercano a la barra. Al llegar, ven cómo un desconocido ya está ocupándola y, aunque asiente con la cabeza para darles a entender que pueden sentarse, pone la mano sobre la silla que hay a su lado, ya que espera a alguien.

Nota para el Guardián:

Aunque los investigadores no tienen manera de saberlo, el hombre es Pete Manusco, un contable de la ciudad, que está esperando a Joey Larson, un gánster de poca monta.

El tipo no dice palabra. Aunque dirige la vista a la banda para evitar mirar a los investigadores, no parece que esté escuchando la música, como indican los nerviosos golpecitos que da sobre la mesa con la yema de los dedos. Es de constitución media, con unas cejas tan espesas que parece que solo tiene una línea negra y peluda cruzándole el ceño fruncido. En comparación con la

estridente muchedumbre, su comportamiento resulta tenso y remilgado. Una tirada con éxito de **Psicología** confirma que el desconocido está nervioso, y otra de **Descubrir** sirve para detectar que tiene la cara cubierta de sudor.

UNA DESCORTESÍA ACCIDENTAL

Nada más terminar de interpretar *Doctor Jazz*, la banda se lanza a tocar *Paradise Wobble*. Una puerta situada tras la mesa se abre de repente y de ella sale lentamente un afroamericano alto y delgado vestido con traje, que lleva una brillante trompeta en las manos. El hombre echa un vistazo al local y parpadea, con la clara intención de llegar hasta el escenario, pero Manusco y los investigadores le impiden el paso, sentados como están alrededor de la mesa.

El trompetista vacila, salta a la vista que ha tomado alguna copa de más por su leve tambaleo mientras permanece en pie. Estudia las caras de los que le bloquean el paso y decide pedir permiso a Manusco:

—Señor, me he perdido entre bastidores. Esto... ¿Sería tan amable de dejarme pasar? Le pido disculpas por las molestias.

Manusco tendría que ponerse de pie para dejar pasar al hombre y sus nervios a flor de piel no ayudan a que tenga mejores modales:

—Prueba por otro sitio, muchacho, ¡o haré que te echen! —responde con sequedad.

Los investigadores familiarizados con la vida nocturna de la ciudad reconocen al hombre como Leroy Turner, un excelente y joven trompetista que está pasando por una mala racha. Aunque Turner ha bebido más de la cuenta, no se siente lo bastante suicida como para forzar la situación en medio de una multitud de matones, racistas y políticos, así que retrocede avergonzado y baja la cabeza.

—Disculpe, señor, disculpe.

Los investigadores pueden intervenir si lo desean, levantándose para dejar pasar a Turner, o pueden ignorar lo ocurrido y, por omisión, forzar a Turner a regresar por la puerta. Si lo hacen, reaparece unos minutos más tarde en el escenario. Si los investigadores se levantan para que Turner pueda pasar, este lo agradece sinceramente, sorprendido de que le traten con tal decencia. Cuando lo hace, una tirada con éxito de **Descubrir** revelará que la trompeta que lleva tiene cuatro válvulas en lugar de las tres habituales. Si alguno es músico, se da cuenta de que el acabado en plata craquelado es aún más extraño.

En este momento, el líder de la banda empieza a anunciar algo.

—Señoras y señores, es un honor tener esta noche con nosotros al señor alcalde. Siempre es un enorme placer contar con su



compañía y patronazgo. ¡Le dedicamos la siguiente canción en honor a su visita!

El pantalón y la chaqueta arrugados y de color marrón de Leroy Turner, ahora en el escenario, contrastan con las chaquetas blancas que lleva la banda, como también lo hace la extraordinaria fuerza y la increíble precisión de sus notas a medida que va uniéndolas a su interpretación de la nueva pieza: *Dead Man Stomp*. Los ritmos son irresistibles; los músicos, de primera; y, en un momento, casi toda la multitud baila con entusiasmo. El nuevo tema es un éxito.

Como todo el mundo presta atención al escenario, casi nadie se fija en la llegada de un hombre pequeño, con aspecto de rata, vestido con un sencillo traje color marrón. El hombrecillo examina la multitud y después se dirige a las mesas, pasando al lado de la barra.

Nota para el Guardián:

Pide una tirada de **Descubrir** para advertir que el recién llegado se dirige a la mesa de los investigadores, ya que todavía no queda claro si es lo que está haciendo o simplemente lleva la misma dirección.

LLEGA EL INVITADO

En medio del homenaje que el líder de la banda rinde al alcalde, el hombre de aspecto de rata, que estaba detrás de Pete Manusco, sigue avanzando en dirección a este. Se trata de Joey Larson, un pistolero que trabaja para Archie Bonato, y el hombre al que Manusco estaba esperando. Justo cuando la música inunda la sala, Joey saca un revólver del .45 tan grande como él mismo y dispara un único tiro a quemarropa en la nuca de Manusco.

Aunque la banda toca alto y el ruido de la muchedumbre es aún mayor, a un metro de distancia no hay nada que haga más ruido que el disparo de un revólver del .45. Pide al investigador situado justo enfrente de Manusco que haga una tirada de **Cordura** por quedar cubierto de los pedacitos de cerebro y hueso que salen disparados a través del agujero de la frente de la víctima. La pérdida es de 1/1D6 Puntos de Cordura, mientras que el resto de testigos pierden solo 1/1D3.

Nota para el Guardián:

Cuando el cadáver cae sobre la mesa, los investigadores se giran y pueden ver claramente la cara de Joey, aunque este también ve las suyas. Obviamente, el pistolero no se queda a charlar con ellos, sino que se desliza el arma bajo la chaqueta y, con total frialdad, sale por la misma puerta principal.

Es posible que los investigadores quieran perseguirlo. Cuando consiguen llegar al pie de la escalera, y pasar a toda prisa al lado de los asustados guardias y el portero, Joey ya está en la calle, montado en un automóvil gris (un Packard), que acelera a media manzana de distancia. Una tirada de **Descubrir** sirve para advertir que el coche no tiene placa de matrícula.

Dentro del Packard, «Pequeño» Jimmy Foster pisa a fondo el acelerador. Si alguien intenta iniciar una persecución seria o trata de disparar al vehículo, un gánster con una ametralladora sentado en la parte de atrás se asoma y dispara algunas ráfagas sin apuntar como medida disuasoria. El portero se echa cuerpo a tierra, como debería hacer cualquier investigador que quiera evitar que lo alcancen. Todos los que sigan en pie o estén persiguiendo el coche tienen probabilidades de recibir un disparo si fallan una tirada de **Esquivar** aunque, dadas las circunstancias, otorga a cada investigador un dado de bonificación. Si se falla la tirada de esquivar, el desafortunado recibe 1D6 puntos de daño.

Nota para el Guardián:

Normalmente, el disparo de una ametralladora Thompson inflige 1D10+2 puntos de daño, pero como se dispara al azar, las balas simplemente pasan cerca (mitad de daño) en vez de impactar de pleno.

Mientras los investigadores se asoman de nuevo, el Packard y Joey escapan sin que puedan hacer nada para evitarlo, así que, tras quitarse el polvo, regresan dentro del local a ver qué es lo que ha pasado.

Nota para el Guardián:

Si no muestran deseos de volver a entrar, quizá que la música se haya detenido abruptamente, junto con la erupción de gritos en el interior, consiga llamar su atención. Si siguen sin decidirse a entrar, deja que la acción vaya a ellos en forma de una turba de gente que sale huyendo del local.

Un muerto baila

De nuevo en el Small's Paradise, es poca la gente que se ha dado cuenta de que han disparado a alguien, pero la noticia se difunde rápidamente casi al terminar la interpretación de *Dead Man Stomp* (el denominado «baile del muerto»). Manusco se ha desplomado sobre la mesa, con la cabeza en medio de un charco de sangre, restos de cerebro, hueso y *whisky*, y todo el mundo puede ver el agujero oscuro en su nuca y la abertura roja de su frente.

Está muerto. Sin embargo, mientras la banda sigue tocando, las manos del cadáver comienzan a seguir el ritmo y dar golpecitos sobre la mesa cubierta de sangre. De repente, Manusco se incorpora y se acomoda en la silla. Tiene los ojos girados hacia arriba y del enorme agujero de su frente sigue saliendo sangre a chorros pero, aun así, continúa erguido, y de entre sus labios surge un gemido. Cualquiera que se encuentre cerca de él y tenga éxito en una tirada de **Escuchar** cree oír que dice «Joey». Tras esto, Manusco se da la vuelta y avanza tambaleándose en dirección a la puerta principal, mientras la mayoría de la multitud le observa horrorizada. La banda deja de tocar y el encargado da un grito y se desmaya. Pete Manusco cruza las puertas batientes dando tumbos y, más allá de ellas, sus gritos cada vez más apagados marcan su ascenso por las escaleras en dirección a la noche.

Nota para el Guardián:

Ser testigo de la horrible resurrección cuesta 0/1D6 Puntos de Cordura. Los investigadores que tengan éxito (el resultado de su tirada es igual o inferior que su valor actual de Cordura) creen que, a pesar de ser graves, las heridas de Manusco parecían peores de lo que son en realidad. Sin embargo, los investigadores que fallen se dan cuenta de la verdad.

La noticia del disparo va acompañada de los gritos y chillidos de la gente que abandona precipitadamente el lugar con intención de evitar el escándalo. Casi todo el mundo huye del local, desde el alcalde hasta los ayudantes de camarero. Algunos conservan la calma y salen por el callejón trasero, pero la mayoría escoge la escalera frontal, empujando al renqueante Manusco, arrollándolo. Él trata de soportar la oleada, pero cae al suelo en la parte superior de la escalera y los clientes, aterrorizados, le pisotean presos del pánico. Trata, gimoteando, de ponerse en pie, pero le continúan pateando y reduciendo paulatinamente a una ruina cada vez más sanguinolenta. Al observar cómo el hombre muere por segunda vez, los habitualmente imperturbables porteros se marchan para no volver.

Cuando el último grupo de clientes desaparece, los restos de Pete Manusco aún se mueven, tambaleándose por la calle en busca de su asesino.

—¡Joey! —gime el cadáver—. ¡Joey! —llama de nuevo con un tono de oscura y terrible paciencia.

Los investigadores presentes ven cómo el conductor de la primera brigada móvil que llega a la escena ve la pulpa sanguinolenta a la que ha quedado reducido Pete Manusco y pierde el control. El vehículo da un patinazo y estampa al resucitado contra una farola, partiéndolo por la mitad. Asesinado por tercera vez, ya no se moverá más.

UNA PEQUEÑA AYUDA

Si aún permanecen en el club, el líder de la orquesta, Charlie Johnson (el director de la Paradise Orchestra), observa al investigador cubierto de fragmentos del cerebro de Manusco y dice:

—¡Le han herido! ¡Dios mío, le han herido! ¿Está usted bien?

Cuando queda claro que al investigador no le ha alcanzado ningún disparo, Charlie coge sus cosas y se marcha, como el resto de la gente.

Al encontrarse solo de repente en el escenario, Leroy Turner se sienta con la espalda apoyada contra la pared, con los ojos muy abiertos, mientras bebe de una petaca. Sin embargo, cuando oye las sirenas, se levanta y corre en dirección a uno de los baños para escapar a través de un callejón. Si los investigadores todavía están en el club y antes lo dejaron pasar, Turner aún parecerá lo bastante sobrio como para hablar con ellos.

—Tendréis problemas si no os largáis pronto de aquí —dice—. Vamos, sé una forma de salir.

Turner cumple con lo dicho y los saca de allí pero, una vez fuera, cada uno debe apanárselas como pueda. A pesar de los intentos de los investigadores, desaparece entre la confusión y el caos reinante en el exterior.

Si escapan por puertas o ventanas, a Charlie, o bien a Leroy, se le cae una tarjeta de una funeraria. Si los investigadores le acompañan o si registran el local de alguna forma poco después de lo ocurrido, la encontrarán en el suelo fácilmente. Entrega a tus jugadores la **Ayuda de juego: Baile del muerto 1**. Aparte de la dirección impresa, alguien ha escrito en la tarjeta: «11 en punto. Trae tu trompeta. Estilo de Nueva Orleans».

UNA OPCIÓN: EL AGENTE DEL GOBIERNO

Roger Daniels es un agente del Tesoro que forma parte de la unidad de la Prohibición. A discreción del Guardián podría encontrarse en el club esa noche y haber presenciado el crimen. Es parte de un equipo que está documentando la participación de

Ayuda de juego: Baile del muerto 1

Morgan y Dupuy CASA FUNERARIA CRISTIANA

Servimos a familias de ascendencia africana desde 1851
West 145th Street
Harlem. Nueva York

11 en punto. Trae tu trompeta. Estilo de Nueva Orleans.

cargos electos en el contrabando. Se trata de un hombre honesto de unos treinta y pocos, alto y de cabello claro. Aunque lleva un arma de fuego, prefiere evitar los tiroteos y sueña con el reconocimiento y la fama, ya que tiene la intención de hacer carrera como policía algún día. Es abstemio.

Nota para el Guardián:

Daniels queda a disposición del Guardián por si quiere complicar un poco la trama. Este agente de la Ley Seca puede llegar a la conclusión de que los investigadores están implicados en el negocio del contrabando, quizá en colaboración con alguna banda rival de Bonato. Es posible que los siga, así como que los rescate en el momento oportuno. Puede convertirse en un aliado, un obstáculo o, simplemente, un alivio cómico. Si es necesario, puede explicar detalles de escenas o pistas olvidadas por los investigadores. Es un recurso que queda a entera disposición del Guardián para integrarlo según sus necesidades.

Investigaciones sobre esa noche

Existen varias posibilidades para que los investigadores profundicen en la situación que surge de la escena en el Small's Paradise. Permite que los jugadores tomen la iniciativa, utilizando la información proporcionada en esta sección para resaltar las pistas. Si los jugadores se pierden algo, cualquiera de estas pistas podría llegar a sus manos por otra fuente: la policía, la dirección del club, los vecinos, etc.

Los investigadores que se perdieron la caminata de Manusco debido a que salieron tras Larson, pueden ser informados por cualquier borracho cercano en el vecindario o, si los investigadores tienen un automóvil, tal vez una pareja respetable los llama cuando los taxis comiencen a escasear y les cuenta la historia de camino a casa.

UNA PISTA IMPORTANTE

Si los investigadores se separaron durante los eventos de la noche, es posible que ahora se reúnan para compartir sus experiencias. La escena puede transcurrir en la entrada del club o en una cafetería o bar cercano. Si es necesario, tal vez un periodista u otro patrocinador les pida que relaten lo que sucedió en el club, dándoles el ímpetu para que los jugadores relaten toda la historia y decidan cuánto de ella están dispuestos a contar. ¿Mencionan que a Manusco le dispararon en la cabeza y luego se levantó?

Si es preciso, pide una tirada de INT para que un investigador se dé cuenta de que Manusco se alzó tras el disparo mientras la banda tocaba *Dead Man Stomp*. Si le están contando la historia a otro, siempre pueden recibir la respuesta de que parece como si la música le hubiera devuelto la vida. Pide una tirada de

Ciencias ocultas (o **Mitos de Cthulhu**, si alguno tiene puntos). Si el resultado es un éxito, el investigador llega a la conclusión de que, de alguna manera, fue «resucitado» por la canción.

Nota para el Guardián:

Esta escena funciona de forma similar a la siguiente (**Quedarse en el Small's Paradise**), de forma que ayuda a los jugadores a poner en claro todos los sucesos y darse cuenta de la relación entre la reanimación de Manusco y la interpretación de *Dead Man Stomp* y, posiblemente, que Turner estaba tocando la trompeta. Aunque ahora no puedan ver claramente la relación con este último hecho, será evidente más tarde, en el funeral de Fayette (ver **El funeral de Fayette**, página 65).

QUEDARSE EN EL SMALL'S PARADISE

Si los investigadores permanecen en el Small's Paradise, la policía querrá interrogarlos. Mientras digan la verdad, se les toman las declaraciones y luego se les permite volver a casa. Si los investigadores previamente sacaron las armas y dispararon en el club (o calle arriba), necesitan convencer a la policía de que sus acciones fueron puramente en defensa propia, de lo contrario podrían pensar que, de alguna manera, estuvieron involucrados en el «intento» de homicidio. Por supuesto, las sospechas de la policía se desvanecerán y los investigadores serán liberados, siempre y cuando no hayan matado a ningún transeúnte inocente. Los investigadores de color que exhiben armas siguen siendo llevados a la comisaría central e interrogados durante unas horas antes de ser liberados. Una buena tirada de **Persuasión** o **Derecho** permite a estas personas conservar sus armas (si las tienen); de lo contrario, son confiscadas.

Nota para el Guardián:

Utiliza los encuentros con la policía para recapitular los eventos de la noche, utilizando sus preguntas para ayudar a resaltar pistas clave. Por ejemplo: «Así que cuando Manusco se levantó después de recibir el disparo, ¿la banda seguía tocando?» o «Hay informes de que un tipo, un trompetista, se unió a la banda justo antes de que todo esto ocurriera. ¿Podría haber estado involucrado?». Estas preguntas ayudan a señalar personajes clave y pistas para los jugadores de una manera ligeramente sutil.

BUSCANDO A LA BANDA Y A LEROY TURNER

Si los investigadores tratan de encontrar a los miembros de la Charlie Johnson's Paradise Orchestra, tal vez para preguntar por Leroy Turner, pocos de los residentes afroamericanos del

vecindario admiten saber algo de los de otra raza, incluso si son colegas músicos. Cualquier intento de obtener más información requiere una tirada Difícil (mitad) de **Encanto**, **Charlatanería**, **Persuasión** o **Intimidar** (dependiendo de cómo formulen y presenten sus preguntas los investigadores). Si los investigadores son afroamericanos, la tirada es más fácil (dificultad Normal).

Una persona, Ukrezia Borden, una anciana mujer afroamericana, les dice:

—Dejen a esa banda en paz. No han hecho nada. Buster Bedson, el batería, lleva una pata de pollo dentro de su tambor. ¡Sí, señor! Ya saben lo que eso significa.

Nota para el Guardián:

La alusión al vudú hecha por Ukrezia Borden no es cierta. Es una pista falsa para los investigadores preocupados por el vudú.

Si tienen éxito en sus preguntas, la persona con la que están hablando dice que Charlie Johnson, el líder de la banda, estará en el funeral de Freddie Fayette al día siguiente (ver **El funeral de Fayette**, página 65). Quizá Leroy Turner también esté allí.

Si los investigadores fallan la tirada de la habilidad social al hablar con los vecinos de Harlem pueden intentar forzar la tirada, pero un resultado fallido significa que las cosas se vuelven claramente gélidas, quizá la persona con la que estén hablando incluso grite pidiendo ayuda. El alboroto atrae la atención de algunos de los tipos más duros de la zona, que echan a patadas a los investigadores.

Nota para el Guardián:

Quienes interrogan a los vecinos podrían verse en un aprieto si son irrespetuosos o se comportan de manera amenazante. La tensión racial entre los afroamericanos residentes y los investigadores blancos de fuera podría enardecerse si se produce un fallo en la tirada forzada. En tal caso, si los jugadores no han captado las señales, pide una tirada de **Psicología** para confirmar que el estado de ánimo se ha vuelto desagradable y, si no se van ya, las cosas podrían ponerse violentas. Si ignoran tales advertencias, que una patrulla de la policía se detenga. La policía, espoleada por los problemas en el Small's Paradise, quiere saber qué está pasando. La interrupción proporciona la oportunidad para que los investigadores se vayan rápidamente, pero no antes de que vean la dura realidad de la vida de los afroamericanos en la década de 1920, mientras los agentes meten brutalmente a algunos de los vecinos en la parte trasera del coche patrulla. Presenciar esta escena puede provocar una tirada de **Cordura** (0/1 punto).

RECORDANDO AL TIRADOR

Los investigadores vieron bien la cara del tirador en Small's Paradise, y tal vez deseen identificar al hombre que disparó a Pete Manusco. Averiguar quién fue el tirador puede lograrse de varias maneras:

- ☉ Si describen al hombre a la policía, un detective dice que suena como Joey Larson, un asesino a sueldo de la banda Bonato.
- ☉ Si Roger Daniels, el agente del Tesoro, se ha presentado, puede confirmar a Larson como el tirador.
- ☉ Si alguno de los investigadores es periodista, expolicía o tiene vínculos con el crimen, una tirada exitosa de **Conocimiento (EDU)** le permite recordar la cara de Larson y sus conexiones con Archie Bonato «el Jefe».

RESUMEN DE LA NOCHE

Los investigadores disponen de varios cursos de acción, cada uno de los cuales proporciona pistas importantes para sus investigaciones. Es esencial que estén orientados hacia el funeral de Fayette. Esto puede lograrse haciendo que un residente de Harlem, un miembro del personal del Small's Paradise o la policía mencione que Charlie Johnson, el líder de la Paradise Orchestra, asistirá al funeral.

LOS PERIÓDICOS DE LA MAÑANA

Los diarios matutinos informan acerca del disparo recibido por Manusco y cuentan cómo el pobre hombre, herido de muerte, empleó todas sus fuerzas en buscar auxilio para permanecer con vida y acabó, irónicamente, derribado por la misma ayuda que fue a buscar. Las páginas de los periódicos de los sucesivos días se llenan de reflexiones acerca del sentido de la vida.

A Peter Manusco se le identifica como un contable autónomo; un hombre con un historial limpio que, en un momento de debilidad, entró en el salón de baile del Small's Paradise. La policía cree que el asesino debió de confundirlo con un criminal de una banda rival. La alcaldía ordena el cierre del local y se alegra de que se haya descubierto semejante antro de vicio y delincuencia. Roger Daniels, el agente del gobierno, testifica que en el local se servía alcohol y se las arregla para que su foto salga en la mayoría de los periódicos, con lo que da comienzo a su deseada carrera. El señor Roland Marlow, el encargado del club, es procesado por varios pequeños cargos y puesto en libertad bajo fianza con discreción.

Mapa de Harlem - 1925

Localizaciones

1. Cementerio de la iglesia de la Trinidad
2. Funeraria Morgan y Dupuy
3. Línea de metro de la avenida Lenox
4. El viejo garaje
5. Small's Paradise
6. Hospital de Harlem
7. Apartamento de Leroy Turner
8. Sucursal en Harlem de la Biblioteca Pública de Nueva York
9. Universidad de Columbia
10. Catedral de San Juan

Linea de metro

Estación de metro

0 Metros 400 800 1200



MAPA DE HARLEM - 1925

En los quioscos también está *The Emancipator & Union Leader*, un periódico dirigido a la población afroamericana, cuyo tono y reportajes son sorprendentemente diferentes del resto de diarios. Ninguno de sus artículos de primera plana coincide con los de los periódicos dirigidos a los blancos, salvo en que menciona los disturbios en el entonces conocido como Sudán Anglo-Egipcio. Un extenso artículo trata sobre el señor Marcus Garvey, un nacionalista negro al que han fotografiado con su llamativo atuendo militar. Otro, firmado por un tal señor Du Bois de la NAACP (Asociación Nacional para el Progreso de las Personas de Color), habla del sistema de aparcería en el Sur y sus consecuencias para la salud, educación y subsistencia de los afroamericanos. El resto de artículos hablan de personalidades e intereses de los negros. No se menciona a Manusco por ningún lado.

Nota para el Guardián:

No se necesita ninguna tirada con éxito de **INT** para deducir que la cobertura de noticias de la mayoría de los diarios importantes está dirigida al público blanco. Está claro que los asuntos de los afroamericanos solo los recogen periódicos afroamericanos, algo que no supondrá ninguna sorpresa a un investigador de esta etnia.

Si los investigadores encontraron la tarjeta de visita en el Small's Paradise después del tiroteo, mientras miran los diferentes periódicos, quizás durante el café, uno de ellos (el Guardián debe elegir qué jugador) descubre un anuncio de la funeraria Morgan y Dupuy: la misma compañía mencionada en la tarjeta. Alternativamente, en la columna de esquelos ven que se han programado un funeral y una procesión para las 11:00 a. m. de hoy en Morgan y Dupuy para despedir a Frederick Lincoln Fayette, cuñado del líder de la Paradise Orchestra, el señor Charles Johnson (el mismo funeral del que se habían enterado el día anterior).

Próximos pasos

Esperemos que los investigadores estén lo suficientemente intrigados por el hecho de que Manusco se levantó de entre los muertos para involucrarse en la situación. Posiblemente han hecho la conexión entre el evento y la interpretación de *Dead Man Stomp* de la Charlie Johnson's Paradise Orchestra. A la mañana siguiente, después de leer los periódicos, los investigadores pueden decidir realizar algunas pesquisas antes de ir al funeral de Fayette. Esta sección examina una pequeña selección de posibilidades de investigación.

Nota para el Guardián:

La aventura depende de que los jugadores se sientan intrigados por la situación en la que se encuentran. Algunos pueden preguntarse por qué su investigador se involucraría, ¿cuál es su motivación? En tales casos, el Guardián debe mirar primero el trasfondo del investigador (en la parte posterior de la hoja del personaje) para inspirarse. ¿Menciona el trasfondo a un ser querido fallecido, un interés en la magia o el ocultismo, o una firme creencia en la ciencia? Todas estas podrían ser razones para investigar la situación. Si se trata de un ser querido fallecido, el investigador podría querer averiguar qué está sucediendo para poder devolverle la vida al difunto. Si cree en la ciencia, puede pensar que todo el asunto es un fraude y desea exponer a quienquiera que esté detrás de él. El interés por lo oculto es evidente: ¡algo extraño, quizás mágico, está sucediendo! Aunque no estén escritas en una historia de fondo, estas mismas motivaciones pueden aplicarse. Discute algunas ideas con el jugador en cuestión y acuerda un enfoque que funcione para él. Recuerda, *La llamada de Cthulhu* es un juego de misterios y secretos: ¡el investigador del jugador debe querer involucrarse!

UN RUMOR DE LA POLICÍA

Visitar la comisaría de policía o hablar con los oficiales permite averiguar que el forense va a testificar que la herida de la cabeza de Manusco le causó una muerte instantánea. Más de la mitad de la masa cerebral de la víctima fue destruida o volada. Manusco no podría haber hecho lo que los investigadores presenciaron.

Nota para el Guardián:

La información policial puede provenir de los investigadores que buscan activamente el informe del forense o, alternativamente, la información puede llegarles a través de un contacto en el cuerpo o en una conversación con un periodista que tal vez los busque como testigos del evento.

ACERCA DE CHARLIE JOHNSON

El nombre de Johnson aparece en el directorio telefónico local, pero, si se llama a su número, una señora contesta y dice que el señor Johnson no puede atender el teléfono en este momento. Si se visita la dirección en Harlem, la misma joven, la señorita Walters, abre la puerta y cuenta que el señor Johnson se ha ido, pues tiene un funeral al que asistir.

Nota para el Guardián:

Si no han averiguado ya quién está siendo enterrado hoy, entonces la señorita Walters puede decirles que es el señor Fayette, que murió a causa de una herida producida por un disparo accidental dos días antes. El señor Johnson tocará con su banda durante la ceremonia.

ACERCA DE PETE MANUSCO

La oficina y la casa de Pete Manusco tienen número de teléfono en el listín. Los investigadores que actúen con rapidez pueden adelantarse a la policía en ambos lugares. En la oficina, descubren que alguien ya ha entrado; la cerradura de la puerta está rota.

Al revisar el archivo de Manusco, detectan rápidamente que todos los expedientes de la sección «B» han sido eliminados. Mientras buscan, pide una tirada de **Descubrir** para encontrar una nota garabateada en la papelera. Si tienen éxito, entrega a los jugadores la **Ayuda de juego: Baile del muerto 2**.

Si los investigadores se dirigen al apartamento de Manusco, lo encuentran intacto. Una búsqueda por las habitaciones y una tirada exitosa de Descubrir permite encontrar un álbum de recortes sobre Archie Bonato «el Jefe», que se remonta a hace un año y medio. La inspección de la libreta de ahorros de Manusco muestra que se hicieron ingresos mensuales de 1.000 \$ en su cuenta durante el mismo periodo de tiempo.

Nota para el Guardián:

«B» significa Bonato, el señor del crimen. Bonato envió a sus matones a limpiar la oficina de Manusco para eliminar pruebas incriminatorias. Por lo tanto, todo lo archivado bajo la letra «B» ha sido sustraído. Si los investigadores saben que Joey Larson disparó a Manusco, es evidente que «Jefe» Bonato está en el ajo. Manusco estaba en la nómina de Bonato, pero debe haber caído en desgracia por algún motivo.

INVESTIGACIÓN EN LOS PERIÓDICOS

La investigación en las oficinas de *The Emancipator & Union Leader* determina que el señor Frederick Lincoln Fayette murió por una herida producida por un disparo accidental dos días antes, con una tirada exitosa de **Buscar libros** (si se busca en los números anteriores) o una tirada de **Encanto, Charlatanería o Persuasión** (si se habla con un periodista). Su esposa, Elizabeth Johnson Fayette, le sobrevive. El señor Fayette tenía su propio camión y trabajaba como conductor.

Señor M.

Dbmos vernos tanoche
en small's paradise para
hblar bien sobre su
seguridad y salud.

- J

ACERCA DE LEROY TURNER

Si ya han hecho la conexión, los investigadores pueden querer encontrar o investigar a Leroy Turner, el trompetista que se unió a la Charlie Johnson's Paradise Orchestra en el escenario para tocar *Dead Man Stomp*. Nadie ha visto a Turner desde el día anterior, pero todos sugieren que probablemente estará en el funeral de hoy. Si los investigadores desean hacer más preguntas sobre Turner, pasa a **Investigar a Leroy Turner**, a continuación.

Investigar a Leroy Turner

Al preguntar por el vecindario (usando un poco de dinero y, posiblemente, una tirada exitosa de **Encanto, Charlatanería o Persuasión**) los investigadores pueden averiguar algo sobre Leroy Turner al día siguiente, más o menos, especialmente si son educados y amigables. Tal investigación podría ocurrir la mañana después de los eventos en Small's Paradise o después del funeral de Fayette. Aunque el encuadre de la escena será diferente dependiendo de cuándo empiecen los investigadores a hacer preguntas sobre Turner, la información que adquieren es la misma, presentada como fragmentos de fuentes diferentes o en una sola conversación a elección del Guardián.

ANTES DEL FUNERAL DE FAYETTE

Los chismes sobre lo que ocurrió en el Small's Paradise se extienden por todo el vecindario. Nadie parece saber exactamente qué pasó, aparte de que le dispararon a un hombre. Los investigadores pueden relatar su versión del evento (ocultando la información que deseen) a cambio de la información sobre Leroy Turner proporcionada a continuación.

DESPUÉS DEL FUNERAL DE FAYETTE

Los rumores sobre el funeral y lo que realmente ocurrió allí se propagan por la comunidad. La mayoría de la gente no estaba allí, ni vio lo ocurrido, por lo que están ansiosos por escuchar relatos de primera mano. De este modo, los investigadores pueden ofrecerse a compartir sus experiencias a cambio de información sobre Turner. Alternativamente, si los investigadores hablan con Charlie Johnson, la siguiente información podría provenir de él.

- ③ Leroy Turner no es popular en la comunidad, ni siquiera entre sus compañeros músicos: es demasiado irresponsable. Cada vez que consigue un trabajo, una semana después se va de juerga y lo pierde. Lo que dice que hará, no lo hace.

- ③ Algunas personas sienten cierta simpatía por Turner, diciendo que su corazón está roto. Él y su amante, Marnie Smeaton, vinieron juntos de Nueva Orleans hace dos años para empezar una vida en Harlem. Pero sus planes se interrumpieron hace unos meses cuando atropellaron y mataron a Marnie. «Dicen que el coche gris no se detuvo». La gente cree que fueron unos universitarios.
- ③ Turner vive en un pequeño apartamento en la 131th Street West, entre Lennox y Fifth Avenue.

EN CASA DE TURNER

Si los investigadores visitan al trompetista, descubren que no está en casa. Turner comparte su habitación con otras cuatro personas (una práctica común entre los residentes más pobres). Se puede conseguir entrar convenciendo a uno de los compañeros de piso de Turner o sobornando al casero (esto requiere una tirada exitosa de **Charlatanería**, **Encanto**, **Persuasión** o **Intimidar**). Si los investigadores observan y esperan, que realicen una tirada de **Suerte** para determinar si todos los inquilinos de la habitación finalmente se van, dándoles la oportunidad de entrar a hurtadillas (con una tirada de **Cerrajería** a dificultad Normal o Difícil de **Mecánica** se puede abrir la cerradura de la puerta, una tirada de **FUE** también sirve para derribarla).

Ayuda de juego: Baile del muerto 3



Nota para el Guardián:

Usar **FUE** implica hacer ruido. Si tiene éxito, pide al investigador en cuestión que ahora tire **Suerte**: si falla, el ruido es lo suficientemente fuerte como para hacer que los vecinos, preocupados, salgan de los apartamentos cercanos. De la misma manera, un fallo (de cualquier habilidad) al intentar forzar la entrada podría significar que los investigadores abrieran la cerradura, pero también que causan suficiente ruido como para alarmar a otros. Tendrán que andar con pies de plomo si quieren evitar ser perseguidos como un grupo de ladrones. Si acceden porque uno de los compañeros de cuarto de Turner lo permite, los investigadores no podrán retirar ninguna de las pertenencias del músico sin una buena razón.

Una vez dentro, los personajes descubren que las posesiones de Turner son muy escasas. Tiene dos trajes, tres camisas, cuatro cajas de partituras y una fotografía enmarcada de una joven sonriente. En la parte inferior de la imagen están escritas las palabras: «A Leroy, el amor de mi vida. Marnie Smeaton» (**Ayuda de juego: Baile del muerto 3**). Turner lleva su trompeta todo el tiempo así que, a menos que él esté en el apartamento, la trompeta no está.

EL FUNERAL DE FAYETTE

En la funeraria familiar afroamericana de Morgan y Dupuy, los de otras razas pueden encontrar la bienvenida que merecen: se despiden a los curiosos, se amenaza y expulsa a los intrusos ruidosos, se aprecia a los que expresan auténticas condolencias y se consuela a los afligidos. Cuando lleguen, deja que los investigadores se mezclen con los presentes. En algún momento, alguien puede preguntar casualmente por la relación de los personajes con el fallecido. Es una pregunta natural. Cualquier información que den se extenderá rápidamente entre la multitud.

Una vez terminado el servicio de responso, seis portadores del féretro salen de la sala, cargando un largo ataúd de pino. Dos policías afroamericanos que conducen motocicletas abren paso y controlan el tráfico en las intersecciones. Los miembros de la Charlie Johnson's Paradise Orchestra inician *I'll See You on Judgment Day* y las plañideras van tras ellos.

Más gente se une a la procesión mientras se desplaza por las calles de Harlem hacia el cementerio. La Charlie Johnson's Paradise Orchestra toca lenta y conmovedoramente himno tras himno. Los músicos caminan en fila detrás del ataúd, con Charlie Johnson a la cabeza y el baterista en la parte trasera, con el bombo atado al pecho. Todos mantienen una actitud seria y solemne.

Al pasar por algunas tiendas, los investigadores tienen la sensación desconcertante de estar siendo observados. Una tirada de **Descubrir** distingue a Leroy Turner en un portal, al otro lado de la calle, fumando y viendo pasar el desfile, pero identificar a Turner no extingue la sensación de que alguien más observa con un interés siniestro. Turner apaga su cigarrillo y sale, levantando su trompeta, mientras la banda toca *Closer Walk With Thee*. Se acerca a Johnson, se lleva el instrumento a los labios y comienza a soplar notas melancólicas en fino contrapunto a la de Johnson. Un murmullo entre la multitud asiente ante la belleza de la música. Pero veinte segundos después de que Turner comience a tocar, una tirada exitosa de **Escuchar** detecta gemidos que proceden del interior del ataúd. Esto provoca una tirada de **Cordura** (0/1D2 puntos).

Otro hombre muerto baila

Los portadores del féretro se tambalean mientras el peso del ataúd se desplaza. Asustados, se miran unos a otros, confundidos y alarmados. La multitud jadea y la música se detiene. Entonces, de repente, la tapa del ataúd se abre de golpe. Cuando los portadores dejan caer su carga y se retiran, el difunto Frederick Fayette emerge, gris, hinchado y desconcertado. El horrible espectáculo desencadena gritos y chillidos, en general de asombro, por parte de los espectadores. Pide otra tirada de **Cordura** (1/1D6 puntos) por presenciar esta escena.

Nota para el Guardián:

La tirada de **Cordura** puede hacer que un investigador pierda 5 o 6 puntos de una sola vez, lo suficiente como para que se vuelva loco temporalmente. Si es así, pide una tirada de **INT**. Si falla, el investigador permanece cuerdo; si tiene éxito, es completamente consciente de que el muerto ha regresado a la vida y se vuelve loco durante 1D10 horas, provocando un ataque de locura. Consulta la **Tabla de episodios de locura** en el **Libro Dos** (página 17) para determinar lo que sucede. En este caso, se recomienda que el ataque tome la forma de desmayo o histeria física/explosión emocional. Alternativamente, el investigador en cuestión puede desarrollar una fobia, como la necrofobia, el miedo a las cosas muertas: cuando el investigador está cerca de «cosas muertas», tiene una penalización a todas las tiradas de habilidad, excepto si está en combate o si está huyendo. Además, los que sufren locura temporal pueden, a discreción del Guardián, padecer también delirios o alucinaciones, como que crean ver a personas muertas donde no las hay. Consulta **Cordura** (página 16) en el **Libro Dos**, para más detalles.

Varias manos se extienden para tratar de ayudar a Frederick Fayette, que sigue moviéndose y mirando a su alrededor de forma salvaje. Si un investigador intenta ayudar a calmar a Fayette, necesita tener éxito en una tirada Extrema (quinta parte) de **FUE** para sujetarlo y contenerlo, de lo contrario es arrojado al suelo debido a la fuerza inhumana del «zombi» Fayette.

Nota para el Guardián:

Si más de un investigador intenta sujetar a Fayette, disminuye la dificultad de la tirada de **FUE** a Difícil; si se amontonan tres o más, entonces es una tirada Normal de **FUE**. El investigador con mejor porcentaje debe hacer la tirada (los otros participantes no tiran). Recuerda que puedes encontrar el perfil de Fayette como zombi al final de la aventura.

Lizzie Fayette se pone delante de su marido muerto y levanta su velo de luto. Sus mejillas están mojadas de lágrimas.

—Freddie, ¿eres tú? —susurra.

Fayette se detiene, la mira conmocionado y comienza a darse cuenta de su situación. Inclina la cabeza hacia atrás y lanza un grito terrible. Se derrumba a los pies de su esposa, con los brazos temblorosos alrededor de sus piernas, y luego deja de moverse. Está muerto de nuevo y no resucita.

Un clamor recorre la multitud. La ira contra el responsable de la funeraria, el señor Dupuy, y sus dos asistentes, que han acompañado la comitiva, comienza a crecer. Las palabras que se oyen más a menudo son «¡Enterrado vivo!». Los investigadores pueden intervenir para ayudar a que la sensatez prevalezca, usando **Encanto**, **Charlatanería**, o **Persuasión** para conseguirlo. Si los investigadores no intervienen para ayudar a calmar a todo el mundo, unos policías de mente ágil recogen al señor Dupuy y a sus ayudantes y los llevan a un lugar seguro. Cualquier esfuerzo llevado a cabo de buena fe gana el favor de los presentes hacia los investigadores, mientras que Charlie Johnson puede reconocerlos de la noche anterior.

Durante la perturbación, pide otra tirada de **Descubrir**. Un éxito significa que uno de los investigadores ve a un hombre blanco y bajo, con un traje marrón, que se retira y camina enérgicamente hacia un Packard gris que le espera. Los investigadores que estuvieron la noche anterior en el Small's Paradise reconocen al hombre como el asesino de Pete Manusco.

EL OBSERVADOR

Si se dan cuenta de que los observan durante la escena, los investigadores pueden desear dar caza a su diminuto observador (Joey Larson) pero, antes de que puedan abrirse paso entre la multitud caótica para llegar hasta él, el Packard gris se ha ido.

Nota para el Guardián:

Joey Larson ha estado siguiendo a los investigadores. La noche anterior le vieron bien la cara y ahora está nervioso y empieza a pensar que tal vez debería «cuidarse» de ellos. Tras haber presenciado la resurrección de Fayette de la misma manera que la de Manusco, se apresura a decirle a Archie Bonato «el Jefe» lo que vio.

Hablando con Leroy Turner

Si nadie lo detiene, Turner se escapa durante el tumulto del funeral. Su trompeta ha despertado dos veces a los muertos, un talento muy inusual. Si un investigador actúa rápidamente para alcanzar a Turner para interrogarle, este accede a cambio de una bebida. Se lleva a los investigadores a un bar clandestino del barrio lejos de la multitud.

En el bar, Turner suspira y sacude la cabeza. Está desconcertado por los acontecimientos del último día.

—He tocado la trompeta durante diez años. No ha pasado nada como esto antes —dice.

Cualquier comentario comprensivo o perceptivo le hace empezar a hablar; utiliza las preguntas de los investigadores para ayudar a estructurar la información. Asegúrate de que Turner cuente:

¿DE DÓNDE SACÓ LA TROMPETA?

Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

—Nada menos que el señor Louis Armstrong me dio esta nueva trompeta. Unos días antes, estaba tocando con una banda de poca monta y, cuando salí a fumar, el señor Armstrong se me acercó en el callejón. «Eres tan buen intérprete, Leroy, que quiero que tengas una de mis trompetas», dijo, y me dio el instrumento en el acto. No podía creer mi suerte y no iba a decirle que no al señor Armstrong.

Nota para el Guardián:

Una tirada exitosa de **Psicología** corrobora que todo se llevó a cabo tal como Turner lo relata, pero que está ocultando algo. Si se le presiona, añade:

—Los ojos del señor Armstrong parecían charcos de oscuridad, tío. ¡Muy extraño!

Aunque Turner no les cuenta a los investigadores otra cosa que Armstrong también le dijo: «¡Si tocas esta trompeta, nene, despertarás a los muertos!».

INSPECCIONAR LA TROMPETA

Turner está feliz de mostrar a los investigadores su nueva trompeta. En lugar de tres válvulas, tiene cuatro. Su acabado plateado es craquelado, como la piel de serpiente o de caimán, mientras que dentro de la bocina se ve un anillo envolvente de extraños símbolos grabados en el metal.

Nota para el Guardián:

Ni Ciencias ocultas ni Mitos de Cthulhu pueden arrojar luz y descifrar los extraños grabados y Turner no tienen ni idea de lo que significan.

¿PODEMOS PEDIRTE PRESTADA O COMPRARTE LA TROMPETA?

Turner no venderá ni prestará la trompeta a nadie. Ninguna cantidad de persuasión o coacción le hace cambiar de opinión.

—Este instrumento es mi vida. Cose mi cuerpo y mi alma. No he encontrado otra trompeta tan buena como esta.

FIN DE LA CONVERSACIÓN

Una vez finalizada la conversación, Turner desea a los investigadores un buen día, se levanta y sale a la calle.

Nota para el Guardián:

Dependiendo del momento de la escena, los investigadores podrían presenciar cómo Joey Larson secuestra a Leroy Turner: cuando el trompetista sale, el Packard gris de Larson se detiene de repente y dos hombres blancos con aspecto de gánster meten al músico en el coche y se marchan a toda velocidad (ver **El secuestro**, en esta misma página, para más detalles).

Hablar con Luis Armstrong

Con la intercesión de una agencia teatral afroamericana, los investigadores pueden comunicarse con el señor Armstrong por teléfono. Para completar la relación, necesitan un bolsillo lleno de dinero y una tirada de **Suerte** para coincidir con él. En el momento de esta aventura (1925) Armstrong vivió brevemente en Nueva York antes de mudarse a Chicago, por lo que es posible (si dejamos un poco de libertad) que los investigadores se encuentren con él en persona.

ACERCA DE LOUIS ARMSTRONG (1901-1971)

Armstrong, conocido como «Satchmo», fue un influyente trompetista, cantante, actor y compositor afroamericano nacido en Nueva Orleans. Su estilo de tocar *jazz* adquirió mucha fama, particularmente cuando se mudó a Chicago en 1922. De personalidad carismática, Armstrong fue uno de los primeros artistas afroamericanos en «cruzar la barrera» hacia la popularidad general estadounidense. En la época de esta aventura, Armstrong

trabajó en el Roseland Ballroom (1568 Broadway, 51th Street, Manhattan) como parte de la Fletcher Henderson Orchestra.

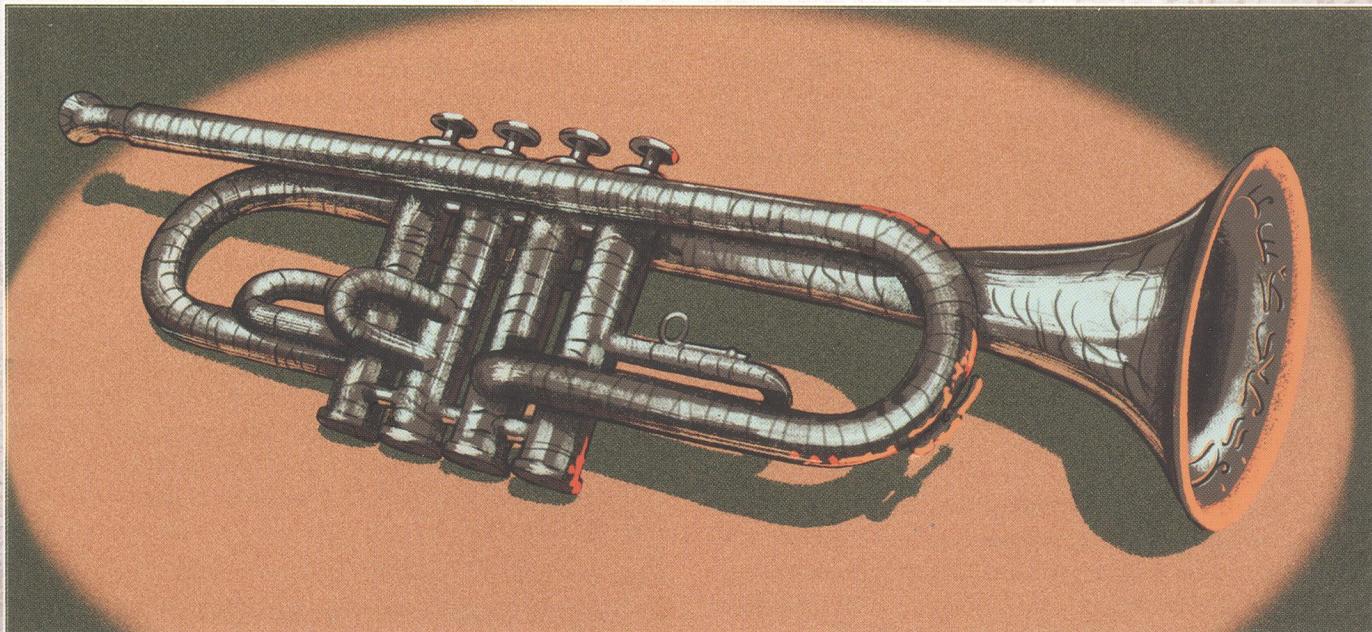
LO QUE DICE ARMSTRONG

Armstrong es amigable pero solo tiene unos minutos para hablar con los investigadores, ya que debe volver pronto al escenario. Cuando le preguntan si conoció a Leroy Turner y le regaló una trompeta, Armstrong se muestra confundido. Ha oído hablar de Turner, pero nunca lo oyó tocar. Nunca ha regalado una trompeta y no sabe de qué hablan los investigadores. Termina la conversación diciendo que Turner debe haberlo inventado todo. No se necesita tirada de **Psicología** para saber que Armstrong está diciendo la verdad.

El secuestro

Poco después del funeral de Fayette, Joey Larson secuestra a Leroy Turner. Esta acción señala el comienzo del final de la aventura, por lo que el Guardián solo debe ponerlo en escena cuando esté listo. El secuestro puede ocurrir en cualquier momento adecuado, pero es importante que los investigadores presencien que a Turner le meten a la fuerza en el Packard gris de Larson. El suceso debe ocurrir lo suficientemente lejos como para que no tengan tiempo de entrometerse. Algunas opciones sobre cuándo puede ocurrir el secuestro son:

- ⑤ Después de hablar con Turner en un bar clandestino (ver **Hablando con Leroy Turner**, página 66).
- ⑤ Al salir de la casa de Turner, los investigadores ven cómo dos matones blancos lo fuerzan a subir al Packard gris.



- ⊙ En plena calle: los investigadores ven a Turner más adelante y cuando tratan de alcanzarlo, presencian cómo el Packard se detiene a su lado y ven que los matones lo meten dentro.

Como se ha dicho, los investigadores deben presenciar el secuestro de primera mano. Si, por alguna razón, esto no sucede, el Guardián debe asegurarse de que se enteren rápidamente del asunto por otra persona. Tal vez Charlie Johnson u otro vecino con el que hayan hablado anteriormente les dé la noticia.

POSIBLE ESCENA DE SECUESTRO

Una opción es hacer que la escena del secuestro sea aún más memorable. Esta es una sugerencia de cómo llevarlo a cabo:

A media manzana de los investigadores, Leroy Turner está a punto de cruzar la calle cuando un conocido Packard gris rodea una esquina y se acerca a su lado. Después, dos hombres blancos salen y, juntos, obligan a Turner a entrar en la parte trasera. El coche se aleja rápidamente. El secuestro termina en segundos.

Si los investigadores tienen un coche, pueden seguirlos. El investigador que conduce debe hacer una tirada con éxito de **Conducir automóvil** para ir tras ellos sin ser visto. Si van a pie, hay un taxi en la esquina. Es la oportunidad perfecta para que los investigadores entren y griten: «¡Siga a ese Packard!». Esta vez, como no son ellos quienes conducen, deben tener éxito en una tirada de **Charlatanería**, **Persuasión** o **Intimidar** para convencer al taxista (si le ofrecen mucho dinero, obtendrán un dado de bonificación a la tirada).

Si los investigadores fallan (cualquiera que sea la tirada de habilidad que se utilice), pierden al Packard, aunque una tirada de **Suerte** con éxito les permite encontrarlo de nuevo entre el tráfico denso. Si lo siguen con éxito, el Packard se dirige hacia el oeste, hasta las afueras de Harlem, y estaciona en el exterior de un gran garaje cerca de 135th Street. Es un lugar solitario entre solares para construcción llenos de maleza y edificios derrumbados. Los del interior salen y entran al garaje.

¿Y SI LOS INVESTIGADORES PIERDEN AL PACKARD?

Si los investigadores descubrieron que Joey Larson fue quien disparó a Pete Manusco, puede que ya sepan que Larson trabaja para el señor del crimen Archie Bonato «el Jefe». Si no han hecho esta conexión, entonces existen las siguientes opciones para ponerlos al día:

- ⊙ Si Roger Daniels, el agente del Tesoro, ha aparecido en esta aventura, podría sugerir que ha oído el rumor de que «Jefe» Bonato está buscando a Leroy Turner. Asumiendo que los investigadores no saben a dónde fueron los secuestradores, Daniels sabe que a veces Bonato usa

un viejo garaje para interrogar a los prisioneros y puede llevar a los investigadores allí.

- ⊙ Charlie Johnson contacta a los investigadores porque recibió una llamada de un amigo afirmando que habían visto a Leroy Turner peleando con unos matones blancos en la parte trasera de un Packard. El amigo siguió al coche hasta un viejo garaje y luego llamó a Johnson, que les proporciona la dirección y les pide que vayan allí y salven a Turner de lo que le depare el destino. Por supuesto, Johnson tiene miedo de involucrarse, dada la conexión con la banda de Bonato.
- ⊙ A falta de cualquiera de las dos opciones anteriores, un joven llamado Marcus Green se acerca a los investigadores. Dice que los ha visto haciendo preguntas en la calle y hablando con Leroy Turner. Sabe algo, si los investigadores están dispuestos a pagarle. A cambio de un dólar o dos, los personajes averiguarán que Marcus vio a Turner en el Packard gris con algunos hombres blancos. Estaban conduciendo por West 125th Street hacia Riverside Drive. Si los investigadores se suben a su auto o a un taxi, pueden tomar esta ruta, permitiéndoles ver el Packard gris estacionado fuera del viejo garaje cerca del extremo oeste de la 135th Street.

AJUSTANDO EL MOMENTO CRUCIAL

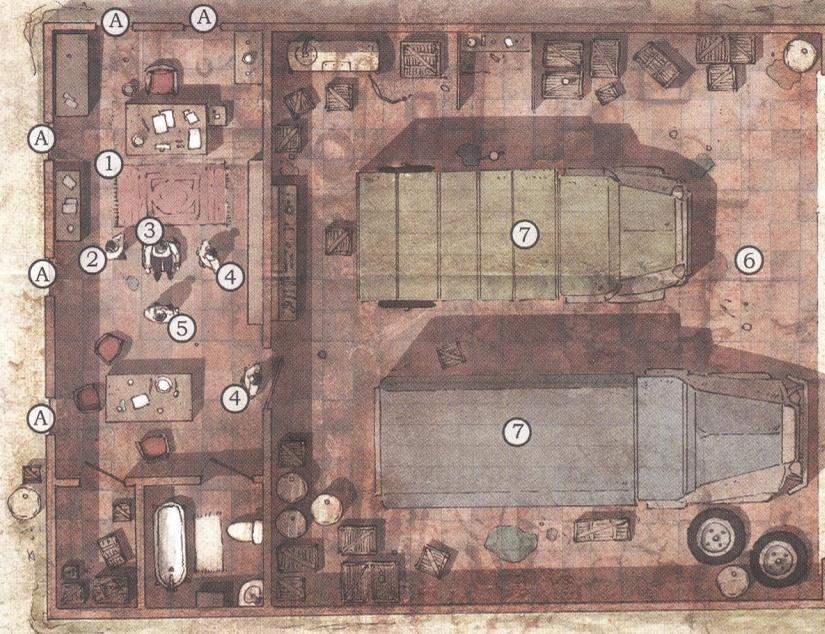
Con los investigadores tras las huellas de los secuestradores de Turner, la aventura está lista para el punto álgido. Como se ha dicho, el secuestro desencadena el final de la aventura, así que considera bien el momento. Si la sesión se está alargando y se hace tarde, es posible que desees terminar en el instante en que los investigadores llegan a la puerta del garaje, de modo que se pueda comenzar la siguiente sesión entrando en el mismo. Parar la sesión os dará a todos (jugadores y Guardián) tiempo suficiente para llevar a cabo la escena sin prisas. Por supuesto, si la aventura se ha desarrollado de una manera rápida, es posible que aún quede mucho tiempo para jugar el momento culminante de la historia. Todo dependerá de la agilidad con la que los jugadores hayan seguido el curso de los acontecimientos.

UNA SORPRESA PARA JOEY

Los matones de Bonato usan el viejo garaje para descargar los cargamentos de licor de fuera de la ciudad. Dos camiones pesados esperan dentro a que los vacíen y ofrecen una buena cobertura a los investigadores. Han convertido la amplia habitación de la parte trasera del garaje en una oficina y un lugar de reunión de bandas.

El garaje se sitúa al final de un callejón. Tiene las persianas cerradas y su aspecto es viejo y destartado, de modo que los investigadores que estén en el callejón pueden ver y escuchar lo que

EL VIEJO GARAJE



* Localizaciones *

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. Oficina | 5. Archie Bonato |
| 2. Joey Larson | 6. Garaje |
| 3. Leroy Turner | 7. Camiones |
| 4. Matón gánster | 8. Coche Packard |

A – Ventanas al exterior con las persianas echadas

sucede en su interior. Alternativamente, también pueden entrar por la puerta principal, que no está vigilada, para escuchar el interrogatorio. Ofrece a los jugadores muchas oportunidades de interrumpir lo que ocurrirá a continuación. La escena se presenta como si los investigadores no estuvieran allí, así que el Guardián necesitará adaptar los sucesos dependiendo de cuándo elijan actuar los personajes, si es que lo hacen.

Nota para el Guardián:

Se supone que los investigadores entran en el garaje con sigilo para escuchar lo que está sucediendo. Normalmente, el Guardián pide una tirada de **Sigilo** para determinar si lo consiguen con éxito, sin embargo, como los del interior están muy concentrados en Turner, esta vez no hace falta.

COMIENZA LA ESCENA

Turner es arrastrado por el garaje hacia la oficina y lo atan a una silla. Le dejan libres los brazos, aun así. Joey Larson le entrega su trompeta y luego se queda mirando. Otros dos gánsteres aguardan al quinto y último hombre del edificio, «el Jefe» Bonato, un hombre corpulento que viste una camisa con las mangas arremangadas y fuma un gigantesco habano.

«El Jefe» Bonato le pregunta a Joey si este es el muchacho y Larson responde que sí. Bonato le pide que le vuelva a contar lo que vio y el hombrecillo describe el funeral y cuenta cómo Freddie Fayette se levantó del ataúd y caminó. Añade que Laurette, su novia negra, dice que se trata de vudú y que la banda puede sacar provecho de ello. Bonato fuma y exhala humo durante un momento y vuelve a preguntar a Joey si está seguro de lo que dice. Él responde que está completamente seguro. La siguiente conversación se proporciona textualmente y los investigadores la escuchan y, posiblemente, incluso la observen. Se anima al Guardián a que interprete el diálogo con su mejor imitación de un gánster.

—Joey, no vuelvas a joderla como hiciste con Manusco —amenaza Bonato.

—De ninguna manera, jefe.

—Aquel trabajito fue una cagada, Joey. Tener cerrado el Small's Paradise me está costando pasta. Lo único que tenías que hacer era darle un susto. Ahora tendré que contratar a un nuevo contable.

Bonato fuma un poco más y cruza una mirada fugaz con los pistoleros que hay a ambos lados de Joey Larson.

—De acuerdo, Joey. Me fiaré de tu palabra —dice mirando a las manos de Larson—. Quiero que te pegues un tiro.

Se hace el silencio en la habitación y Joey Larson se pone nervioso, pero no mueve ni un dedo.

—Mira, Joey, si aquí el muchacho puede hacer que vuelvas a vivir como tú mismo dices. ¿Cuál es el problema? Pégate un tiro.

Como Larson sigue sin moverse, «el Jefe» Bonato le dice a «Pequeño» Jimmy que lo mate. Cuando advierte que está realmente en peligro mortal, Joey intenta desenfundar su .45 de cañón largo, pero Bonato consigue disparar sin mucho esfuerzo antes que él. Para asegurarse, dispara, por segunda vez, directo al corazón de Joey. A continuación, Jimmy se inclina sobre el cadáver manchado de sangre:

—Está muerto, jefe.

—Joey, siempre te dije que esa pistola era demasiado grande para poder sacarla rápido —dice Bonato mientras sacude la cabeza y se gira hacia Leroy Turner—. Venga, músico. Toca algo.

Turner toma una buena bocanada de aire y comienza a interpretar *High Society*. Pasados solo unos segundos, Joey empieza a sacudirse para luego levantarse lentamente. Todos maldicen, incluido Leroy Turner, a quien «el Jefe» Bonato le dice que siga tocando.

Larson se dirige escupiendo sangre y dando tumbos hacia Bonato, pero «Pequeño» Jimmy abre fuego con su ametralladora Thompson y mete veinte proyectiles en su cuerpo. Turner, que se ha vuelto loco debido al poder de la trompeta y el resultado, se ríe nervioso y toca *Tiger Rag* mientras el cadáver baila y se sacude. Los proyectiles, de gran calibre, hacen pedazos al viejo Joey y silban por toda la habitación, que empieza a oler a sangre y cordita. Cuando la ametralladora se queda sin munición, los pedazos de Larson cubren todo el suelo y las paredes. En silencio, los muchachos se persignan y se sirven unas copas, mientras que Archie Bonato maldice con incredulidad.

Nota para el Guardián:

Si los investigadores están observando, pide una tirada de **Cordura** (1/1D6 puntos). Si solo están escuchando, incapaces de ver el caos, la pérdida se reduce a 0/1D3 puntos. Si intervienen antes de que maten al zombi Larson, el zombi ataca a los investigadores y es posible que se vean obligados a matarlo ellos mismos, aunque «Pequeño» Jimmy siempre puede intervenir para terminar el trabajo si parecen estar demasiado en peligro. Los perfiles de Larson, vivo y zombi, aparecen al final de la aventura.

¿Y AHORA QUÉ?

¿Han hecho algo los investigadores para distraer a los delincuentes? Si no es así, es posible que los gánsteres estén tan nerviosos que decidan liberar al tembloroso y sudoroso Turner, dejándolo irse del garaje para intentar olvidarse del asunto. O puede que Bonato piense que Turner podría serle útil. En tal caso deja al trompetista, que ríe nervioso, en manos de «Pequeño» Jimmy, al que ordena que lo encierre en el sótano de Mama Changelle's, un prostíbulo de su propiedad. Sin embargo, durante el trayecto, Turner salta del coche en marcha y desaparece entre la multitud para luego pasar la noche actuando en diferentes bares. También es posible que los investigadores den con algún policía honrado que pueda acudir a la escena antes de que eliminen el rastro y detenga a los gánsteres. Entre las pruebas presentes para incriminar a Bonato está el conjunto de archivos de la letra «B» robados de la oficina de Manusco.

En cualquier caso, da igual si el enloquecido músico escapa de Bonato, de los investigadores o de la policía; su siguiente paso es dirigirse a la lápida de Marnie Smeaton en el cementerio de la iglesia de la Trinidad.

SIGUIENDO A TURNER

Si registraron el apartamento de Turner o se enteraron de su historia (**Investigar a Leroy Turner**, página 63), los investigadores podrían saber sobre la amante de Turner, Marnie Smeaton, quien murió en un accidente. Si buscan a Charlie Johnson para que les ayude a encontrar a Turner, él dice que el sitio más probable para encontrar a Turner cuando está deprimido es el lugar de descanso final de Marnie.

Marnie Smeaton puede estar muerta y enterrada, pero su verdadero amor ahora sabe que tiene los medios para traerla de vuelta. Incluso después de un par de años habrá algo para animar. Si es necesario, un investigador puede hacer una tirada de **INT** para imaginarlo. Si la tirada falla, supondrán lo de la tumba de

EL BAILE DEL MUERTO

Marnie, pero tardarán más en hacerlo y llegan después de que Turner haya reanimado a su amante muerta (ver **La tumba de Marnie**, a continuación), aunque no importa lo rápido que se den cuenta, Leroy Turner siempre llega antes al cementerio.

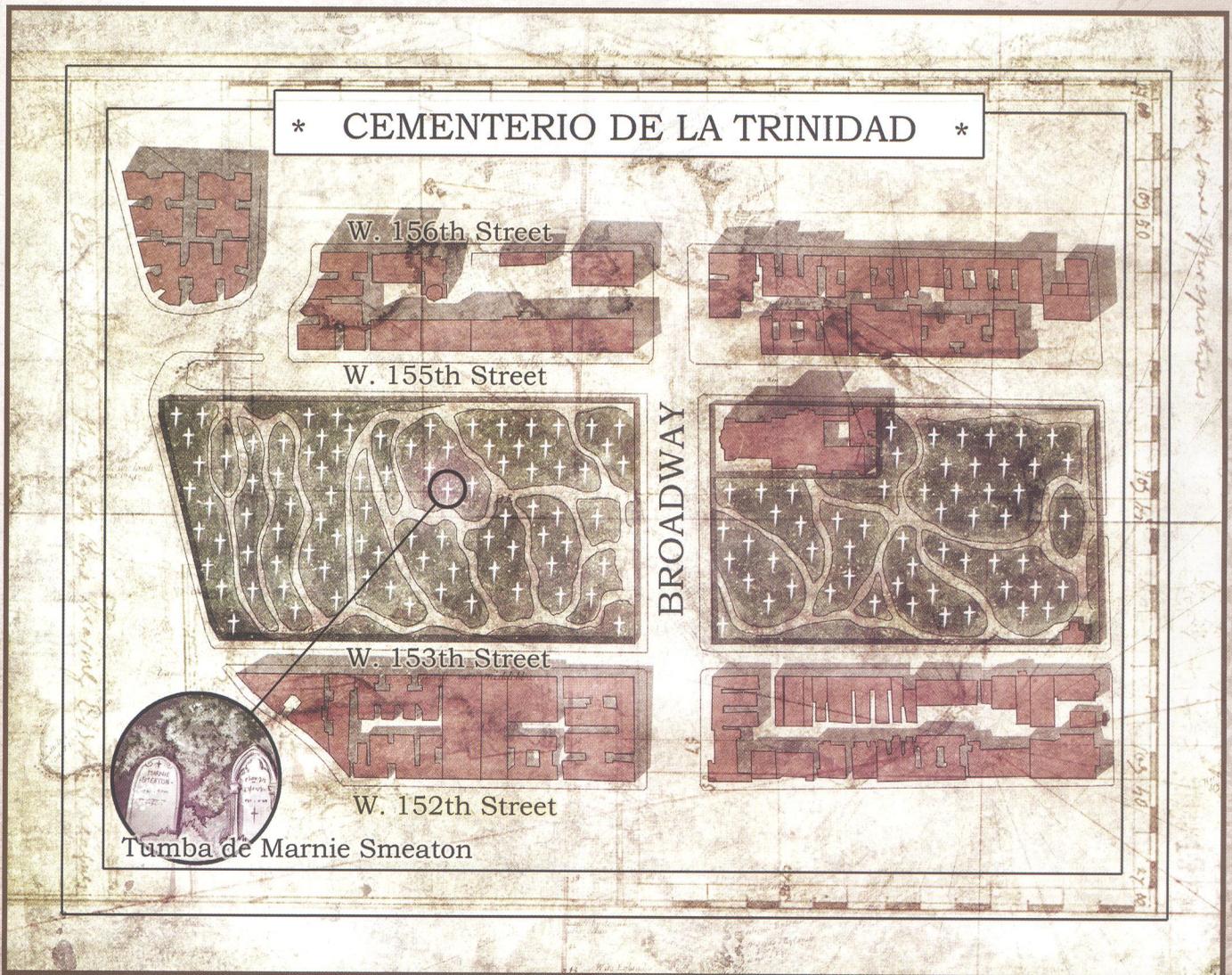
La tumba de Marnie

El cementerio de la iglesia de la Trinidad fue creado en 1838 y se encuentra entre Broadway y Riverside Drive, en el borde norte de Harlem. En su carrera, los investigadores quizá se encuentren con un guarda que pueda señalar la localización de la tumba de Marnie; tal vez descubran las largas y ansiosas huellas de Turner a muchísimos metros de distancia por delante, que se dirigen allí. Pide a cada investigador que haga una tirada de **DES** para determinar en qué orden llegan a la tumba: los más rápidos llegan un minuto antes que el resto.

Cuando llegan, Turner se encuentra junto a la tumba de Marnie Smeaton, trompeta en los labios, mejillas tensas y el pie listo para seguir el ritmo.

—Amigos, la próxima pieza es para Marnie —dice, entre dientes, y comienza a tocar.

Turner toca por su vida echada a perder, por su amor por la bebida, por la música que nunca compondrá, por la muerte de Marnie, por todo lo que ha dejado sin terminar y lo que no le han dejado hacer. Las notas hacen gala de una triste dulzura, tan leve y fugaz como la propia existencia. La llamada es irresistible. El suelo del cementerio se agita, el ala de un ángel de mármol se rompe y cae del pedestal, una lápida de pizarra se inclina y se desmenuza. Allá donde llega la música de Turner, los muertos gimen y recuerdan. Marnie Smeaton escucha la interpretación de su amante y se esfuerza por llegar a él, con su cuerpo seco y



arrugado, que no está vivo ni muerto. De todas las direcciones llegan sonidos de crujidos y movimiento, de despertares y cambios de postura. Los muertos se están alzando. Pide una tirada de **Cordura** (1/1D4 puntos) porque los investigadores se dan cuenta de que no es solo Marine quien se alza ¡sino el cementerio al completo!

UN INSTANTE DE LUCIDEZ

Turner logra volver en sí y comprende lo que está sucediendo. Si tiene posibilidades de escapar, lo hace sin pensarlo dos veces: salta por encima de las tumbas que se abren y las lapidas que caen y sigue corriendo hasta pasar las puertas chirriantes de los mausoleos. Sin embargo, en cuanto tiene espacio suficiente para tocar, retoma la melodía. Mientras siga tocando, los muertos seguirán levantándose. ¿Qué piensan hacer los investigadores?

ATACAR A TURNER

El perfil de Turner está al final de la aventura; consúltalo si los investigadores le atacan, pero ten en cuenta que solo esquiva los ataques en su contra y no contraataca. Si se le dispara, ni siquiera se pone a cubierto.

Si los investigadores consiguen causar 8 puntos de daño a Turner en un solo ataque (la mitad de sus Puntos de Vida), sufre una Herida grave. Haz una tirada de **CON** para Turner (**CON 70**) para ver si cae inconsciente o sigue tocando. Si cae inconsciente, la música se detiene y los muertos regresan a la tierra. Los investigadores han salvado el día.

RAZONAR CON TURNER

En lugar de atacar, los investigadores pueden tratar de razonar con Turner. Desafortunadamente, razonar con un loco es muy difícil y requiere que un investigador consiga un éxito Extremo en una tirada de **Persuasión**; cualquier otro resultado no tiene efecto. Si tiene éxito, Turner deja de tocar y mira a su alrededor: la tierra rasgada, las lápidas destrozadas, los muertos retorciéndose y agitándose... y se desmaya, dejando caer la trompeta de sus dedos. En ese momento, los muertos sin vida se desploman de vuelta a la tierra. Los investigadores han salvado el día.

MATAR A TURNER

Si Turner recibe una herida mortal, sea de bala o de arma blanca (sus puntos se reducen a cero), se tambalea, lleva la trompeta a sus labios ensangrentados y cierra los ojos. Con su último aliento, sopla contra el instrumento del que surge una nota aguda. Muere, pero el eco de su última nota lo resucita y su cuerpo continúa haciendo sonar la trompeta. Ahora que está

muerto ya no necesita aire para respirar, de modo que su terrible música puede seguir rugiendo y resonando hasta el infinito. El sonido se hace más y más fuerte, hasta que puede pulverizar lápidas y hacer añicos las puertas de los mausoleos. Presenciar la muerte y la resurrección de Turner provoca la pérdida de 1/1D6 Puntos de Cordura.

Turner sigue tocando hasta que todos los cadáveres del cementerio se han alzado y liberado, pero, de repente, cada uno recuerda a la persona que le falló y va a cumplir una antigua venganza. A medida que los muertos despiertan, su noción de venganza conjunta se expande y afecta a cada vez un mayor número de personas vivas. En este momento, los investigadores tienen que hacer una tirada de **Cordura** (1D6/1D20 puntos) y corren el riesgo de recibir los ataques aleatorios de algunos muertos vivientes, cuyos perfiles se pueden encontrar al final de la aventura.

Observando desde el vacío, Nyarlathotep aúlla de risa. El sonido de la trompeta de Turner llega hasta el mismo centro del cosmos, a la corte de Azathoth, y se mezcla de forma indisoluble con el coro ciego e idiota de estridentes flautas.

Nota para el Guardián:

En caso de matar a Turner, uno o todos los investigadores pueden volverse locos temporalmente (5 o más Puntos de Cordura perdidos de una vez). En su locura, tal vez escuchen la risa cacareante de Nyarlathotep justo antes de que la demencia tome el control. El Guardián debe elegir si los investigadores sobreviven a la aventura, aunque es muy poco probable que lo hagan, ya que en su locura serán incapaces de evitar el letal avance de los muertos. Tal vez, cuando el polvo se asiente, sus cuerpos se encuentren entre los cientos que ahora ensucian el cementerio. También se encuentra el cuerpo de Turner, con una amplia sonrisa grabada en su cara. En cuanto a la trompeta... ha desaparecido. Por otro lado, con Turner convertido en zombi (ver su perfil de «monstruo»), los investigadores aún pueden tener éxito si consiguen destruirlo en su forma no muerta. En este caso, una vez que los Puntos de Vida de Turner son reducidos a cero, él y todos los demás zombis colapsan y la amenaza se acaba. Ten en cuenta que lidiar con el zombi Turner no será una tarea fácil; los investigadores pueden morir en el intento. No todas las aventuras de *La llamada de Cthulhu* terminan bien, como muchas historias de horror no terminan siempre bien para los protagonistas. El hecho de que todos los investigadores se vuelvan locos o mueran puede ser un clímax memorable.

CONCLUSIÓN

Si los cadáveres del cementerio se alzan, el Guardián deberá determinar cuál es su disposición y cómo los perciben los vivos. Sin embargo, los relatos acerca de este despertar de los muertos se tachan de delirios propios de lunáticos y las autoridades atribuyen el estado de las tumbas a vándalos y gamberros. Dependiendo de las acciones que hayan llevado a cabo (y si han sobrevivido), los investigadores pueden recibir alguna o todas de las siguientes recompensas:

- ⊙ Si logran detener a Turner sin matarlo, impidiendo el alzamiento masivo de muertos, cada investigador recibe +2D6 Puntos de Cordura.
- ⊙ Matar a Turner cuesta a los investigadores -1D6 Puntos de Cordura.
- ⊙ Si consiguen robar o poner la trompeta a buen recaudo, recuperan 1 Punto de Cordura.
- ⊙ Si entregan a «Jefe» Bonato a las autoridades en la escena del crimen, ganan +1D3 Puntos de Cordura y una recompensa de la policía de 1.000 \$. Sin embargo, el único que va a cárcel es «Pequeño» Jimmy por homicidio y posesión ilegal de armas (y solo durante once meses).

El Small's Paradise reabre sus puertas al cabo de diez días, con pintura y alfombras nuevas, listo para hacer negocio. Si Leroy Turner sobrevive, pasa el resto de sus días en un manicomio, completa e irremediabilmente loco, tocando en silencio para la corte de Azathoth mientras espera, cada noche, a que su amada Marnie venga a buscarlo. Si la relación de los investigadores con Charlie Johnson ha sido buena, al cabo de unas semanas, este les envía un ejemplar del primer disco de la banda, grabado unos días antes del asesinato de Manusco. Una de las canciones, *Dead Man Stomp*, incluye un solo de trompeta interpretado por Leroy Turner.

¿Qué ha sido de la trompeta? ¿Se ha perdido o ahora está en manos de los investigadores? Si los personajes se la han quedado, poseen un artefacto mágico mortal que podría continuar extendiendo el horror y la no muerte. En Harlem comienzan a correr rumores sobre el instrumento y no pasará mucho tiempo antes de que otros, de corazón negro e intenciones oscuras, escuchen esos rumores y traten de conseguir el instrumento. Los investigadores quizá deban destruirlo en cuanto se percaten de que hay figuras tenebrosas que les vigilan e intentan darles caza. Invitamos al Guardián a que use sus propias ideas para desarrollar una continuación de esta aventura, con los investigadores siendo perseguidos por sectarios perversos que quieren hacerse con el instrumento de Turner. Allá donde suene, la muerte responderá presta a su llamada.

PERSONAJES Y MONSTRUOS

Ten en cuenta que Leroy Turner y Joey Larson tienen dos perfiles, uno como personaje y otro como «monstruo» en sus secciones respectivas. Pete Manusco y Freddie Fayette solo tienen perfil de monstruo.

Personajes

Leroy Turner,

28 años, trompetista alcohólico

Recuerda que cuenta con otro perfil para su versión zombi en la sección **Monstruos**.

- ⊙ **Descripción:** Un afroamericano delgado que lleva un traje desgastado.
- ⊙ **Rasgos:** Un corazón roto y un grave problema con la bebida.
- ⊙ **Sugerencias de interpretación:** Al principio no es consciente del poder de su trompeta pero, según transcurren los hechos, intenta utilizar su poder para hacer regresar al amor de su vida.

FUE 60	CON 70	TAM 80	DES 90	INT 55
APA 50	POD 45	EDU 45	COR 39	PV 15
BD: +1D4	Corp.: 1	Mov: 8		



Charlie Johnson

Combate**Ataques por asalto:** 1 (puñetazo)*Combatir (Pelea)* 50% (25/10), daño 1D3+1D4*Esquivar* 45% (22/9)**Especial:** Trompeta blasfema que alza a los muertos cercanos cuando la toca.**Habilidades**Arte/Artesanía (*Jazz*) 72%, Arte/Artesanía (*Trompeta*) 92%, *Charlatanería* 45%, *Emborracharse* 65%, *Lanzar* 30%, *Psicología* 35%, *Sigilo* 45%, *Tregar* 50%.**Joey Larson,**24 años, *pistolero*

Recuerda que cuenta con otro perfil como monstruo en la sección correspondiente.

- ⊙ **Descripción:** Un hombre blanco con cara de rata que viste un traje barato.
- ⊙ **Rasgos:** Astuto y peligroso.
- ⊙ **Sugerencias de interpretación:** Asesino a sueldo de Bonato y culpable de disparar a Manusco.

FUE 60 CON 55 TAM 40 DES 80 INT 50
 APA 35 POD 35 EDU 45 COR 23 PV 9
 BD: +0 Corp.: 0 Mov: 9



Roger Daniels

Combate**Ataques por asalto:** 1 (puño, cuchillo o pistola)*Combatir (Pelea)* 65% (32/13), daño 1D3 o 1D4 con cuchillo*Revólver del .45* 60% (30/12), daño 1D10+2*Ametralladora Thompson* 40% (20/8), daño 1D10+2*Esquivar* 45% (22/9)**Habilidades***Cerrajería* 30%, *Charlatanería* 50%, *Lanzar* 50%, *Psicología* 45%, *Sigilo* 65%, *Tregar* 50%.**Charlie Johnson,**39 años, *jefe de banda de música*

- ⊙ **Descripción:** Un afroamericano grueso que lleva un traje llamativo.
- ⊙ **Rasgos:** Amigable y genial.
- ⊙ **Sugerencias de interpretación:** Conoce a Leroy Turner.

FUE 70 CON 70 TAM 75 DES 65 INT 75
 APA 65 POD 85 EDU 50 COR 85 PV 14
 BD: +1D4 Corp.: 1 Mov: 7

Combate**Ataques por asalto:** 1 (puño o cuchillo)*Combatir (Pelea)* 65% (32/13), daño 1D3+1D4, con el cuchillo 1D4+1D4*Esquivar* 35% (17/7)**Habilidades**Arte/Artesanía (*Componer música*) 50%, Arte/Artesanía (*Piano*) 55%, Arte/Artesanía (*Trompeta*) 55%, *Charlatanería* 40%, *Descubrir* 52%, *Lanzar* 45%, *Persuasión* 65%, *Primeros auxilios* 40%, *Psicología* 35%, *Sigilo* 40%.**Roger Daniels,**31 años, *agente federal*

- ⊙ **Descripción:** Hombre blanco americano bien afeitado, traje oscuro y camisa impoluta.
- ⊙ **Rasgos:** Agente federal de libro.
- ⊙ **Sugerencias de interpretación:** Posible aliado de los investigadores y fuente de pistas.

FUE 65 CON 60 TAM 75 DES 60 INT 80
 APA 55 POD 65 EDU 75 COR 65 PV 13
 BD: +1D4 Corp.: 1 Mov: 7

Combate**Ataques por asalto:** 1 (puñetazo o pistola)*Combatir (Pelea)* 65% (32/13), daño 1D3+1D4

~ Seis mafiosos, asistentes al funeral o vecinos ~

	Matt	Fraggle	Jennifer	Fergie	John	Reggie
FUE	45	50	55	60	65	70
CON	50	50	75	60	70	70
TAM	60	50	50	70	75	60
DES	70	70	80	65	60	70
INT	55	60	70	65	55	70
APA	50	60	45	65	55	65
POD	50	60	45	50	55	70
EDU	50	60	65	75	55	60
COR	00	00	00	00	00	00
PV	11	10	12	13	14	13
BD	0	0	0	+1D4	+1D4	+1D4
Corpulencia	0	0	0	1	1	1
Movimiento	8	8	9	7	7	9

MAFIOSOS

Ataques por asalto: 1 (puñetazo o pistola)
Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3+BD
Revólver del .38 35% (17/7), daño 1D10
Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Cerrajería 35%, Conducir automóvil 35%, Descubrir 30%, Intimidar 45%, Lanzar 40%, Orientarse 40%, Psicología 30%, Saltar 30%, Sigilo 35%, Tregar 35%.

ASISTENTES AL FUNERAL Y VECINOS

Ataques por asalto: 1 (puñetazo o cuchillo)
Combatir (Pelea) 30% (15/6), daño 1D3+BD
Cuchillo 35% (17/7), daño 1D4+BD
Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Charlatanería 35%, Conducir automóvil 25%, Descubrir 25%, Lanzar 30%, Mecánica 40%, Orientarse 50%, Primeros auxilios 40%, Psicología 35%, Saltar 30%, Sigilo 30%, Tregar 30%.

Revólver del .38 50% (25/10), daño 1D10
Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Ciencia (Farmacología) 15%, Conducir automóvil 60%, Contabilidad 45%, Derecho 55%, Descubrir 60%, Escuchar 65%, Lanzar 40%, Persuasión 45%, Psicología 60%, Seguir rastros 20%, Sigilo 50%.

Archie Bonato «el Jefe»,

46 años, señor del crimen

- **Descripción:** Un italoamericano enorme que viste un traje, aunque suele remangarse la camisa cuando «hace negocios».
- **Rasgos:** Cruel e inmisericorde.
- **Sugerencias de interpretación:** Al escuchar que la trompeta de Turner resucita a los muertos quiere comprobarlo por sí mismo.

FUE 65 **CON** 65 **TAM** 75 **DES** 70 **INT** 65
APA 45 **POD** 65 **EDU** 60 **COR** 65 **PV** 15
BD: +1D4 **Corp.:** 1 **Mov:** 6

Combate

Ataques por asalto: 1 (puñetazo o pistola)
Combatir (Pelea) 65% (32/13), daño 1D3+1D4
Revólver de cañón corto del .45 60% (30/12), daño 1D10+2
Ametralladora Thompson 40% (20/8), daño 1D10+2
Esquivar 35% (17/7)

Habilidades

Charlatanería 70%, Derecho 13%, Descubrir 51%, Escuchar 45%, Intimidar 70%, Lanzar 50%, Psicología 70%, Sigilo 35%.

~ Seis policías ~

	1	2	3	4	5	6
FUE	80	75	85	60	65	55
CON	80	90	75	60	65	70
TAM	80	85	75	80	60	60
DES	70	70	75	65	60	70
INT	55	60	70	65	55	70
APA	50	55	60	65	70	65
POD	50	60	65	75	55	60
EDU	50	60	45	50	55	70
COR	60	35	50	70	65	50
PV	16	17	15	14	12	13
BD	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	0
Corpulencia	1	1	1	1	1	0
Movimiento	8	7	8	7	8	8

COMBATE

Ataques por asalto: 1 (puñetazo, porra o pistola)
Combatir (Pelea) 40% (20/8), daño 1D3+BD
Palo (garrote) 40% (20/8), daño 1D6+BD
Revólver del .38 40% (20/8), daño 1D10
Esquivar 35% (17/7)

HABILIDADES

Conducir automóvil 25%, Derecho 20%, Descubrir 50%, Intimidar 45%, Lanzar 50%, Mecánica 25%, Orientarse 55%, Primeros auxilios 40%, Psicología 30%, Saltar 40%, Seguir rastro 20%, Sigilo 45%, Tregar 60%.

«Pequeño» Jimmy Foster,

34 años, matón

- ⊙ **Descripción:** Delgado, labios finos, con cara de calavera.
- ⊙ **Rasgos:** Cruel y violento.
- ⊙ **Sugerencias de interpretación:** Hace lo que Bonato manda.

FUE 85 **CON** 85 **TAM** 90 **DES** 60 **INT** 50
APA 40 **POD** 70 **EDU** 45 **COR** 65 **PV** 17
BD: +1D6 **Corp.:** 2 **Mov:** 7

Combate

Ataques por asalto: 1 (puñetazo, bate o pistola)
Combatir (Pelea) 60% (30/12) daño 1D3+1D6
Bate de béisbol (porra) 60% (30/12) daño 1D8+1D6
Ametralladora Thompson 40% (20/8), daño 1D10+2
Esquivar 30% (15/6)

Habilidades

Charlatanería 70%, Descubrir 35%, Escuchar 45%, Intimidar 55%, Lanzar 40%, Psicología 30%, Sigilo 40%, Tregar 40%.

Monstruos

Aquellos levantados de entre los muertos son zombis. Solo pierden 1 Punto de Vida ante las armas de fuego. Todos los demás ataques (como un cuchillo) infligen la mitad del daño. Cada zombi continúa atacando hasta que es descuartizado (llega a 0 Puntos de Vida). Ignoran las Heridas graves (**Libro Dos**, página 20) y continúan luchando hasta que son completamente destruidos.

Ver a un zombi implica una tirada de **Cordura**, con un coste de 0/1D8 Puntos de Cordura. Hay que tener en cuenta la condición del cadáver al deducir la Cordura: algunos pueden ser más «recientes» y, por lo tanto, menos horribles, reduciendo la pérdida a 0/1D4 puntos, a discreción del Guardián. Ten en cuenta que el máximo de Puntos de Cordura que se pueden perder por encontrarse con muchos zombis en un corto periodo de tiempo es de 8 puntos; una vez perdidos esos 8 puntos (el máximo por ver a un zombi) el Guardián no necesita pedir a los investigadores que hagan más tiradas por ver a más zombis.

~ Seis zombis ~

	Spencer	Nick	Donye	Solomon	Alex	Jordan
FUE	60	75	70	70	85	85
CON	70	60	65	70	75	60
TAM	60	50	55	60	65	70
DES	35	35	35	35	35	35
INT	05	05	05	05	05	05
APA	—	—	—	—	—	—
POD	40	40	35	40	45	40
EDU	—	—	—	—	—	—
COR	—	—	—	—	—	—
PV	13	11	12	13	14	13
BD	0	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4
Corpulencia	0	1	1	1	1	1
Movimiento	6	6	6	6	6	6

COMBATE

Ataques por asalto: 1 (rasgar o morder)

Combatir (Pelea) 25% (12/5), daño 1D3+BD

Esquivar: Los zombis no esquivan

Pete Manusco zombi

FUE 85 CON 75 TAM 55 DES 30 INT 00
 APA — POD 05 EDU — COR — PV 13
 BD: +1D4 Corp.: 1 Mov: 6

Combate

Ataques por asalto: 1 (rasgar o mordisco)

Combatir 30% (15/6), daño 1D3+1D4

Esquivar: Los zombis no esquivan

Freddie Fayette zombi

FUE 110 CON 135 TAM 70 DES 35 INT 00
 APA — POD 05 EDU — COR — PV 20
 BD: +1D6 Corp.: 2 Mov: 6

Combate

Ataques por asalto: 1 (rasgar o morder)

Combatir 35% (17/7), daño 1D3+1D6

Esquivar: Los zombis no esquivan

Joey Larson Zombi

FUE 90 CON 70 TAM 40 DES 40 INT 00
 APA — POD 05 EDU — COR — PV 11
 BD: +1D4 Corp.: 1 Mov: 6

Combate

Ataques por asalto: 1 (rasgar o morder)

Combatir 25% (12/5), daño 1D3+1D4

Esquivar: Los zombis no esquivan

Leroy Turner Zombi

FUE 90 CON 105 TAM 80 DES 45 INT —
 APA — POD 05 EDU — COR — PV 18
 BD: +1D6 Corp.: 2 Mov: 6

Combate

Ataques por asalto: 1 (rasgar o mordisco)

Combatir 30% (15/6), daño 1D3+1D6

Esquivar: Los zombis no esquivan

“La emoción más intensa es el miedo, y el más antiguo es el miedo a lo desconocido.”
— H.P. Lovecraft

La llamada de CTHULHU®

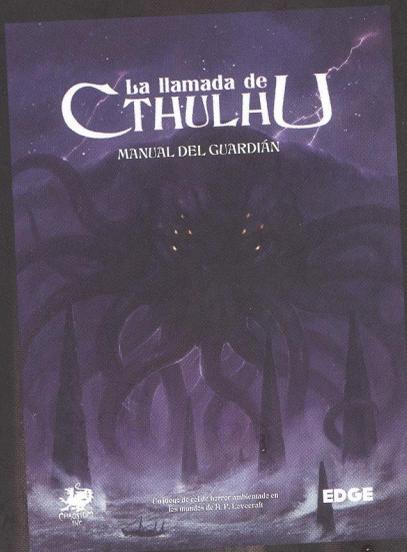
El juego de rol definitivo de terror y misterio

Un clásico de culto galardonado con más de 80 premios durante su larga y prolífica trayectoria.
Esta 7ª edición de LA LLAMADA DE CTHULHU es compatible con todas las anteriores.
¡Casi 40 años de suplementos y aventuras para jugar!

*Es muy probable que el destino del mundo dependa de tus compañeros y tú.
¿Estáis dispuestos a desvelar conspiraciones malignas y enfrentaros a los Mitos?*

La llamada de Cthulhu, RuneQuest y la mayoría de los juegos diseñados por Chaosium utilizan el sistema Basic Roleplaying (BRP) como base para sus reglas. Una vez que te familiarizas con cualquiera de ellos, ya sabes jugar a todos los demás.

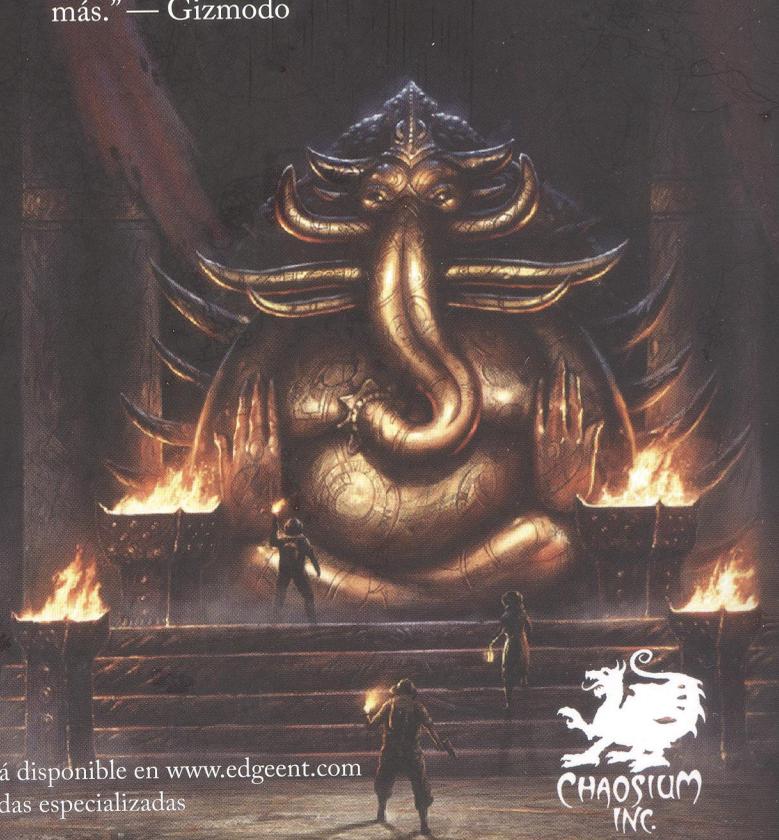
“Ni espadas, ni magos; sólo humanos corrientes en situaciones desesperadas que luchan por desenmarañar los enloquecedores horrores de los Mitos lovecraftianos. Todo esto nos depara el juego de rol de *La llamada de Cthulhu*, y al cabo de más de 40 años todavía seguimos volviendo a por más.” — Gizmodo



¡El *Manual del Guardián* es el siguiente paso en *La llamada de Cthulhu*!

EDGE

La llamada de Cthulhu está disponible en www.edgeent.com
y en tiendas especializadas



SIGUE JUGANDO A LA LLAMADA DE CTHULHU CON

UMBRALES A LAS TINIEBLAS

Umbrales a las tinieblas contiene cinco escenarios diseñados específicamente para Guardianes y jugadores noveles de *La llamada de Cthulhu*. Sus páginas encierran horrores, misterios, investigaciones, pavorosos monstruos, magias arcanas y secretos olvidados, así como abundantes sugerencias para sacar el máximo partido a estas aventuras. Además de los escenarios, se incluye un artículo firmado por Kevin Ross con una amplia variedad de consejos y ayudas para dirigir partidas de *La llamada de Cthulhu*, un material que resultará de gran utilidad tanto para Guardianes primerizos como para los más veteranos.

También se proporcionan diez investigadores pregenerados para que los jugadores puedan investigar sin dilación los misterios de este suplemento. ¡Pero cuidado! Aunque estos escenarios sirvan como introducción al juego, no por ello son menos letales. ¡Quienes posean el coraje necesario para atravesar los *Umbrales a las tinieblas* descubrirán los secretos y peligros que aguardan al otro lado! Para poder jugar a estos escenarios se necesita un ejemplar del *Manual del Guardián* para la 7ª edición de *La llamada de Cthulhu*.



