

Antes de la Cárida

Aventuras en el Innsmouth anterior a la Redada de 1928

por Ralph Dula, Michael Lay,
Gary O'Connell, Gary Sumpter,
Lucya Szachnowski, Tom Sullivan,
M. Wayne Miller y Drashi khendup

La Llamada de
CTHULHU

AÑOS
20

La Llamada de
CTHULHU

Antes de la Cáida

AVENTURAS EN INNSMOUTH ANTES
DE LA GRAN REDADA DE 1928



Antes de la Caída

**AVENTURAS EN INNSMOUTH ANTES
DE LA GRAN REDADA DE 1928**

**Por Mike Lay, Ralph Dula, Gary Sumpter,
Lucía Szachnowski y Gary O'Connell**

Ilustración de portada: Tom Sullivan
Ilustraciones interiores: M. Wayne Miller
Mapas: Drashi Khendup
Proyecto y editorial: Lynn Willis
Diseño y maquetación: Shannon Appel
Picado de textos: Janice Sellers

EDICIÓN ESPAÑOLA

Directores editoriales

Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción

Jordi Zamarreño

Diseño y realización de cubierta

Dario Pérez

Diseño de maqueta

Dario Pérez

Maquetación

Carlos Lacasa y Javier Pérez Calvo



Diciembre de
1999



CRÉDITOS

La creación y edición de *Antes de la caída* son responsabilidad de Lynn Willis. El autor de *Mary* es Mike Lay. El de *Un viejo conocido*, Ralph Dula. Gary Sumpter se encargó de *La conexión de Innsmouth*, y *La luz oculta* es obra de Lucía Szachnowski y Gary O'Connell.

Tom Sullivan dibujó la ilustración de portada y M. Wayne Miller las interiores. Drashi Khendup trazó todos los mapas de *Antes de la caída* a excepción del plano de Arkham, que es de Shannon Appel sobre el original de Gahan Wilson.

Antes de la caída utiliza el material de fondo recopilado por Kevin Ross para *Huida de Innsmouth* que, a su vez, se basaba en *La sombra sobre Innsmouth*, de H.P. Lovecraft. Algunos datos sobre Arkham surgen del volumen *Guía de Arkham*, escrito por Keith Herber.

Antes de la Caída
es una publicación de Chaosium Inc.

Before the Fall es copyright © 1998 de Chaosium Inc.
Todos los derechos reservados.

La llamada de Cthulhu ® es una marca registrada de Chaosium Inc.

El parecido entre personajes de *Antes de la Caída* y personas vivas o muertas es pura coincidencia.

La obra de H.P. Lovecraft es copyright © 1963, 1964, 1965 de August Derleth, y es citada a modo ilustrativo.

Excepto en esta publicación y la publicidad asociada a ella, las ilustraciones originales de *Antes de la Caída* siguen siendo propiedad de sus autores (bajo sus copyright particulares).

Queda prohibida la reproducción del material incluido en este libro para beneficio personal o corporativo, mediante métodos fotográficos, electrónicos, o de cualquier otro tipo.

Enviad vuestros comentarios acerca de este libro, y vuestras solicitudes de catálogos gratuitos de juegos y suplementos a:

La Factoría de Ideas, c/ Plaza, 15 28043 Madrid

o mediante el correo electrónico a:

factoria@distrimagen.es

Visitad nuestra página en la red en:

www.wdistrimagen.es

ISBN: 84-8421-083-9

Depósito legal: M-43542-1999

Filmación: Autopublish
Imprime: Graficnco, S.A.

La editorial autoriza a fotocopiar las siguientes páginas de este libro para uso exclusivamente personal: 53-60



ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción	6	La planta baja	35
Mary	7	La planta superior	35
Historia	7	La buhardilla y el pasillo de viuda	37
Reparto (recuadro)	7	Los sótanos	37
Cronología: el pasado (recuadro)	8	El Shoggoth del pozo (recuadro)	38
Cómo implicar a los investigadores	8	El Shoggoth del pozo (dibujo)	39
Cronología: el presente (recuadro)	9	El <i>Diosa del mar</i>	38
Innsmouth	8	Las cuevas marinas (plano)	40
Búsquedas en Innsmouth	8	Los contrabandistas de licor	40
Extraños en Innsmouth (dibujo)	11	El <i>Diosa del mar</i> en acción (dibujo)	41
Arkham	10	El contrabando de licor (recuadro)	42
Búsquedas en Arkham	10	Conclusión	42
Arkham: un resumen (recuadro)	12	Características	43
Arkham (plano)	13		
La casa de Mulcahy	14	La luz oculta	44
Asuntos relativos a Mulcahy (recuadro)	14	Una historia secreta	44
La Policía	14	Sedna: un amor mortífero (dibujo)	45
Una pista falsa: Kathleen Lamar	15	Otras formas de implicarse en este	
Gente	15	escenario (recuadro)	46
Mary Longman (dibujo)	16	Información para los investigadores	46
Conclusión	18	Innsmouth	47
		Noah Eliot	47
Un viejo conocido	19	Una carta de la Roca de Skivern	47
Llegar hasta allí es lo de menos	19	No hay que pagar al barquero	48
El mapa de Harsen (mapa)	20	La Roca de Skivern	48
Cómo llegar a casa de Harsen	21	La Roca de Skivern (dibujo)	48
La bienvenida de Willy Harsen (dibujo)	21	La Semilla estelar ataca (dibujo)	49
Por la mañana	22	El faro	49
El escondrijo de Willy Harsen (plano)	23	Hechizo: Convocar/atar a un Servidor	
Nick Casper; el doctor Bloom	25	de los Otros dioses (recuadro)	50
Cómo murió Willy Harsen (recuadro)	26	El templo de Hidra; Sedna al descubierto	50
La maldición que cayó sobre Innsmouth (dibujo)	27	Hechizo: polvo dañino de Hermes	
Cabos sueltos	26	Trimegisto (recuadro)	51
El puerto	26	La Semilla estelar	51
Kermit Allen Rawes	29	Conclusión	52
El desenlace	30	Características	52
Características	30		
Hechizo: mirada envenenada	30	Ayudas de juego	53
		Índice de las ayudas (recuadro)	53
Innsmouth y alrededores (mapas) .	32	Mary	53
La conexión de Innsmouth	31	Conocido	54
Interludio para el guardián	31	Conexión	57
Cómo llegar a la Playa de Boynton	31	Luz	58
Alrededores de la mansión Babson (mapa)	34		
Hablando con la gente: la Playa de Boynton	34	La Tierra de Lovecraft	61
La mansión Babson	35	Glosario	62
La mansión Babson (plano)	36		

INTRODUCCIÓN

Donde se da la bienvenida a esta serie
de aventuras ambientadas en el
misterioso Innsmouth.



Las aventuras de *Antes de la caída* hacen uso ocasionalmente o se refieren a, personas o lugares desarrollados en *Huida de Innsmouth* y la *Guía de Arkham*, ofreciendo información general acerca de los pueblos de Innsmouth y Arkham y mucho más. No hace falta tener ninguno de ambos libros para utilizar junto a éste puesto que las aventuras aquí contenidas son complementos, no extensiones.

Todas estas aventuras tienen lugar antes de la redada sobre Innsmouth que asolará la ciudad en 1928. Si deseas utilizar estas aventuras junto con las que aparecen en *Huida de Innsmouth*, sugerimos que tengan lugar antes de *La herencia*

Crawford y antes de la *Huida de Innsmouth* propiamente dicha. El orden de las aventuras en este libro no es sino una sugerencia. El volumen *Los hijos de las profundidades*, que aparecerá más adelante, reflejará Innsmouth tras la redada del gobierno federal de 1928.

Todas las ayudas de este libro se encuentran juntas al final del mismo para facilitar su fotocopiado. Ver páginas 53 a 60.

Se recomienda a los guardianes que antes de jugar estas aventuras se lean el relato de H.P. Lovecraft *La sombra sobre Innsmouth* que es la referencia vital sobre la retraída ciudad de Innsmouth y sus hoscas habitantes. ■



BIENVENIDOS A INNSMOUTH





MARY

Donde se explora el amor filial y se descubre que éste, en Innsmouth, puede tener consecuencias funestas. Además, robos, homicidios y otras molestias.



*Mary tenía un corderito,
De piel blanca como la nieve.
Y dondequiera el corderito fuere,
Mary le seguía al poquito.*

Este escenario tiene lugar en Arkham e Innsmouth. Comienza como una investigación en la que los personajes buscan información que puede volverse peligrosa en cuanto metan la nariz en varios asuntos poco claros. Ofrece una buena introducción a Innsmouth y a sus curiosos habitantes y no expone a los jugadores a grandes peligros (se requieren pocas tiradas de Cordura), pudiendo transcurrir en cualquier momento de los años veinte antes de la redada federal. El suplemento *Huida de Innsmouth* ofrece una explicación del pueblo en detalle.

Historia

Mary es un híbrido de Profundo, uno de los primeros que nació en Innsmouth hacia 1850. Fue una niña precoz que se convirtió en una adulta precoz, y cuya transformación fue completa a los veinte años. Entonces se retiró a Y'ha-nthlei, la ciudad bajo las olas, donde demostró tener aptitudes para las artes místicas. Se hizo aprendiz de un poderoso hechicero de los Profundos y a principios de siglo se apareó con un híbrido recién llegado, concibiendo de él. Por extraño que parezca, la criatura fruto de su unión era de forma totalmente humana y estuvo a punto de morir antes de poder ser trasladada a una de las bolsas de aire de Y'ha-nthlei. La presencia del niño humano creó un gran debate y una mayor hostilidad entre los Profundos, que siempre habían supuesto que la progenie de híbridos de Innsmouth completamente transformados debería tener forma de Profundo. Muchos reclamaron la muerte de la aberración, pero el niño (al que Mary había llamado Mark) fue criado en tierra firme por una familia de Innsmouth totalmente humana, sin que a sus padres se les permitiera tomar cartas en el asunto. Mary estaba furiosa con la arrogancia de Y'ha-nthlei, pero decidió darle tiempo al tiempo.

Tras algunos años de estudio en los que no dio muestra alguna de descontento, robó una gran cantidad de oro de la ciudad y se dirigió a la superficie. Allí, tras matar a la primera mujer con la que se cruzó, asumió el rostro de la misma mediante magia. Conocedora de cómo funcionan las cosas en la superficie desde la infancia, se detuvo brevemente en Boston para vender el oro. Viajó por todo el mundo haciéndose rica, y tras muchos años ha vuelto a Nueva Inglaterra para ver a su hijo, que ahora ya debe ser un hombre.

Sin embargo, ni el hijo ni los padres adoptivos están en Innsmouth. El padre murió tres años después de la adopción y

la madre volvió a su pueblo natal de Arkham, donde murió víctima de una extraña enfermedad degenerativa. El niño fue adoptado por la hermana de la mujer y su cuñado, y creció casi ignorante de su linaje.

ACONTECIMIENTOS FUTUROS

Esta aventura esta principalmente dirigida por los acontecimientos. Hay toda una serie de sucesos que ocurrirán a intervalos dependiendo de la forma en que el guardián decida dirigir la aventura; los investigadores pueden entrar en ella en cualquier momento, entre los Días 1 y 8. Su objetivo será realizar sus investigaciones antes de que todo se desmorone el Día 14. Más adelante se hace un resumen de los acontecimientos de esta aventura, empezando por el Día 1. Ver también el recuadro de acontecimientos del escenario.

Mary ha vuelto al valle del Miskatonic en busca de su hijo Mark. Ella (o un investigador a su servicio) obtiene información que le llevará hasta la nueva familia adoptiva de éste y por fin hasta él.

Reparto

Boyd, Samuel y Caroline: padres (fallecidos hace mucho) de Janet y Annette Boyd. No tienen relación alguna con la historia excepto por haber vivido en la calle Curwen este, pero desde entonces la casa ha cambiando de manos por lo menos en dos ocasiones.

Harrigan, Paul (detective): oficial de policía a cargo de la investigación sobre la muerte de James Mulcahy.

Jeffries, Janet (de soltera Boyd): tía adoptiva de Mark.

Jeffries, Thomas: tío adoptivo de Mark.

Jeffries, Mark: hijo de Mary Longman. Híbrido de Profundo.

Lamar, Martha: devorada por Mary en 1904.

Lamar, Kathleen: sobrina de Martha Lamar.

Longman, Andrea: madre de Mary. Dada por muerta.

Longman, John: padre de Mary. Murió en 1859.

Longman, Mary: madre de Mark Jeffries. Profunda.

March, Alan: padre adoptivo de Mark. Murió en 1904.

March, Annette (de soltera Boyd): madre adoptiva de Mark. Murió en 1905.

Marsh, Zebediah (agente de policía): ayudante del detective Harrigan. Posible Profundo.

Mulcahy, James: ladronzuelo.

West, Andrew (agente de policía): ayudante de Harrigan.

Contrata a un ladrón llamado James Mulcahy para que entre en casa de su hijo y robe una foto suya, con el fin de utilizarla en el hechizo Enviar Sueños. Sin embargo, el ladrón es codicioso y se entretiene en robar la cubertería de plata, siendo sorprendido por Mark. Tiene lugar una lucha en la que Mark queda inconsciente y Mulcahy escapa, entregando después la fotografía a Mary sin mencionar la lucha, recogiendo su dinero y felicitándose por un trabajo bien hecho.

Al día siguiente Mary se entera de la verdadera historia por el periódico e, irritada, se enfrenta a Mulcahy matándolo con un hechizo. Después elimina toda prueba de su implicación en el asunto, pero deja el botín en casa de Mulcahy para que la policía lo encuentre y lo devuelva. Desde su casa utiliza la foto de Mark para enviarle sueños que le eduquen acerca de su herencia genética y hagan su mente más receptiva a la auténtica naturaleza de su madre. Mary quiere que viaje con ella y no caiga bajo el dominio de la familia Marsh. Dos semanas después de su llegada a Arkham, Mary dejará la ciudad acompañada de su hijo, una vez conseguidos sus objetivos.

En la historia hay dos tipos de complicaciones. Los líderes de Innsmouth, que se han olvidado de Mark excepto por su conexión con Mary, ahora quieren localizarlo. En segundo lugar, Heather Lamar afirma haber visto la semana pasada en Arkham a su tía, que desapareció y fue declarada muerta hace muchos años. En realidad a quien vio fue a Mary, que eliminó a Marta Lamar hace muchos años, adoptando su rostro.

Cómo implicar a los investigadores

El guardián dispone de varias maneras de hacer que los investigadores participen en esta aventura; puede utilizar más de una, sobre todo si se muestran reticentes o dubitativos.

- Mary teme ser reconocida en Innsmouth incluso con su nueva apariencia mágica. Si algún investigador es detective privado, abogado o similar, le ofrece trabajo (día 1). Una vez contratado le explica que ella nació y se crió en Innsmouth y que a los 17 años tuvo un hijo de soltera. Sus padres lo dieron en adopción y ella marchó del pueblo. Ahora querría encontrar a su hijo, razón por la

que quiere que el investigador haga las gestiones oportunas para localizarlo, pero sin contactar con él. Le sugiere que empiece con los registros de nacimientos y defunciones de Innsmouth, y le proporciona el nombre del niño, Mark Longman, y su fecha de nacimiento: 15 de enero de 1901. No quiere ni que el investigador se ponga en contacto con los padres de ella ni que busque al padre de la criatura, afirmando que prefiere dejar cerradas las viejas heridas, excepto por lo que a su hijo respecta. El investigador localizará a Mark, Mary le pagará lo convenido y después aparecerá el relato periodístico sobre el asalto y robo en la casa Jeffries.

Si el guardián no utiliza este gancho, supóngase que Mary contrata a otro investigador privado. Una posibilidad sería Kenneth Heath, que vive en el 136 de la calle Curwen este, en Arkham.

- Un policía o periodista podría implicarse o bien en el robo de casa de los Jeffries (Día 5) o bien en el asesinato de Mulcahy (Día 6).
- Perseguido por vívidas pesadillas, Mark Jeffries podría contactar con un médico, psicólogo o sacerdote (Día 7 o Día 8). Ver el comentario de Mark Jeffries
- Un médico podría haberse implicado ya en el asunto, puesto que Mark Jeffries hace algún tiempo que muestra síntomas inusuales (el inicio de la transformación en Profundo), que el doctor puede considerar de origen genético y en los que está interesado por la posibilidad de escribir un informe para una revista médica. El médico podría llevar algún tiempo examinando a Mark antes del principio del escenario, y lo más probable es que fuera llamado para curarle tras el ataque de Mulcahy.
- Kathleen Lamar podría contratar a un investigador privado o amigo de la familia cuando la policía desestime interesarse por la reaparición de su tía (aproximadamente Día 7).

Innsmouth

Búsquedas en Innsmouth

Innsmouth es el mejor lugar para encontrar informaciones. Los investigadores deberían ir allí por lo menos una vez para dar con Mark, especialmente si inician la aventura el día 1. Innsmouth se encuentra en la costa norte de Massachusetts, a unos 15 Km al noreste de Arkham. Hay un servicio de autobuses, pero los investigadores pueden utilizar sus propios medios para llegar hasta allí. Innsmouth es una sombra de su antigua gloria: los días felices del comercio y la pesca hace tiempo que se fueron y gran parte de las casas, de postigos cerrados, parece desolada y abandonada. Al entrar en el pueblo no pueden por menos que fijarse en la opulencia decaída de los edificios y monumentos. Los habitantes son hoscos y tienen poco interés en los forasteros. Gran parte de ellos tienen el aspecto de Innsmouth debido a su relación genética con los profundos, algo especialmente evidente en ojos saltones y en la piel más rugosa en el cuello.

El primer lugar a dónde dirigirse es probablemente la oficina del doctor Rowley Marsh, que emite y guarda copias de documentos como certificados de nacimiento y defunción, o bien

Cronología: el pasado

1855: nace Mary durante la primera oleada de nacimientos de híbridos.

1875: Mary completa su transformación en Profunda y se dirige nadando hasta Y'ha-nthlei.

Marzo de 1901: Mary da a luz a un niño.

Abril de 1901: el hijo de Mary, Mark Longman, es adoptado por Alan y Annette March.

Mayo de 1904: Mary huye de Y'ha-nthlei, mata a Martha Lamar y utiliza el hechizo Consumir Apariencia para disfrazarse.

Junio de 1904: Alan March muere en un accidente.

Julio de 1904: Annette March vuelve a Arkham a vivir con su hermana casada, Janet Jeffries.

Enero de 1905: muere Annette March. Como constaba en su testamento, Janet y su marido adoptan a Mark, que se convierte en Mark Jeffries.

el Ayuntamiento. Todos los presentes se darán cuenta de inmediato de qué es lo que buscan los investigadores, y su interés por Mark Longman será debidamente notificado a la familia Marsh y a Y'ha-nthlei.

El doctor Marsh es bajito y rollizo, con la mandíbula prominente y la piel escamosa. El pelo que le queda está peinado en forma de pico de viuda y es el médico forense de Innsmouth, responsable de firmar los certificados de nacimiento y defunción. Sus papeles están razonablemente en orden (no quiere problemas por algo tan trivial como un certificado) y ayudará a los investigadores si son educados y bien hablados. Los certificados de nacimiento y defunción, junto con otros papeles, se guardan en archivos que abarcan cinco años (por ejemplo, 1901-1905, 1906-1910). Si se le pregunta, el doctor Marsh recuerda vagamente a la familia March; los hechos tuvieron lugar hace unos veinte años pero parece recordar que el marido murió en accidente de pesca y que después la viuda se marchó del pueblo con su hijo.



ROWLEY MARSH



EUSTIS ELIOT

El Ayuntamiento es una colección ecléctica de edificios de estilos arquitectónicos que cubren todas las décadas anteriores. Lo más probable es que los investigadores se encuentren con Eustis Eliot, una solterona arrugada que administra los archivos. Tiene simpatías hacia los híbridos de Profundo y por naturaleza es recalcitrante y poco dada a colaborar: Cualquier cosa que los investigadores necesiten "se encuentra en los sótanos, lo que hace recomendable que vuelvan por la tarde", "la chica que normalmente se ocupa de ese tipo de consultas está enferma y posiblemente esté de vuelta mañana, aunque quizás no", etc. Cuando los investigadores revelen que se interesan por la familia Longman, se convertirá de repente en el colmo de la amabilidad, ya que se le ha indicado que coopere con tales investigaciones. Los líderes de la comunidad quieren saber el destino que vayan a dar los investigadores a lo que encuentren.

Cada una de las siguientes investigaciones requiere una tirada de Buscar Libros mientras se consultan los expedientes apropiados.

- Certificados de nacimiento (2 de febrero de 1821) y defunción (18 de agosto de 1859, por causas naturales) de John Longman.
- Certificado de nacimiento, fechado el 31 de diciembre de 1825, de Andrea Longman (de soltera Whateley). No existe certificado de defunción, pero en la época los registros no se llevaban con tanto rigor.
- Certificado de nacimiento de Mary Longman, fechado el 31 de agosto de 1855. Figuran como padres John y Andrea Longman, domiciliados en la zona del puerto. Si los investigadores comprueban la dirección encontrarán los restos de un edificio desierto desde hace mucho tiempo.
- Certificado de nacimiento de Mark Longman, fechado el 17 de enero de 1901. Figura como madre Mary Longman,

Cronología: el presente

Esta cronología presupone que los investigadores no se interfieren, pero los acontecimientos pueden variar. Los artículos del *Arkham Advertiser* mencionados son de la edición de la mañana.

Día 1: Mary llega a Arkham y se instala en un apartamento del Timbleton Arms, en el 111 de la calle Pickman oeste.

Día 2: la persona empleada por Mary visita Innsmouth para comprobar los archivos del pueblo.

Día 3: investigaciones posteriores permiten a Mary descubrir que su hijo vive en Arkham.

Día 4: Mary contrata a James Mulcahy para que robe una fotografía o un retrato de su hijo.

Día 5: Mulcahy lleva a cabo el robo durante la tarde y ataca a Mark Jeffries cuando éste interviene. La fotografía de Mark es entregada a Mary, que empieza a enviar sueños esa misma noche.

Día 6: el *Arkham Advertiser* lleva un artículo relativo al robo en casa de los Jeffries; ver ayudas de Mary nº 3. Mary mata a Mulcahy por atacar a su hijo.

Día 7: un chivatazo alerta a la policía de la muerte de Mulcahy. Aparecen híbridos de Innsmouth en Arkham, aparece un artículo relativo a la muerte de Mulcahy; ver ayudas de Mary nº 4.

Día 8: aparece un artículo sobre la "extraña mujer" (Kathleen Lamar).

Día 14: Mary y Mark abandonan Arkham en dirección a Europa; la ayuda de Mary nº 7 se distribuye si los vigilantes de Innsmouth aun no han atacado a Mary.

pero el nombre del padre es desconocido. La dirección, el 127 de la calle Marsh, no existe.

- Papeles de adopción de Mark Longman, fechados en la primera semana de febrero de 1901. Sus nuevos padres constan como Alan y Annette March, de Innsmouth. La dirección que consta está en la zona del puerto, pero el edificio hace tiempo que está en ruinas. Técnicamente estos papeles no deberían estar al alcance de los investigadores sin una autorización judicial, pero en el pueblo no son demasiado legalistas con este tipo de cosas.
- Certificado de defunción de Alan March, fechado el 25 de marzo de 1904. Causa de la muerte: desaparecido en el mar.

LOS VIGILANTES

Al llegar los investigadores, los habitantes de Innsmouth adquieren una repentina curiosidad en el asunto. Mark Jeffries les interesa más bien poco, puesto que saben que su herencia genética acabará por manifestarse y en su momento será atraído hacia ellos. Tampoco están particularmente interesados en los investigadores, aunque lo estarán si empiezan a descubrir los secretos de la comunidad. Sin embargo, están muy interesados en Mary, el híbrido que sustrajo reliquias sagradas de Y'ha-nthlei, traicionando a los suyos y a su linaje. Para un Profundo es difícil imaginar un crimen más horrendo.

Los investigadores se verán obligados a tratar con el doctor Rowley Marsh o con el personal de Ayuntamiento para acce-

der a los archivos del pueblo. Si consiguen llevar a cabo sus investigaciones en Innsmouth sin levantar sospechas habrán hecho bien su trabajo.

Al mismo tiempo que las investigaciones iniciales de los personajes, el Día 2 los poderes fácticos de Innsmouth iniciarán pesquisas por su cuenta. Están interesados en saber dónde se encuentra Mark Jeffries, con la esperanza de que les lleve hasta la traidora Mary.

Los pasos a dar por la gente de Innsmouth son similares a los de los investigadores: en los registros de nacimientos y defunciones del pueblo encontrarán la pista de Arkham, donde podrán localizar la situación actual de Mark Jeffries. Sin embargo, la antipatía que hay allí hacia aquellos que llevan la marca de Innsmouth les hará ir más lentos, y sus investigaciones no estarán concluidas antes del Día 8. Se envía a cuatro agentes ("vigilantes"), todos ellos híbridos de Profundo en estado de metamorfosis temprana (ver características más abajo). Si se les ataca, pueden salir corriendo hasta la estación de policía más cercana y presentar una demanda.

Tras el Día 8, lo que los agentes hagan dependerá de lo que hayan averiguado. Si conocen ya el domicilio de Mary (probablemente porque los investigadores les hayan llevado hasta allí involuntariamente) se dedicarán a vigilar el apartamento y discutirán entre ellos si atacarla o no por el robo de los artefactos sagrados. Si no han descubierto a Mary, vigilarán a los investigadores hasta que sus movimientos les indiquen dónde se encuentra. Si el Día 12 aún no han descubierto a Mary, sopesarán si vale la pena capturar e interrogar a uno de los investigadores, que aparecerá en la calle doce horas después de su rapto incapaz de recordar lo sucedido (Nublar la Memoria), con unos cuantos morados y 1D6 puntos de COR de menos.

Una vez descubierto dónde se oculta Mary, los vigilantes de Innsmouth prepararán un único ataque contra ella, puesto que temen que más sucesos atraigan una atención indebida y la subsiguiente protección. Si los investigadores están presentes, el guardián puede escenificar el ataque. Si no lo están, bastará con suponer que tiene lugar una pelea en la cual Mary mata a uno de sus asaltantes y después utiliza el hechizo Portal para huir a Boston, donde es difícil que los investigadores la encuentren de nuevo. Se proporciona una ayuda de juego para alertar a los investigadores de que el ataque ha tenido lugar; ver ayuda de Mary nº 7. Si el guardián supone que los vigilantes se tropiezan con los guardaespaldas de Danny O'Bannion cuando intentaban entrar en el edificio, es difícil que los investigadores encuentren cadáver alguno u oigan hablar del ataque.

Si el guardián desea que los vigilantes sean menos sutiles, podrían intentar acuchillar a Mary o golpearla en un lugar público; esto desharía su hechizo de Consumir Apariencia, obligándole a ocultarse hasta poderlo renovar o consumir una nueva apariencia.

LOS CUATRO VIGILANTES

Estos agentes de Innsmouth son jóvenes y tienen poco aspecto de ser de allí.

	FUE	CON	TAM	POD	DES	PdV
Marsh	13	16	14	12	12	15
Orne	13	16	13	11	10	15
Shepley	16	14	12	11	10	13
Waite	13	14	13	12	15	14

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D4+1D4

Presa 50%, daño especial.

Cuchillo de combate 45%, daño 1D4+2+1D4

Habilidades: Conducir automóvil 35%, Charlatanería 25%, Descubrir 40%, Discreción 40%, Esquivar 40%, Ocultarse 40%, Trepas 40%

Arkham

Tras repasar los registros de Innsmouth los investigadores deberían deducir que Mark se encuentra en Arkham. Éste también puede ser el punto de entrada en la historia para investigadores que inicien la aventura después del Día 1.

Arkham es una ciudad bulliciosa en la que se encuentra la universidad Miskatonic, y como tal dispone de la mayor parte de las facilidades de una ciudad de 20.000 habitantes, además de algunos recursos inesperados procedentes de la Universidad. Para más detalles consultar la *Guía de Arkham* o la edición 5.5 de *La llamada de Cthulhu*.

Búsquedas en Arkham

El Ayuntamiento o los archivos de un periódico local, el *Arkham Advertiser*, son fuentes obvias de información. Dirigirse allí y realizar con éxito tiradas de Buscar Libros revelan diferentes hechos.

- Artículo de periódico sobre la desaparición de Martha Lamar; ver ayudas de Mary nº 1.
- Anuncio de enlace matrimonial entre Annette Boyd y Alan March. Un investigador inteligente puede comparar este anuncio con el del enlace de su hermana y deducir que el señor y la señora Boyd estaban más bien poco animados con la elección de su hija. Existe un certificado de matrimonio que contiene esencialmente la misma información; ver ayudas de Mary nº 5.
- Anuncio de enlace matrimonial entre Janet Boyd y Thomas Jeffries. Existe un certificado de matrimonio que contiene esencialmente la misma información; ver ayudas de Mary nº 6.
- Certificado de defunción de Annette March (de soltera Boyd) fechado el 21 de enero de 1905. Esquela en el *Arkham Advertiser*; ver ayudas de Mary nº 2.
- Papeles de adopción de Mark March, poniéndole bajo la custodia de Thomas y Janet Jeffries, domiciliados en el 51 de la calle Derby. En este caso harán falta una orden judicial y una muy buena razón para acceder, pero puede ser posible.
- Testamento de Annette March, depositado en los archivos de la ciudad. Para acceder a él de inmediato se requiere una tirada de Derecho; de lo contrario no estará disponible para su inspección hasta el día siguiente. En su testamento, Annette March dispone que su hijo sea adoptado por su hermana Janet Jeffries. Las escasas propiedades de los March fueron puestas bajo custodia a favor del pequeño Mark.

La casa de Mulcahy

El apartamento de James Mulcahy se encuentra en el segundo piso del número 21 de la calle Sentinel sur, un barrio de mala



EXTRAÑOS EN INNSMOUTH

Arkham: un resumen

Para una información completa sobre Arkham hay que consultar el suplemento *Guía de Arkham*. Se trata de una pequeña ciudad de aproximadamente 20.000 habitantes que ocupa un meandro del río Miskatonic. Es una reputada sede del conocimiento que alberga la mundialmente famosa Universidad Miskatonic, así como centro de numerosos misterios, como atestiguan los extraños avistamientos en la casa innombrable del 188 de la calle Boundary norte y en la casa de la bruja en el 197 de la calle Pickman este. Lo que sigue son las descripciones del diario *Arkham Advertiser*, la Comisaría de Policía de Arkham y el Timbleton Arms, todos basados en los textos de la *Guía de Arkham*.

EL ARKHAM ADVERTISER

Situado en el 389 de la calle Armitage oeste. Uno de los tres periódicos de Arkham (los otros dos son la *Gaceta de Arkham* y el *Heraldo de la Universidad Miskatonic*). Publica diariamente una edición matinal y a veces saca ediciones extraordinarias a las cinco de la tarde si las noticias lo aconsejan. El *Advertiser* está abierto desde las ocho de la mañana hasta las seis de la tarde los días laborables y frecuentemente hay alguien en las oficinas hasta medianoche. Desde las diez de la noche del sábado hasta las ocho de la noche del domingo la oficina permanece cerrada. El editor del *Advertiser* es Harvey Gedner.

LA COMISARÍA DE POLICÍA DE ARKHAM

Situada en el 302 de la calle Armitage este. Es la base principal de las fuerzas policiales en Arkham, que oficialmente se componen de un jefe de policía, un capitán, tres detectives, tres sargentos y entre 15 y 20 agentes, aunque el presupuesto raramente permite que la plantilla éste al completo. La Comisaría está siempre abierta, aunque entre la medianoche y las seis de la mañana sólo hay un oficial de guardia (excepto las noches de los viernes y los sábados).

En la comisaría hay dos celdas, una para hombres y otra para mujeres. La cárcel está cerca, en los sótanos de los juzgados, que se encuentran en la esquina de la calle Hyde y la avenida Peabody.

El jefe del departamento es Asa Nichols y su capitán es William Keats. Los tres detectives son el detective en jefe Luther Harden, el detective Mickey Harrigan y el detective Ray Stuckey. Este último es notable ya que está "comprado" por Danny O'Bannion.

DETECTIVE EN JEFE

LUTHER HARDEN, 44 AÑOS

Soltero, duro, irascible y presente en la escena del crimen de casi todos los casos notables de Arkham durante veintitrés años.

FUE 14 CON 14 TAM 14 INT 15 POD 15
DES 12 APA 10 EDU 14 COR 60 PdV 14

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 25%, daño 1D4+1D4.

Patada 35%, daño 1D6+1D4.

Presa 55%, daño especial.

Habilidades: Buscar libros 25%, Conducir automóvil 50%, Charlatanería 65%, Derecho 35%, %, Descubrir 55%, Discreción 45%, Discusión 60%, Elocuencia 45%, Escuchar 35%, Esquivar 65%, Ocultarse 70%, Primeros auxilios 55%, Psicología 65.

DETECTIVE MICKEY HARRIGAN, 28 AÑOS

Un joven simpático y afable, totalmente honesto, que dirige la investigación del asesinato de Mulcahy.

FUE 16 CON 17 TAM 17 INT 14 POD 14
DES 14 APA 13 EDU 11 COR 65 PdV 17

Bonificación al daño: +1D6.

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D6.

Patada 45%, daño 1D6+1D6.

Porra 65%, daño 1D6+1D6.

Presa 60%, daño especial.

Revólver calibre .45 65%, daño 1D10+2.

Habilidades: Buscar libros 25%, Conducir automóvil 55%, Crédito 40%, Charlatanería 45%, Derecho 30%, Descubrir 55%, Discreción 15%, Discusión 25%, Elocuencia 15%, Escuchar 50%, Esposar a un sospechoso 55%, Esquivar 55%, Fotografía 22%, Lucha libre 78%, Ocultarse 15%, Primeros auxilios 35%, Psicología 45%, Rastrear 20%, Regatear 55%, %, Saltar 55 %, Trepar 55%

TIMBLETON ARMS

Situado en el 111 de la calle Pickman este. Un edificio de cinco plantas, de apartamentos de lujo en alquiler. Además de Mary Longman allí vive el gángster Danny O'Bannion.

DANNY O'BANNION, 33 AÑOS

El jefe de la banda mide más de 1'80 m y es muy fornido; recuerda y cuenta bien los chistes y puede hablar durante horas acerca de cualquier tema. Nacido y criado en Boston, es irlandés de tercera generación. Luce trajes a medida y tiene propio coche propio, el tradicional Panhard negro de los gánsters. La cara amable de O'Bannion oculta una personalidad fría y brutal, que se complace humillando y destruyendo a aquellos que se cruzan en su camino.

FUE 15 CON 15 TAM 16 INT 15 POD 14
DES 13 APA 15 EDU 12 COR 21 PdV 16

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 40%, daño 1D4+1D4.

Patada 65%, daño 1D6+1D4.

Presa 35%, daño especial.

Cachiporra* 55%, daño 1D8+1D4.

Automática calibre .38 40%, daño 1D10.

(*) sólo deja inconsciente

Habilidades: Contabilidad 15%, Regatear 45%, Crédito 50%, Esquivar 65%, Conducir automóvil 35%, Charlatanería 75%, Escuchar 35%, Elocuencia 25%, Psicología 50%, Discreción 30%, Descubrir 45%.

reputación. Sus vecinos no le conocen demasiado, ya que se mudó aquí hace poco. De ellos, los más habladores (los Evans) saben que bebía bastante y que parecía tener un buen surtido de licor. Si trabajaba, nunca vieron ninguna evidencia de ello. Dejan entender que creían que era algún tipo de malhechor. Estaban en casa la noche de la muerte, pero no oyeron nada hasta que llegó la policía.

La puerta del apartamento de Mulcahy está cerrada con llave y un aviso pegado en la puerta indica que no se puede pasar por orden judicial, es decir, que entrar es un delito. Sin embargo, la cerradura es tan sencilla que abrirla es un juego de niños, y el supervisor del edificio puede ser sobornado fácilmente (5\$ bastarán) para que les deje su juego de llaves durante 10 minutos. El piso es muy sencillo: consiste en un salón, un dormitorio, un cuarto de baño y una cocina, y está pobremente amueblado. El inquilino era poco ordenado y se ocupaba poco de las apariencias: las estanterías tienen polvo y el cesto de la ropa sucia desborda.

La policía ha registrado el apartamento, pero un nuevo registro puede revelar objetos potencialmente interesantes que la policía pasó por alto. Cada uno de ellos requiere una tirada de Descubrir o que el jugador declare que su personaje realiza una acción que pondría de manifiesto el objeto en cuestión.

- Una mancha en el salón al pie de una figura de tiza dibujada en el suelo. Un análisis químico revela que la mancha es de agua salada.
- Trocitos de cristal y un ligero olor a alcohol cerca de la mano extendida de la figura.
- Dos botellas de coñac vacías en la papelería, que aún huelen a alcohol.
- Un marco de madera sencillo, en la papelería, sin señal alguna de la foto que contenía.
- Una pequeña colección de ganzúas y un cortador de vidrio.
- Una caja de cerillas con la dirección "calle Derby este, nº 51" escrita al dorso. La caja no tiene marca alguna y no hay manera de saber de dónde vino.
- No hay marcas frescas alrededor del ojo de la cerradura, lo que quiere decir que nadie ha intentado forzarla.
- Aunque el supervisor no proporcionará esta información de forma voluntaria (no quiere implicarse), si se le mues-

Asuntos relativos a Mulcahy

El día 6 Mary se entera del ataque a su hijo, llega al apartamento de Mulcahy y llama a la puerta. Mulcahy abre, con el segundo copazo de la noche en la mano. Al ver a Mary le franquea la entrada, suponiendo que tiene otro trabajo para él, y cuando se vuelve para hacer algún comentario jocoso, Mary completa el lanzamiento del hechizo Aliento de las Profundidades y Mulcahy se derrumba con los pulmones llenos de agua salada. Incapaz de dar la alarma, muere en el suelo. Mary comprueba si en la habitación hay alguna otra prueba y abandona el edificio. Al día siguiente telefona a la policía desde un teléfono público y sugiere que registren el apartamento de Mulcahy en busca de objetos robados. La policía hace que el supervisor abra la puerta, encuentra el cadáver e identifica varios objetos robados de casa de Mark Jeffries el día anterior.

tra una foto de Mary la reconocerá y dirá que la vio entrar en el edificio la noche del crimen. "Entró alrededor de las ocho y salió unos 10 minutos más tarde".

La Policía

A menos que los investigadores sean atolondrados o agresivos, la Policía sólo intervendrá después de que Mulcahy robe en casa de los Jeffries. Realizará una investigación bastante sumaria respecto al robo y se implicará mucho más cuando Mulcahy aparezca muerto. El detective Mickey Harrigan dirige la investigación del asesinato con los agentes West y Marsh para ayudarle. Harrigan no discutirá nada acerca de una investigación en curso a menos que se le convenza de que los investigadores poseen algo que ofrecer a cambio de la información, o que tengan derecho a saber (ser los representantes legales de Thomas o de Mark Jeffries proporciona dicho derecho). Harrigan no permitirá interferencia alguna en asuntos policiales, y si se incurre en su ira puede ser obstructivo o abusivo, e incluso puede asignar a algún agente para que siga a los investigadores.



DET. HARRIGAN

Martha Lamar desapareció hace dos décadas, mucho antes de que Harrigan llegara. Por lo que él sabe, el cuerpo de la mujer jamás fue encontrado y la investigación se cerró con el dictamen de que la mujer se había ahogado. Su marido Ben fue brevemente considerado como sospechoso, pero el oficial responsable de la investigación concluyó que era inocente de todo crimen.

En cuanto al robo en casa de los Jeffries, Harrigan pisa terreno más firme. El ladrón fue James Mulcahy, que tenía todo un historial de robos de este tipo y además los objetos robados en su apartamento, por lo que la investigación está cerrada. Los objetos han sido devueltos a sus propietarios excepto lo único que falta, una fotografía enmarcada de Mark Jeffries.

La muerte de Mulcahy, por el contrario, es algo más incierta. Harrigan piensa que fue asesinado, pero ésta no es necesariamente la única explicación. Según los datos de la autopsia se ahogó en el mar, pero no hay forma de saber si su muerte fue deliberada o accidental, no habiendo evidencia alguna de asesinato. Además, si el ladronzuelo fue asesinado, ¿por qué no fue arrojado su cuerpo a los peces? En lugar de ello, el cuerpo de Mulcahy parece haber sido movido por desconocidos, por razones desconocidas, y las ropas que llevaba no muestran señal alguna de agua de mar. ¿Estaba también implicado en asuntos de contrabando? No hay pruebas. Nadie en la calle Sentinel sur vio nada.

El forense que realizó las autopsias (dos, puesto que los resultados de la primera eran cuestionables) estableció que Mulcahy murió ahogado en el mar. Tenía los pulmones llenos de agua salada. Dada la supuesta implicación de Mulcahy con el contrabando de alcohol podría tener sentido, pero entonces, ¿por qué se iba a tomar alguien la molestia de recuperar el cuerpo, devolverlo a su apartamento, cambiarle de ropa y colocar artísticamente un vaso roto de whisky cerca de su mano extendida?

Cualquiera que tenga una razón válida para acceder a él, puede leer el informe de la autopsia en la clínica del médico

forense. El detective Harrigan también puede proporcionar una copia si se le convence. El informe deja claro que Mulcahy murió ahogado: tenía los pulmones llenos de agua salada. Ni sus ropas ni las zapatillas que llevaba mostraban señal alguna de agua de mar. El informe también menciona que había bebido alcohol.

Una pista falsa: Kathleen Lamar

La señorita Lamar es un comodín para el guardián; puede utilizarla para simplificar o complicar la investigación, o bien eliminarla totalmente de la narrativa. Es la única persona capaz de testificar que una persona idéntica a Mary estuvo en la zona hace bastantes años.

Cuando Kathleen era pequeña, su tía Martha Lamar desapareció. En aquella época se realizaron extensas búsquedas y la policía acabó por deducir que la señora Lamar se había ahogado (los Lamar, recién casados, estaban de vacaciones, haciendo *camping* en la costa). Esto apareció en su momento en la prensa, incluyendo fotos de Martha. Los archivos policiales de aquél entonces están cerrados. Ver las ayudas de Mary nº 1 o el apartado "la Policía".

Kathleen creció recordando la desaparición y por lo tanto se quedó aturdida hace poco al ver a su tía, que no parecía haber envejecido ni un solo día, sentada en un café leyendo el periódico. Kathleen se desmayó, pero sus intentos de convencer a la Policía de lo que había visto fracasaron.

Kathleen Lamar podría contratar a un detective privado o bien pedir a un amigo de la familia o a un grupo de gente con reputación de interesarse por los fenómenos extraños que la ayuden a resolver el misterio. Posee una foto de ella tomada muy poco antes de su desaparición y el parecido con Mary Longman es total. Una segunda posibilidad es que Kathleen relate su historia al *Arkham Advertiser*. En ese caso el periódico trata su historia amplia pero respetuosamente y también imprime la fotografía y una demanda de información.



KATHLEEN LAMAR

Gente

El éxito o el fracaso de esta aventura dependerá de cómo interaccionen los investigadores con algunas personas. Más abajo se proporciona información básica sobre esta gente, notas sobre cómo reaccionarán en el período de dos semanas y en algunos casos se indica dónde residen. También se incluyen otras relativas a algunas personas ya fallecidas sobre las que los investigadores pueden querer buscar datos.

MARY LONGMAN, 75 AÑOS, HÍBRIDA DE PROFUNDO

La historia anterior de Mary ya ha sido discutida. Tras dejar Y'ha-nthlei viajó extensamente, estudiando todo aquello que

llamaba su atención. Durante este período consiguió dejar muy pocos rastros y la única organización que podría seguir sus movimientos es su banco de Boston, que le enviaba dinero periódicamente. Los archivos del banco son esencialmente invisibles, ya que no existe evidencia alguna que permita investigarlos.

El hechizo de Mary Consumir Apariencia le permite aparecer como una mujer atractiva de unos treinta años, con largo cabello marrón que le llega hasta el hombro y ojos también marrones. Mide aproximadamente 1,60 m. Debido a las deficiencias del hechizo (tiene una sombra de forma muy curiosa y la pérdida de un solo PdV puede destruir la ilusión que emite) intenta evitar las luces fuertes y no aparecerá en público a menos que sea necesario. Si alguien le hace algún comentario sobre su extraña forma de caminar dirá que se hizo daño en la espalda de niña, al caerse de un manzano. Lleva siempre perfumes intensos para camuflar el aroma marino de un Profundo. Mas de una vez ha dejado caer su disfraz, aterrando a posibles asaltantes que han salido corriendo.

Es inteligente y llena de recursos; los humanos le importan bien poco, pero reconoce que matar gente atrae una atención indeseable. Con dotes naturales para la imitación y habiendo tomado muchas clases para mejorar su dicción, ha conseguido eliminar la mayoría de los rastros de su áspera voz de Profundo.

Funciona bastante bien en la sociedad humana de los años veinte y es perfectamente capaz de torturar a un enemigo hasta la muerte para averiguar lo que sabe.

Durante esta aventura, Mary alquila un lujoso apartamento en el Timbleton Arms, del 111 de la calle Pickman oeste, en Arkham. Allí el portero es concienzudo y ésta siempre alerta. Su apartamento se encuentra en la segunda planta y consiste en un salón, un dormitorio, una cocina y un cuarto de baño. Todo está limpio y bien conservado y los muebles muestran cierto grado de agradable coordinación. Si los investigadores conciertan una visita, Mary estará ya sentada cuando lleguen. El apartamento huele a perfume caro. Si los investigadores consiguen entrar subrepticamente en su apartamento en algún momento de la aventura, pueden ver lo siguiente.

- El inquilino tiene relativamente pocas posesiones personales (no está la fotografía de Mark porque Mary la lleva consigo en todo momento).
- Ha tomado prestados algunos libros de historia local de la biblioteca pública.
- Hay un juego de cinco placas de metal recubiertas de jeroglíficos en un idioma desconocido, quizá el utilizado por los Profundos. Una tirada de Química sugiere que el metal puede ser magnesio. Una tirada de Mitos permite asociar los jeroglíficos con los Profundos. Queda para el guardián determinar la naturaleza de estas placas, que podrían contener información acerca de los Profundos y de los hechizos de Mary. Son extremadamente difíciles de traducir.
- Un cuenco de cobre de aproximadamente 25 cm de diámetro, que una tirada de Mitos permite identificar como el utilizado en el hechizo Enviar Sueños.
- Un recibo arrugado de alquiler de un garaje en la parte sur de la ciudad. El recibo está fechado el día que Mary llegó a Arkham y cubre un mes. Posiblemente fue tirado a la papelera pero cayó por detrás.
- Un espejo de cuerpo entero. Si Mary cree que la vigilan, encantará el espejo con un Portal de corta distancia. En la parte posterior del espejo hay una serie de extrañas marcas que forman el hechizo Portal, que lleva al garaje que Mary alquiló al llegar, y en el que tiene preparado un



DANNY O'BANNION

coche con el depósito de gasolina lleno, a punto de marcha, así como comida para varios días. Para hacer más difícil toda persecución, el Portal sólo funciona si Mary está en la habitación.

El notorio gángster Danny O'Bannion reside en la *suite* más lujosa del edificio de Mary. O'Bannion es el jefe local del sindicato del crimen, y se ha hecho rico con el contrabando de alcohol durante la Prohibición. Si los investigadores organizan asaltos al amanecer o intentan infiltrarse en el edificio, podrían muy bien tropezarse con uno o dos gángsters de guardia.

Si los investigadores vigilan a Mary se darán cuenta de que tiene una rutina bastante constante. Se levanta tarde y permanece en su apartamento hasta más o menos la una del mediodía, en que se dirige a algún restaurante o cafetería. Allí come y lee los periódicos. Sobre las dos de la tarde vuelve a su apartamento o va a la Biblioteca Municipal, donde pasa la tarde en la sección de historia local. Cena en su apartamento sobre las siete y las luces de su apartamento están encendidas hasta altas horas de la noche. Con muy poco que hacer hasta que sus hechizos estén completos, pasa el tiempo poniéndose al corriente de la historia local, más que nada para no aburrirse (el guardián puede utilizar esto como pista falsa). Si Mary se da cuenta de que la siguen, la única acción que llevará a cabo es preparar el Portal.

No tiene razón alguna para temer a los investigadores, a menos que crea que vienen de Innsmouth. Sólo entonces podría actuar en su contra. Es una poderosa hechicera, pero la mayoría de sus hechizos son de tipo más práctico que ofensivo. Por ejemplo, si se las tiene que ver con un policía, podría usar su hechizo Nublar la Memoria o Hipnotizar para asegurarse que todas sus preguntas han sido respondidas satisfactoriamente. Crear Portal es un excelente hechizo para escapar. Sobre su hijo utiliza Enviar Sueños y Canto de Sirena, y además cada mañana lanza sobre sí misma un hechizo de Protección Corporal que le da promedio de dieciocho puntos de armadura durante 24 horas, en cuyo momento lo renueva. También tiene disponible el hechizo Desviar Daño.

MARY

FUE 14 CON 14 TAM 11 INT 17 POD 19
DES 10 APA 14* EDU 15 COR NA PdV 13

(*) Este valor presupone que tiene activo el hechizo Consumir Apariencia y que ha adoptado aspecto humano.

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Garra 50%, daño 1D6+1D4 (dos ataques)

Armadura: 1 punto de piel y escamas más 5D6 (promedio 18) puntos de protección procedentes del hechizo Desviar daño.

Habilidades: Regatear 50%, Ocultar 40%, Crédito 50%, Mitos de Cthulhu 30%, Esquivar 35%, Elocuencia 85%, Charlatanería 50%, Ocultarse 50%, Escuchar 45%, Persuadir 60%, Discreción 40%, Descubrir 40%, Nadar 90%, Rastrear 40%.

Idiomas: Árabe 61%, Chino (mandarín) 55%, Inglés 80%, Francés 65%, Alemán 60%, Italiano 77%, Japonés 64%, Ruso 78%, Español 70%.

Hechizos: Atraer a los peces, Aliento de las profundidades, Dirigir tiburones, Contactar con Cthulhu, Contactar con los

Profundos, Nublar memoria, Consumir apariencia, Crear Portal, Desviar daño, Protección corporal, Hipnotizar, Enviar sueños, Destruir.

(*) Estos hechizos figuran en Huida de Innsmouth y en las reglas de La llamada de Cthulhu a partir de la edición 5.5.

Pérdida de COR: a menos que el hechizo de ilusión se rompa, no hay pérdida de COR, pero si ello sucede, ver una mujer encantadora transformarse en Profundo cuesta 2/1D6+1.

MARK JEFFRIES, 24 AÑOS

Mark es, sin comerlo ni beberlo, la pieza central de este escenario. Fue adoptado por Alan y Annette March y después por Janet y Thomas Jeffries. Sabe que fue adoptado, pero tiene poco interés en perseguir sus raíces. Hace poco que se graduó en historia en la Universidad Miskatonic y su tío Thomas Jeffries le está enseñando para que se haga cargo del negocio familiar. Por desgracia, Mark empieza ya a mostrar la marca de Innsmouth: su pelo oscuro comienza a retroceder, sus ojos marrones empiezan a sobresalir y la piel alrededor de su cuello, donde con el tiempo le crecerán agallas, es ya áspera y seca. Se parece a su madre de muchas maneras, pero en absoluto al aspecto actual de Mary. Si se le dice que su madre está en el pueblo buscándole querrá conocerla; no le guarda rencor alguno y está seguro de que tendría buenas razones para darle en adopción.

La forma más probable de que Mark intervenga en el escenario es el Día 5, cuando se encuentra con James Mulcahy. Mark se había tomado la tarde libre para ir al médico que le está tratando sus problemas de piel y al volver a casa sorprendió robando a Mulcahy, que le dejó inconsciente de un golpe. Esa noche Mark tuvo el primero de una serie de sueños vívidos que él asocia con el ataque y con una posible conmoción cerebral debida al mismo. Conforme avanza el escenario, los sueños de Mark empiezan a ser cada vez más intensos y su COR empieza a caer en picado. El sueño del Día 13 destruye por completo su salud mental, acude al encuentro de su madre y ambos abandonan Arkham el Día 14, para no volver.

El sueño de Mark es repetitivo y empieza con un paseo por la playa, donde se detiene a contemplar las olas. Una bella mujer, a quien instintivamente reconoce como su madre, sale de las aguas y le hace señas de que se reúna con ella. Al hacerlo, la mujer se transforma en un horror mezcla de humano y de reptil, con garras afiladas y dientes brillantes. El sueño acaba bruscamente y Mark se despierta habiendo perdido cinco puntos de COR a causa de tan estremecedora visión.

Si se le pide que la describa, la mujer de sus sueños no se parece en absoluto al rostro actual de Mary Longman, ya que ésta envía una imagen de sí misma cuando era joven.

FUE 14 CON 11 TAM 12 INT 12 POD 9
DES 11 APA 8 EDU 16 COR 45 PdV 11

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: ninguna.

Habilidades: Contabilidad 30%, Regatear 35%, Crédito 33%, Conducir automóvil 40%, Electricidad 17%, Francés 29%, Historia 50%, Derecho 10%, Buscar libros 31%, Historia natural 14%, Persuasión 28%, Psicología 40%, Descubrir 52%, Nadar 80%.



MARK JEFFRIES

THOMAS JEFFRIES, 57 AÑOS

Un hombre de negocios acaudalado que dirige una tienda de papelería y material de oficina en Arkham y que ha sabido invertir bien su dinero. A pesar de su edad y de su pelo gris, está sano y en forma y juega al tenis tan frecuentemente como puede. Su baja CON procede de una enfermedad cardíaca que no le ha sido aún diagnosticada y que le puede provocar un ataque al corazón si después de perder 5 o más puntos de COR falla una tirada de CONx5. Thomas es un hombre inteligente que no tolerará discusiones acerca de monstruosidades cthulhoideas babeantes o cosas que no deberían existir. Ha oído historias extrañas sobre Innsmouth, pero las atribuye a supersticiones. Mientras los investigadores no se metan con él, será educado y amigable.

FUE 17 CON 9 TAM 14 INT 15 POD 11

DES 16 APA 14 EDU 15 COR 55 PdV 12

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Escopeta galga 20 59%, daño 2D6/1D6/1D3.

Habilidades: Contabilidad 50%, Regatear 65%, Crédito 90%, Conducir automóvil 35%, Charlatanería 60%, Persuadir 60%, Descubrir 44%, Tenis 60%.

JANET JEFFRIES (DE SOLTERA BOYD), 51 AÑOS

Tiene el pelo oscuro, que ya empieza a encanecer, y profundos ojos azules. Sabe algo del dominio de los Profundos sobre Innsmouth (ella y su hermana hablaron mucho durante la enfermedad de Annette) pero no hablará de ello sin buenas razones y no lo mencionará si Thomas está cerca. Si el guardián desea sembrar más pistas o evidencias, puede hacerlo mediante Janet.

FUE 8 CON 12 TAM 10 INT 15 POD 12

DES 16 APA 14 EDU 9 COR 60 PdV 11

Bonificación al daño: no.

Armas: no.

Habilidades: Arte (pintura) 30%, Regatear 55%, Cocinar 55%, Persuadir 40%.



JANET JEFFRIES

ALAN MARCH, FALLECIDO

Alan March fue el primer padre adoptivo de Mark. Murió en el mar en 1904 cuando su barco, perteneciente a la flota pesquera de Innsmouth, zozobró en alta mar sin que hubiera supervivientes. A elección del guardián, el hundimiento pudo tener lugar por accidente o de forma deliberada, puesto que ello no tiene influencia alguna en la trama. Es evidente en el apellido de Alan es una corrupción de Marsh.

ANNETTE MARCH (DE SOLTERA BOYD), FALLECIDA

Annette March, esposa de Alan March, murió en Arkham en 1905 de una enfermedad degenerativa, habiendo sobrevivido sin dificultad a una epidemia de tifus ese mismo año. Como primera madre adoptiva de Mark, fue la responsable de llevarle a Arkham tras la muerte de Alan. La causa de su enfermedad también queda abierta.

MARTHA LAMAR, FALLECIDA

Martha tuvo la mala suerte de estar en el peor lugar en el peor momento. Ella y su marido estaban acampados en la costa a unos

cuantos kilómetros de Innsmouth, y mientras él iba a la tienda más próxima a buscar víveres, ella se fue a pasear a la playa, momento en el cual Mary salió de las aguas como una Venus batracia. Martha se desvaneció y jamás volvió a despertar, puesto que su cuerpo fue utilizado por Mary en el hechizo Consumir Apariencia. El marido de Martha, Ben, dio la alarma pero la búsqueda fue infructuosa. Volvió a Arkham destrozado y murió años más tarde.

JAMES MULCAHY, MUERTO A LOS 26 AÑOS

Con casi toda certeza, Mulcahy estará muerto antes de que los investigadores oigan hablar de él, y por ello no se dan características. Era un ladrón conocido por la policía y en el momento de su muerte acababa de cumplir una sentencia de 90 días de cárcel. Fue contratado por Mary Longman para robar una foto de Mark de casa de los Jeffries. Cuando Mary descubrió que había atacado a Mark, le mató. Ver más arriba la sección "La casa de Mulcahy".

AGENTE ZEBEDIAH MARSH, 27 AÑOS

El agente Marsh es un comodín para el guardián y puede actuar de varias maneras, dependiendo de las habilidades e intereses de los investigadores. Por defecto, Marsh es un policía honrado y trabajador. Soltero, de pelo y ojos negros, nunca ha estado en Innsmouth (su apellido es bastante común por la zona). No hay en él nada sospechoso, y sólo se le encuentra relacionado con tareas policiales. Otra posibilidad es suponer que lo anterior es cierto pero que Marsh, sin saberlo, es pariente de los Marsh de Innsmouth y empieza a transformarse en Profundo: los ojos empiezan a ponerse saltones y la piel algo más rugosa alrededor de las mandíbulas. La última opción es suponer que es un híbrido de Profundo iniciando su transformación, y que se encuentra en Arkham como agente de la familia Marsh. Como policía, puede enterarse de cosas interesantes y podría estar en buena situación para promover los intereses de Innsmouth.



ZEBEDIAH MARSH

FUE 13 CON 13 TAM 14 INT 9 POD 12
DES 10 APA 8 EDU 15 COR 55 PdV 14

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Porra 50%, daño 1D6+1D4.

Presa 49%, daño especial.

Revólver calibre .38 40%, daño 1D10.

Habilidades: Regatear 45%, Esquivar 50%, Conducir 35%, Charlatanería 50%, Derecho 25%, Psicología 57%, Descubrir 44%.

AGENTE ANDREW WEST, 24 AÑOS

El agente West es un compañero de la vieja escuela. Honrado, leal y no demasiado inteligente, hace recados e investigaciones secundarias para el detective Harrigan. Los investigadores no pueden sobornarle o intimidarle, pero si lo intentan podrían sonsacarle alguna información. Es un hombre muy fornido, de cabello oscuro y ojos marrones.

FUE 17 CON 16 TAM 14 INT 9 POD 12
DES 13 APA 11 EDU 12 COR 65 PdV 15

Bonificación al daño: +1D6.

Armas: Porra 55%, daño 1D6+1D6.

Presa 64%, daño especial.

Revólver calibre .38 33%, daño 1D10.

Habilidades: Regatear 40%, Esquivar 55%, Conducir automóvil 30%, Charlatanería 30%, Derecho 15%, Psicología 40%, Descubrir 34%.

Conclusión

Aunque los investigadores no se den cuenta de ello, aquí hay poco en juego. Si no consiguen resolver el misterio Mary y su hijo se van tranquilamente de Arkham el Día 14. Si el guardián no ha introducido ya la ayuda de Mary nº 7, es el momento de entregársela a los jugadores. Es algo que Mary hizo antes de marcharse, pero no está necesariamente conectado con la aventura actual, si bien está pensado para inquietar a los jugadores. Este es el único coste que entraña no resolver el misterio.

Si los investigadores encuentran a Mark y tienen alguna idea acerca de la naturaleza y motivos de Mary, pueden igualmente quedar perplejos. Después de todo, ¿quién es el malo? ¡Buena pregunta! El guardián no está obligado a explicarlo, aunque hacerlo puede ser divertido.

Si consiguen desentrañar el misterio, cada personaje ganará 1D4 puntos de COR y el guardián puede añadir otro 1D4 si los jugadores creen que hicieron un buen trabajo; si no, réstense 1D3 puntos de COR de cada investigador.

AGRADECIMIENTOS

El autor agradece a Sarah Blake, John Bleasdale, Ben «transgenic» Bose, Catherine Rees Lay y John Reynolds que probaran este escenario hasta el punto de su destrucción y aún más allá. Por supuesto, todo error u omisión sigue siendo responsabilidad de su autor. ■





UN VIEJO CONOCIDO

Donde vemos cómo la sombra de un asesinato puede pesar sobre una persona y no dejarla en paz, y cómo un pueblo puede también sufrir tal desazón.



Este escenario ha sido escrito para investigadores con poco o ningún conocimiento sobre Innsmouth y sus secretos. Es un escenario particularmente bueno para jugar con un solo investigador, dado que el temor y la paranoia que un solo personaje pueden llegar a sentir son enormes.

La mayor parte de los personajes de Innsmouth de esta aventura proceden del libro de Kevin Ross *Huida de Innsmouth*. Si el guardián pretende jugar más adelante las aventuras contenidas en dicho libro deberá mantener con vida a la mayoría, o bien llamarles de otra forma.

El catalizador para implicar a los investigadores es Willy Harsen, un veterano desfigurado de la Gran Guerra. Una posibilidad es que el investigador conociera a Willy en el ejército, por ejemplo siendo su instructor; otra es que se conocieran antes de que Harsen se fuera a la guerra y se cartearan durante la misma; puede ser que el investigador fuera nativo de la zona alrededor de Dunwich y ambos se conocieran antes de la guerra. Cualquiera que sea la conexión, el investigador perdió contacto con Willy en algún momento durante el conflicto y no ha vuelto a oír hablar de él desde entonces.

La carrera militar de Willy Harsen acabó bruscamente al sufrir graves heridas de fósforo blanco durante un bombardeo. El ataque le costó la pierna izquierda y graves quemaduras, perdiendo además el ojo izquierdo. Tras meses de recuperación en un hospital militar fue licenciado y se le concedió una pequeña pensión. Volvió a casa a Dunwich, donde le esperaba su esposa.

La señora Harsen quedó muy decepcionada por la desfiguración de su marido, no tardando mucho en iniciar una aventura con otro hombre. Al poco tiempo Harsen les descubrió, los mató y los enterró bajo un campo recién labrado. La gente de Dunwich supuso que la señora Harsen se había fugado con su amante y olvidó rápidamente el asunto. Willy trabajó en su granja tanto como pudo, sintiéndose culpable por su crimen y volviéndose más y más paranoico con el paso de los años.

Hace tres semanas fue presa del pánico y, convencido de que el pueblo de Dunwich había averiguado la verdad sobre su crimen, amontonó todas sus pertenencias en su camión y salió huyendo. Kilómetros más allá llegó a una granja abandonada cerca de Innsmouth donde se instaló; sus temores se fueron calmando gradualmente, debido a la distancia desde allí hasta Dunwich. A su debido tiempo Harsen hizo amistad con un vecino, un trampero llamado Nick Casper. Casper previno a Harsen del extraño comportamiento de los residentes en Innsmouth, un aviso que éste respetó hasta hace unas semanas, cuando se aventuró para comprar víveres. Lo que vio esa noche es la razón por la que ha escrito a su amigo investigador en demanda de ayuda.

UNA CARTA DE WILLY

Uno de los investigadores se asombra al recibir una carta. Está matasellada en Rowley, Massachusetts, pueblo en el que el receptor no conoce a nadie. La carta no lleva remitente y dentro de la misma hay una sola hoja de papel, una nota con un mapa esquemático al otro lado. Ver ayudas de *Conocido* nº 1 y 5 respectivamente.

El guardián explica que el investigador recuerda a Harsen como un joven muy jovial que dejó su granja y su mujer en Dunwich para luchar en la Gran Guerra. Alto, de cabello marrón corto, tenía la clase de apariencia que volvía locas a las mujeres. Era obstinado y, cuando le conoció, controlaba totalmente sus emociones. Quizá esto convenza al investigador de que Harsen está en lo cierto cuando cree que su vida está en peligro, o bien que sus experiencias en las trincheras afectaron a su mente. El receptor de la carta se pondrá sin duda en contacto con sus amigos investigadores y les pedirá que le acompañen a casa de Harsen, bien para ayudarlo con los problemas que menciona en la carta, bien para ponerle una camisa de fuerza si se demuestra que está desequilibrado.

Al leer la carta, el investigador comprueba que la letra de la misma y la del sobre son distintas. La carta está escrita en la fina cursiva que Harsen había usado siempre, mientras que la del sobre es completamente diferente y parece la de un niño que acaba de aprender a hacer letra de palo. No hay explicación alguna para la diferencia.

Llegar hasta allí es lo de menos

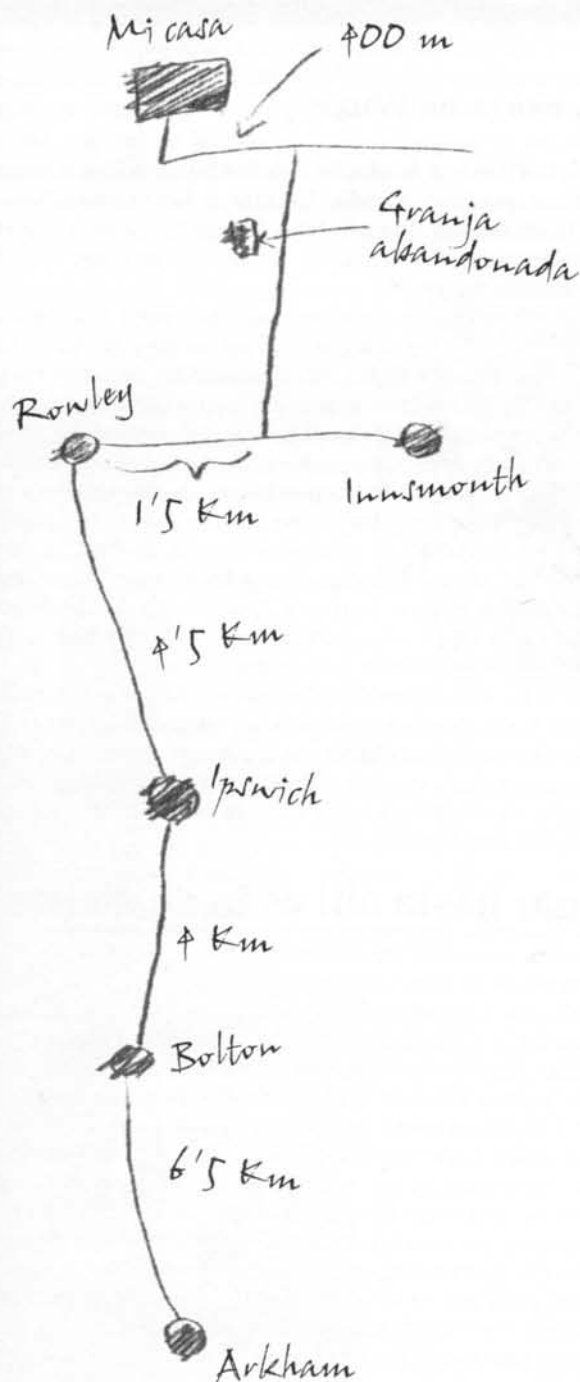
Una vez los investigadores hayan hecho los arreglos necesarios, pueden iniciar su viaje. Los que tomen el tren para llegar a Nueva Inglaterra no tendrán incidente alguno. En Massachusetts necesitarán una tirada de Suerte para encontrar a alguien que les quiera alquilar un coche; Harvey Ballard de Arkham tiene varios. Quienes fallen la tirada de Suerte o sean incapaces de pagar el alquiler tendrán que ir hasta casa de Harsen andando, aunque hasta Rowley pueden conseguir que alguien les lleve.

Los investigadores que se interesen por las líneas locales de autobús se enterarán de que hay una que va de Arkham a Newburyport pasando por Bolton, Ipswich y Rowley, pero hace tres días que no pasa ninguno (lo que no ha preocupado a nadie). Hay otra línea que va de Newburyport a Arkham pasando por Innsmouth. En cuanto a Innsmouth propiamente dicho, "la gente decente hace todo lo que puede por mantenerse alejada de allí".

VIAJAR VÍA ROWLEY

Suponiendo que los investigadores sigan el mapa de Harsen, pasarán a través del pueblo de Rowley. Con una población

Camino hasta mi granja



de unos pocos miles de habitantes, es idéntico a cualquier otro pueblo pequeño. Sus residentes no son gente rica y están dispuestos a responder preguntas. Sin embargo, nadie conoce a Willy Harsen y toda pregunta acerca de Innsmouth no atrae sino muecas.

Harán falta tiradas de Charlatanería para conseguir respuestas acerca de Innsmouth. Los habitantes de Rowley consideran a la gente de allí como muy atrasados y describen la apariencia de los mismos como prueba de sus prácticas endogámicas. Los más viejos del lugar recuerdan la línea de ferrocarril que tenía que conectar Rowley con Innsmouth y traer nueva riqueza a ambos pueblos, pero la ruina de las industrias de Innsmouth poco después de que la línea se completara destruyó el sueño.

A pesar de su proximidad, los habitantes de Rowley no están al corriente de lo que sucede en realidad en Innsmouth, atribuyendo los relatos de sectas y hombres pez a meras supersticiones.

Un lugar de interés para los investigadores puede ser la Oficina de Correos de Rowley, dirigida por Joseph Waid. Si se le pregunta acerca de la carta dirá que no la recuerda, pero si se le muestra el sobre, se retuerce de risa. Tras calmarse dirá que la recuerda porque la puso al correo un trampero de Innsmouth. Waid ve a menudo a ese hombrón trocando en la tienda de Rowley las pieles que obtiene por diversos suministros. La semana pasada se acercó a Correos para echar una carta, pero no tenía sobre ni sello. Una vez comprados ambos, procedió a rellenar el sobre, copiando la información necesaria de un pedazo de papel que llevaba. La risa de Waid viene de lo que tardó el nombre en copiar la información: 5 minutos de principio a fin. El nombre del trampero es Nick Casper.

VIAJAR VÍA INNSMOUTH

Los investigadores pueden ignorar la advertencia de Harsen de no pasar por Innsmouth, pero quienes lo hagan serán testigos de algo para lo que ningún rumor o investigación puede preparar. Cuando entren en el pueblo las calles estarán vacías y los comercios cerrados. Llamar a las puertas tampoco dará resultado, aunque una tirada de Escuchar puede permitir a un investigador oír el ruido de muebles siendo arrastrados para bloquear la puerta.

Los investigadores que se detengan en el pueblo deberán realizar tiradas de escuchar. Un éxito les llevará hasta la sede de la Orden Esotérica de Dagón, en cuyo interior pueden oírse docenas de voces, canturreando al unísono en un idioma que ningún investigador puede identificar. Todas las puertas y ventanas del local están cerradas con llave desde dentro, impidiendo la entrada. Si algún investigador temerario insiste en abrirse paso por las bravas, una tirada de Idea le permite darse cuenta de que entrar es ilegal y de que, por el ruido, los que están dentro son diez veces más numerosos que los de fuera.

El cántico aumenta en velocidad hasta llegar al frenesí. Al mismo tiempo se oyen resonar tremendos golpes por todo pueblo. Una tirada de Descubrir permite a los investigadores localizar el origen de dichos golpes. En los pisos superiores de los edificios que rodean la sede de la Orden los tableros que cubren las ventanas empiezan moverse y a agrietarse, como si personas de gran fuerza estuvieran tras ellos intentando romperlos para escapar. Esta escena se repite por todo el pueblo.

Por último, el cántico llega a un clímax y los participantes se detienen un momento antes de gritar "Dagón" tan fuerte como pueden. Tras las ventanas tapiadas responde otro grito de "Dagón". El guardián puede en este momento pedir una tirada de Escuchar y si los investigadores la consiguen, oyen o

imaginan oír una respuesta procedente del mar, llevada hacia el oeste por la brisa marina. Dicha respuesta tiene matices extraños que ninguna garganta humana podría producir. Tras la llamada y la respuesta, todo queda en calma y la conmoción en los pisos superiores de los edificios de Innsmouth también se acaba. La pérdida de COR debida a este episodio es de 0/1D2, 1/1D3 si se oyen las voces procedentes del Arrecife del Diablo.

No importa el tiempo que esperen los investigadores, nadie sale de la sala de la Orden, por lo que tarde o temprano no tienen otra elección que continuar hacia casa de Harsen.

Cómo llegar a casa de Harsen

No importa la ruta que tomen los investigadores, deberán pasar a través de la gran marisma salada de Innsmouth. Infinidad de aves marinas revolotean y sobrevuelan la extensa zona de cañizales y bancos de arena. El camino está lleno de roderas y se encuentra en tan mal estado que incluso un conductor prudente necesita una tirada de Suerte para no perder un neumático, romper la suspensión o quizá agujerear el cárter de aceite.

Los investigadores se encuentran al lado norte de la marisma, donde una decrepita granja se alza ante ellos, surgiendo de entre los matorrales. Tras la granja hay un granero en ruinas y mientras los investigadores contemplan la escena, una familia de tejones sale de él, yendo en dirección al arroyo a buscar su cena. A un lado de la casa hay aparcado un camión, la única señal de que alguien vive allí. Los investigadores pueden comprobar que la parrilla del radiador está doblada y abollada, como si hubiera sufrido un pequeño choque. El compartimento de carga del camión está vacío.

El suelo del porche cruje ominosamente al pisarlo, y al llamar a la puerta salen de ella termitas. Una voz de hombre al otro lado pregunta quién hay, con evidente temor. Una vez el investigador conocido de Harsen se identifica, la puerta se abre.

La vista del rostro quemado por el fósforo de Willy Harsen requiere una tirada de COR, 0/1. Si un investigador se desmaya, Harsen se disculpa secamente: "es mi recuerdo de la guerra", explica pasándose un dedo alrededor de la cuenca vacía de su ojo izquierdo. "Estoy acostumbrado a mi aspecto y a veces me olvido de que otros pueden encontrarlo terrible". Hace entrar a los investigadores y apoya la escopeta que llevaba en la mano en el marco de la puerta.

El interior de la casa es tan decrepito como el exterior. Los muebles se caen a pedazos. Las pisadas de Harsen son visibles en la gruesa capa de polvo que hay en el suelo. Las cortinas están echadas y una lámpara de aceite ilumina la habitación. Harsen agradece a los investigadores que hayan venido y les ofrece compartir su parca cena. Una tirada de Psicología permite a los investigadores darse cuenta de que está sinceramente contento de que hayan venido, quizá irrazonablemente contento.

Cuando le preguntan acerca de los acontecimientos a los que alude en su carta, Harsen se pone serio de golpe, deja a un lado su cena y empieza a deambular por la habitación (de forma más bien espasmódica debido a su pata de palo) mientras empieza a relatar su historia, incluida más adelante y reproducida también al final de este libro como ayuda de *Conocido* nº 2.



LA BIENVENIDA DE WILLY HARSEN

EL RELATO DE WILLY HARSEN

"Cuando fui licenciado y volví a mi granja en Dunwich, pensé que trabajaría la tierra hasta morir, pero los últimos años fui cada vez menos feliz allí, hasta que hace tres semanas... puse todo lo que tenía en mi camión y empecé a conducir sin rumbo buscando un nuevo hogar. El problema es que no presté atención al depósito de gasolina y tuve la suerte de encontrar este sitio antes de que se agotara. Con mi pata de palo no tenía muchas ganas de volver andando hasta Rowley a buscar gasolina, por lo que me hice a la idea de que éste iba a ser mi hogar durante una temporada.

"Por suerte para mí tenía un vecino, un tipo llamado Casper; vive camino abajo al este de aquí. Vio mi camión y vino a ver qué pasaba. Es un buen hombre y me consiguió algo de gasolina, aunque decidí quedarme por aquí y trabajar la tierra, lo suficiente para mí y para vender lo sobrante en el pueblo. Casper me dijo que no fuera a Innsmouth y me explicó cómo allí se aparean entre ellos; eso a mí no me parece bien, por lo que hice todo lo que pude por mantenerme alejado.

"Hasta la semana pasada. Necesitaba víveres, pero como estaba haciéndose de noche no quise ir a Rowley; con la cantidad de curvas y socavones de esa carretera, sólo me atrevo a ir de día. El camino de Innsmouth es más fácil para un tuerto como yo, por lo que fui a comprar mi comida a la tienda de allí. Cuando quise iniciar el camino de vuelta ya era de noche, y a base de dar vueltas acabé apareciendo en el puerto. Entonces pasó aquello.

"No iría a más de 15 Km por hora cuando el perro se cruzó en mi camino. No tuve tiempo ni de frenar y estaba demasiado sorprendido como para dar un golpe de volante. Rebotó en la parte delantera, cayendo a la acera. Me detuve y volví para ver si podía ayudarlo pero estaba totalmente inerte, por lo que pensé en mirar si llevaba chapa para poder disculparme con el dueño.

"Lo arrastré por una pata hasta llegar bajo de un farol para poder leer la chapa, si es que llevaba. La pata tenía un tacto gomoso pero pensé que sería alguna enfermedad y no le di importancia. Una vez debajo de la farola le di la vuelta para verle bien... y empecé a chillar.

"Era de la forma y tamaño de un perro, pero ahí se acababa el parecido. Todo su cuerpo era verde y gomoso, como un sapo, y sus patas acababan en zarpas que tenían membranas interdigitales. Pero fueron su cabeza y su cara las que me hicieron chillar. Sus ojos eran más grandes de lo normal y su boca iba de oreja a oreja, pero aparte de eso, era el rostro de un ser humano! Tenía orejas como nosotros y una nariz como la nuestra, así como pelo bien cortado.

"Me volví al camión temblando. Mis gritos habían atraído a algunos de los habitantes del pueblo quienes, viendo al ser en la cuneta, corrieron hasta él y juraría que intentaban ayudarlo. Una de las mujeres le cogió en brazos y empezó a llorar cuando se dio cuenta de que estaba muerto. Allí es cuando empezaron a mirarme, y como se encontraban bajo el farol pude verles detenidamente. Todos tenían los ojos saltones y la boca ancha, como el ser al que había atropellado.

"Me volví a casa tan rápido como pude y me preparé para un asedio. Pensé que vendrían a cogerme por haber matado a uno de los suyos, pero pasados algunos días me di cuenta de su plan. Esperan que yo intente escapar para poder emboscarme en el pantano. Por eso os escribí, para buscar la seguridad en el número. Quiero decir que contigo y con tus amigos aquí no se atreverán a hacer nada. Una persona que desaparezca no atraerá la atención hacia ellos y hacia su pueblo, pero todo un grupo no. Con vosotros aquí estoy seguro".

Una tirada de Psicología indica que Willy Harsen cree todo lo que ha dicho, hecho que cuesta 0/1 puntos de COR al investigador que era amigo suyo. Harsen se burla de todo aquél que sugiera ir a la policía de Innsmouth, afirmando que Nick Casper le dijo que allí incluso los policías tenían la marca de Innsmouth. Aunque no está seguro de con qué poderes sacrílegos puedan haber hecho un pacto los ciudadanos de Innsmouth, sabe que todo el mundo en el pueblo es sospechoso y que los que tienen el aspecto son los más corruptos.

Una tirada de Descubrir permite fijarse en que lleva un anillo de casado. Si se le pregunta acerca de ello, alza la mano y lo mira por un momento al tiempo que una mirada triste le cruza el rostro. Explica que lleva el anillo para acordarse de su mujer: "Me dejó cuando vio lo que la guerra había hecho conmigo". Una tirada de Psicología o de Charlatanería hace que admita que la infidelidad de su mujer contribuyó a su partida de Dunwich, pero no dirá nada más del tema.

Para cuando Harsen acabe su relato y responda a las preguntas de los investigadores, la noche ya habrá caído. Si bien desea abandonar la zona lo antes posible, intenta no viajar nunca de noche debido a su mala vista y también recuerda el uso que hacían los alemanes de la oscuridad durante la guerra para enmascarar sus avances; no desea darles a los residentes de Innsmouth la menor ventaja si vienen a buscarle.

Hace pasar a los investigadores por la cocina, donde sus posesiones se amontonan en altas pilas sin demasiado orden, y les lleva hasta el dormitorio, donde tiene varias mantas. Les ofrece la habitación para que descansen, diciéndoles que montará guardia en el salón por si acaso los de Innsmouth intentan algo; partirán al amanecer. Con una lágrima formándose en su ojo, Harsen agradece a su amigo que haya venido en su ayuda antes de volver a la sala.

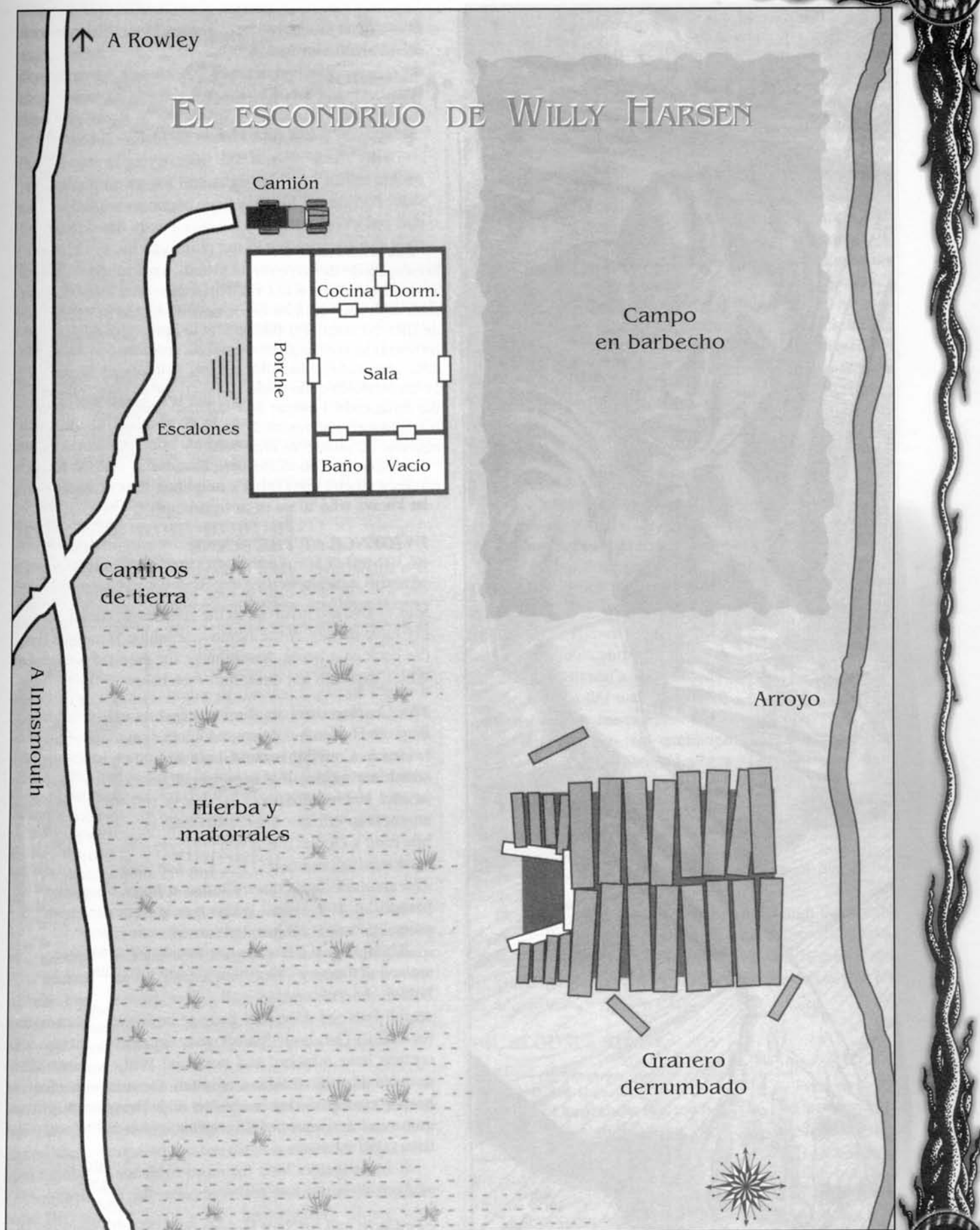
Harsen no molesta a los investigadores durante el resto de la noche, dejándoles libertad para discutir lo que Willy vio en Innsmouth si han creído su historia, o qué institución psiquiátrica sería la mejor para internarle si no se la creen.

Por la mañana

La noche pasa sin problema alguno. Con el sol naciente el guardián deberá pedir una tirada de Escuchar para cada investigador. Quien la consiga despierta al oír el ruido de cajas que caen en la cocina, seguido de fuertes pisadas que se acercan lentamente a la puerta de la habitación de los investigadores, tras lo cual se oyen caer aún más cajas. Algo pesado golpea la puerta y después cae al suelo frente a ella. Después, silencio. Si los investigadores dan una muestra de coraje y abren la puerta, tirada de COR, 1/1D3.

Willy Harsen yace en el suelo, intentando levantarse con su brazo izquierdo y con el derecho colgándole inerte. Partes de su piel han empezado a inflamarse, volviéndose de un color rojo oscuro y la piel alrededor de su ojo derecho se ha hinchado ya hasta el punto de que el ojo es apenas visible. Abre lentamente la boca como si quisiera hablar, pero sólo puede jadear. Su lengua está inmóvil, paralizada como el brazo. Tiradas de Primeros auxilios o de Medicina sugieren que ha sido envenenado, pero no con qué tipo de veneno. Tampoco indican qué tratamiento puede ayudarlo.

Harsen necesita ayuda médica profesional lo antes posible. Rowley está muy lejos y es tan pequeño que la probabilidad de que allí viva un médico es muy baja. Arkham está a media hora, por lo que la esperanza más inmediata de recibir tratamiento médico para Harsen está en Innsmouth, a unos cuan-





WILLY HARSEN ENVENENADO

tos minutos por carretera. Una tirada de Conocimientos permite recordar al vecino de Harsen, Nick Casper, que a lo mejor conoce a alguien en Innsmouth.

PRUEBAS EN LA ESCENA

Si esta aventura la juega un solo investigador, no tendrá tiempo para buscar por la granja hasta más tarde. Si son cuatro o cinco, alguno de otro tendrá que quedarse en la granja mientras Harsen es llevado en su camión en busca de atención médica, probablemente con Casper dando indicaciones (ver más abajo).

Los crustáceos: al salir de la granja los investigadores ven la escopeta de Harsen en el suelo junto a su camión, y reptando a su alrededor varias criaturas parecidas a cangrejos, indistinguibles para los investigadores incluso con una tirada de Historia natural o Biología. Si algún investigador intenta recuperar la escopeta, los crustáceos intentan morderle; hace falta una tirada de Esquivar para evitarlos, y si se falla se recibe un punto de daño y además la criatura permanece agarrada, infligiendo 1 punto de daño cada turno hasta que se la mate. Si bien sólo resiste 1 punto de daño, su duro caparazón equivale a 2 puntos de armadura.

Aunque desconocidos para la ciencia, estos crustáceos no son sino una pista falsa. Normalmente se encuentran alrededor de Y'ha-nthlei pero, como suelen hacer todos los crustáceos, estos se han adentrado en tierra firme en busca de comida. La basura de Harsen les ha atraído desde la cala más próxima. Los investigadores pueden imaginar que los crustáceos han atacado y envenenado a Harsen, pero no es cierto; si un investigador resulta mordido, la herida es limpia y se cura sin problemas. Un día en el laboratorio con especímenes vivos o muertos y una tirada de Química o de Medicina permiten establecer que estos bichos no son venenosos, sólo están hambrientos.

Si los investigadores buscan más en el plazo de un par de días, hay dos pistas de verdad cerca de la granja,

La carta: tras una tirada de Descubrir los investigadores pueden ver, no lejos de la escopeta, un trozo de papel amarillo que sobresale de la arena. Es una tarjeta arrugada pero de apariencia muy reciente, emitida por la Guardia Costera, identificando al portador como pescador, válida durante todo este año. Una llamada telefónica a Boston permite averiguar que la tarjeta fue emitida a nombre de Harris Jakes de Innsmouth, y si el investigador lo pregunta, fue expedida el día anterior.

Si se le menciona la tarjeta a algún pescador local, sólo uno de ellos ha oído hablar de algo parecido y hace un comentario despreciativo, manifestando que ningún pescador en su sano juicio se preocuparía en pedir permiso a la Guardia Costera para salir a faenar.

El neumático: aunque el viento que sopla sobre la tierra seca ha borrado ya la mayoría de las huellas alrededor de la granja, una tirada de Rastrear o de Descubrir permite localizar una huella de neumático de bicicleta en un banco de arena cerca de la casa. Por aquí es por donde Kermit Rawes, a quien pronto conoceremos, pedaleó rápidamente después de envenenar a Willy Harsen.

El neumático es inglés y no se encuentra habitualmente en los Estados Unidos. Es del modelo "Formidable" 25-1 de Dunlop, y deja una marca cruzada inusualmente asimétrica. Un buen ciclista tiene muchas posibilidades de identificarla.

Kermit Rawes es el único que tiene unos neumáticos de bicicleta modelo Formidable por la zona.

Nick Casper; el doctor Bloom

Los investigadores encuentran a Casper cortando leña frente a su casa. Ve llegar a los extraños sin soltar el hacha, pero cuando le hablan de Harsen su semblante se suaviza y se muestra de acuerdo en guiar a los investigadores hasta un médico de Innsmouth.



NICK CASPER

Los pocos transeúntes no prestan atención alguna al coche de los investigadores cuando pasa por las calles ni cuando Harsen es sacado del coche y llevado hasta la casa. Su destino es una casa cubierta de yedra con un patio lleno de matorrals, situado al sur del río que divide en dos el pueblo.

Casper aporrea la puerta hasta que le abre un anciano de largo gris y anteojos dorados, a quien Casper se dirige como doctor Bloom. El doctor hace entrar al grupo, guiándolo hasta una habitación llena de material de laboratorio. Allí esperan mientras él y Casper llevan a Harsen a su sala de exploraciones y cierran la puerta. Al cabo de una media hora, la puerta del despacho se abre y Casper sale de la habitación junto con el doctor Bloom.

El guardián puede escoger si Willy Harsen vive o muere. Si vive, deberá guardar cama durante una semana y por tanto queda fuera del juego. A partir de aquí supondremos que Harsen muere. El guardián deberá examinar ambas opciones durante algunos minutos y seleccionar una de ellas.

El médico explica que tiene que informar de la muerte a las autoridades, dejando a los investigadores solos con Nick. Casper está profundamente dolido por la muerte, pues sentía una afinidad por el tullido y vulnerable Harsen que no había sentido por nadie más. Éste confiaba en Casper, incluso relatándole el auténtico motivo por el que se marchó de Dunwich. Ahora que ha muerto, el cazador comparte libremente este secreto con los investigadores, puesto que Harsen ya no puede ser castigado por su crimen. También conoce la visita de aquél a Innsmouth, aunque no cree que su camión chocara contra algo inhumano. Piensa que se emborrachó, lo que explica los aspectos más extraños de su relato, y que arrolló con su camión a uno de los residentes más deformes del pueblo. Creyendo que su amigo podría estar en peligro a manos de los parientes de la persona atropellada, se prestó a enviar su petición de ayuda. Casper responderá de buena gana a otras preguntas que puedan hacerle los investigadores.



DOCTOR BLOOM

LLEGA LA POLICÍA

Al acabar la conversación con Casper, llega el agente de policía Nathan Birch. Tras una corta conversación en el porche, el doctor Bloom se lo presenta a los investigadores. Encorvado y ves-

tido con una gabardina, Birch interroga amablemente a los investigadores sobre los acontecimientos que llevaron a la muerte de Harsen, así como su relación con el mismo. Toda mención al choque del camión, a la impresión de que su vida estaba amenazada o a los extraños crustáceos hacen que Birch y Bloom intercambien miradas. Una vez los investigadores han dicho todo lo que saben, Birch se levanta de la silla diciéndoles que a partir de ahí él se encarga de todo, y se marcha. Casper también se va a pie en dirección a su casa, pensando ahogar en alcohol la memoria de su amigo.



NATHAN BIRCH

El doctor Bloom no pierde de vista a Birch por la ventana, esperando hasta que se encuentre a considerable distancia calle abajo antes de hablar con los investigadores. Se aclara la garganta y les relata una historia, incluida más abajo, y que se reproduce también al final de este libro como ayudas de *Conocido* nº 3.

EL RELATO DEL DOCTOR BLOOM

“Conozco a las autoridades de Innsmouth y sé que no harán nada. Llevo casi 40 años aquí y sé cómo funciona este pueblo. Todo este tiempo he practicado la medicina y he tratado todas las enfermedades que se pueden coger aquí. Nunca había visto nada parecido y no sé cómo lo han hecho, pero apuesto a que sé quién ha sido.

“Hace algunos años tuvimos problemas en el puerto. Tres de los pescadores que vivían allí murieron y la única conexión entre los tres fue que poco antes habían tenido algún tipo de incidente con Harris Jakes o Sandy Lanier, dos pescadores que son socios. En un caso se les acusó de agujerear una red, y otro fue un asunto de robos de cerveza. No importa lo que fuera, todos los que se cruzaron en su camino acabaron muertos. La ley no se preocupó lo más mínimo, puesto que unos cuantos pescadores muertos significan unos cuantos borrachos menos a los que despertar al día siguiente.

“No tengo ni idea de cómo vuestro amigo pudo encontrarse con Jakes y Lanier, pero supongo que tuvo algún incidente con ellos. Siguen viviendo junto al puerto, en el barrio de pescadores. Si queréis hacer algo acerca de la muerte de vuestro amigo, os aconsejé que les visitéis”.

Con esto el doctor Bloom les invita a abandonar su casa. Pueden escoger entre investigar la muerte de Harsen y marcharse de Innsmouth de inmediato y dejar que la policía local investigue el caso. Dada la horrible naturaleza de la muerte de Harsen, junto con sus impresiones acerca de los habitantes del pueblo, los investigadores podrían escoger la primera de las posibilidades.

Cabos sueltos

El colmado de Innsmouth: si los investigadores deciden comprobar el relato de Harsen acerca de haber estado de compras antes de atropellar al híbrido, el Primer Colmado Nacional es

fácil de encontrar. Brian Burnham, dueño y empleado a tiempo parcial, confirma que un hombre que responde a la descripción de Willy compró víveres allí la semana anterior. La apariencia desfigurada de Harsen le hace inconfundible y Burnham recuerda que llegó a la hora de cerrar, pero que su patético aspecto le impulsó a abrirle la puerta.

Harsen no parecía en absoluto borracho y no compró licor alguno, puesto que en el colmado no venden. Su habla, mientras estuvo allí, fue coherente y su mente se mostraba despierta. Le habló de su experiencia en la Gran Guerra mientras Burnham preparaba su pedido y le pagó, en metálico, la cantidad exacta. Burnham no puede ofrecer otra información a los investigadores acerca de su cliente y se entristecerá si se le informa de su muerte. Como quiera que no es del pueblo, no ha oído hablar de Harris Jakes o de Sandy Lanier.

Charlas de bar: si Harsen estaba bebido la noche que estuvo en Innsmouth, en algún sitio tuvo que obtener el licor. Una tirada de Suerte a la mitad de la probabilidad normal permite llegar hasta la taberna local, "El jardín" en la que, a pesar de la Prohibición, se venden libremente whisky y cerveza. El propietario, Víctor Obrecht, acepta con agrado 5\$ pero ni ha visto ni ha oído hablar de Willy Harsen. Preguntado acerca de Jakes y Lanier, el investigador que haga la pregunta deberá

tirar Charlatanería si no quiere que un preocupado Obrecht les pida que se vayan de allí.

La tirada de Charlatanería permite saber que Obrecht no acepta en su local a ninguno de los dos debido a su naturaleza violenta. Víctor hace una descripción nada halagadora de ambos, describiéndoles como pescadores de pocas luces, que no tienen más amigos que el uno al otro. Se toma la molestia de mencionar que Lanier es un buen ejemplo "del problema de endogamia que tienen los de Innsmouth," que es una razón típica que se les da a los forasteros para explicar la marca del lugar.

Si los investigadores preguntan acerca del relato del doctor Bloom, Obrecht dice bajando la voz que se rumorea que los dos andan mezclados en negocios turbios, pero añade que si hubieran liquidado a todo aquél con quien hubieran tenido roces, la mitad del pueblo habría muerto ya. Se encoge de hombros y comenta que lo más probable es que le deban dinero a Bloom.

El puerto

Antaño la fuente de su prosperidad, el puerto de Innsmouth está ahora tan en decadencia como el resto del pueblo. Con tan poco trabajo, hay una docena de chamizos que se han montado a lo largo del muelle en los que malviven otros tantos hombres, que contemplan recelosamente a los investigadores cuando éstos se acercan. Todos excepto uno, Dewey Smith, llevan la marca de Innsmouth. Como para enfatizar su aislamiento, Smith se sienta alejado de los demás, tallando un trozo de madera mientras mira en dirección al mar.

Los pescadores híbridos: se muestran bastante accesibles, puesto que la Orden ha corrido la voz de que hay que ayudar al máximo a quien haga preguntas acerca de Jakes y Lanier. Estos pescadores no tienen conocimiento alguno de quién es Willy Harsen y responden a las preguntas primero con silencio y miradas mutuas; en un primer momento los investigadores pueden pensar que han sido presionados para no decir nada sobre esos temas, pero lo cierto (y una tirada de Psicología permite deducirlo) es que nadie quiere ser el primero en hablar.

Acaban explicando gradualmente que Jakes y Lanier son mala gente y que cuando van bebidos son peores, pero hace treinta años que se dedican a la pesca y la mayoría de los presentes consiguen entenderse con ellos. Jakes es hábil con el cuchillo y ninguno de los dos es excesivamente inteligente. Pueden haber matado a una o dos personas, pero no más, en todo ese tiempo. Ambos están ahora faenando y no es probable que vuelvan pronto, a menos que hagan alguna buena captura. Cuando los peces no pican tienen por costumbre recoger las redes y sacar las jarras de licor, por lo que es posible que no vuelvan hasta que cambie la marea, poco antes de medianoche. Esto da tiempo a los investigadores a registrar los chamizos de ambos, indicados amablemente por los otros pescadores (que a continuación se volverán educadamente).

Dewey Smith: Smith también se muestra muy contento de hablar con los investigadores, pero toda conversación acerca de los aspectos menos naturales de Innsmouth revela rá-



DEWEY SMITH

Cómo Murió Willy Harsen

El hecho de que Willy matara accidentalmente a un niño híbrido deforme creó un dilema a la Orden Esotérica de Dagón. Normalmente, un humano que descubriera secretos del pueblo, por no decir quien matara a uno de sus habitantes, estaría destinado a ser pasto de Shoggoth. Sin embargo, los últimos meses ha habido un número creciente de extraños visitando el pueblo y la Orden supone que el mundo exterior está empezando a sospechar de Innsmouth. Sus líderes debatieron cómo ocuparse de Harsen, y al final el híbrido Kermit Allen Rawes sugirió un plan que fue adoptado por la Orden.

Rawes razonó que o bien Harsen huiría y dejaría de ser un problema para la comunidad o que se quedaría en su casa y pediría ayuda, bien de amigos bien de agentes de la ley. Una vez llegada la ayuda, Harsen podría ser ejecutado de forma sutil y se plantarían pruebas falsas contra alguien que la Orden juzgara prescindible. Todo permitiría asegurar que Innsmouth cooperaba, pero a la vez se vengaría del extraño.

Rawes escogió como chivos expiatorios del crimen a Lanier y a Jakes porque los dos le estaban chantajeando, aunque discretamente ocultó este hecho a la Orden. Fue Rawes quien se puso a vigilar a Harsen, atrayéndole al exterior la mañana siguiente a la llegada de los investigadores y utilizando un hechizo para envenenarlo. También se hizo pasar por Harris Jakes y obtuvo la tarjeta de la Guardia Costera, que abandonó en la escena del crimen para poder incriminar a éste.

Cuando Harsen empezó a morir, se volvió a su casa en bicicleta, confiando en que sería llevado a casa de Bloom para que intentara tratarle y que éste comunicaría a sus amigos los rumores acerca de Jakes y Lanier.



LA MUERTE ACECHA EN INNSMOUTH

pidamente su nula capacidad para darse cuenta de lo obvio (*N. del T.: vamos, que es tonto de baba*). Niega incluso la existencia de la marca de Innsmouth y es uno de los pocos amigos que tienen Jakes y Lanier, ya que es inmune al abuso verbal que ambos prodigan y a sus escasos modales cuando están borrachos. Smith dice que sus amigos han conseguido algo de dinero recientemente. No sabe cómo, pero en consecuencia estarán ahora a la deriva frente al Arrecife del Diablo, saboreando el mejor whisky canadiense que encontrarse pueda.

Hace algunos días, Jakes y Lanier enviaron a Smith a casa de un habitante de Innsmouth, Kermit Rawes, a entregar un mensaje verbal: "Pronto lo sabrá todo el mundo." Smith pensó que sería una broma que le gastaban a Rawes, pero a juzgar por la rapidez con que éste le cerró la puerta en las narices Smith piensa que pudo sentirse ofendido. Si se le pregunta, puede indicar dónde vive Rawes.

LANIER Y JAKES

El chamizo de Lanier: la choza de Lanier está hecha de maderos, en parte residuos de aserradero y en parte arrastrados por la marea. Se abre hacia el mar y la puerta no es sino una lona que cubre el hueco, atada con algunos cabos. Dentro hay una sola muda de ropa, un montón de mantas que hacen de cama, una cacerola y un círculo de piedra para hacer fuego dentro. Dentro de la cacerola hay un caldo mohoso, verduras hervidas y los restos en descomposición de algunos crustáceos como los hallados frente a la casa de Willy. En resumen: una bullabesa algo primitiva. Las pinzas de los crustáceos han sido arrancadas y probablemente comidas. Fiel a su herencia de Profundo, Lanier disfruta comiendo esas cosas, algo bien conocido en el pueblo. Todo lo que hay en el interior de la vivienda huele a pescado y a humo.

El chamizo de Jakes: la vivienda de Jakes, similar a la de Lanier, también apesta a pescado. Antaño una cabaña utilizada por los pescadores para guardar aparejos, llevaba mucho tiempo abandonada cuando Jakes la convirtió en su hogar. Entre basura y ropa sucia hay un pequeño catre que Jakes utiliza como cama y debajo, oculto por un montón de camisas sucias, está su diario.

La mayor parte de las anotaciones relatan dónde se realizó una buena captura o quién se ganó su ira tras ganarle en una pelea. No se menciona nada acerca de Willy Harsen pero las tres últimas anotaciones merecen el interés del investigador que lea el diario, y pueden encontrarse en las ayudas de *Conocido* nº 4.

LOS PESCADORES VUELVEN A CASA

Jakes y Lanier vuelven a Innsmouth a altas horas de la madrugada siguiente. La luna brilla, el mar está en calma y sus voces tan pastosas como subidas de tono denotan que han estado bebiendo en su barco. Tras amarrar su pequeña embarcación, se dirigen cada uno a su chamizo, pudiendo fácilmente los investigadores esconderse en las sombras y emboscarlos o bien abordarles directamente para ver qué saben acerca de Harsen y Rawes.

Cuando ambos hombres sean plenamente visibles con buena luz, los investigadores deberán tirar COR, 1/1D3. Jakes parece bastante humano pero Lanier casi ha completado ya el cambio y, si no fuera porque carece de escamas, parecería por completo un Profundo, con zarpas y todo.

Conversar con ellos requiere un soborno o tiradas de Charlatanería, Persuasión o Crédito. Un fallo implica que

Jakes saque su enorme cuchillo Bowie y les diga que no se metan donde no les llaman, a la par que Lanier gruñe y flexiona las zarpas. Si antes de abordarles los investigadores no están seguros de cómo proceder, una tirada de Psicología les sugiere alguno de los métodos mencionados al principio de este párrafo.

Si no se atiende la amable solitud de Jakes, la pelea entre ambos hombres y los investigadores es inevitable, y durará hasta que éstos últimos huyan o los dos híbridos queden inconscientes o mueran. Si ocurre esto último, los investigadores disponen de unos instantes antes de que aparezca el agente Nathan Birch, acompañado de su inseparable "recortada," que les informa de que están detenidos por homicidio o intento de homicidio y les conduce inmediatamente a la cárcel. Resistirse a la detención es una buena manera de poner a prueba la considerable habilidad de Birch con su arma.

Sin embargo, un soborno o una tirada de las habilidades antes mencionadas, permite iniciar una conversación con los dos híbridos, que no han oído hablar de Willy Harsen en su vida. Si se les interroga acerca de la teoría del doctor Bloom (si los investigadores son discretos no mencionarán su nombre) todo lo que obtienen son miradas de asombro, seguidas de risotadas al captar ambos la idea (oír reírse a Lanier cuesta 0/1D2 puntos de COR). Se revuelcan literalmente por el suelo, cloqueando de risa al constatar lo estúpidos que pueden llegar a ser los investigadores por creerse semejante cuento. Tiradas de Psicología permiten averiguar que dicen la verdad.



SANDY LANIER

Todo pregunta acerca de Rawes hace que queden en silencio y que adopten una actitud sumisa. Ignoran si éste ha acudido en busca de ayuda a la Orden y, en ese caso es posible que los investigadores hayan sido enviados por la Orden para ocuparse de ellos. Si no estuvieran borrachos se darían cuenta de la falta de la marca de Innsmouth en los investigadores o verían la ropa de calidad que llevan, algo de lo que carece la mayoría de los habitantes de Innsmouth. Así pues, si los investigadores no actúan como forasteros (por ejemplo preguntando qué es la Orden) podrán interrogar a ambos sin demasiadas dificultades y pronto llegarán a una comprensión más profunda de lo que pasa. Si se les pregunta por qué chantajeaban a Rawes, los hombres dudan y tartamudean: "No es en realidad uno de nosotros, porque no ha sido bendecido con el aspecto de nuestros hermanos del mar. Pensábamos que no estaría mal hacerlo".

Explican que la pesca ha ido mal últimamente y que no tienen dinero. También que enviaron a Smith a hablar con Rawes para hacerle creer que estaban a punto de revelar su secreto a los humanos de Innsmouth. Harán cualquier cosa que la Orden requiera e indicarán a los investigadores la dirección de Rawes si se les pregunta.



HARRIS JAKES

Kermit Allen Rawes

¿Envenenaron Jakes y Lanier a Willy Harsen, o hay alguien más que trata de echarles la culpa a los dos híbridos? Aunque otras personas podrían tener razones para querer librarse de la pareja, sólo Jakes y Lanier parecían estar chantajeando a Rawes, por lo que a buen seguro los investigadores querrán hablar con él. Vive en la calle Babson, en el extremo sur del pueblo, en una habitación alquilada a Ervin y Millie Padgett, una pareja de unos 40 años que no es consciente de que Rawes es un híbrido o de que es un espía de la Orden.

La señora Padgett se encuentra trabajando en su huerta cuando los investigadores llegan, por lo que tarda algunos minutos en oír llamar a la puerta delantera. No se fía demasiado de los extraños, pero cuando se menciona el nombre de Rawes, abre la puerta de par en par e invita a entrar a los investigadores: "El señor Rawes ha sido un inquilino tan bueno durante tanto tiempo", dice, "que no estaría bien dejar a unos amigos suyos esperando". Los investigadores harían bien en aprovechar este error.

Los investigadores son conducidos al salón a esperar mientras la señora Padgett busca a Rawes. Al cabo un momento vuelve a la carrera, gritando que Kermit parece haber sufrido un ataque; lleva a los investigadores hasta el sótano donde él reside, un lugar muy desordenado y lleno de montones de libros con una pequeña cama. Rawes yace en posición fetal, moviéndose lentamente hacia delante y hacia atrás mientras murmura en voz baja. La señora Padgett sale corriendo escaleras arriba para telefonear al doctor Bloom, dejando los investigadores a solas con Rawes.

Una tirada de Mitos de Cthulhu permite deducir que las murmuraciones de Rawes son parte de un hechizo, y los investigadores disponen de una y solamente una acción antes de que pueda lanzarlo. Todo ataque físico romperá su concentración y por tanto el hechizo, pero si no se le detiene Rawes lanzará Mirada Envenenada (POT 15) a un investigador al azar. Un recuadro más adelante detalla cómo funciona el hechizo. La víctima comienza a sufrir parálisis e hinchazón al actuar la toxina, idénticas a las que causaron la muerte de Harsen. El dolor es increíble y la tirada de COR por contemplar este acontecimiento antinatural es de 0/1 puntos.

Mientras los investigadores atienden a su compañero, Rawes busca bajo la almohada de su cama sacando un revólver del .22 que le dio el agente Birch (que podría haberle informado de que los investigadores no han matado a Jakes y Lanier como la Orden esperaba), con el que les encañona.

Rawes no es un luchador (como Jakes y Lanier dedujeron adecuadamente), y si los investigadores hacen ademán de retirarse no disparará. Al mismo tiempo se oyen fuertes pisadas bajando por las escaleras y aparece el agente Birch, escopeta en mano. Ha estado acechando en la vecindad desde que visitó a Rawes, esperando el desenlace de la visita de los investigadores. Mientras tanto la señora Padgett, alarmada por los gritos y por la visita del agente, ha salido corriendo a la calle y sus gritos se pueden oír desde el sótano.

"Caballeros, hagan ustedes el favor de estarse quietos", ordena Birch con la escopeta preparada. "Yo soy quien debe arre-



KERMIT ALLEN RAWES

glar las cosas". Se gira hacia Rawes y le pregunta, señalando al investigador envenenado, "¿Puedes curarle?" Temblando, Rawes asiente y el agente le exige: "Pues hazlo". Rawes repite el hechizo sin el veneno y los síntomas del investigador se desvanecen. El coste de la experiencia para la víctima es de 1/1D3 puntos de COR por experimentar la cercanía de la muerte.

"No hay duda de que Rawes es culpable de la muerte de Harsen", señala Birch, "pero una acusación de asesinato cometido mágicamente no es fácil que sea tenida en cuenta por un tribunal de este estado, ni siquiera en Innsmouth. Dejémoslo en que Willy Harsen murió por intoxicación alimenticia y yo pondré al señor Rawes bajo custodia durante el tiempo que tardemos en discutir qué hacemos con él. Mientras tanto les sugiero que abandonen Innsmouth antes de la puesta de sol y no vuelvan por aquí, puesto que si lo hacen les juzgará un tribunal popular, y eso no sería nada bueno para ustedes".

Con eso Birch y Rawes se van, y si los investigadores son listos les dejarán hacerlo.

Con la señora Padgett fuera de la casa y Rawes de camino a la cárcel, los investigadores pueden explorar la biblioteca que se encuentra en la habitación de éste. En lo alto de una pila de libros junto a la cama hay unas notas manuscritas del *Monstruos y su calaña*, que recogen información sobre la fisiología de los Profundos, seguidos por árboles genealógicos de diversas familias híbridas de Innsmouth. Las notas sobre los árboles genealógicos incluyen en qué grado de transformación se encuentran los miembros individuales de cada familia, junto con cuáles son ejemplos típicos de los atributos físicos documentados en el libro. Comprender los extractos por completo cuesta una semana, suma un +1 a Mitos de Cthulhu y añade una nueva habilidad, Historia de Innsmouth, a 1D10%. El lector pierde 1/1D6 puntos de COR.

Rawes también posee ejemplares del *Prodigios taumatúrgicos de la Canaan de Nueva Inglaterra* y de las *Arcillas de Eltdown*, pero queda a decisión del guardián si los investigadores pueden hallarlos entre los numerosos libros de ocultismo comparativamente inofensivos que atiborran la habitación. Esos otros libros son obras generales que no proporcionan individualmente más de un 1% a Ciencias ocultas a quien los lea.

Los jugadores deben decidir si se llevan esa información o si la dejan en casa de Rawes. Si se la llevan, Rawes intentará recuperarla.

El desenlace

Si los investigadores matan a Jakes, Harris o Rawes, cada investigador pierde 1/1D4 puntos de COR por muerte, al darse cuenta de que ninguna de ellas era necesaria y de que se han tomado la justicia por su mano. Además, cada uno sufre una pérdida de Crédito de 1D6 cuando en Arkham aparezcan rumores sobre la relación de los investigadores con la gente de Innsmouth. Sus declaraciones juradas han sido revisadas en Salem y Boston y los rumores circulan. El descubrimiento de las dos víctimas de Harsen enterradas en su vieja granja cerca de Dunwich añadirá notoriedad al tema.

Descubrir los asesinatos de Harsen proporciona a cada investigador 1/1D6 puntos de COR y 1D6 de Historia de Innsmouth. Los dirigentes Profundos del pueblo mantienen sus secretos, por lo que no sufren pérdida alguna de Crédito. Los investigadores serán reconocidos en Innsmouth en el futuro (si se atreven a acercarse) como gente que sabe demasiado. Además, a partir de ese momento deberían tomar precauciones especiales cuando se acerquen a Y'ha-nthlei.

Características

HARRIS JAKES, 40 AÑOS, HÍBRIDO

FUE 17 CON 16 TAM 18 INT 13 POD 13
DES 13 APA 5 EDU 8 COR 0 PdV 17

Bonificación al daño: +1D6

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D6.

Cuchillo Bowie 90%, daño 1D6+1D6.

Habilidades: Crédito 1%, Esquivar 65%, Charlatanería 40%, Pescar 65%, Ocultarse 40%, Pilotar bote 55%, Navegación 60%, Discreción 45%, Nadar 50%.

SANDY LANIER,

57 AÑOS, CASI UN PROFUNDO

FUE 15 CON 18 TAM 14 INT 11 POD 11
DES 9 APA 4 EDU 10 COR 0 PdV 16

Bonificación al daño: +1D6

Armas: Zarpas 25%, daño 1D6+1D6 (dos ataques).

Habilidades: Crédito 1%, Esquivar 60%, Pescar 65%, Navegación 50%, Descubrir 35%, Nadar 90%.

KERMIT ALLEN RAWES,

30 AÑOS, BIBLIÓFILO Y ASESINO

FUE 10 CON 12 TAM 11 INT 17 POD 17
DES 11 APA 12 EDU 11 COR 0 PdV 12

Bonificación al daño: no.

Armas: Revólver calibre .22 25%, daño 1D6.

Hechizos: Contactar con los Profundos, Mirada envenenada.

Habilidades: Bibliotecario 91%, Crédito 20%, Mitos de Cthulhu 41%, Esquivar 20%, Charlatanería 30%, Ocultarse 70%, Historia de Innsmouth 60%, Ciencias ocultas 65%, Persuasión 15%, Discreción 65%.

NATHAN BIRCH, 37 AÑOS,

ASTUTO AGENTE DE POLICÍA

FUE 15 CON 14 TAM 15 INT 12 POD 12
DES 15 APA 10 EDU 9 COR 0 PdV 15

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4.

Nuevo hechizo — Mirada Envenenada

El hechizo implanta una dosis de veneno de una POT escogida por el usuario. El alcance es 100 m o menos y el blanco debe ser visible. Hay que tener en la mano izquierda un vial que contenga una gota o más del veneno escogido, y por cada punto de magia gastado en el hechizo se aumenta el efecto en dos puntos de POT. Así, 3 puntos de magia causan que una dosis de POT 1 de veneno de anémona de mar aumente a POT 7. El coste en COR de lanzar el hechizo es 1D4+1 puntos más toda pérdida adicional provocada por la agonía o muerte de la víctima.

Para ver si el hechizo surte efecto, se ha de realizar una tirada de resistencia de la CON de la víctima contra la POT del veneno; si la víctima pierde, sufre un punto de daño por asalto hasta igualar la potencia del veneno. Utilícense los síntomas mencionados en el último párrafo de este recuadro. Si el blanco consigue la retirada no hay efecto, salvo una comezón desagradable.

Para eliminar el hechizo, hay que lanzarlo de nuevo pero sin tener veneno alguno en la mano izquierda. El sufrimiento de la víctima se reducirá o eliminará en una POT equivalente al POD del hechicero.

Este hechizo fue creado por los Hombres serpiente hace muchos milenios y Rawes utiliza veneno de anémona de mar porque su efecto es casi instantáneo. Aunque su toxicidad es escasa (POT 1-3) causa sensaciones de quemazón y pinchazos, hinchazón, enrojecimiento, ulceraciones, posibles náuseas y en raros casos, postración. En esta época ni la ciencia conoce la existencia del veneno de anémona de mar ni existe antídoto alguno.

Presa 60%, daño especial.

Cabezazo 45%, daño 1D6+1D4.

Bate de béisbol 65%, daño 1D8+1D4.

«Recortada» galga 12 65%, daño 4D6/1D6.

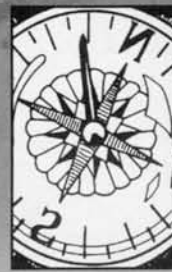
Habilidades: Crédito 35%, Esquivar 35%, Conducir automóvil 55%, Ocultarse 45%, Historia de Innsmouth 70%, Derecho 45%, Escuchar 40%, Psicología 25%, Discreción 50%, Descubrir 50%, Rastrear 40%. ■





LA CONEXIÓN DE INNSMOUTH

Donde los investigadores deben contemplar
Innsmouth desde un pasillo de viuda, aunque
probablemente nunca pongan pie el pueblo.



Uno de los jugadores es llamado por un antiguo colega, Frank Hardy, que ahora es abogado en Chicago. A discreción del guardián, Hardy quizá fuera a la misma universidad o perteneciera a la misma fraternidad que el investigador; otros detalles relevantes pueden añadirse donde sea apropiado. Si este escenario forma parte de una campaña, el guardián puede introducir a Hardy en una aventura anterior.

Hardy dedica un rato a conversar normalmente, pero su llamada telefónica (puede ser una carta si lo prefiere el guardián) no es enteramente social: tiene que pedirle un favor. Actualmente representa a Stephen Babson, de Chicago, hijo del difunto Virgil Babson, también de Chicago. Una propiedad, previamente desconocida para el joven, le fue legada en testamento por su padre. Según Hardy se encuentra en la Playa de Boynton (no lejos de Arkham), y antiguamente perteneció al tío de Virgil, Ephraim Babson.

Stephen quiere saber si debería quedarse con la propiedad o venderla. Hardy se ha puesto en contacto con varios agentes inmobiliarios locales para conseguir su asesoramiento, pero todos ellos rehusaron el encargo a pesar de serles ofrecida una buena comisión; como quiera que en el condado de Essex no existe tasa sobre las propiedades, no existe tampoco ninguna tasación independiente. Hardy se ríe, apunta que probablemente la casa esté encantada y le pide al personaje, como un favor personal, que la examine. Aparte de cualquier misterio que la rodee, una descripción física completa de la propiedad permitiría al menos a su cliente decidir si hace un largo viaje en tren en persona para evaluar la propiedad, que se describe en el testamento como "casa y terreno". Si el investigador duda, Hardy le ofrece 100 \$ por la inspección y la descripción.

Una segunda opción consiste en que uno de los investigadores sea un pariente lejano de Virgil Babson, en cuyo caso Frank Hardy se pone en contacto con él para hablarle de la herencia. Si el heredero lleva o no la marca de Innsmouth queda a discreción de guardián. En una tercera opción, investigadores que hubieran trabajado juntos en diversos escenarios del Valle del Miskatonic podrían ser llamados por Cory Weston, líder no oficial de los pescadores de la Playa de Boynton con un relato extrañamente increíble de luces extrañas y ruidos en la mansión Babson, pidiendo a los investigadores que echen una ojeada, por lo que les ofrece 50\$ (una buena cantidad si andan cortos de dinero).

Interludio para el guardián

Virgil Babson, que heredó la propiedad hace veinte años a la muerte de su tío, nunca habló de ella a su heredero; tenía muy buenas razones para mantenerla en secreto: conocía algo de las

oscuras fuerzas con las que Ephraim había estado jugando y no tenía deseos de que otro Babson se corrompiera de esa forma.

La casa Babson no está encantada, sino que un reciente incremento de la actividad de la Guardia Costera alrededor de la costa de Massachusetts ha obligado a la banda de Arkham liderada por Danny O'Bannion a modificar sus operaciones de contrabando. Ya no son prácticas las entregas directas de licor Río Miskatonic arriba, y ahora la banda descarga botes en la mansión y acarrea el licor desde allí en camiones.

Cómo llegar a la Playa de Boynton

No hay conexión alguna por tren ni por mar, ni con Innsmouth ni con la Playa de Boynton, por lo que los investigadores deben ir en coche o autobús. El autobús de Joe Sargent conecta Innsmouth con Arkham y Newburyport y, aunque tiene una reputación dudosa cumple sus horarios con regularidad.

Si deciden pernoctar allí, hay alojamiento disponible en el propio Innsmouth: los investigadores son dirigidos al hotel Gilman. El relato de Lovecraft *La sombra sobre Innsmouth* describe el autobús y el hotel. Si los investigadores deciden pernoctar en Arkham e ir en coche hasta la mansión, es un trayecto de unos diez minutos.

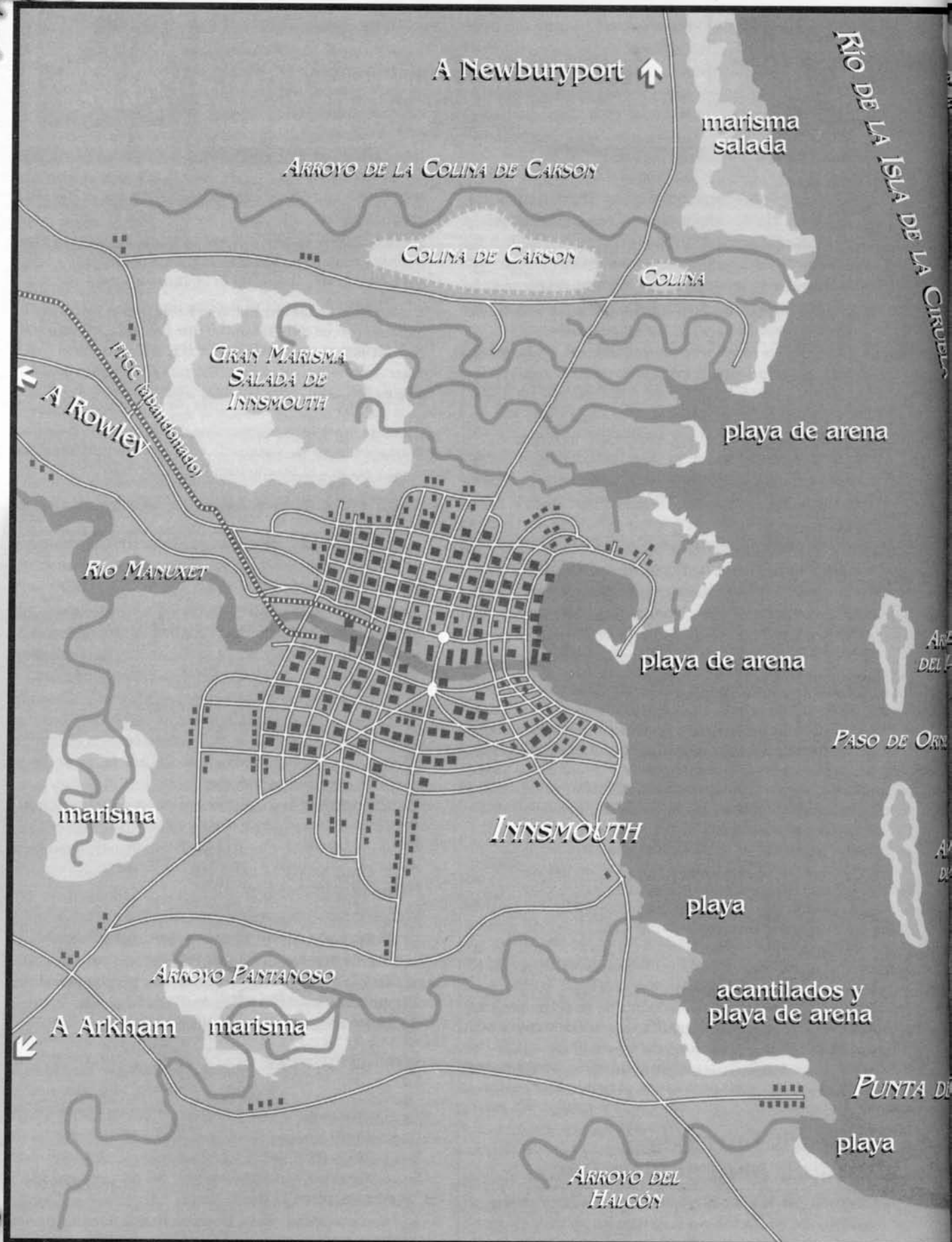
Situada a poco más de kilómetro y medio al sur de Innsmouth, la Playa de Boynton es una amplia franja de arena bordeada tierra adentro por terrazas de roca y tierra, que ascienden para formar bajos acantilados de piedra. Alrededor de media docena de familias viven en chamizos y casitas en esas terrazas, anclando sus barcas de pesca al borde de la normalmente tranquila ensenada. Hay caminos que ascienden en zigzag desde la playa por las paredes de roca hasta las humildes moradas.

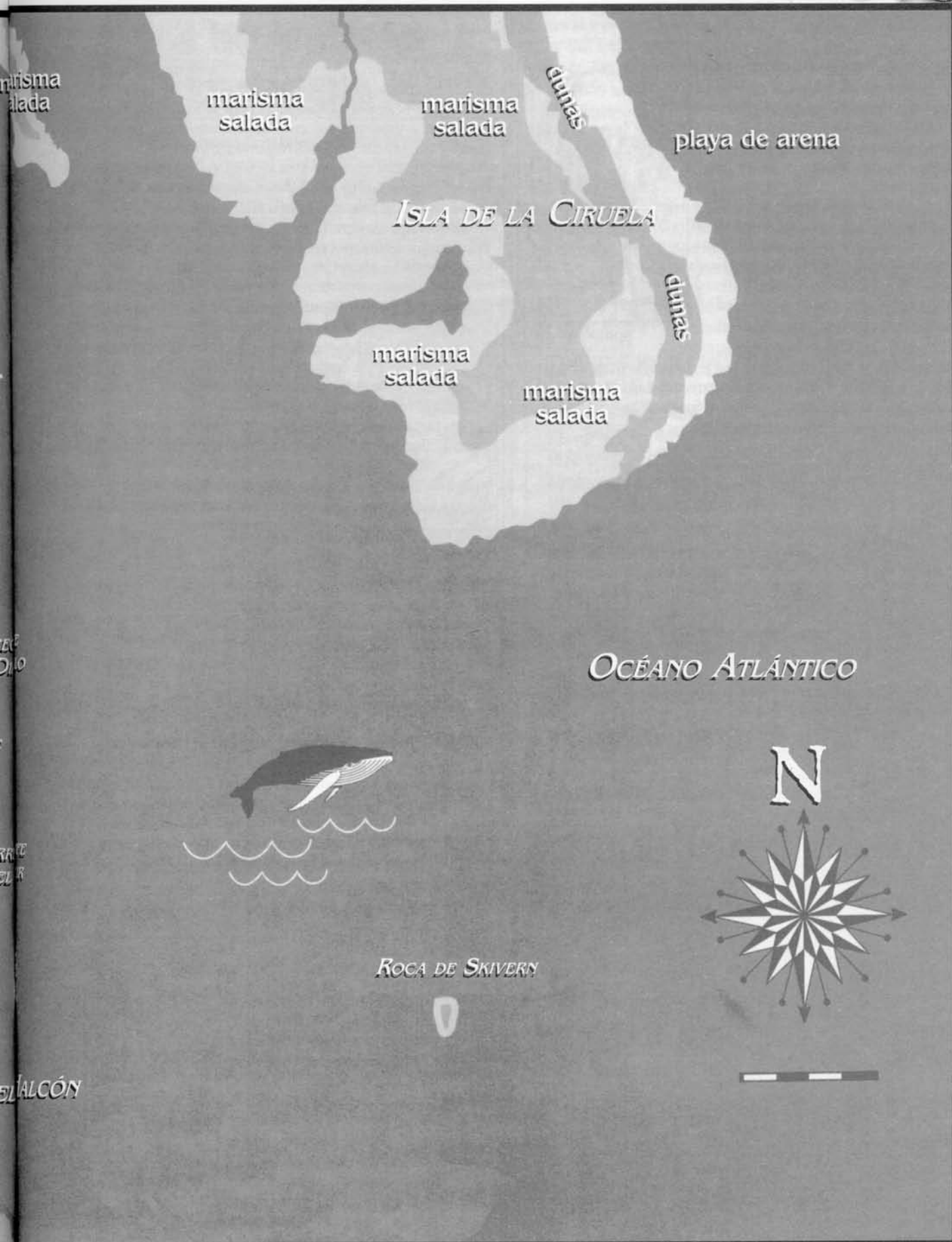
Los acantilados se curvan al sur y al este. Al girar hacia el este puede verse la Punta del Halcón un minúsculo pueblecito de pescadores, a lo largo del Arroyo del Halcón en la parte exterior de la curva. Desde la Punta del Halcón, un camino de grava serpentea en dirección oeste unos tres Km, más allá de la Playa de Boynton, hasta un estrecho camino pavimentado que lleva hasta Arkham. Un camino de tierra lleno de roderas se dirige al norte hacia Innsmouth, pero bastante retirado de los acantilados.

En el extremo norte de la Playa de Boynton, se alza la mansión Babson en lo alto del acantilado, resguardada por árboles y jardines descuidados. Lleva veinte años abandonada. Justo al otro lado de la carretera de Innsmouth hay otra casa abandonada, una vieja granja cubierta por matorrales y malas hierbas.

EL AUTOESTOPISTA

Tanto si van a pie como en coche, los investigadores se encuentran a Robert Waite, un habitante local, que camina ayudado de





una muleta y se dirige a la Punta del Halcón. Si los investigadores (que normalmente irán en coche) le ofrecen llevarle, verán que les mira cuidadosamente y les pregunta si son de Innsmouth. Una vez seguro de que no lo son, sube y contesta con agrado a sus preguntas.

Les muestra donde se encuentra la Playa de Boynton y les explica cómo llegar a las casas de más abajo. Dice que los de Boynton son gente pobre y atrasada que se ocupa tan solo de sus asuntos. También les muestra dónde se encuentra la mansión Babson, que lleva abandonada desde el huracán del año... Bueno, bastante antes de la Gran Guerra. El dueño de la casa era entonces el viejo Ephraim Babson, un mal sujeto, malvado y lleno de secretos que si se cruzaba con alguien no le daba ni la hora. ¿Funeral? No, no hubo funeral alguno, desapareció en el mar en esa tormenta, dicen. Salió a nadar como si fuera tonto y se ahogó. Lo más probable es que los cangrejos devoraran el cuerpo. Cuando fue evidente que la casa estaba abandonada, la gente de los alrededores empezó a entrar y llevarse cosas por lo que en el interior no debe quedar casi nada. Los vagabundos van y vienen, pero la casa hace veinte años que está deshabitada.

Robert les indica cómo llegar a la casa de la Punta del Halcón desde donde Abigail Harding dirige una minúscula oficina de Correos, luego les agradece el viaje y sale del coche. Abigail tiene más de 50 años, es amable y locuaz. No tiene mucho que decir en una primera visita, pero si los investigadores vuelven más de una vez, recuerda a Ephraim Babson como un hombre malvado que tenía perros salvajes y hacía azotar a quienes se aventuraban en sus propiedades.

Hablando con la gente: la Playa de Boynton

Volviendo de la Punta del Halcón, de vez en cuando los investigadores ven caminos que serpentean a través de la hierba



ROBERT WAITE

alta y que llevan hasta los acantilados. Cada camino permite bajar a las casitas de madera sin pintar y a la playa que hay más abajo. Desde el borde del risco los personajes pueden ver algunos pescadores arreglando redes y algunas mujeres cuidando huertos o lavando ropa. Si se les da un grito nadie levanta la cabeza para responder, pero si los investigadores se arriesgan a bajar por los empinados caminos y se presentan cara a cara, los del lugar corresponden.

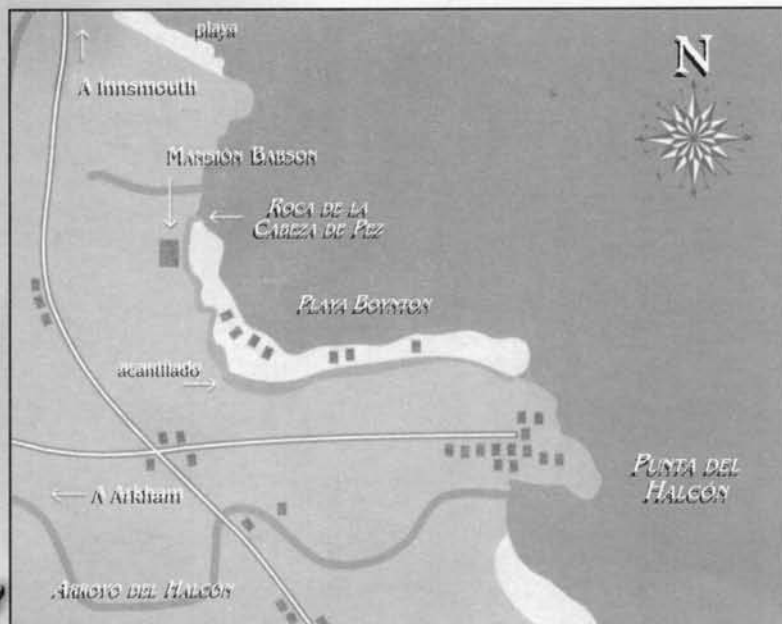
- “Los de la Punta del Halcón son orgullosos. Se creen los favoritos de Dios. En la tienda de Ford no nos fían a los de la Playa de Boynton, tenemos que pagar al contado”.
- “Aunque estamos cerca de Innsmouth, evitamos ese pueblo. Preferimos vender nuestras capturas a las conserveras de Newburyport o de Rockford antes que atracar ni un solo minuto en Innsmouth. La gente de allí está contaminada por el incesto: no hay más que mirarlos a la cara para darse cuenta de que son débiles y se parecen entre sí. No siguen la recta palabra de Dios, sino una especie de secta pagana que no es ninguna religión verdadera”.
- “Ah, la casa grande. De vez en cuando vemos luces y a veces oímos cánticos y gritos, e incluso truenos. Ese sitio está embrujado”.

Una tirada de Psicología indica que respecto a la mansión no dicen toda la verdad, pero se muestran incómodos. Una tirada de Charlateranía consigue ganarse su confianza.

- “Bueno, no sólo hay luces y ruidos sino que de madrugada suele aparecer un bote sin luces que amarra cerca de la mansión. Se ve bastante gente trabajando duro, pero no nos atrevemos a acercarnos”.

Eso es todo lo que dirán a menos que los investigadores hagan más visitas. En ese caso explican lo siguiente.

- “Una noche que la niebla cayó de golpe, un bote sin luces chocó con uno de los nuestros y provocó la muerte de Enoch Whittleby, un buen hombre. Las hélices del bote le hicieron pedazos y no se dignaron ni parar. Quienesquiera que vayan a la gran casa de arriba son unos asesinos”.



Al hablar con la gente de la Playa de Boynton, los investigadores deberían reunirse con su jefe, Cory Weston.

Cory Weston: aunque el sol y el viento han llenado su rostro de arrugas, Cory es todavía un joven de 37 años, fuerte y al que la vida no amedrenta. Habla bien, es inteligente y si los investigadores son capaces de hacerse amigos suyos y por lo tanto convencerle de sus buenas intenciones, tanto él como los demás pescadores ayudarán (con tiradas de Charlateranía o Persuasión) si hace falta. Los seis tienen fusiles de cerrojo aunque ninguno es muy experto con ellos. Sus características se encuentran al final de esta aventura.



CORY WESTON

La mansión Babson

Quien se acerque al edificio desde la carretera de Innsmouth y consiga una tirada de Descubrir se dará cuenta de que las hierbas que cubren el camino hasta la mansión han sido recientemente aplastadas por el paso de vehículos con ruedas. Junto a la casa pueden verse huellas de diversos automóviles y camiones.

Aislada y abandonada, la mansión Babson se alza en lo alto del acantilado, mirando hacia el este en dirección al mar a través de jardines invadidos de malas hierbas y una fuente resquebrajada. Es una gran casa georgiana de tejado inclinado, con una buhardilla y un camino de viuda protegido por una baranda en lo alto de la misma. Hay muchas ventanas rotas y una esquina del tejado ha sido arrancada por el viento. Las puertas han sido forzadas o abiertas desde dentro y los postigos baten, llevados por el viento. No existe impedimento alguno para entrar en la casa.

Dentro abundan el polvo y las telarañas y hay un silencio inquietante. La casa no tiene luz eléctrica por lo que los investigadores deberán llevar sus propias fuentes de luz. No hay teléfono. El olor a hongos y a podredumbre invade las habitaciones.



EPHRAIM BABSON

Por lo general la casa estará vacía, pero cada día hay un 25% de probabilidad de que los contrabandistas se encuentren allí esperando un cargamento (ver más abajo). Si los contrabandistas no están en la casa cuando los investigadores lleguen, sin duda aparecerán más adelante mientras éstos se encuentren a la espera de las luces, los cánticos o los gritos descritos por los pescadores de la Playa de Boynton.

La planta baja

Entrada: el pequeño salón de entrada no tiene muebles. Hay huellas recientes de fango que llevan desde aquí hasta la puerta del sótano. Junto a ella hay un perchero roto, cubierto de telarañas.

GIRANDO A LA

IZQUIERDA DESDE LA ENTRADA

Comedor: un candelabro chapado en plata cuelga del techo sobre una larga mesa de roble, rodeada de cuatro sillas de madera. Los restos astillados de más sillas del mismo juego se encuentran en un rincón, y en forma de cenizas y madera quemada en la chimenea.

Sala de visitas: esta habitación no tiene muebles, la pintura se cae en algunos sitios y las tablas del suelo se están pudriendo. Cualquiera de TAM 15 o mayor corre el riesgo de abrir un agujero en el suelo; para evitarlo hay que tirar resistencia de su TAM contra 20. Quien caiga por ahí acaba en el suelo de piedra del sótano, recibiendo 1D6 puntos de daño.

Biblioteca: hay estanterías de suelo a techo en todas las paredes, la mayoría venidas abajo. Montones de libros están esparcidos sobre una alfombra persa medio podrida. De tacto legamoso, los libros hace tiempo que han quedado inútiles e ilegibles por la acción de los hongos y la humedad, aunque algunos de los títulos pueden aún leerse en el lomo. La biblioteca versa sobre una gran variedad de temas, incluyendo historia europea y colonial, navegación y literatura del siglo XIX. En las paredes también hay retratos al óleo sin placas que los identifiquen pero, como quiera que sus protagonistas tienen similitudes faciales y visten de diferentes maneras, se supone que se trata de una sucesión de Babsons a través del siglo XIX.

Cuarto de fumar: junto a una chimenea hay un par de cómodos sillones prácticamente podridos, y sobre una mesita redonda una caja mohosa que, por la forma, recuerda a una caja de cigarros. También hay un cenicero de cristal de gran tamaño.

Lavabos: aquí no hay nada de importancia: la grifería ha sido arrancada.

GIRANDO A LA

DERECHA DESDE LA ENTRADA

Salón: esta habitación, antiguamente muy agradable, está decorada con papel pintado de motivos florales. Los muebles han desaparecido, pero sobre una gruesa alfombra medio podrida pueden verse las marcas dejadas por los mismos. Hay una chimenea.

Cocina: la grifería, que es de hierro ya oxidado, ha sido respetada, pero todos los muebles pequeños, la vajilla, el menaje y la cubertería han desaparecido.

Estudio: panelada en madera oscura y escasamente decorada, esta habitación contiene un gran escritorio de persiana y una alfombra oriental. El escritorio era demasiado pesado como para sacarlo de la casa, pero alguien lo volcó buscando compartimentos secretos. En un cajón hay recibos de suministros caseros y entregas de carbón; el más reciente data de hace veinte años. Esta habitación ha sufrido serios daños procedentes de la humedad del piso de arriba.

Cuarto de costura: sin muebles. Parece que no se haya usado en muchos años. **Despensa:** todo lo que queda son latas de comida oxidadas y botellas vacías.

Lavabo: la grifería ha desaparecido; no queda nada de importancia.

La planta superior

La escalera que lleva al piso de arriba se ha aflojado con el tiempo, y al pisarla cruje ominosamente. Por esa razón casi nadie sube, y la escalera es la única manera de hacerlo. Aunque parezca en mal estado, la escalera está aún fuerte y puede resistir sin problemas el peso de una docena de personas.

Los cuatro lavabos han sido despojados de la grifería.

Dormitorio principal: una enorme cama con dosel, con la cabecera y los pies tallados en piezas macizas de nogal muy pesadas. Queda una cómoda, sin sus cajones, en uno de los lados. El suelo está lleno de cristales rotos procedentes de una ventana al exterior.

Una tirada de Descubrir permite ver una carta que aparentemente se deslizó tras la cómoda hasta el suelo. El sobre está cerrado, pero no lleva sello y está dirigido a V. Babson, Chicago. La carta en sí está escrita en una letra muy cerrada y temblorosa. Ver las ayudas de *Conexión* nº 1.

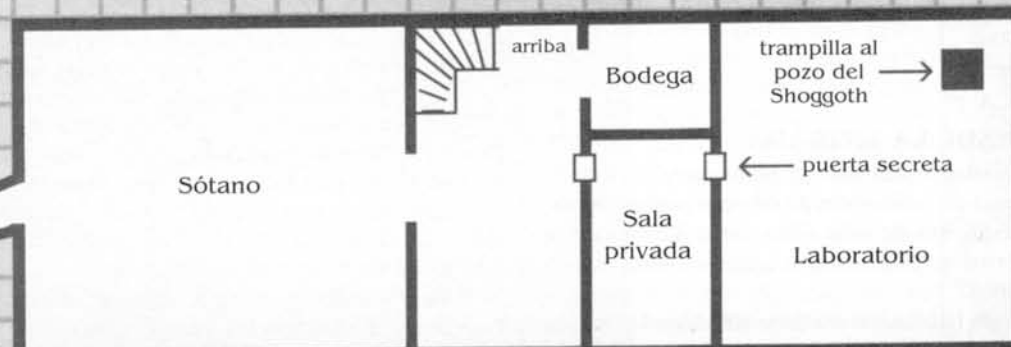
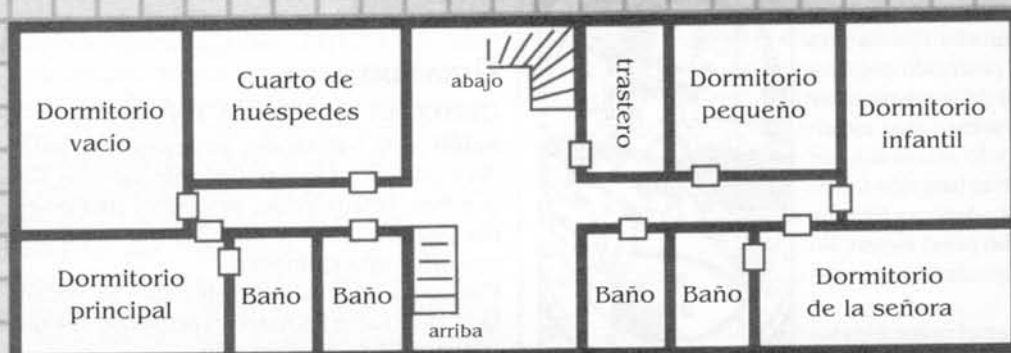
Dormitorio de la señora: contiene una cama sencilla con dosel. En un armario junto a la ventana hay jirones de ropa de

LA MANSIÓN BABSON

Escala:
1 cuadro = 2m



Camino exterior Pasillo de viuda



← Cuevas
que llevan
al mar

mujer de finales del siglo XIX. Una gotera en la buhardilla ha causado graves daños por humedad a las paredes y al suelo.

Dormitorio pequeño: una habitación sin muebles. La ventana ha sido tapada con tablonés.

Habitación vacía: una habitación sin muebles.

Dormitorio infantil: esta habitación contiene un minúsculo marco de cama con un colchón. La ventana está atascada en posición abierta unos 12 cm y la corriente resultante hace mover de vez en cuando un caballito que se encuentra al lado de la misma.

Cuarto de invitados: esta habitación está vacía excepto por un colchón en mal estado, arrimado a la pared, y habitado por un nido de ratas inofensivas que corretean nerviosas cuando alguien entra en la habitación o pasa frente a la puerta abierta, de camino a la buhardilla.

Trastero: hay varias cajas de embalaje con trapos y ropa vieja. Cerca hay un arcón de roble lleno de periódicos, una docena de ejemplares mal conservados de *El Correo de Innsmouth*, de alrededor de 1842 (el guardián puede utilizarlos en las Semillas siniestras de *Huida de Innsmouth*, "Traedme el Correo de Innsmouth").

La buhardilla y el pasillo de viuda

La buhardilla: a esta habitación se accede mediante una empinada escalera de estrechos peldaños. Altas ventanas ofrecen una excelente vista en todas direcciones de la zona circundante. Hay algunas cajas de madera abiertas, vacías de aquello que una vez contuvieran. Se puede ver el cielo en la esquina sobre el dormitorio de la señora, donde hace mucho tiempo parte del tejado fue arrancado por el viento. Sobre una mesa hay una potente linterna, de las que se pueden tapar y destapar, junto con una caja de cerillas de madera y un recipiente con queroseno, todo ello obviamente nuevo.

El pasillo de viuda: una puerta proporciona acceso al pasillo exterior que rodea al perímetro de la habitación. Esta atalaya podía ser usada por la esposa de un capitán de navío, anticipando por fin el retorno de su marido (de ahí el irónico nombre).

Desde este punto la banda de O'Bannion intercambia señales convenidas con los barcos que traen el alcohol de contrabando y que aguardan más allá del límite de los 18 Km (el de las aguas territoriales).

Los sótanos

El sótano es húmedo y frío y a diferencia del resto de la mansión, como quiera que hay poco que se pueda pudrir, el aire es más limpio. La vibración y el rugido de la playa cercana son bien palpables.

Sótano: una habitación grande, de unos 12 m de ancho y 18 de largo, cuyo techo está soportado por arcos de piedra.

Aquí hay media docena de catres, todos ellos nuevos y limpios, aunque las sábanas necesitan cambiarse. En un rincón hay una mesita con tres sillas de madera agrupadas a su alrededor. Los miembros de la banda de O'Bannion usan esta habitación, matando las horas en jugarse pequeñas cantidades al póquer mientras esperan el momento de descargar el siguiente barco de contrabando. Hay una puerta que da hacia el bar en el otro extremo de la habitación.

Bodega: en las paredes hay botelleros de madera, ahora vacíos, salvo alguna botella vacía o rota (anteriores visitantes dieron cuenta de su contenido).

Habitación privada: esta habitación sin decorar ha sido recientemente amueblada con una mesita de madera y una silla de cuero acolchada. La puerta que da al sótano puede cerrarse con llave. Vinnie Fazuli y Gina Lorenzo utilizan la habitación, pero cuando Eddie Leary viene para pasar la noche se la dejan.

La puerta secreta que da al laboratorio se encuentra en la pared posterior. En dicha pared hay una piedra que se puede apretar, abriendo una estrecha puerta y descubriendo una gran habitación al otro lado de la gruesa pared de piedra. Si los investigadores buscan el mecanismo de apertura lo encontrarán, pero para dirigirles hacia él el guardián puede pedir tiradas de Descubrir y llamar su atención sobre la piedra (que parece artificial), o bien utilizar el niño que llora, a continuación.

EL NIÑO QUE LLORA

A menos que los investigadores sean habitualmente concienzudos en sus investigaciones, no hay razón alguna para que examinen la pared posterior, tras la cual se oculta el laboratorio. Una tirada de Descubrir puede dirigirles hacia allí, pero también puede hacerlo el lejano y ahogado grito de un niño. Se trata del Shoggoth, que aún espera que le suelten. A diferencia de Vinnie y Gina, que tienen la radio siempre encendida, o de Eddie Leary, que se está volviendo duro de oído, el llanto alertará a los investigadores de que hay algo o alguien más allá de la aparentemente sólida pared. Si los investigadores descubren la habitación por el llanto del niño serán atraídos hacia la trampilla, lo que puede acarrearles consecuencias peligrosas.

EL LABORATORIO

Como se ha mencionado más arriba, la entrada del laboratorio está oculta. No hay ventanas. La habitación, cuadrada, mide unos 12 metros de lado y su techo está soportado por arcos de piedra, como el sótano.

El escritorio de Babson, un armatoste de roble con la superficie chamuscada, domina todo un lado de la habitación. Hay mesas de laboratorio al otro lado con diversas jarras (todas sin marcar) que contienen líquidos, polvo y una gran variedad de material de vidrio.

Una mesa de biblioteca contiene una cierta cantidad de libros, la mayoría de interés para los estudiosos de las ciencias ocultas. Los libros incluyen el de Cotton Mather *Maravillas del mundo invisible*, el de Beaumont *Tratado sobre espíritus, apariciones y brujería* y el de Bodin *Demonomanie des sorciers*.

De gran interés para los investigadores es el *Cultus maleficarum* (también conocido como el *Manuscrito de Sussex*, una traducción al inglés, enrevesada e incompleta del *Necronomicón* en latín, pérdida de COR 1D3/1D6, +7 a Mitos de Cthulhu, promedio 36 semanas para estudiarlo). Este volumen, en muy mal estado, contiene veinte hechizos entre los que se encuentran Dominar, Polvo de Salomón, Símbolo arcano, Resurrección, Ajar, Convocar/atar Byakhee y Signo de conjuración, tan pobremente presentados y mal explicados que todos y cada uno tienen algún que otro fallo peligroso. Serían necesarios años de trabajo e investigación para depurarlos, como descubrió Ephraim Babson a su pesar.

La mesa sobre la que se encuentran los libros está encima de una discreta trampilla en el suelo, tan bien camuflada que hace falta una tirada de Descubrir dirigida al suelo para ver el anillo delator.

Si el grupo no ha oído antes la llamada de auxilio, una tirada de Escuchar permite oír ahora una débil voz infantil que

pide auxilio desde debajo de la trampilla, que está cerrada con un candado (sin que se vea la llave por ningún lado). Una tirada de Cerrajería permite abrir la oxidada cerradura; también se puede intentar romperla (10 puntos de resistencia). Bajo la trampilla está el Shoggoth.

El pozo del Shoggoth: este pozo, de aproximadamente 3 m en cada dimensión, contiene la mayor locura de Ephraim Babson, un intento descabellado de atar a un Shoggoth a su voluntad. Aunque consiguió atrapar al horrible ser, fue incapaz de reducirlo o destruirlo mientras que éste se burlaba de sus esfuerzos (aunque era incapaz de escapar).

Si se abre la trampilla, el Shoggoth asume la forma (de cintura para arriba) de un niño aprisionado en el pozo, pero pronto se hace aparente la auténtica naturaleza de la abominación que hay más abajo, al emerger el "niño" del pozo y re-

vertir a su amorfa apariencia protoplásmica e intentar devorar a todos los que se encuentren en el laboratorio.

LOS SUBTERRÁNEOS

Desde el sótano se abre una puerta que da a unos cortos túneles que bajan hacia la playa y al muelle de hormigón al que amarra por la noche el *Diosa del mar*. En el plano (que se encuentra más adelante) se han marcado partes de estos túneles que corresponden a lo siguiente.

Cavernas naturales: estos pasajes son húmedos, oscuros y fríos. La altura del techo varía entre 3 y 4'5 m. Aquí puede oírse el rugido apagado del mar y huele fuertemente a salitre.

Pasaje inclinado: este pasaje natural se inclina perceptiblemente; la pendiente es de aproximadamente un 10%. El suelo está resbaladizo, pero sólo presenta algún problema para quien intente correr por él o atravesarlo a oscuras. El olor y el rumor del mar son aquí más fuertes.

Caverna de los contrabandistas: en esta húmeda caverna natural se amontonan cajas de licor de contrabando hasta que puedan cargarse en camiones y dispersarse. En la actualidad hay cerca de un centenar de cajas de whisky canadiense. Unos investigadores intrépidos podrían intentar confiscar la bebida y venderla por su propia cuenta, pero esto inevitablemente atraería la atención de los agentes del Tesoro.

Caverna marina: este pasaje lleva a una caverna que se abre directamente al mar. Cuando la marea está baja, hay poca agua en la cueva. No lejos de ahí hay un muelle de hormigón en el que atraca el *Diosa del mar* para descargar el licor, que se lleva después a través de los túneles y escaleras arriba para cargarse en camiones. Un equipo de seis hombres necesita unas tres horas para transferir 200 cajas de whisky a los camiones.

El Shoggoth del pozo

SHOGGOTH

FUE 63 CON 42 TAM 84 INT 7
POD 11 DES 64 MV 10 PdV 63

Bonificación al daño: +8D6.

Armas: Aplastar 70%, daño 8D6.

Armadura: ninguna, pero el fuego y la electricidad sólo le hacen la mitad del daño normal. Las armas físicas como las de fuego hacen sólo 1 punto de daño, sin posibilidad de empalar. El Shoggoth regenera 2 puntos de vida por asalto.

Hechizos: ninguno.

Habilidades: Esquivar 1%, Discreción 10%.

Pérdida de COR: 1D6/1D20.

Este ser horrible y amorfo puede llegar a tener hasta 4'5 m de ancho. Cada una de sus víctimas debe conseguir una tirada de resistencia de su FUE contra la del Shoggoth o ser absorbida. Si el Shoggoth ataca a más de un blanco en el mismo asalto, debe repartir entre ellos su FUE a partes iguales. Una víctima puede defenderse sólo si el jugador puede tirar su FUE o menos en 1D100. Cada asalto que una víctima permanece dentro del Shoggoth pierde tantos puntos de vida como la bonificación al daño de aquél: en uno o dos asaltos la inconsciencia y la muerte son seguros.

El Shoggoth puede manipular su forma protoplásmica para generar órganos que imitan la voz y crear miembros a imitación de otras especies, lo que le cuesta puntos de magia equivalentes al TAM de la criatura a imitar. Por ejemplo, le cuestan 13 puntos de magia imitar a un ser humano (basándonos en la media de 2D6+6 de los humanos), pero como quiera que los puntos de magia de un Shoggoth medio equivalen tan sólo la mitad del TAM de un humano, sólo puede imitar la mitad (por ejemplo, de cintura para arriba) de un cuerpo pequeño como el de un niño. Al asumir la forma humana, el Shoggoth imita las partes del cuerpo expuestas por la ropa, especialmente las manos y la cara. El Shoggoth puede mantener esta forma indefinidamente, pero mientras lo haga no puede utilizar su ataque de aplastamiento.

El Diosa del mar

La banda de O'Bannion utiliza el *Diosa del mar*, una lancha rápida de unos 12 m de eslora, capaz de esquivar fácilmente a los navíos de la Guardia Costera si el mar está en calma. Con sus tres motores Liberty a plena potencia puede llegar a alcanzar los 80 Km/h cargado con 200 cajas de licor. En cubierta hay una ametralladora ligera, con culata y bípode, cuyas cajas de munición están marcadas como propiedad de la Guardia Nacional de Arkham. El *Diosa del mar* no está diseñado para mares agitados; su larga cabina le proporciona un perfil muy alto y si lleva muchas cajas de whisky en cubierta podría llegar a zozobrar en viento fuerte, pero Danny O'Bannion no deja que las metan dentro de la cabina para no dañar el interior de madera de nogal.

FUSIL AUTOMÁTICO BROWNING M1918

Esta ametralladora refrigerada por aire puede funcionar en modo semiautomático o automático (disparo en ráfaga). El arma pesa 8 Kg pero con la ayuda del soporte puede dispararse de pie. Lleva un cargador de veinte balas y utiliza munición del calibre .30-06.

Probabilidad base: 15%

Daño: 2D6+4.

Alcance máximo: 90 m.

Ataques por asalto: 1/2 o ráfaga.

Cargador: 20 balas.

Puntos de resistencia: 11

Encasquillamiento: 00.



LAS CUEVAS MARINAS

Escala:
1 cuadro = 2m

Al
océano

Cueva
marina

Caverna
de los
contrabandistas

Pasaje inclinado

A la mansión
Babson

Cavernas
naturales

Los contrabandistas de licor

La banda de O'Bannion fabrica y compra licor ilegal casero (*moonshine*), pero para el negocio del transporte también compra licor extranjero un par de veces por semana y lo distribuye por todo el Condado de Essex y en partes de Massachusetts, más hacia el oeste. A idéntico volumen, O'Bannion cobra mucho más por licor británico, canadiense o jamaicano.

Arkham y Boston están tan cerca de la Playa de Boynton que nadie se queda en la mansión a menos que esperen un cargamento. Cuando llega el aviso de Boston o Halifax, Eddie Leary consigue el dinero de la compra, se asegura de que el *Diosa del mar* salga al encuentro del barco del licor y organiza una brigadilla para que suba el licor desde la playa hasta los camiones de la compañía de transportes *Trébol de la*



VINNIE FAZULI

suerte que le esperan arriba. Un día cualquiera hay una probabilidad del 25% de que los contrabandistas se encuentren en la mansión esperando un cargamento.

Cuando se da esa circunstancia, entre ocho y nueve miembros de la banda pueden estar en la mansión. A cargo de las operaciones se encuentra Eddie Leary; Vinnie Fazuli es su lugarteniente y la amiga de Vinnie, Gina, a veces también está. Si el tiempo es malo o un navío se retrasa, puede que no haya nadie en la mansión durante días o semanas enteros. Si los contrabandistas están



GINA LORENZO

presentes, ver la descripción de la casa para localizarlos. La mayoría estarán en los sótanos, pero uno o dos estarán en el pasillo de viuda, vigilando.

Eddie Leary: hombre muy robusto, Leary es el sicario y matón principal de O'Bannion. Tanto los conductores de la compañía de transportes como los demás pistoleros le temen. Leary tiene la voz rasposa, resultado de una herida de cuchillo en su garganta, de la que aún puede verse la cicatriz. También ha empezado a volverse duro de oído, lo cual niega vigorosamente. Supervisa la operación de Innsmouth, apareciendo por allí un par de veces por semana.

Si los investigadores se acercan por la casa cuando se espera un cargamento, probablemente se encuentre allí. Si hay que hablar, les tomará en cuenta de acuerdo con su número y su aparente competencia. Su propósito es retener la

-ANTES DE LA CAÍDA-

**-La conexión
de Innsmouth-**

mansión a menos que encuentre un punto de desembarco mejor en algún otro lado.

EDDIE LEARY, 35 AÑOS, MATÓN A SUELDO

FUE 18 CON 17 TAM 17 INT 11 POD 10
DES 12 APA 11 EDU 6 COR 33 PdV 17

Bonificación al daño: +1D6.

Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3+1D6.

Cabezazo 80%, daño 1D4+1D6.

Patada 55%, daño 1D6+1D6.

Presa 75%, daño especial.

Cachiporra* 90%, daño 1D8+1D6.

Cuchillo de combate 80%, daño 1D4+2+1D6.

Revólver calibre .45 40%, daño 1D10+2.

(*) sólo deja inconsciente

Habilidades: Crédito 20%, Esquivar 55%, Conducir automóvil 40%, Ocultarse 30%, Escuchar 40%, Psicología 10%, Discreción 30%, Descubrir 35%.



VINNIE FAZULI

Vinnie Fazuli: bien vestido con trajes a medida y luciendo un fino bigotillo, Vinnie dirige el día a día de la importación de licor; si bien siempre por delegación de Eddie Leary.

Vinnie es locuaz y aparentemente amigable, pero se enfada con rapidez y en ese caso puede ser muy desagradable. Provocar a Vinnie no es sano y tirarle los tejos a su amiguita, Gina Lorenzo, es una forma segura de hacerlo; lo malo es que a Gina le gusta provocar reacciones apreciativas de los hombres, por lo que Vinnie está gran parte de su tiempo de mal humor.

VINNIE FAZULI, 31 AÑOS, HAMPÓN FINO

FUE 15 CON 14 TAM 15 INT 11 POD 10
DES 16 APA 10 EDU 10 COR 50 PdV 15

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3+1D4.

Revólver calibre .38 50%, daño 1D10.

Habilidades: Ocultar 40%, Esquivar 45%, Conducir automóvil 50%, Charlatanería 35%, Ocultarse 65%, Escuchar 45%, Mecánica 40%, Discreción 45%, Descubrir 50%, Lanzar 50%, Rastrear 30%.

Gina Lorenzo: una belleza de cabello negro azabache con grandes ojos verdes, Gina es la amiguita de Vinnie. Se imagina a sí misma viviendo la vida llena de *glamour* de las chicas de los gángsters, pero hasta ahora todo ha sido suciedad y nada de *glamour*. Vinnie le puede prometer diamantes y abrigos de piel, pero nunca se materializan. Si los investigadores la arrinconan se hará la inocente e incluso la tonta para poder distanciarse de la banda, pero rápidamente traicionará la confianza que los investigadores hayan puesto en ella. La pequeña Gina sólo mira por sí misma.

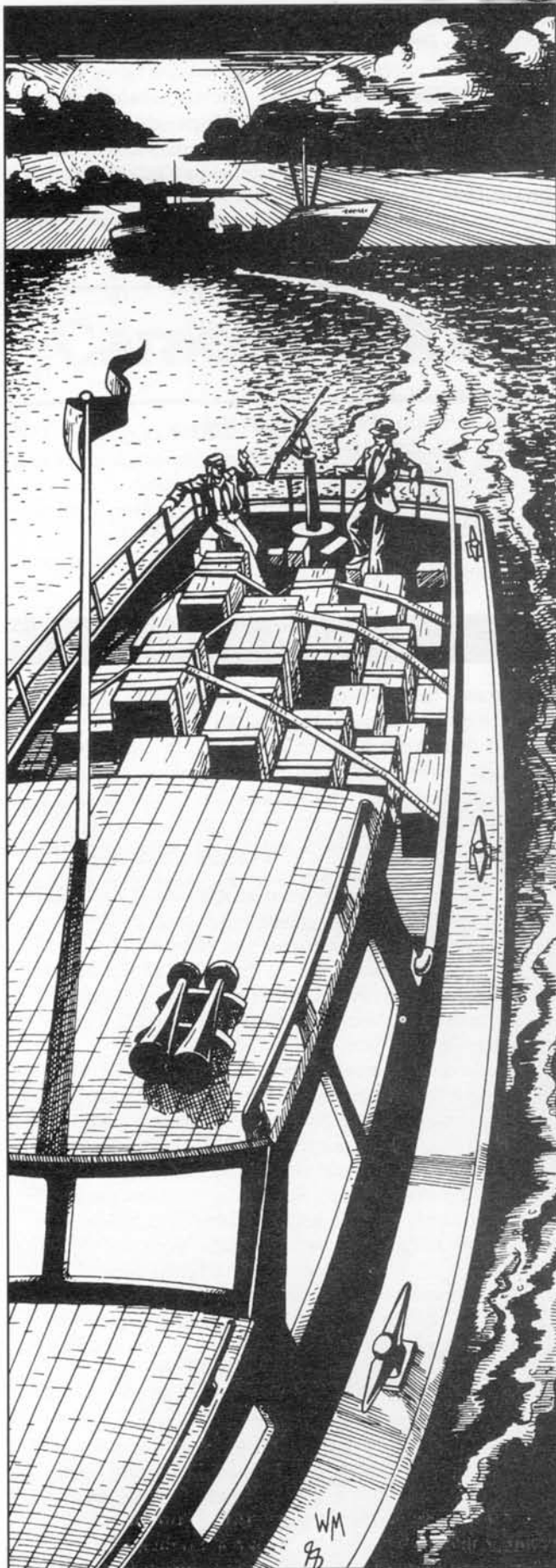
GINA LORENZO, 26 AÑOS, ENTRETENIDA

FUE 8 CON 11 TAM 9 INT 10 POD 13
DES 15 APA 16 EDU 12 COR 65 PdV 10

Bonificación al daño: no.

Armas: Revólver calibre .32 de cañón corto 40%, daño 1D8.

Habilidades: Regatear 40%, Tregar 30%, Esquivar 35%, Conducir automóvil 45%, Charlatanería 60%, Ocultarse 40%, De-



LA DIOSA TRABAJANDO

recho 30%, Escuchar 50%, Persuadir 35%, Psicología 50%, Discreción 35%, Descubrir 30%.

SEIS GÁNGSTERS

Estos elementos turbios son empleados de la compañía de transportes Trébol de la suerte. Todos ellos son delincuentes y algunos son antiguos estafadores. Si llegan refuerzos de Arkham las características se pueden utilizar de nuevo.

	FUE	CON	TAM	POD	DES	PdV
Ace	13	13	12	12	15	13
Charlie	13	14	13	12	15	14
Clyde	12	16	14	9	10	15
Dexter	13	16	14	12	12	15
Jack	16	14	12	11	10	13
Sam	13	16	13	11	10	15

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 75%, daño 1D3+1D4.

Cabezazo 55%, daño 1D4+1D4.

Presa 70%, daño especial.

Cachiporra* 75%, daño 1D8+1D4.

Cuchillo de combate 65%, daño 1D4+2+1D4.

Revólver calibre .38 75%, daño 1D10.

Fusil automático Browning 30%, daño 2D6+4.

El Shoggoth del pozo

Durante la Prohibición, el contrabando de licor fue un negocio redondo. Una flotilla variopinta de navíos de matrícula extranjera, operando fuera de las aguas territoriales de los Estados Unidos, vendía licor de contrabando al contado. Los contrabandistas utilizaban casi cualquier buque que pudiera hacerse a la mar, como vapores, veleros de pesca, antiguos navíos de la Marina, etc.

Un barco típico de contrabando de alcohol podría partir de Nassau legalmente, cargado de licor embotellado presuntamente con rumbo a Halifax o algún otro destino legal. Se detenía más allá de los 4,5 Km (más tarde aumentados a 18) y vendía el cargamento, al contado rabioso, a botes de contacto que lo llevaban a tierra.

Una caja de buen whisky podía costar 15\$ en un puerto legal y venderse a los botes de contacto por 30\$, que, a su vez lo revendían a los mayoristas a 40\$. En una gran ciudad como Nueva York o Boston esa misma caja de whisky podría venderse a 80\$ o más.

El éxito de estas operaciones dependía enteramente de la meteorología. Si hacía demasiado viento los botes de contacto no podían arriesgarse a recorrer varios kilómetros en mar abierto. Si cargaban demasiado podían meter la proa en una ola, embarcar agua y zozobrar. Con mar gruesa, los botes podían hacerse pedazos contra los costados del buque mientras cargaban. Una marea muy alta o muy baja podía afectar la descarga o una niebla densa podría hacer el puerto invisible hasta después del amanecer. Y por supuesto estaban siempre la Guardia Costera y los agentes del Tesoro en busca de actividades ilegales. Como consecuencia de todo ello, muchas botellas de whisky de marca decoran el fondo del mar.

(*) sólo deja inconsciente

Habilidades: Trepar 55%, Esquivar 55%, Conducir automóvil 55%, Charlatanería 55%, Ocultarse 55%, Discreción 55%, Descubrir 55%.

Conclusión

Unas cuantas horas de exploración proporcionan a los investigadores información suficiente como para resolver el misterio que rodea la mansión Babson. La pregunta ahora es: ¿qué harán al respecto?

El guardián deberá decidir si Babson se queda con la mansión o si la pone en venta, basándose en lo que los investigadores le digan a Frank Hardy. Si Stephen decide irse a vivir allí, el guardián podría querer utilizar la trama secundaria de Ephraim Babson que se detalla al final de esta aventura.

No hacer nada: ésta es siempre una opción. Ningún espíritu sobrenatural vendrá a asustarles y la banda de O'Bannion continuará sus operaciones de contrabando hasta que alguien se instale en la mansión o al menos se preocupe de cerrarla. A falta de comprador, el heredero no tendrá nada que hacer con la propiedad. En este caso, no hay recompensa alguna.

Enfrentarse: un enfrentamiento con la banda de O'Bannion es posible, pero peligroso. Un grupo típico de investigadores se verá superado en número, en armamento y en músculo. Luchar contra la conexión de Innsmouth de O'Bannion es difícil y sus refuerzos (en forma de gángsters de Arkham) no están lejos, por lo cual es algo que no debería tomarse a la ligera. Enfrentarse y destruir al Shoggoth proporciona a los investigadores una recompensa de 1D20 puntos de COR.

Llamar a la Policía: una vez los investigadores determinen que unos contrabandistas utilizan como base la abandonada mansión Babson, pueden alertar a la Policía. Esta es una opción razonable, pero los resultados dependerán de a qué departamento se dirijan. Por regla general, algunos miembros de la Policía de Arkham o de la del Condado de Essex estarán a sueldo de O'Bannion, y de recibir el aviso harán la vista gorda o alertarán a la banda. En el peor de los casos, el grupo de O'Bannion podría ser obligado a abandonar la mansión Babson y necesitaría buscar un nuevo escondite. Innsmouth está cerca, pero O'Bannion quedará horrorizado si entabla negociaciones con los poderes fácticos de allí.

Llamar a los federales: ponerse en contacto con las autoridades federales es quizá el mejor curso de acción. Como parte de la represión sobre el licor ilegal, los agentes del Tesoro son particularmente celosos en su persecución a los contrabandistas. Si bien hay agentes que pueden ser sobornados, la mayoría son honrados. La oficina más cercana se encuentra en Boston, desde donde puede llegar media docena de agentes en 10+1D12 horas. Si llegan y los contrabandistas están presentes, éstos intentarán huir, a ser posible por tierra y a través de los túneles hasta la playa si es necesario. En inferioridad numérica, los que no pueden escapar se rendirán a los agentes sin lucha. Tampoco hay recompensa alguna en este caso, pero los investigadores probablemente ganarán aliados (o en el peor de los casos, enemigos) entre las autoridades locales o federales. Con una tirada de Persuasión, los investigadores podrían incluso acompañar a los agentes en cualquier redada.

Si las autoridades descubren el pozo del Shoggoth, lo que hagan con su ocupante lo ha de decidir el guardián, pero es posible que el compartimento secreto permanezca sin descubrir, a menos que el guardián así lo decida. Si los investigadores destruyen al Shoggoth ganarán la recompensa correspondiente.

UN HORROR OPCIONAL: EPHRAIM BABSON

A través de una sucesión de oscuros rituales, Ephraim Babson se ha convertido en un esclavo de Cthulhu. La monstruosa transformación comenzó pocos años antes de que desapareciera, y cuando su cuerpo ya no podía pasar más por humano se retiró al mar para completarla. Su mente, voluntad e identidad permanecen, pero su cuerpo se ha convertido en una masa monstruosa de carne sudorosa y arrugada.

Babson se ha transformado en un inmortal que estudia y disputa en Y'ha-nthlei. A veces vuelve a su laboratorio para consultar un libro o realizar un experimento, especialmente si éste requiere un fuego de alta temperatura.

Babson no necesita regresar a la casa durante el curso del escenario a menos que el guardián lo desee. Si su heredero visitara la mansión o se fuera a residir allí, Babson podría verse atraído psíquicamente a ese lugar. Puede que su objetivo fuera conseguir que su pariente tuviera un destino similar al suyo, o que (quizá menos probable) un vestigio de humanidad animara al viejo Babson a prevenir al joven y evitar su perdición.

EPHRAIM BABSON, ESCLAVO DE CTHULHU

FUE 14 CON 14 TAM 17 INT 13 POD 14
DES 17 MV 6/10 nadando PdV 16

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Zarpa 30%, daño 1D6+2+1D4.

Armadura: ninguna, pero regenera 1D6 puntos de daño físico (es decir, no producido por medios mágicos) por asalto.

Hechizos: Contactar con Cthulhu, Contactar con un Profundo, Contactar con un Antiguo, Contactar con la Semilla estelar de Cthulhu, Convocar/atar a un Byakhee, Convocar/atar a un Vampiro de fuego, Convocar/atar a un Servidor de los Otros dioses, Signo de conjuración.

Habilidades: Contabilidad 45%, Mitos de Cthulhu 23%, Ocultarse 20%, Historia de Innsmouth 70%, Buscar libros 60%, Escuchar bajo el agua 65%, Historia natural 35%, Ciencias ocultas 20%, Discreción 35%, Descubrir 40%, Nadar 65%, Historia de Y'ha-nthlei 40%.

Idiomas: Profundo 35%, Alemán 65%, Latín 67%.

Pérdida de COR: 1/1D8 puntos.

NOTAS SOBRE LOS ESCLAVOS

Los esclavos de Cthulhu son humanoides de color gris o blanco poco natural, y cuya piel corpulenta y abotargada exuda un sudor gelatinoso que huele a metano. La arrugada piel se rasga con facilidad cuando la criatura es atacada, aunque pronto vuelve a crecer y molesta más que duele. No tienen vello corporal y están dotados de ojos anchos y redondos que no parpadean. Pequeños tentáculos vestigiales rodean una boca llena de dientes afilados. Carecen de pabellones auditivos y por lo tanto oyen mal en el aire, aunque muy bien en el agua. La voz de un esclavo de Cthulhu tiene una cualidad goteante y lastimera que disgusta a los humanos. Los dedos de las manos y de los pies concluyen en afiladas garras, aunque la torpeza de la criatura le impide atacar con el pie. Mantienen las características sexuales de su antigua existencia humana, pero los órganos distorsionados son estériles.

En tierra suelen caminar agachados. Se pueden mover rápidamente por tierra en distancias cortas, pero sus patas no dan para correr mucho. Son buenos nadadores y les encantan las profundidades marinas. Pueden respirar bajo el agua.

Un esclavo de Cthulhu reducido a 0 puntos de vida a través de ataques físicos se convierte en una nube de gas gris y maloliente. Como Cthulhu, se puede reformar completamente 1D8+1 asaltos más tarde. Si se ve reducido a 0 puntos de vida mediante un hechizo u otro ataque mágico, muere y no puede ser resucitado. Excepto por esto que acabamos de indicar, es inmortal.

Características

SEIS AGENTES DEL TESORO

Estos intrépidos libran una guerra sin cuartel contra el alcohol. Su paciencia y su dedicación son inquebrantables. Si es necesario, las características pueden volverse a utilizar.

	FUE	CON	TAM	POD	DES	PdV
Duncan	16	12	16	17	13	14
Eliot	13	18	12	10	12	15
Martin	13	13	12	12	11	13
Ross	14	13	11	11	11	12
Tanner	12	14	18	11	10	16
Willis	14	13	13	11	12	13

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 55%, daño 1D3+1D4.

Pistola automática calibre .38 55%, daño 1D10.

Subfusil Thompson 40%, daño 1D10+2.

Habilidades: Tregar 45%, Crédito 20%, Esquivar 40%, Conducir automóvil 35%, Primeros auxilios 40%, Ocultarse 30%, Saltar 55%, Derecho 30%, Escuchar 40%, Mecánica 30%, Persuadir 30%, Psicología 30%, Discreción 35%, Descubrir 45%, Rastrear 20%.

SEIS PESCADORES

Estos hombres son valerosos en el mar, pero no tienen entrenamiento militar. Sus características no pueden volverse a utilizar porque son los únicos de la Playa de Boynton que pueden ser útiles.

	FUE	CON	TAM	POD	DES	PdV
Downy	14	12	14	17	11	13
Elander	13	16	12	13	12	14
López	14	11	11	12	11	11
Martin	13	12	12	11	11	12
Vespucchi	13	14	12	11	10	13
Weston	14	13	11	10	15	12

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 45%, daño 1D3+1D4.

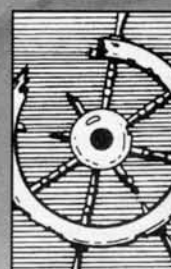
Fusil de cerrojo calibre .30-06 35%, daño 2D6+4.

Habilidades: Tregar 40%, Pescar 60%, Crédito 10%, Esquivar 30%, Conducir automóvil 25%, Primeros auxilios 30%, Ocultarse 40%, Historia de Innsmouth 10%, Saltar 35%, Escuchar 70%, Mecánica 40%, Historia natural 45%, Navegación 70%, Pilotar bote 65%, Psicología 45%, Conocimiento del mar 50%, Discreción 35%, Descubrir 45%. ■



LA LUZ OCULTA

Donde se investiga un antiguo romance
y también se descubre que no hay unidad
entre las razas de los Mitos.



Insmouth es un pueblo que se hunde en una ciénaga de depravación y desesperación. La mayoría de sus habitantes se aferran a lo poco que les queda mientras los fuertes buscan construir sus pequeños imperios y explotar a los débiles. *La luz oculta* es la historia de una mujer que rehusa ser utilizada y busca su propio poder, enfrentándose a las tradiciones de la condenada ciudad.

El escenario es adecuado para investigadores de una gran variedad de especialidades e incluso jugadores inexpertos pueden afrontarlo con una probabilidad razonable de éxito. La acción puede situarse en cualquier año antes de 1926. Ahora bien, el encuentro final con la Semilla estelar es bastante peligroso y hay que tener cuidado en proporcionar a los personajes toda la información pertinente a dicha situación. Si, por ejemplo, nadie puede identificar a la Semilla estelar, es factible dejar que Moira ofrezca algún conocimiento basado en su porcentaje de Mitos de Cthulhu.

Una vez los personajes queden aislados en la isla, el guardián debería intentar que Sedna y Moira no coincidan. Una vez el grupo llega a la Roca de Skivern ambas mujeres pueden encontrarse si resulta útil, pero lejos de los investigadores. Sedna en especial debería permanecer fuera de la vista, no tener nombre y no ser mencionada excepto por su antiguo amante Tagg en su diario. Es mejor dejarla acechar en la oscuridad. Al final, Moira puede presentarla como antepasada suya y conversar con ella en el batrácico idioma de los Profundos si hace falta coordinación en el ataque contra la Semilla estelar, pero no hay que dejar que se haga amiga de los investigadores. Es inhumana, y en absoluto amistosa. Posee un poder muy superior al de los investigadores, pertenece a una gran raza y tiene una herencia de sutileza artística. Su frío corazón anfibio se conmueve por muy pocas cosas y entre ellas ni siquiera se encuentra su descendiente.

Una historia secreta

Hace miles de años, una tribu de indios americanos de la zona de Insmouth adoraba a los Profundos de Y'ha-nthlei en la Roca de la Cabeza de Pez, justo al sur del pueblo. Veneraban a Hidra por encima de Dagón y una de las sacerdotisas de Hidra era Sedna, una Profunda que vivía en una caverna marina que se halla bajo la Roca de Skivern, al sudeste del Arrecife del Diablo. Con el paso de los años la tribu declinó y sus restos fueron absorbidos por los grupos vecinos, siendo sus tradiciones olvidadas. Sedna, que había sido mantenida por la tribu, dio en pasar cada vez más tiempo dormitando, despertándose sólo para comer.

Llegaron nuevos pueblos que terminaron dándose cuenta de las salidas de Sedna. Los supervivientes de los barcos que

naufugaron en las rocas hablaban de la Sirena o del Fantasma de Skivern. En 1750 se construyó el faro y en 1821 se añadió una sirena para los días de niebla. La primera vez que ésta sonó despertó a Sedna que, irritada la destruyó, rompiendo la lámpara del faro y asesinando a los dos aterrados fareros. Las tormentas borraron todo rastro de su venganza y volvió a dormir.

El año siguiente el faro fue reconstruido y se puso a cargo de Bartholomew Tagg y Andrew Muir. Tagg aceptó el empleo porque era un aprendiz de pintor que buscaba soledad en la que trabajar, mientras que Muir era un áspero ex-marino que quería más autoridad de la que podía ostentar a bordo de un barco. Sus caracteres eran tan diferentes que pronto empezaron a odiarse el uno al otro. Como parte de la reconstrucción se instaló una nueva sirena. Sedna despertó de nuevo, pero esta vez de mejor humor. Se divertía espionando a los intrusos y, como hiciera años antes con los indios, utilizaba el hechizo Cantar al alma para aparecer como una india fantasmal, con cuya apariencia pretendía seducir al atractivo Tagg. Al cabo de algunos meses le corrompió con promesas de riqueza, poder y placer si aceptaba servirla, exigiéndole un sacrificio para probar si era digno de ella. Tagg asesinó a Muir, lo que la complació.

Una investigación oficial no halló motivo alguno para refutar la historia de que Muir había sido arrebatado por una tormenta, pero los rumores de que había habido gato encerrado persistieron, avivados por las conocidas malas relaciones entre los dos hombres. Nadie quiso en adelante compartir el faro con Tagg, que permaneció solo en la Roca de Skivern durante años.

En la década siguiente la pareja se puso de acuerdo para hundir barcos. Sedna causaba tormentas mientras que Tagg ocultaba (de ahí el título del escenario) la potente luz del faro a los barcos en peligro. Tagg se hizo rico con el botín sacado de los naufragios, pagando su cordura como precio. Sedna estaba encantada con los sacrificios y con la sumisión de Tagg. Los dos se hicieron amantes y ella le reveló su auténtica naturaleza. En 1838 tuvo de él un híbrido varón de aspecto enteramente humano, algo para lo que no estaba preparada.

Pensó que la aparente regresión de Profundo a humano era un acontecimiento impuro, una señal del disgusto de Hidra al hecho de procrear con humanos. Tagg ocultó al niño, temeroso de que lo matara. Ninguno de los dos reparó en que llevaba lo que se llamaría después la marca de Insmouth. Tagg pagó una fuerte suma, en lingotes de plata procedentes del botín de los naufragios, a una viuda de Insmouth llamada Peggy Brookes para que criara al niño, al que llamó Winston.

Tagg, que en ese momento ya desvariaba, confesó parte de su culpa a un viejo amigo, el capitán Gardner Averill. Éste, que conocía algo de los Mitos a causa de sus viajes, le enseñó un ritual para ayudarlo contra la sirena, pero falló. Sedna, furiosa

por la traición de su amante, lo devoró. El faro, que ya tenía una cierta reputación de estar embrujado, no resistió la cuarta víctima de su historia y fue cerrado.

Con el paso del tiempo Sedna se aburría. Empezó a acechar y a matar a híbridos solitarios en el mar, a los que veía como blasfemias contra Hidra. En Innsmouth, la Orden Esotérica de Dagón no se atrevía a matar a una sacerdotisa de Hidra, por lo que decidieron Atar a una Semilla estelar a los alrededores de la Roca de Skivern para mantener a Sedna encerrada en su guarida. Ningún Profundo le fue a ayudar, y lleva allí atrapada los últimos noventa años.

MOIRA BROOKES

Moira es la última descendiente terrestre de Bartholomew Tagg y Sedna. Criada en Innsmouth, aprecia su marca de Profunda, es inteligente, es ambiciosa y atractiva y no ha desarrollado de momento rasgos evidentes de híbrido. No sabe nada de Sedna.

Es una chica de recursos. Como camarera en el bar *El Jardín* de Innsmouth se abrió paso con su encanto hasta algunos híbridos influyentes del pueblo, incluyendo a un sacerdote menor de la Orden. Un rosario de cortos flirteos estratégicos le enseñaron bastante de la Historia de Innsmouth y acerca de los Mitos de Cthulhu, incluyendo dos hechizos.

Aproximadamente un año antes del inicio del escenario su padre, Jonathan Brookes, completó su transformación en Profundo. Ella le organizó un funeral falso, como sucede a menudo en Innsmouth, y al ordenar sus papeles encontró una carta amarillenta de Bartholomew Tagg a Peggy Brookes (ver ayudas de *Luz* nº 1).

Gracias a esta carta Moira adivinó que o bien Winston fue rescatado de un barco que naufragó o bien era el resultado de la procreación de Bartholomew y una Profunda. La carta estaba doblada alrededor de un amuleto, un pequeño disco de piedra de unos cinco centímetros de diámetro en el que hay una forma sencilla, grabada a mano, que recuerda a la Roca de la Cabeza de Pez. Una tirada de Mitos de Cthulhu permite adivinar, como ya ha hecho Moira, que este talismán indio representa a la Madre Hidra, diosa de los Profundos.

En el juego, añade un 10% a la probabilidad de realizar el hechizo Contactar con un Profundo. Moira lo lleva bajo la blusa en todo momento, sin saber que fue una vez una prenda de amor de Sedna a Tagg.

Moira imagina que hay otros objetos de los Profundos, quizá incluso joyas de oro como las que poseen las viejas familias de Innsmouth, ocultos en la Roca de Skivern. También sospecha que Bartholomew Tagg podía haber atraído barcos a las rocas, y que si es verdad bien en el faro o en sus inmediaciones puede haber botín escondido.

Sueña con adorar a Hidra en un templo cavernoso. Aunque no es consciente de ello, estos sueños le guían a la Roca de Skivern tanto como el deseo del oro robado y el botín de los naufragios.



MOIRA BROOKES



EL TALISMÁN



SEDNA: UN AMOR MORTÍFERO

LA SITUACIÓN DE MOIRA

Moira necesita ayuda para llegar a la Roca de Skivern. La distancia es de kilómetro y medio a nado y las fuertes corrientes que rodean la roca hacen la navegación y el desembarco difíciles. Pedir ayuda en Innsmouth puede atraer la atención y a posibles competidores. La Orden no dudará en robar lo que Moira considera herencia propia, y de hecho para ellos las mujeres deberían casarse jóvenes, tener una prole numerosa y quedarse escondidas cuando la marca de Innsmouth se hace demasiado evidente. Los miembros varones de la Orden no tienen inconveniente alguno en obligar a las mujeres a ceder a sus deseos, lo que no es plato de gusto para Moira.

Tuvo una relación deliberada con Noah Eliot, el asesor fiscal del pueblo y marido híbrido de Eustis Eliot. Dotada para manipular a los hombres, Moira explotó su posición en la asamblea local para obtener algo de dinero y mucha información, pero cuando le pidió cartas marinas Noah empezó a hacer preguntas y le amenazó con informar a la Orden de que tramaba algo, a lo que ella respondió amenazándole a su vez con contarle a su mujer su infidelidad, utilizando como prueba sus cartas de amor. Cuando se convirtió más en un riesgo que en un recurso, le pegó un tiro por la espalda, robó el dinero que él había desfalcado pacientemente durante muchos años y huyó del pueblo dejándolo por muerto.

Sin embargo, Noah sobrevivió e incluso conservó su empleo, pero quedó inválido puesto que la bala disparada por Moira rozó su espina dorsal. Nunca ha dicho la verdad acerca de quién le atacó; temiendo ser descubierto, afirmó no haber visto a su asaltante. Ahora se arrastra con muletas con soportes de hierro en las piernas, lleno de odio hacia la mujer que le dejó así. Ha encargado a Joe Memphis, un híbrido local, que vigile por si Moira Brookes vuelve, por lo que éste ha deducido que Moira tuvo algo que ver con el tiroteo.

Moira Brookes precisa ayuda exterior, gente prescindible que pueda ser manipulada. Los que la conocen también saben de los rumores que la rodean y no confían en ella.

Otras formas de implicarse

Otra Moira: si el guardián lo prefiere, los investigadores podrían enterarse de forma independiente de lo relativo al faro, su historia y el posible tesoro. Se encuentran con Moira en Innsmouth o algún otro sitio mientras investigan y ella trata de convencerles de que deberían trabajar juntos, ofreciéndoles compartir información.

Encuentro casual: estando en Innsmouth por alguna razón sin conexión alguna (quizá durante otro escenario) los investigadores rescatan a Moira de las atenciones de Joe Memphis (aparece más adelante), tras lo cual ella les cuenta su historia y les pide ayuda.

Tormenta en el mar: este es un escenario mucho más corto que evita usar a Moira o investigación alguna en Innsmouth. Los investigadores están explorando en barco la costa de Nueva Inglaterra y Sedna convoca una tormenta que hace naufragar su barco en la Roca de Skivern, esperando poderles utilizar contra la Semilla estelar que la tiene prisionera. Los investigadores consiguen llegar a tierra al tiempo que la Semilla estelar destroza su embarcación, quizá matando a otros pasajeros o tripulación y dejándoles aislados sin otra posibilidad que seguir su juego.

Información para los investigadores

Los investigadores reciben la visita de Moira Brookes, una mujer atractiva de poco más de veinte años, elegantemente vestida de negro. Busca ayuda para investigar la historia de su familia, diciéndoles que su padre murió de tuberculosis el año anterior y que desde entonces se ha dedicado a recopilar información sobre el árbol genealógico familiar, que era el último deseo de su padre, tal y como le manifiesta en su última carta. Coge entonces un papel de su bolso y se lo muestra. Ver ayudas de *Luz* nº 2.

Moira confiesa que procede de Innsmouth, pero que ahora vive en Arkham (o dondequiera que los investigadores estén basados). Sus pesquisas en Innsmouth sólo han obtenido silencio o amenazas, ya que es un pueblo terrible lleno de criminales desesperados y canallas violentos donde no se siente segura.

Sabe que su abuelo fue adoptado por una viuda, Peggy Brookes. Mostrándoles un árbol genealógico (ver ayudas de *Luz* nº 3) que ha trazado ella misma, les explica que el nombre auténtico de su abuelo era Bartholomew Tagg, pero que su bisabuela es un misterio. Tagg era el farero de la Roca de Skivern, abandonada hace mucho, y espera que buscando en el faro pueda descubrir lo que su padre quería averiguar acerca de sus antepasados. El viejo faro se encuentra en una zona de rocas peligrosas y aguas traicioneras. Sabe que hará falta conseguir cartas de navegación de esas aguas y contratar a un barquero experto para llegar hasta allí, y no quiere ir sola por miedo a que los pescadores de Innsmouth quieran robarla o matarla.

Moira ofrece a los investigadores 200\$ por su ayuda y les dice, inocentemente, que son todos sus ahorros.

LA TRAMA DE MENTIRAS

Es conveniente ajustar las razones de la señorita Brookes para ponerse en contacto con los investigadores a la profesión y habilidades de éstos. Por ejemplo, podría recurrir a alguien que tuviera reputación por investigar lo inusual. Podría buscar en primer lugar a académicos para que la ayudaran en sus investigaciones, pero una vez conseguido su objetivo podría preguntarles si conocen a algún guardaespaldas, por si hay problemas. Si se pone en contacto primero con investigadores privados, les preguntará si conocen a algún historiador o arqueólogo, o algún especialista en rescate en alta mar, según cuáles crea que son sus necesidades.

La historia que cuenta tiene partes reales, pero la carta de su padre que muestra para corroborarla es falsa, escrita de su puño y letra como una argucia para obtener ayuda exterior. Proporcionará a los investigadores líneas de acción meticulosamente estudiadas, puesto que no quiere que alerten a sus enemigos o que descubran mucho acerca de su pasado escasamente inocente.

Mentirá libremente en lo que le convenga y lo que pueda revelar de cierto depende de lo que los investigadores encuentren o adivinen, así como lo que descubran en Skivern. Interpreta su papel de damisela en apuros tanto como cree oportuno, dependiendo de la simpatía y generosidad de los investigadores. Si esto no funciona, confiesa que en la roca puede haber un botín de plata oculto, utilizando la carta de Tagg a Peggy Brookes como prueba. Si uno de los personajes es un historiador podría tentarle con la posibilidad de que hubiera artefactos antiguos a la espera de ser descubiertos. Si alguno de ellos parece conocer Ciencias ocultas o Mitos de Cthulhu, también puede mostrarle el disco de piedra dando a

entender que la Roca de Skivern podría contener extraños secretos. Evita admitir que tiene la marca de Innsmouth a menos que se vea desesperada, e incluso en ese caso afirma que no le afectará mucho.

Si los investigadores averiguan lo sucedido con Noah Eliot, afirmará entre lágrimas que intentó aprovecharse de ella cuando se dirigió a él en busca de ayuda con la hipoteca de su familia. Dice que tenía miedo y que se avergüenza de haber consentido a sus libidinosas demandas. Si se la presiona confesará que un día ya no pudo soportarlo más y le pegó un tiro. Dirá o hará cualquier cosa que crea que le va a permitir mantener la lealtad de los investigadores.

No tiene intención alguna de engañarles pero les explotará a su conveniencia. Si el grupo trabaja bien puede querer seguir trabajando con ellos mientras le sean de utilidad, probablemente mediante una relación sentimental con quien más amabilidad le haya demostrado, a fin de manipularle mejor.

Innsmouth

Rockport al sur y Newburyport al norte están, uno y otro, a unos 20 Km en bote de pesca, lo que equivale a una hora de navegación con el mar en calma. Si es difícil encontrar embarcación en Innsmouth, estos otros puertos están a una distancia práctica y ofrecen cantidad de botes de alquiler, con patrón que conozca las aguas y todo. Tanto si es de Innsmouth como si no, ningún patrón intentará amarrar en la Roca de Skivern, sino que el grupo habrá de transbordar a un bote más pequeño y llegar hasta allí a remo.

Innsmouth es el puerto más cercano a la Roca de Skivern. Si se sale de allí, Moira querrá llegar temprano al pueblo, hacerse rápidamente con las cartas de navegación, contratar un bote y un patrón y zarpar hacia el faro a plena luz del día. Desaconseja (aunque no impide) investigación alguna que no tenga que ver con lo que ella precisa. Cuanto más tiempo pase el grupo en Innsmouth, mayor será la probabilidad de que alguien hostigue o amenace a Moira Brookes.

La casa de la familia Brookes en el 307 de la carretera del Lugar de los Halcones, donde vive la abuela de Moira, es la base de operaciones más lógica. Joy Brookes está senil y se olvida de las cosas, ofreciendo repetidamente té a los investigadores. Moira no quiere que la molesten demasiado porque teme que se le pueda escapar algo comprometedor. Joy puede mencionar algo que Moira no haya dicho aún, como por ejemplo la carta de Tagg a Peggy, lo que obligará a Moira a explicar más cosas.

Joe Memphis, un híbrido bajito y de aspecto aceitoso, verá a los investigadores si van a la casa e intentará averiguar qué pretenden, alertando a Noah Eliot en cuanto se entere de que Moira ha vuelto. Si ella ve a Joe acechando, puede intentar hacer un trato con él, dejando a Eliot fuera de juego.

Noah Eliot

Eliot es un híbrido repulsivo y terriblemente amargado que quiere ver sufrir y fracasar en su empeño a Moira antes de hacer que la maten. Si oye hablar de su presencia, intenta concertar un rápido encuentro con uno o dos de los investigadores

que le parezcan más influenciables y les intentará volver contra Moira explicándoles su versión de los acontecimientos y previniéndoles de que es totalmente indigna de confianza. Una tirada de Psicología o de Charlatanería harán que admita haber tenido una aventura con ella.

Busca alguien que le diga lo que planea Moira y alguien que la traicione, por lo que pagará 1.000 \$ con tal de vengarse, dejando bien claro que la quiere muerta. Si los investigadores rehusan, les amenazará y una hora más tarde la Policía local les conminará a abandonarlo con la mayor brevedad.



NOAH ELIOT

Una carta de la Roca de Skivern

Sin una carta de navegación de las aguas que la rodean, acercarse a la roca, por no decir desembarcar en ella incluso mediante un pequeño bote, será de lo más peligroso, con o sin un piloto de Innsmouth. Inexplicablemente, los investigadores no pueden encontrar un mapa a pequeña escala de la zona de la Roca de Skivern o del Arrecife del Diablo, algo más al noroeste.

(Con el tiempo, los híbridos han eliminado todos los ejemplares de los archivos, además de todos los que estaban en venta en esta parte de la costa. Ningún mapa federal contiene referencia alguna a túneles secretos ni a la ciudad de los Profundos, Y'ha-nthlei.)

Moira Brookes sugiere tres posibles lugares donde encontrar una carta: Seguros Rawes & Hogg, la antigua Aduana o el Ayuntamiento de Innsmouth, aunque está abierta a otras posibilidades.

Rawes & Hogg, Seguros navales, Prado de la Iglesia Nueva: este edificio lleva setenta años abandonado, desde que quebró la firma. Sin embargo, si los investigadores registran a fondo (tirada de Descubrir) el interior, pueden encontrar cartas de navegación algo desvaídas de las aguas alrededor del faro.

Con una tirada de Contabilidad, también encontrarán detalles acerca de reclamaciones de siniestro relativas a la Roca de Skivern y al Arrecife del Diablo, así como detalles de los muchos naufragios ocurridos allí a principios del siglo XIX. Los aseguradores llegaron a plantearse la posibilidad de que los naufragios fueran provocados, pero nunca se consiguió probar nada.

De día o de noche, hay un 30% de probabilidad de que alguien les vea entrar en el edificio abandonado y avise a las autoridades, que llegarán al cabo de unos 10 minutos, acusándoles y posiblemente deteniéndoles por allanamiento. Moira puede intentar salir (sólo ella) en libertad bajo fianza (en realidad, un soborno) al cabo de unas horas pero si Nathan Birch o Andrew Martin participan en la detención, no hay soborno que valga.

Si Moira sale de la cárcel (504 de la calle Mayor), Noah Eliot sabrá de su presencia puesto que el Ayuntamiento está a pocos metros e irá a hablar con los investigadores. Si aceptan ayudarles, les hará poner en libertad.

Aduana, calle del Muelle: la mayor parte de las habitaciones entarimadas de este abandonado edificio están vacías y en ellas resuenan las pisadas. Sin embargo, hay cartas desvaídas de las

aguas costeras de Innsmouth pegadas a la pared en una de las oficinas del piso superior, que no se pueden quitar sin llevarse la pared; hace falta una tirada de Navegación u otra habilidad aplicable para hacer una copia precisa. Hay un 15% de probabilidad de alguien les vea entrar en el edificio y alerte a las autoridades, con las mismas consecuencias que el párrafo anterior.

Ayuntamiento de Innsmouth, Prado de la Iglesia Nueva: el horario de oficina es de 9 a 17h los laborables. Eustis Eliot, la secretaria municipal y esposa de Noah Eliot, es una vieja solterona, que odia a los curiosos. Moira no se atreverá a ir a verla porque teme que sepa lo suyo con Noah. Se requiere una tirada de Charlatanería o de Persuasión para hacer que busque algo. Tarda 1D3 días en encontrar el mapa e informa tanto a la Orden como a Noah del asunto. Si se la consigue distraer de alguna forma, una tirada de Discreción permite a otro investigador deslizarse en el archivo y otra de Buscar libros a la mitad de la probabilidad habitual, encontrar la carta, pudiendo después salir de allí sin que nadie se dé cuenta.

No hay que pagar al barquero

Para llegar a la Roca de Skivern los investigadores pueden arriesgarse a utilizar su propio barco (si lo tienen) y sus propias habilidades náuticas (ídem), pero aún así necesitan la carta de navegación. Si buscan un barquero de Innsmouth para que les lleve hasta el faro, se arriesgan a que los híbridos les intenten robar o matar, como pondrá de manifiesto una tirada de Psicología, por lo cual allí tienen tan solo dos personas fiables.

Moira sugiere que una persona de confianza para el trayecto hasta la Roca podría ser Dewey Smith, que vive en una choza junto al puerto; los investigadores pueden haberle visto ya: Es totalmente humano pero mentalmente desequilibrado: sólo ve el lado bueno de las cosas. Encuentra, por ejemplo, apropiado que

una comunidad de pescadores tenga aspecto de rana, y le parece un gran chiste. Se le puede persuadir de que les lleve hasta el viejo faro por 10 \$ o más y un pretexto razonable para querer ir allí.

Todos los vecinos pescadores de Dewey son híbridos peligrosos, violentos o casi completamente transformados, en los que Moira no confiará.

Si Dewey está ocupado o en alta mar, el grupo puede encontrar a Walter Bielacki (un humano, polaco, ex-pescador, en paro) que todavía dispone de barco propio, pero hoy en día raramente tiene gasolina para hacerse a la mar. Una vez borracho, Bielacki estará de acuerdo en llevarles hasta la roca por 15\$, quizá menos si se le ofrece además licor. Por otros 5\$, Dewey Smith o Walter Bielacki pueden llevar a un amigo anónimo, que es un experto remero, y que puede desembarcarlos en la isla.

Ningún remero hará nada más que llevarles hasta el faro y recogerles a la siguiente marea, si el tiempo lo permite, porque no hay ningún punto de amarre seguro en la Roca de Skivern. Si disponen de cartas de navegación y el piloto tiene la habilidad necesaria, el viaje hasta allí es seguro. Sin una carta, hacen falta tiradas de Navegación y Pilotar bote para evitar que el fondo del mismo se destrozé contra un escollo. Si esto sucede, todos los que estén a bordo deberán realizar tiradas de Nadar y si las consiguen podrán llegar a la Roca de Skivern sin problemas, pero el bote en sí se destrozará en pocos minutos contra las rocas.



WALTER BIELACKI

La Roca de Skivern

La Roca de Skivern mide unos 90 m de largo y consiste en dos masas gemelas de unos 24 m de altura en sus extremos norte y sur, que se estrecha como una avispa en su punto medio hasta una altura menor de 6 m. La pequeña isla negra ha sido pulida y lavada por las olas, que han esculpido el basalto que la compone en fantásticas formas de burbujas, hasta convertirla casi en una escultura. Dominando el extremo norte está el faro, de 24 m de altura, intacto pero marcado por los vientos y las tormentas. Incluso en un día relativamente tranquilo, las olas pasan por encima de la estrecha cintura de la isla y los escalones siempre están resbaladizos. El oleaje bate sin descanso y durante las tormentas las olas hacen peligrosísimo circular por el exterior.

En el mar, hay que acercarse a Skivern primero por el norte y luego virar al oeste para esquivar los escollos. El antiguo embarcadero de la cintura de la isla está muy desgastado por el oleaje y su altura sólo permite su uso con marea alta. Para saltar a tierra desde un bote hay que hacer una tirada de DESx5 y si se falla, ello cuesta 1 punto de daño por rozaduras y contusiones pudiéndose eso sí llegar a la corta plataforma y desde allí escaleras arriba hasta el faro.

No hay ningún lugar para amarrar. El bote tiene que hacer el trayecto de vuelta hasta el barco de pesca y esperar una se-



nal desde Skivern para acercarse de nuevo. Una vez el bote haya desembarcado a los investigadores, vuelve lentamente entre las rocas hasta mar abierto.

Justo cuando parece lejos y a salvo, algo gris y gigantesco saca la mano del agua. La proa del barco se levanta y se agita durante un instante y a continuación el áspero crujido de la madera al romperse llega por encima del rumor de las olas. El bote es arrastrado hacia las profundidades y desaparece (la Semilla estelar tiene instrucciones de impedir que nadie salga de la isla; todos los que intenten dejarla serán atacados pero ir hacia ella no encuentra oposición alguna).

Con una tirada de Escuchar pueden oírse los gritos de auxilio del remero pero al cabo de unos instantes son ahogados por los graznidos de una bandada de gaviotas que han visto lo sucedido y vienen en busca de restos. Ser testigo de esto cuesta 0/1D2 puntos de COR.

Si el guardián lo desea, el remero puede llegar hasta la Roca de Skivern con una tirada de Nadar; la pérdida de COR para el remero es baja (1/1D2+1) puesto que por lo general se rema de espaldas y por lo tanto no ha visto casi nada del ataque. No se prevén características para el remero.

El faro

El paisaje marítimo es de nuevo tranquilo y bello. Gradualmente, las gaviotas se van marchando.

Unos escalones de piedra gastados ascienden hasta la puerta del faro. El óxido ha empezado a debilitar los elementos de hierro que se hallan a la intemperie, puesto que la pintura que les protegía hace tiempo que fue arrancada por las tormentas. La puerta está cerrada con llave pero un par de golpes con una buena piedra rompen el antiguo candado de hierro. La puerta se abre al segundo nivel del edificio, que tiene cinco; una base reforzada de casi doce metros de diámetro, que se va estrechando hasta casi siete y medio en la gran lámpara de lo alto. Escalones de piedra en espiral llevan hacia arriba y hacia abajo, y gruesas puertas de hierro estancas permiten el acceso a una habitación en cada uno de los niveles. Todas las ventanas están intactas. Los muebles y todo lo que hay en el interior lucen la pátina de los años. De muchos techos cuelgan telarañas y hay hongos aquí y allá.

Nivel 1: el sótano, que huele a humedad, está lleno de sacos de carbón para la cocina y la estufa. Parte está deteriorada por la humedad pero la mayoría aún vale.

Nivel 2: antaño era cocina y sala de estar. Contiene una estufa de cocinar, una mesa, dos sillas y una alacena con cacerolas, vajilla y comida podrida.

- En un estante hay libros amarillentos sobre temas como mantenimiento del faro, reconocimiento de barcos, meteorología y señales navales. También hay varios almanaques de los alrededores de 1825. Junto a la pared hay una antigua caña de pescar y una caja con anzuelos.
- En la pared puede verse una pintura al óleo manchada y agrietada, que representa un barco, que una tirada de Arte permite identificar como obra de un aficionado de principios del siglo XIX. Esta firmado *Tagg*.
- A lo largo de otra parte de la pared hay un banco de herramientas de gran tamaño, ropa impermeable agrietada e inútil y diversas cantidades de sogas gruesas y cadenas de hierro.
- También hay un cuaderno de bitácora que recoge tormentas, navíos avistados, visitas para traer suministros y otras. Las



EL ATAQUE DE LA SEMILLA ESTELAR

anotaciones están en una sola letra y acaban con la muerte de Andrew Muir, que según dice allí, se ahogó accidentalmente.

- Si los investigadores examinan metódicamente el contenido de esta habitación, podrán ver una jarra de cristal en la alacena de la cocina, cerrada y sellada con cera. Contiene un extraño compuesto seco. Si el sello de cera se rompe, puede comprobarse que tiene un olor desagradable. Si se examina con luz suficiente pueden verse diferentes colores de polvo, incluyendo minúsculas partículas metálicas. Esta jarra contiene el polvo mencionado brevemente en el diario de Tagg y hay ocho dosis. Ver nivel 5.

Nivel 3: aquí hay dos catres con sábanas mohosas y dos taquillas de metal, una llena de ropa vieja y otra con botes de pintura seca, pinceles y rollos de lienzo. También hay una estufa de carbón. Otro cuadro de un barco adorna la pared y en una alacena hay más cuadros puestos sobre caballetes, todos pintados por el mismo artista, la mayoría de ellos representando navíos y paisajes marítimos.

- Tres de las pinturas representan a una india americana, de pie sobre una roca azotada por el viento, luciendo un talismán. Si los investigadores han visto el talismán de Moira, una tirada de Descubrir permite darse cuenta de que el talismán del cuadro es idéntico al suyo.
- En un armario alto marcado *Explosivos* hay una docena de bengalas antiguas, un lanzador, recargas de pólvora y bengalas fijas (que se pueden clavar en el suelo y permanecen encendidas incluso con viento fuerte). Si los investigadores deciden lanzar una bengala necesitarán una tirada de Suerte para escoger una que funcione y que ascienda hacia el cielo explotando como es debido. De noche, aunque no se puedan lanzar, y haya que quemarlas en una fogata, emitirán suficiente luz como para ser vista a distancia. Si se falla la tirada de Suerte, la pólvora negra que sirve de propelente estará demasiado pasada como para encenderse y si la tirada resulta en un fallo crítico (entre 96 y 00) una chispa hace explotar la bengala, ocasionando al usuario 1D3+1D3 puntos de daño. Quemar a la vez todas las bengalas originaría una explosión bastante seria que oca-

sionaría 6D6 puntos de daño en un radio de 3 metros. Como pueden indicar una tirada de Conocimientos o de Química, la pólvora negra es un potente explosivo, muy inestable comparado con la dinamita.

Nivel 4: depósito principal de combustible. Hay cinco barriles de madera de gran tamaño que contienen aceite de ballena para la gran lámpara (el queroseno no sería común hasta 1860). El aceite de ballena tiene un olor suave, ligeramente rancio. Hay otros dos barriles vacíos, que se han abierto después de secarse. Una tirada de Descubrir permite darse cuenta de una especie de pequeños ladrillos pringosos dentro de uno de los barriles vacíos, que son en realidad veinte lingotes de plata que Tagg había escondido. Si Moira encuentra u oye hablar de esos lingotes, su codicia puede perderla.

La sala tiene también suficientes piezas de repuesto como para arreglar y poner en funcionamiento la lámpara.

Nivel 5: las escaleras llegan hasta dentro de la resistente carcasa de cristal de la lámpara. Una puertecilla se abre a una pasarela que rodea la carcasa, que se encuentra a unos 50 m de altura, una caída mortal. Desde allí se ve fácilmente Insmouth e incluso Newburyport más al norte. Al sur se puede divisar el brillo de la Punta de Kingsport.

Dentro de la carcasa están la lámpara en sí, la gran lente que enfoca la lámpara y el ingenioso mecanismo de latón que hace girar automáticamente el rayo de luz. El arco de la lámpara puede ajustarse o detenerse a elección de quien maneje el faro. Hace muchos años que no se utiliza, pero con una tirada de Mecánica se la puede poner en marcha.

- Dentro del mecanismo de la lente, sobre la propia lámpara, se encuentra el grueso diario de Bartholomew Tagg, identificado en la primera página. Hay reproducidas partes relevantes del mismo en las ayudas de Luz nº 4. La tinta se ha vuelto marrón con el paso del tiempo, por lo que hay partes ilegibles y la letra es la misma del cuaderno de bitácora que está en el nivel 3.

Entre lo que aún se puede leer hay anotaciones importantes, así como lo que parece un hechizo de los Mitos, escrito después de la penúltima anotación de 1838. El hechizo no se reproduce en las ayudas sino en un recuadro en las proximidades de este texto. En inglés llano, describe un hechizo sencillo para "llamar al demonio silbante," es decir, Contactar con un Servidor de los Otros dioses.

Leer el diario cuesta 1 hora y 0/1 puntos de COR, y añade +2 a Mitos de Cthulhu.

El templo de Hidra; Sedna al descubierto

En el extremo sur de la roca se encuentran los restos retorcidos y oxidados de una sirena de niebla, justo encima de una estrecha chimenea natural en la roca, que desciende hacia una caverna marina.

Olores como de pescado podrido emanan regularmente de la chimenea, acompañados de un viento aullante. La cueva a la que conduce la chimenea está seca excepto durante mareas excepcionalmente altas y se puede bajar hasta ella mediante una tirada de Trepas. Desde allí, un pasadizo conduce al mar, formando un túnel de viento. Otro túnel mayor, lleno de agua, lleva hasta la guarida de Sedna, un reducto oscuro y sumergido, más profundo que las mareas.

Nuevo hechizo — Convocar a un Servidor de los Otros Dioses

Este hechizo está escrito en el diario de Tagg. Hay que resumir verbalmente las condiciones del mismo y al hacerlo, tratar de expresar las sensaciones físicas y emocionales que se experimentan al lanzarlo.

Un solo Servidor llega entre ecos amenazadores de silbidos insanos. El coste en puntos de magia es variable; por cada uno de ellos que se gasta, la probabilidad de que funcione aumenta en 10% aunque un resultado de 96-00 es siempre un fallo. Cada vez que se utiliza, cuesta 1D3 puntos de COR y el usuario precisa un libro en el que esté escrito o grabado el texto del hechizo. Si se dispone de una flauta encantada, la probabilidad de éxito aumenta en un 10% por cada punto de POD invertido en encantarla. Los sectarios lanzan este hechizo en cualquier lugar y en cualquier momento especialmente impío: noches típicas serían Samhane, Beltane, Halloween y Walpurgis.

La cámara superior es un templo de Hidra cuyas paredes están recubiertas de grabados y pinturas chamánicas, similares en estilo a los que hay en la Roca de la Cabeza de Pez, y que muestran a Hidra en medio de escenas blasfemas. Verlas cuesta 0/1D3 puntos de COR.

En cuanto Moira llega a tierra firme, se siente extrañamente atraída hasta ese extremo de la isla. En cuanto pueda, quizá mientras los investigadores exploran el faro, se dirige a solas a la chimenea y desciende por ella, reconociendo el ambiente que reina en ese lugar de sueños medio recordados. Quiere pasar algún tiempo allí sola y cuando lo hace, en la oscuridad y con el olor del mar, su antepasada se siente atraída hacia ella por sus lazos de sangre y la presencia del talismán. Allí se encontrarán por vez primera.

Si Moira duerme en la isla, Sedna utilizará Enviar sueños para mostrarle las glorias de los Profundos y darle a conocer el poder de la Semilla estelar. La receptividad de Moira convence rápidamente a Sedna de su respeto a Hidra y su religiosidad.

Sedna debería permanecer en el anonimato si ello es posible. Vale más que Moira, con quien los investigadores ya están familiarizados, sea quien introduzca el significado de la Semilla estelar, explicándoles que están atrapados en la isla y que ha tenido una visión al respecto. Para motivar a los investigadores mentirá diciéndoles que la Semilla estelar pronto les destruirá a menos que ellos la destruyan antes.

Si los investigadores atacan deliberadamente a Sedna, Moira intentará detenerles. Sedna no tendrá piedad con ellos si le hacen daño a ella o a Moira, matándoles ella misma o echándoles a la Semilla estelar.

La Semilla estelar

La Semilla estelar puede ser destruida de diversas maneras, todas ellas teóricamente peligrosas pero no demasiado.

- Un fuego intenso, como el creado utilizando los barriles de aceite de ballena del faro, junto con las bengalas, podría ser suficiente. Para que ello funcione, el guardián tendrá que hacer que algún bote suelto llegue hasta la Roca de Skivern. Quizá los personajes hagan señales hasta su barco y ello, junto con una tirada de Suerte, haga que se les envíe un nuevo bote. Dewey o Walter podrían incluir, si se les pide, una pistola de señales. La explosión del bote cargado con el aceite y las bengalas podría causar los 40 puntos de daño necesarios para matar al ser en un solo asalto, evitando que se regenere.
- Mencionado en el diario de Tagg, el Polvo dañino es muy potente pero el diario no menciona ni qué es ni cómo se usa. Una tirada de Mitos permite identificar su propósito básico y Sedna podría recordar que Tagg lo usó sin éxito para intentar adivinar más cosas sobre él. Cada dosis permite potencialmente hacer un ataque de 2D6 puntos de daño, contra el que no hay armadura que valga, y hay ocho. También puede utilizarse como polvo suspendido en el agua por un nadador que quiera arriesgar su vida, o bien se puede lanzar a distancia mediante una lanza o una bengala con el polvo en la punta de alguna manera (pegamento, gelatina, una bolsa, etc.).
- Contactar con un Servidor de los Otros dioses, si se hace bien, puede romper inmediatamente la atadura de la Semilla estelar pero en ese caso, el Servidor pedirá algo a cambio o se irá enseguida prometiendo volver pronto por sus honorarios. "Pronto" para un Servidor debe ser mucho tiempo por lo que la promesa debe suspenderse hasta que el guardián tenga una

Polvo Dañino de Hermes Trimegisto

Éste es el polvo mencionado en el diario de Tagg y lo que sigue es un resumen de cómo funciona extraído de las reglas de La llamada de Cthulhu, no una transcripción del diario. Una vez se gaste lo que hay en la jarra no hay manera de aprender cómo hacer más. A destacar que el polvo afecta a la Semilla estelar pero no a los Profundos.

Sólo afecta a criaturas de origen extraterrestre (eso excluye a los Chthonians, Profundos, Gules, humanos, Habitantes de la arena, Hombres serpiente, Servidores de Glaaki, zombis, etc. pero no a Antiguos, Pólipos volantes, Shoggoths, Semillas estelares, etc.). El hechizo para crearlo cuesta 4 puntos de magia y ninguno de COR y el polvo dorado que crea puede ser utilizado después por cualquiera. Solamente los seres más poderosos pueden continuar luchando después de una aplicación del polvo.

Para aplicarlo, el blanco debe estar a una distancia razonable para que se le lance el polvo o bien éste debe estar esparcido de alguna forma para entra en contacto con él. Un proyectil que de alguna forma lo inyecte o esparza podría funcionar tan bien como un lanzamiento. Otra manera sería mediante un potente ventilador o una fuerte corriente de agua. Cada aplicación con éxito causa al extraterrestre quemaduras por valor de 2D6 puntos de daño, contra el que no protege armadura alguna. Se puede lanzar cualquier número de dosis e incluso si se falla, los granos de polvo residual aún causan 1 punto de daño. La criatura escapa al daño sólo si la tirada de Lanzar resulta en un fallo crítico.

Los efectos del polvo son horribles y cuestan al observador 0/1D3 puntos de COR. La criatura se encoge de dolor, agita las extremidades y a veces grita. Su cuerpo humea y se quema como si estuviera en contacto con un ácido fuerte.

La fórmula del polvo requiere ocho ingredientes comunes en una proporción con un peso combinado de aproximadamente 800 g. Bastan 50 g del polvo para un ataque, por lo que con la cantidad de producto que sale de la fórmula se pueden hacer dieciséis ataques. Para que la fabricación funcione se requiere una tirada de Química, Medicina o Farmacología; el jugador puede ser quien haga la tirada pero el guardián deberá cubrir el resultado hasta que se haya hecho el ataque puesto que nadie debería saber si el producto funciona o no hasta el momento crítico.

idea clara de lo que el Servidor pedirá cuando vuelva. ¿Quizá exista una condición previa que deba cumplirse antes?

- A discreción del guardián, puede haber otras soluciones. Por ejemplo, hay una pequeña probabilidad de que Hidra interceda y rompa la atadura si los investigadores acceden a convertirse a su culto. Que los investigadores hagan su propia elección pero cualquiera que sea, traerá complicaciones.
- Una lucha entre Sedna y la Semilla estelar, si bien siempre es una posibilidad, primero tiene que explicarse a fondo. Los investigadores deben participar de alguna forma puesto que de lo contrario no se puede considerar que hayan contribuido a resolver el escenario.

Conclusión

Si los investigadores complacen a Sedna ayudándola a destruir la Semilla estelar y no se muestran violentos con ella, les recompensa permitiéndoles abandonar la roca para lo cual mata a la tripulación del pesquero más próximo y arrastra su bote hasta Skivern. Si los investigadores se enteran de que, de alguna forma, son responsables de dichas muertes, pierden 0/1D2 por cada pescador muerto.

Después de llegar a tierra, el guardián puede conceder a cada investigador 1D4 puntos de Historia de Innsmouth por lo que han aprendido. Como recompensa en COR, si han eliminado a la Semilla estelar, la han expulsado o se han librado de ella de una manera u otra, se les concederán hasta 1D20 puntos de COR si han visto la mayor parte del ser. Matar a Sedna proporciona 1D6+1 puntos de COR si ella ataca primero pero nada si conocen su historia y la matan después.

Características

JOY BROOKES, 62 AÑOS, ABUELA CADA VEZ MÁS SENIL DE MOIRA BROOKES

FUE 8 CON 9 TAM 9 INT 11 POD 11
DES 8 APA 10 EDU 12 COR 20 PdV 9

Bonificación al daño: no.

Padecimiento: Demencia senil.

Habilidades: Divagar 90%, Historia de Innsmouth 25%, Preparar té 65%.

NOAH ELIOT, 50 AÑOS, ASESOR FISCAL DE INNSMOUTH

FUE 8 CON 11 TAM 10 INT 15 POD 12
DES 5 APA 9 EDU 13 COR 0 PdV 11

Bonificación al daño: no.

Armas: Puñetazo 30%, daño 1D3.

Automática calibre .22 25%, daño 1D6.

Habilidades: Contabilidad 40%, Regatear 65%, Crédito 50% (en Innsmouth), Mitos de Cthulhu 7%, Historia de Innsmouth 71%, Derecho 35%, Buscar libros 50%, Persuadir 55%.

JOE MEMPHIS, 30 AÑOS, HÍBRIDO

FUE 13 CON 15 TAM 9 INT 12 POD 12
DES 14 APA 9 EDU 10 COR 0 PdV 12

Bonificación al daño: +1D4.

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3+1D4.

Revólver calibre .32 35%, daño 1D8.

Habilidades: Regatear 55%, Charlatanería 50%, Historia de Innsmouth 40%, Discreción 65%, Descubrir 75%.

PESCADOR/BARQUERO (WALTER BIELACKI O DEWEY SMITH)

FUE 16 CON 14 TAM 15 INT 11 POD 12
DES 14 APA 10 EDU 9 COR 25 PdV 15

Bonificación al daño: +1D4.

Padecimientos: Ilusiones (Smith), Alcoholismo (Bielacki).

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4.

Palo 45%, daño 1D6+1D4.

Habilidades: Regatear 45%, Oficio (Pescar) 50%, Historia de Innsmouth 21%, Navegación 65%, Pilotar bote 75%, Nadar 60%.

HÍBRIDO NORMAL (P.EJ., EL REMERO)

FUE 12 CON 11 TAM 13 INT 10 POD 11
DES 10 APA 6 EDU 7 COR 0 PdV 12

Bonificación al daño: no.

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3.

Habilidades: Historia de Innsmouth 35%, Nadar 90%.

MOIRA BROOKES, 22 AÑOS, ATRACTIVA Y SIN ESCRÚPULOS

FUE 10 CON 12 TAM 11 INT 16 POD 17
DES 14 APA 14 EDU 13 COR 65 PdV 12

Bonificación al daño: no.

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3.

Revólver calibre .32 40%, daño 1D8.

Habilidades: Regatear 60%, Mitos de Cthulhu 12%, Comunicarse con los Profundos 7%, Conducir automóvil 35%, Charlatanería 65%, Historia de Innsmouth 45%, Buscar libros 35%, Escuchar 55%, Psicología 55%, Discreción 30%, Nadar 60%.

Hechizos: Cántico de Thoth, Contactar con los Profundos (si lo realiza desde la Roca de Skivern, sólo contactará con Sedna)

Artefacto: lleva un talismán que añade un 10% a la probabilidad de lanzar el hechizo Contactar con los Profundos.

En su bolso: 9 \$ en papel moneda, un monedero con 79 centavos en monedas sueltas y cinco monedas de oro de 20 \$ en el forro, cosméticos, un espejo, cinco billetes de 100 \$ enrollados en un tubo vacío de lápiz de labios y seis balas calibre .32 en vueltas en un pañuelo.

SEMILLA ESTELAR PEQUEÑA

FUE 30 CON 25 TAM 40 INT 15 POD 18
DES 10 MV 20/20 nadando PdV 33

Bonificación al daño: +3D6.

Armas: 1D4 Tentáculos 80%, daño 1D6+1D3 por tentáculo. Zarpa 80%, daño 3D6.

Armadura: 10 puntos debido a su gruesa piel; regenera 3 puntos de daño por asalto.

Pérdida de COR: 1D6/1D20.

SEDNA, SACERDOTISA PROFUNDA DE HIDRA, SEMI-INMORTAL

FUE 32 CON 25 TAM 25 INT 18 POD 21
DES 13 MV 8/10 nadando PdV 25 PdM 21

Bonificación al daño: +3D6.

Armas: Zarpa 50%, daño 1D6+3D6.

Lanza 60%, daño 1D6+3D6.

Armadura: 4 puntos de escamas.

Hechizos: Alterar el tiempo*, Atraer pesca*, Aliento de las profundidades*, Contactar con los Profundos, Contactar con Hidra, Canto de sirena*, Cantar al alma, Ola de olvido.

(*) para estos hechizos, ver Huida de Innsmouth

Artefacto: Silbato maldito.

Pérdida de COR: 1/1D6+1. ■

Características



AYUDAS DE JUEGO

Donde se recogen todas las ayudas de este suplemento para que sean más fáciles de utilizar.
Estas páginas pueden fotocoparse para uso personal.



ÍNDICE DE LAS AYUDAS

Descripción	Mencionado en pág.	Página
Ayudas de Mary nº 1	10, 15	53
Ayudas de Mary nº 2	10	53
Ayudas de Mary nº 3	9	53
Ayudas de Mary nº 4	9	54
Ayudas de Mary nº 5	10	54
Ayudas de Mary nº 6	10	53
Ayudas de Mary nº 7	9-10, 18	54
Ayudas de Conocido nº 1	19	54
Ayudas de Conocido nº 2	22	56
Ayudas de Conocido nº 3	25	55
Ayudas de Conocido nº 4	28	57
Ayudas de Conocido nº 5	19	55
Ayudas de Conexión nº 1	35-36	57
Ayudas de Luz nº 1	45	58
Ayudas de Luz nº 2	46	58
Ayudas de Luz nº 3	46	60
Ayudas de Luz nº 4	50	59

Arkham Advertiser, 13 de mayo de 1904

CONTINÚA LA BÚSQUEDA DE LA MUJER DESAPARECIDA

AÚN SE BUSCA A MARTA LAMAR

Arkham - Los policías que investigan la misteriosa desaparición de Martha Lamar interrogaron hoy a su esposo, que fue a continuación puesto en libertad. Un portavoz de la policía declaró que el Sr. Lamar no estaba bajo sospecha alguna. La Sra. Lamar desapareció cuando los recién casados estaban de vacaciones en la Punta del Halcón.

Necrológicas

Annette March, de Soltera Boyd

Annette March, de soltera Boyd, falleció el 21 de enero de 1905 tras una larga enfermedad, dejando un hijo, Mark. El funeral tendrá lugar en la Iglesia Episcopaliana de Christchurch, en Arkham, el próximo 24 de enero.

ARKHAM ADVERTISER

mejor periódico de Arkham

"Un centavo ahorrado es un centavo ganado"

A

ndo
na de-
uncia
nóni-
a, la
policía
ncon-
ó a Ja-
e s
luca-
y
mple-
dosa,
uerto
n su a
artam
nitos
el 261
e la ca
e Sen-
nelas
arkham.

ROBO CON VIOLENCIA EN LA CALLE DERBY

LA VÍCTIMA CONTUSA, PERO VIVA

Arkham - La Policía investiga un robo con violencia acaecido ayer por la tarde en el 51 de la calle Derby este, en Arkham. El hijo del propietario, Mark Jeffries, resultó fuertemente golpeado y se echaron en falta diversos objetos de plata de gran valor.

El asalto y robo tuvo lugar ayer por la tarde a última hora. La Policía requiere que todo testigo que disponga de información se ponga inmediatamente en contacto con ella. El oficial a cargo de la investigación, el detective Harrigan, declaró: "Queremos capturar a este malhechor antes de que actúe de nuevo".

El Sr. Thomas Jeffries, propietario de la casa, dijo: "No solo echamos de menos los objetos de valor, sino que mi mujer está devastada por la pérdida de la foto de la graduación de nuestro hijo".

Enlaces

Thomas Jeffries y Janet Boyd

Caroline y Samuel Boyd se complacen en anunciar hoy, 13 de febrero de 1897, el enlace nupcial entre su hija Janet y el Sr. Thomas Jeffries, de Arkham, que tendrá lugar en mayo, en la Iglesia Episcopaliana de Christchurch, en Arkham, y será seguida de una recepción ofrecida por los padres de la novia.

El Sr. Jeffries es graduado por la Universidad Miskatonic y un respetado hombre de negocios local.

Ayuda de Mary nº 3

Ayuda de Mary nº 6

THE CTHULHU

EL TIEMPO
Soleado con posibili-
dad de chubascos

2, el mejor periódico de Arkham»

MIENTO DEL DÍA: «Hacer es Ser»

DOS CENTAVOS

o con violencia
caecido ayer
or la tarde en el
l de la calle
erby este, en
rkham. El hijo
el propietario,
ark Jeffries, re-
lto fuertemen-
golpeado y se
tharon en falta
versos objetos
e plata de gran

¡APARECE UN HOMBRE MUERTO EN UN APARTAMENTO DE ARKHAM!

Arkham – Siguiendo una denuncia anónima, la Policía encontró a James Mulcahy, desempleado, muerto en su apartamento del 21 de la calle Sentinel sur de Arkham. La causa de la muerte no ha sido anunciada.

También se recuperó una cierta cantidad de objetos robados que este reportero cree incluye la mayor parte de lo que fue sustraído ayer a los Sres. Jeffries, de la calle Derby de esta ciudad.

La investigación sobre la muerte del Sr. Mulcahy ha sido aplazada hasta que se clarifiquen los resultados de la autopsia. La Policía desearía hablar con cualquiera que estuviese en la zona ayer por la tarde entre las 18 y las 21 h.

El detective Harrigan comentó que “aunque estamos encantados de haber resuelto algunos robos recientes, investigaremos el asesinato de James Mulcahy con la debida intensidad”.

Enlaces

Alan March y Annette Boyd

Caroline y Samuel Boyd se complacen en anunciar hoy, 13 de febrero de 1895, el enlace nupcial entre su hija Annette y el Sr. Alan March de Innsmouth, que tendrá lugar en agosto, en la Iglesia Episcopaliana de Christchurch, en Arkham.

Querido amigo:

Aunque hace muchos años que no nos escribimos, espero que nuestros lazos de amistad sigan tan fuertes como antaño.

Acontecimientos recientes me han llevado a ver cosas que ningún hombre racional debería haber visto, y estoy seguro de que mi vida está en peligro a causa de ello. Por favor, ¡ven lo antes posible!

Al dorso de esta carta he trazado un mapa mostrando cómo llegar hasta mí desde Rowley. ¡No vengas por Innsmouth!

Eres mi única esperanza.

Willy Harsen

THE CTHULHU

mejor periódico de Arkham

“Bien está lo que bien acaba”

A

ndo
a den-
cia
óni-
a, la
licia
con-
a Ja-
e s
uca-
y,
ple-
osa,
uerto
su a
rtam
itos
261
la ca
Sen-
eles
uca-
y,
ple-
osa,
uerto
su a

¡SALVAJE ASESINATO EN EL TIMBLETON ARMS!

*La Policía Especula con que se haya
Iniciado una Guerra de Bandas por
culpa dela Prohibición*

Arkham – Un hombre de entre veinte y treinta años de edad, cuya identidad aún no ha sido divulgada, fue hallado ayer, asesinado, en un apartamento del segundo piso del Timbleton Arms.

La dirección del edificio se alarmó al comprobar que la puerta del apartamento había sido forzada y avisó a la Policía antes de entrar.

El detective Harrigan, que ha aparecido mucho en las noticias recientemente, se negó a hacer comentario alguno excepto para decir que la Policía tiene interés en interrogar a la actual inquilina del apartamento, la Señorita Mary Longman.

Fuentes del departamento de Policía no quisieron relacionar a la inquilina con el crimen, puesto que este fue obviamente cometido por un hombre. Se especula con que el asesinato es el preludio de una nueva guerra de bandas relacionada con la Prohibición.

EL RELATO DEL DOCTOR BLOOM

El doctor Bloom no deja de vigilar a Birch por la ventana, esperando a que esté bastante lejos antes de hablar a los investigadores. Entonces se aclara la garganta y les dice:

“Conozco a las autoridades de Innsmouth y sé que no harán nada. Llevo casi 40 años aquí y sé cómo funciona este pueblo. Todo este tiempo he practicado la medicina y he tratado todas las enfermedades que se pueden coger aquí. Nunca había visto nada parecido y no sé cómo lo han hecho, pero apuesto a que sé quién ha sido.



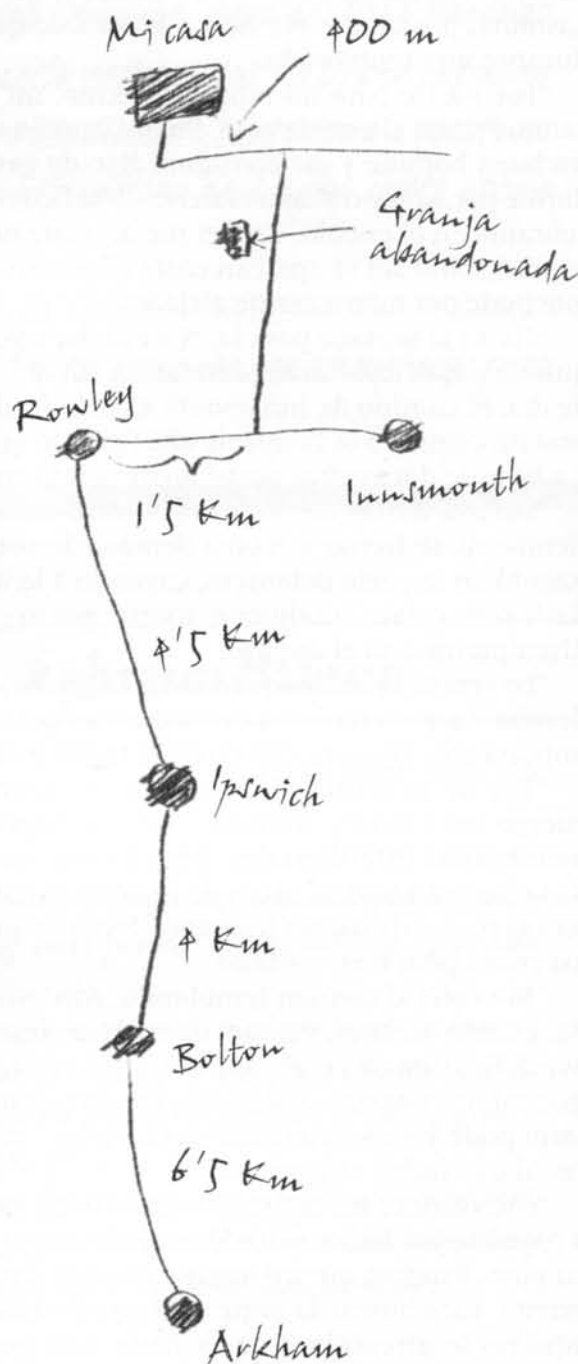
DOCTOR BLOOM

“Hace algunos años tuvimos problemas en el puerto. Tres de los pescadores que vivían allí murieron y la única conexión entre los tres fue que poco antes habían tenido algún tipo de incidente con Harris Jakes o Sandy Lanier, dos pescadores que son socios. En un caso se les acusó de agujerear una red, y otro fue un asunto de robos de cerveza. No importa lo que fuera, todos los que se cruzaron en su camino acabaron muertos. La ley no se preocupó lo más mínimo, puesto que unos cuantos pescadores muertos significan unos cuantos borrachos menos a los que despertar al día siguiente.

“No tengo ni idea de cómo vuestro amigo pudo encontrarse con Jakes y Lanier, pero supongo que tuvo algún incidente con ellos. Siguen viviendo junto al puerto, en el barrio de pescadores. Si queréis hacer algo acerca de la muerte de vuestro amigo, os aconsejó que les visitéis”.

Con esto el doctor Bloom les invita a abandonar su casa, sin responder a ninguna otra pregunta.

Camino hasta mi granja



El relato de Willy Harsen

"Cuando fui licenciado y volví a mi granja en Dunwich, pensé que trabajaría la tierra hasta morir, pero los últimos años fui cada vez menos feliz allí, hasta que hace tres semanas... puse todo lo que tenía en mi camión y empecé a conducir sin rumbo buscando un nuevo hogar. El problema es que no presté atención al depósito de gasolina y tuve la suerte de encontrar este sitio antes de que se agotara. Con mi pata de palo no tenía muchas ganas de volver andando hasta Rowley a buscar gasolina, por lo que me hice a la idea de que éste iba a ser mi hogar durante una temporada.

"Por suerte para mí tenía un vecino, un tipo llamado Casper; vive camino abajo al este de aquí. Vio mi camión y vino a ver qué pasaba. Es un buen hombre y me consiguió algo de gasolina, aunque decidí quedarme por aquí y trabajar la tierra, lo suficiente para mí y para vender lo sobrante en el pueblo. Casper me dijo que no fuera a Innsmouth y me explicó cómo allí se aparean entre ellos; eso a mí no me parece bien, por lo que hice todo lo que pude por mantenerme alejado.

"Hasta la semana pasada. Necesitaba víveres, pero como estaba haciéndose de noche no quise ir a Rowley; con la cantidad de curvas y socavones de esa carretera, sólo me atrevo a ir de día. El camino de Innsmouth es más fácil para un tuerto como yo, por lo que fui a comprar mi comida a la tienda de allí. Cuando quise iniciar el camino de vuelta ya era de noche, y a base de dar vueltas acabé apareciendo en el puerto. Entonces pasó aquello.

"No iría a más de 15 Km por hora cuando el perro se cruzó en mi camino. No tuve tiempo ni de frenar y estaba demasiado sorprendido como para dar un golpe de volante. Rebotó en la parte delantera, cayendo a la acera. Me detuve y volví para ver si podía ayudarlo pero estaba totalmente inerte, por lo que pensé en mirar si llevaba chapa para poder disculparme con el dueño.

"Lo arrastré por una pata hasta llegar bajo de un farol para poder leer la chapa, si es que llevaba. La pata tenía un tacto gomoso pero pensé que sería alguna enfermedad y no le di importancia. Una vez debajo de la farola le di la vuelta para verle bien... y empecé a chillar.

"Era de la forma y tamaño de un perro, pero ahí se acababa el parecido. Todo su cuerpo era verde y gomoso, como un sapo, y sus patas acababan en zarpas que tenían membranas interdigitales. Pero fueron su cabeza y su cara las que me hicieron chillar. Sus ojos eran más grandes de lo normal y su boca iba de oreja a oreja, pero aparte de eso, iera el rostro de un ser humano! Tenía orejas como nosotros y una nariz como la nuestra, así como pelo bien cortado.

"Me volví al camión temblando. Mis gritos habían atraído a algunos de los habitantes del pueblo quienes, viendo al ser en la cuneta, corrieron hasta él y juraría que intentaban ayudarlo. Una de las mujeres le cogió en brazos y empezó a llorar cuando se dio cuenta de que estaba muerto. Allí es cuando empezaron a mirarme, y como se encontraban bajo el farol pude verles detenidamente. Todos tenían los ojos saltones y la boca ancha, como el ser al que había atropellado.

"Me volví a casa tan rápido como pude y me preparé para un asedio. Pensé que vendrían a cogerme por haber matado a uno de los suyos, pero pasados algunos días me di cuenta de su plan. Esperan que yo intente escapar para poder emboscarme en el pantano. Por eso os escribí, para buscar la seguridad en el número. Quiero decir que contigo y con tus amigos aquí no se atreverán a hacer nada. Una persona que desaparezca no atraerá la atención hacia ellos y hacia su pueblo, pero todo un grupo no. Con vosotros aquí estoy seguro".



WILLY HARSEN



Lanier y yo nos enfrentamos con el tipejo y se puso blanco como el papel. Nos amenazó con contarle a la Orden lo que le habíamos pedido y nos pusimos a reír diciéndole que adelante, que se lo dijera, y no contestó.

Vino hoy al puerto a sacudirnos una pasta y se puso como loco cuando le dijimos que queríamos una cantidad igual cada dos semanas, pero acabará pagando porque es un cobarde. ¿A que es una situación estupenda? La Orden le puede respetar por sus libros y sus poderes, pero les disgusta tanto como a nosotros. ¡Mira que pretender ser humano! Es un hijo indigno de Dagón. ¡Esta noche Lanier y yo nos beberemos su dinero!

Rawes no ha pagado esta mañana y envié a Smith a su casa con un mensaje para que fuera cogiendo miedo.

Ayuda de Conocido nº 4

Del escritorio del Sr. Ephraim Babson

29 de abril de 1906

Querido sobrino:

Mis días aquí son limitados y no sé cuánto tiempo más podré permanecer entre los hombres. Tu voz se hace cada vez más fuerte, llamándome, y el rito final se acerca.

Cuando me haya ido, este lugar será tuyo. He preparado los papeles de la herencia y te animo a que vengas a hacerte cargo de la misma. Es lo que tu padre habría querido y es aquí donde perteneces. Sigue el rastro que te he dejado, Virgil, y guía a tu hijo a tu servicio. ¡Cuánto honor! ¡Cuánta gloria!

Cuando llegues, recuerda lo que ahora te diré: ten cuidado con aquello que yo apresé, puesto que es un sirviente resabiado y malicioso. ¡Ojalá hubiera hecho caso a las advertencias del árabe! Si tú aprendes de mis errores, el sacrificio no habrá sido en vano.

Tuyo, en el servicio del Amo,

Ephraim

Ayuda de Conexión nº 1

Apreciada señora Brookes:

Le agradezco sinceramente su disposición a hacerse cargo de mi hijo Winston. Carece de la guía de una auténtica madre y sé con certeza que recompensará su amor suavizando el dolor de la pérdida de su marido y de su hijo en las tormentas de hace tres años. La plata que le he proporcionado servirá para pagar su educación y la comodidad de ambos, y continuaré recompensando sus esfuerzos con los pagos oportunos en años venideros, puesto que el mañana siempre trae prosperidad pero la mano de la ternura no debe esperar. También le confío la bagatela adjunta, que no posee valor monetario alguno, pero deseo que Winston la tenga. Le encarezco a que muestre cariño a la criatura y le pido que se esfuerce en evitar que los pecados del padre caigan sobre el alma del hijo.

*Siempre suyo,
Bartholomew Tagg
Faro de Skivern*

Ayuda de Oculta nº 1

Queridísima Moira,

Espero que algún día obtengas cierto legado, la naturaleza exacta del cual no puedo divulgar. Te animo a descubrir todo lo que puedas acerca de nuestra familia y su historia. Había esperado completar estas investigaciones yo mismo, pero mi salud me impide realizar mi sueño. Es mi deseo que tú completes mi trabajo y descubras nuestra conexión con la Roca de Skivern.

*Tu padre amantísimo
Jonathan Brookes*

Ayuda de Oculta nº 2

1822: el faro es una gran responsabilidad pero me proporciona tiempo para pintar con luz de día. Ahora bien, me acompaña ese idiota de Muir, que además de ser aburrido desprecia mi trabajo. Todo lo que hace parece pensado para irritarme ¿Por qué no me dejará en paz? Temo haber calculado mal mi búsqueda de la soledad.

1822: hace cuatro meses que no nos hallamos. Me deja notas cuando es mi turno de recoger lo del bote.

1824: la sirena de niebla ya está instalada, otro sonido doloroso en éste infierno solitario. Por lo menos Muir tuvo que hablar conmigo mientras la montábamos y a pesar de lo que le aborrezco, su voz fue bienvenida porque ya llevaba demasiado tiempo sin oír algo que no me llenara de desolación. El mar nunca está en calma. Dejaré este sitio a la primera oportunidad.

1824: he oído una voz de mujer que me cantaba a mí y no a Muir! No, el cántico no era para sus oídos. Muir me habló ese mismo día y su voz era como rocas que se rompen en contraste con la voz que oí. Odo su tono de voz aún más que su insolencia. La sirena se ha vuelto a romper.

1824: ¡la he visto, casi creí que era un fantasma! Es bella a su manera primitiva y tan salvaje como el mar. Me tocó y experimenté el éxtasis, pero se desvaneció antes de que pudiera volver en mí.

1824: he hallado con ella y me entiende. ¡Desprecia a Muir tanto como yo! Quiere que la salve de su soledad del mismo modo que ella quiere salvarme de la mía. ¡Todo lo que me pide es que me dobleque a los impulsos que he reprimido durante estos dos años! Lo haré esta noche.

1824: las autoridades están satisfechas, pero he hilado demasiado fino. Nadie quiere estar conmigo en la roca y yo debo volver a mi amada.

1825: Sedna me ha mostrado al monstruo y he quedado aterrado. No puedo escribir más acerca de ello.

1825: Sedna me ha hecho otra petición. ¿Que puedo hacer salvo obedecerla? Apagaré la luz y la bestia se alimentará. No entiendo su conexión pero, ¿qué importa?

1827: de nuevo he sido su cómplice. Oculté la luz y trece almas se perdieron. ¿Cómo pude no oír los gritos por encima de la tormenta? Las autoridades harán preguntas.

1828: la carne no era tan repulsiva como yo había temido.

1831: dieciséis sacrificados más. La bestia me trajo la plata que llevaban pero, ¿de qué me sirve?

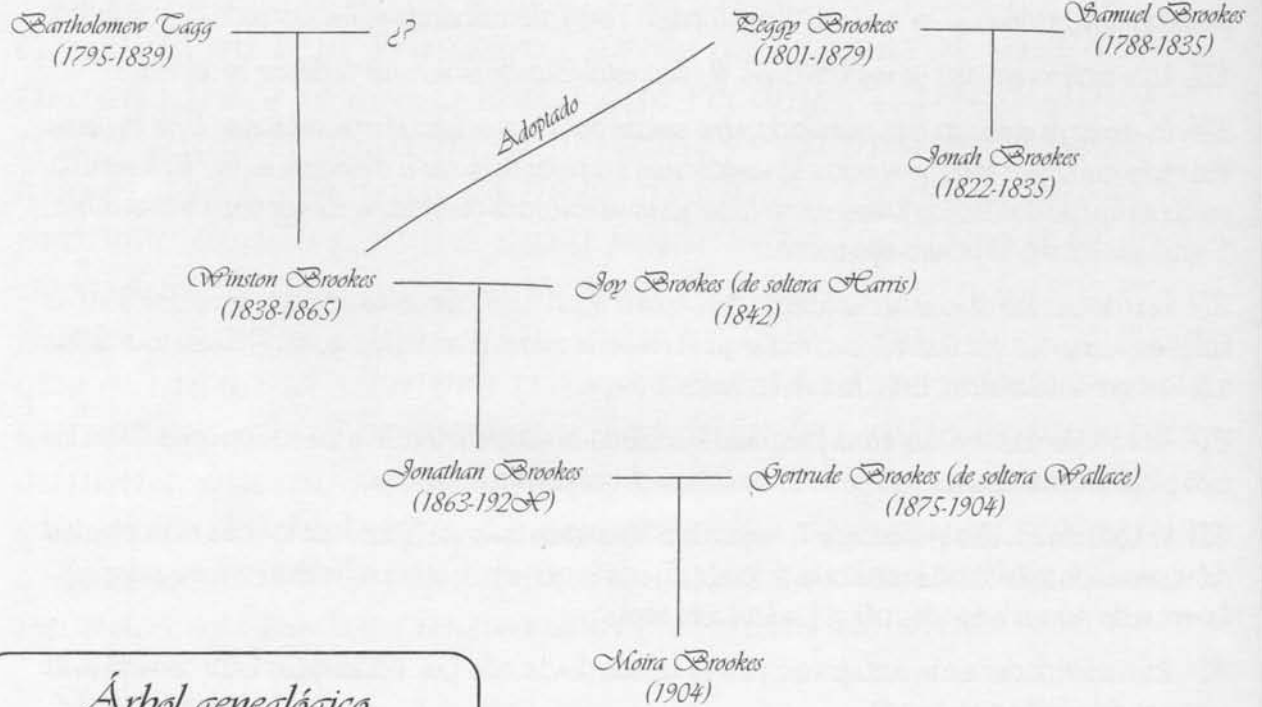
1835: veintiocho ahogados. Uno consiguió llegar a nado hasta la Roca y yo me quedé en la puerta mirando cómo Sedna lo arrastraba de vuelta al agua. Aún puedo ver sus ojos clavados en mí.

1837: ¡Sedna está embarazada!

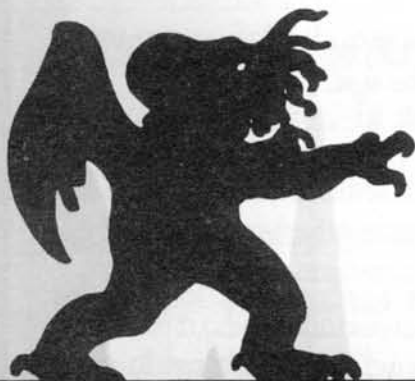
1838: el parto fue doloroso. Temí perder a mi amor o a mi hijo. No fue como yo pensé; el niño es humano y Sedna lo miró con rabia. Huí con él mientras ella se recuperaba, haciendo señales a un pescador que me recogió y me llevó a puerto. Sedna no debe dañar al bebé. Mi alma ya está perdida, pero no permitiré la condenación de mi hijo.

1838: Winston está seguro con la viuda Brookes. Averiell fue muy amable y me ha enseñado su magia para que yo pueda preparar mi traición. Esta que pongo por escrito para no olvidarla es una forma válida, pero la otra es más sencilla.

1838: he fallado. Ella leyó en mis ojos y vio lo que yo iba a hacer, por lo que ni el ritual ni el polvo llegaron a afectarla. Mis estratagemas me han condenado. Ella vive y está fuera, llamando a otra de sus tormentas. Su furia golpea la puerta y es poderosa. Merezco mi suerte. ¡Que Dios proteja a mi hijo!



*Árbol genealógico,
trazado por Moira Brookses*



Cthulhu





LA TIERRA DE LOVECRAFT

Donde se describen muy brevemente algunos lugares
próximos, para ofrecer una rápida panorámica
de la Tierra de Lovecraft



La Tierra de Lovecraft está situada al nordeste de Massachusetts. La parte más importante se extiende a lo largo del valle del Río Miskatonic, desde Dunwich al oeste hasta donde desemboca en el Océano Atlántico entre Arkham, Kingsport y la Playa de Martin. Se hace referencia a otros libros de la serie *La Tierra de Lovecraft* que contienen información importante; la edición de Chaosium de alguno de ellos está agotada.

Annisquam: una zona residencial veraniega que pertenece a Gloucester (ver más abajo).

Arkham: población 22.562 habitantes, fundado en 1692 e incorporado al Estado de Massachusetts en 1699. El sector textil forma el grueso de la industria en la actualidad. Sede de la Universidad Miskatonic. Misteriosos avistamientos han tenido lugar en los cercanos bosques de Billington y en la granja de Nahum Gardner, ambos al oeste de la ciudad. Detallado en la *Guía de Arkham*, la *Universidad Miskatonic*, *Aventuras en la Tierra de Arkham* y *Relatos del Valle del Miskatonic*.

Beverly: población 27.478, fundado en 1626 como parte de Salem e incorporado en 1688. En él se estableció el primer molino de algodón de los EE.UU. (en 1788). Sus industrias principales son las del calzado y la maquinaria para fabricarlo. Está a unos 4'5 Km al sudoeste de Arkham.

Bolton: población 15.539 habitantes, fundado en 1650. Pueblo industrial especializado en calzado, cuero y textiles. A unos 4'5 Km al norte de Arkham.

Las Esquinas de Clark: población 0, fundado en 1769. Antaño próspero pero abandonado a finales del siglo XVIII debido a los extraños acontecimientos que siguieron a la caída de un meteorito. Un fino polvillo gris sigue cubriendo la granja de Gardner, donde aterrizó el meteorito. Las ruinas de este poblado pronto serán inundadas para crear el depósito de agua de Arkham. Detallado en la *Guía de Arkham*. A 1'8 Km al oeste de Arkham.

Dunwich: población 373, fundado en 1692. Una pequeña comunidad rural, antiguamente sede de varios grandes aserraderos. Las fuerzas de la oscuridad parecen en alza entre sus decadentes habitantes. Detallado en *Retorno a Dunwich* y *Aventuras en la Tierra de Arkham*. A unos 100 Km al noroeste de Arkham.

Essex: población 1.654, fundado en 1634 e incorporado en 1819. Famoso por sus pequeños astilleros y sus almejas. A 7'5 Km al nordeste de Arkham.

Punta del Halcón: población 56, fundado en 1696. Una aldea de pescadores al sur de Innsmouth. Detallada en *Huida de Innsmouth* y *Aventuras en la Tierra de Arkham*.

Gloucester: población 25.101, fundado por pescadores ingleses en 1623 e incorporado en 1642. Un pueblo residencial veraniego y el mayor puerto de pesca de agua salada de los EE.UU. Dentro de su término municipal se encuentra la zona residencial veraniega de Annisquam. A 12 Km al este de Arkham.

Innsmouth: población 367, fundado en 1643. Originalmente activo en el comercio con la China. Proporcionó gran cantidad de corsarios durante la Revolución y la Guerra de 1812. La pesca es la industria principal. Una pequeña refinería de oro sigue en funcionamiento. Innsmouth es controlado por la decadente familia Marsh y durante años ha habido indicios de una fuerza maléfica que vive bajo el mar, en el cercano Arrecife del Diablo. Se detalla en *Huida de Innsmouth*. A unos 10 Km al nordeste de Arkham.

Ipswich: población 6.098, fundado en 1639 con el nombre de Aggawam, e incorporado en 1634. Una población de veraneo muy popular, en la que se encuentra el puente de arco más antiguo de América. Hogar del reverendo Nathaniel Ward. A 7'5 Km al norte de Arkham.

Kingsport: población 7.834, fundado en 1639, incorporado en 1651. Base de numerosos corsarios durante la Revolución. Destino veraniego y colonia de artistas. La industria principal es la pesca. Abundan los rumores acerca de una extraña secta adoradora del fuego bajo sus calles. Detallada en *Kingsport*, la *ciudad de la niebla* y *Relatos del Valle del Miskatonic*. A 3 Km al sur de Arkham.

Manchester: población 2.599, fundado en 1630. Una zona residencial que algunos piensan que es la más bella de la costa Atlántica y residencia de verano favorita de muchos diplomáticos extranjeros. A 4'5 Km al sudeste de Arkham.

La Playa de Martin: población 867, fundado en 1644. Un pequeño pueblo de pescadores y residencia vacacional. De vez en cuando se ha avistado en el océano una extraña criatura. Más recientemente ha sido el centro de una extraña epidemia de robos de tumbas. Detallada en *Los muertos ajustan cuentas*. A 3 Km al sudeste de Arkham.

Salem: población 44.688, fundado en 1626 por Roger Conant. Aquí tuvo lugar la caza de brujas de 1692 y aquí nació Nathaniel Hawthorne. Salem fue antaño muy activa en el comercio con la China y en ella vivió el primer millonario de los EE.UU., Elías Haskett Derby. Financió gran cantidad de corsarios durante la Guerra de los Siete Años, la Revolución y la Guerra de 1812. Sede del Instituto Essex, el Museo Marítimo Peabody y el Ateneo de Salem. A unos 5 Km al sudoeste de Arkham. ■

GLOSARIO

Donde se resumen las referencias importantes de este libro, con las más trascendentales resaltadas en negrita.

PERSONAJES

-A, B-

Averill, Gardner 44
Babson, Ephraim . 30, 35, **43**
Babson, Stephen 30
Babson, Virgil 30
Bielacki, Walter 48
Birch, Nathan 25, **30**, 47
Bloom, doctor 25
Brookes, Jonathan 45
Brookes, Joy 47, **52**
Brookes, Moira 44-47, **52**
Brookes, Peggy 44
Burnham, Brian 26

-C, D, E, F-

Casper, Nick 19, 25
Eliot, Eustis 9, 48
Eliot, Noah 47, **52**
Fazuli, Vinnie 37, **40**

-H, I, J-

Harden, Luther **12**
Hardy, Frank 31, 42
Harrigan, Mickey **12**, 14
Harsen, Willy 19-24, 26

Jakes, Harris 25, 28-**30**
Jeffries, Janet 10, **17**
Jeffries, Mark 7-9, **17-18**
Jeffries, Thomas 10, **17**

-L-

Lamar, Kathleen 8, **15**
Lamar, Martha 8, 14, 18
Lanier, Sandy 28-**30**
Leary, Eddie 37, **40**
Longman, Mark
(ver Jeffries, Mark)
Longman, Mary 7, **15-18**
Lorenzo, Gina 37, **40-42**

-M, N, O-

March, Alan 9, **18**
March, Annette 9, **18**
Marsh, Rowley 9
Marsh, Zebediah 14, **18**
"Mary"
(ver Longman, Mary)
Memphis, Joe 47, **52**
Muir, Andrew 44
Mulcahy, James . 7-9, **14**, 18
O'Bannion, Danny

..... **12**, 16, 38, 40
Obrecht, Victor 26

-R, S-

Rawes, Kermit 25, **29**
Sedna 44, 50-**52**
Smith, Dewey 28, 48

-T, U, V, W-

Tagg, Bartholomew 44
Vigilantes 9-**10**
Waite, Robert 31, 34
West, Andrew 14, **18**
Weston, Cory 34

LUGARES

Arkham 10, **12-18**, **61**
Vista general **12-13**, **61**
Arkham Advertiser 10, **12**
Policía **12**, 14
La casa de Mulcahy **14**
Timbleton Arms **12**
Innsmouth
..... 5-9, 11, 19-52, **61**
Vista general **32-33**, **61**
Ayuntamiento 9, 48

Mansión Babson **35-38**
Playa de Boynton 31, 34
Casa Brookes 47
Aduana 48
Punta del Halcón 31
Colmado 26
Roca de la Cabeza de Pez 44
El Jardín 26
Puerto 26-29
Casa de Harsen **21-25**
Chamizo de Jakes 28
Chamizo de Lanier 28
Oficina de Marsh 9
Seguros Rawes & Hogg ... 47
Roca de Skivern **48-52**
Faro **49-50**

NAVÍOS

El Diosa del mar 38, 40

HECHIZOS

Convocar/atar a un Servidor de los Otros dioses 50
Mirada envenenada 30
Polvo dañino de
Hermes Trimegisto 51

ESTÁ VD. SALIENDO
DE INNSMOUTH

[illegible]

Datos Personales

Nombre del Investigador _____	Episodios de Locura _____
Residencia _____	_____
Descripción Personal _____	_____
_____	Heridas y Lesiones _____
_____	_____
Familia y Amigos _____	_____
_____	Marcas y Cicatrices _____
_____	_____
_____	_____

Historial del Investigador



_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Ingresos y Ahorros

Ingresos _____

Dinero en efectivo _____

Ahorros _____

Propiedades _____

Situación Real _____

Equipo y Posesiones

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Libros de los Mitos Estudiados

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Seres Encontrados



_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Objetos Mágicos/Hechizos Aprendidos

Objetos _____	Hechizos _____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Antes de la Caída

El decadente Innsmouth, hogar de sueños estancados y esperanzas perdidas. Antaño era la joya de la costa de Massachusetts, pero ahora se halla semiderruida, sus días de gloria ya pasados. Ocultos en los edificios deshabitados, bajo el

puerto cenagoso y tras las caras de los hoscas habitantes se ocultan secretos terribles y maléficos.

Antes de la Caída contiene cuatro aventuras situadas alrededor de Innsmouth antes de la redada realizada por el gobierno federal en 1928. Desde Arkham hasta la Punta del Halcón y la propia ciudad, los investigadores se enfrentan a los misterios que forman la sombra sobre Innsmouth.



Este escenario, perteneciente a la colección Noche de Miedo, es adecuado para guardianes e investigadores novatos. Las aventuras también pueden utilizarse por guardianes experimentados como interludio de una campaña más larga. Se incluyen numerosas ilustraciones, veinte ayudas de juego detalladas y diversos mapas.



La Llamada de
CTHULHU



La Factoria-LF452
ISBN-84-8421-083-9

