

El Secreto de Castronegro

Extrañas desapariciones, bestiales mutilaciones de ganado y ritos demoníacos depravados

desconciertan a las autoridades de Nuevo México.

¿Podrán los investigadores resolver el caso?

Introducción

Castronegro es un pequeño y tranquilo pueblo de Nuevo México, a unos 60 Km de Silver City, cerca de Black Mountain. A primera vista parece un lugar apagado, con los habituales rancheros y pastores, que no ha cambiado gran cosa en varias décadas. Sin embargo, bajo esta apariencia tranquila, Castronegro es un foco del mal, un lugar donde suceden cosas extrañas, cuyos pueblos vecinos se quejan de constantes desapariciones, y en el que en verano tienen lugar extrañas ceremonias en ciertas colinas. Quizá algún día un intrépido investigador descubra el secreto de Castronegro y ponga fin a este horror. Hasta entonces, la soñolienta población seguirá pudriéndose al sol del desierto.

Castronegro es una aventura pensada para un grupo de investigadores de *La Llamada de Cthulhu* moderadamente experimentados, y debería desarrollarse lentamente, haciendo que cada pista lleve hasta la siguiente, hasta que por fin Castronegro sea salvado o condenado para siempre. Como con todos los escenarios, es sumamente aconsejable que el guardián se lo lea cuidadosamente antes de hacerlo judgar.

Información para el Guardián

Castronegro es el hogar de un brujo maléfico de 300 años de edad, llamado Bernardo de Díaz. En 1680 dejó España con su familia y con otra igual de corrupta que la suya, la de los Villeira-Pereira, con destino a las colonias españolas del Nuevo Mundo. En su calidad de rico hacendado fundó la comunidad de Agua Blanca, que más tarde llegaría a ser conocida como Castronegro.

Los de Díaz y los Villeira-Pereira sufren de una extraña degeneración hereditaria, resultado de los entrecruzamientos familiares, el canibalismo y la más negra brujería. Ambas familias han desarrollado una serie de características inhumanas, las más notables de las cuales son: dientes muy largos (especialmente los caninos), extremidades delgadas y largas, postura encorvada, ojos color verde intenso, pómulos prominentes, y cabello muy negro. Estas características ya estaban presentes en ellos antes del viaje al Nuevo Mundo, pero adquirieron mayor prominencia una vez allí. Sin embargo, la mayoría de ellos pueden pasar por humanos normales con cierta facilidad.

En 1728, cuando la Inquisición aún estaba en su apogeo, algunos supuestos brujos y brujas huyeron a Castronegro, siendo los más notables de entre ellos Gabriela de Herrera y Alonso García, quienes gozaban de un cierto renombre como hechiceros. Más adelante se instalaron en Castronegro otras familias, la mayoría de las

cuales nada tenían que ver con la brujería. Los indios locales fueron pacificados y llegaron a vivir en el pueblo, al cuidado de los misioneros (que también llegaron). Los de Díaz y los Villeira-Pereira tuvieron gradualmente que ocultar sus prácticas, y las víctimas más deformes de la 'maldición' fueron confinadas en el laberinto existente bajo la Casa de Díaz, la mansión privada de Bernardo de Díaz. La gente normal del pueblo y los indios pronto aprendieron que era poco saludable fijarse demasiado en la apariencia de los de Díaz, o prestar atención a unas misteriosas luces nocturnas en las montañas. Hasta los religiosos fueron sometidos, viéndose obligados a preocuparse tan solo de asuntos espirituales. Así se llegó a un equilibrio.

Con la conquista de Nuevo México por los EEUU, la aristocrática familia de Díaz se convirtió en Díaz a secas. Actualmente, Castronegro es un pueblo de unos 600 habitantes, contando los ranchos próximos y algunos pequeños asentamientos de indios Apaches. Aproximadamente el 30% de la población pertenece a las familias Díaz o Villeira-Pereira, siendo el resto gente normal de Nuevo México, aunque muchos son de origen indio o español.

Quando los investigadores lleguen a Castronegro, las cosas pueden complicarse. Sin embargo, puede ser que desentierren los diversos secretos menores de Castronegro para acabar descubriendo el oculto pasado de Bernardo Díaz. Su fin último en la aventura es destruir a Bernardo Díaz y huir del pueblo.

EXTRAÑAS DESAPARICIONES DESCONCIERTAN A LOS SHERIFFS

La policía del Suodeste de Nuevo México está perpleja ante una serie de desapariciones de personas, evidentemente inconexas entre sí.

El 28 de Septiembre se descubrió que Joaquín Villeira-Pereira, nativo de la pequeña localidad de Castronegro, había abandonado su habitación en el Hotel Armitage de Silver City, dejando allí todas sus posesiones. Las autoridades suponen que existen indicios de criminalidad, pero no existen sospechosos ni pistas.

Esto no sería excesivamente sorprendente si no fuera por dos desapariciones previas. El 16 de Septiembre desapareció el doctor William Godfrey, conocido profesor de Psicología de la Universidad de Nuevo México en Albuquerque, en el camino entre Silver City y Las Cruces. El 18, un viajero de Boston, el señor David Lane, desapareció de la habitación que había alquilado en el centro de Silver City. Ambas desapariciones están aún por resolver, aunque la policía cree que podrían estar relacionadas.

Las Desapariciones Cerca de Silver City

La aventura empieza el 1 de Octubre (el año queda a discreción del guardián). Uno de los investigadores verá dos columnas de Associated Press un tanto extrañas en el periódico local.

Para interesar más a los investigadores en el asunto, el guardián podría hacer que uno de ellos (preferiblemente un profesor de universidad) conociera al doctor Godfrey. El misterio es lo suficientemente interesante para poner en acción a cualquier investigador digno de tal nombre. Si es necesario, el guardián puede hacer que un familiar del doctor Godfrey solicite los servicios de uno de los investigadores.

En este punto, los investigadores pueden empezar a buscar información y pistas durante algún tiempo. Los temas a investigar se relacionan a continuación: El doctor William Godfrey, David Lane, Joaquín Villeira-Pereira, la población de Castronegro y las muertes de ganado. Los investigadores habrán de ir a Nuevo México para realizar las pesquisas oportunas. Cada investigador puede tan solo seguir una pista por día, y posiblemente más si ello implica recorrer largas distancias a campo través o por carretera.

El doctor William Godfrey

En casa del doctor Godfrey en Albuquerque los investigadores podrán enterarse de que su ama de llaves dió parte a las autoridades cuando este faltó durante dos días consecutivos. El ama, una tal señora Baines, describe al doctor Godfrey como un hombre enérgico, de unos cincuenta años. Se estaba quedando calvo, tenía algo de barriga y llevaba gafas de montura dorada.

Con una tirada de la habilidad de Comunicación adecuada (cuál en concreto deberá determinarlo el guardián), la mujer permitirá al grupo explorar la casa. En el estudio hay algunos elementos de interés, que probablemente requieran de un Descubrir: Un abrigo con un billete de tren a Silver City, Nuevo México, en el bol-

CONTINUA EL MISTERIO DE LAS MUERTES DE GANADO

En el capítulo más reciente hasta ahora de las misteriosas muertes de ganado en Nuevo México, el rancho Charles Dexter perdió 92 cabezas de ganado entre el 8 y el 19 de Septiembre, en su rancho de la aislada localidad de Flourine. Esta ha sido la mayor pérdida atribuida a los, hasta ahora inaprehensibles, 'asesinos de ganado.'

Las reses fueron halladas muertas en los alrededores del rancho del señor Dexter, todas ellas con la lengua arrancada de cuajo, y también con otros signos de violencia.

El señor Dexter ha quedado tan afectado por el terrible suceso que ha vendido su rancho, emigrando a Europa. Antes de marchar manifestó: 'Tengo una cierta idea de quiénes han estado matando mi ganado. No soy un cobarde, pero no tengo deseo alguno de enfrentarme con ellos. Me voy para siempre.' El señor Dexter continuó diciendo que tenía pensado emigrar desde hacía algún tiempo, pero que la reciente catástrofe le impulsó a hacerlo de inmediato.

Durante los últimos dos años han tenido lugar misteriosas mutilaciones de ganado en los ranchos locales, pero por regla general sólo se veían afectadas una o dos vacas al mes. El nuevo incidente parece apuntar a un posible recrudecimiento de estos extraños sucesos en el Sudoeste de los EEUU.

sillo; un revólver del 38 cargado en un cajón del escritorio; y por último un ejemplar del *Nameless Cults* (Edición de Golden Goblin Press), oculto tras otros libros en un pequeño estante detrás del escritorio. Quienquiera que lo examine verá en la contraportada una etiqueta que pone: 'La Tumba/100 \$'. No hay nada más de interés.

Una charla con los colegas del doctor en la Universidad de Albuquerque revelará que estaba considerado como un experto en Ciencias Ocultas, a la vez que profesor de Psicología, y harán referencia a su estudio de las supersticiones de los Apaches y los antiguos habitantes españoles del territorio.

La policía no pondrá pegas para comentar lo que saben de la desaparición del doctor, aunque les gustaría mucho más trabajar en casos más importantes como robos en casas, tiroteos o robos de coches. La siguiente información es la que puede hallarse en la comisaría de policía de Albuquerque, y es básicamente correcta. El doctor Godfrey viajó a Silver City en tres ocasiones durante los dos meses previos a su desaparición, cada una de ellas con una estancia de quince días. La última vez se alojó en casa de un amigo la noche antes de partir, y este amigo le acompañó a la estación, confirmando su salida de Silver City. Sin embargo, no llegó a Albuquerque esa noche, y dos días más tarde su ama de llaves llamó a la policía.

Si los investigadores husmean un poco más podrán encontrar al revisor que hacía la ruta ese día (esto no debería ser fácil, y al menos requerirá una tirada de Suerte por parte de los investigadores, amén de otras actividades o tiradas que establezca el guardián). Si se le persuade de forma apropiada (al menos 10\$ de persuasión) recordará al profesor, al que describirá como un hombre mayor, gordo y con gafas. Recordará también que el profesor le preguntó qué autobús habría de coger para ir de Silver City al pueblecito de Castronegro. La última vez que vio al profesor fue, si mal no recuerda, el 14 de Septiembre. Estaba acompañado de dos tipos raros, evidentemente vaqueros o algún tipo de gente de campo. Supone que los extraños eran hermanos o al menos parientes, puesto que tenían un acusado aire de familia. Habría pensado que eran de origen indio, por su pelo negro y sus pómulos prominentes, si no fuera por sus ojos intensamente verdes. Parece recordar que en esa ocasión el doctor Godfrey parecía algo aturdido o posiblemente bebido.

David Lane

En la habitación de David Lane en la calle Hyde, los investigadores verán sin lugar a dudas que Lane fue evidentemente secuestrado el 18 de Septiembre, puesto que todas sus efectos de viaje se quedaron atrás. El ama describe a Lane como un joven de aspecto desvaído, con cabello rubio y ojos azules.

Si uno de los investigadores puede deslumbrar al ama con la habilidad de Comunicación adecuada (a juicio del guardián), esta permitirá ver la habitación. La mayor parte de las cosas de interés han sido confiscadas por la policía como parte de su investigación, pero se dejaron una evidencia. Si un mismo investigador es capaz de sacar consecutivamente Idea y Descubrir, verá un sobre abierto, usado como marca en una novela que hay en la mesita de noche. Está dirigido a Lane en su dirección de la calle Hyde y lo remite un tal padre Alonso Villeira-Pereira, de la Capilla de Castronegro. De la carta no hay ni rastro.

En la comisaría de Silver City la policía cree que hay algo turbio en la desaparición. Una tirada de Discusión permitirá descubrir que la policía encontró huellas de pisadas en el polvo junto a la ventana de Lane. Un par eran de zapatos como los de Lane, otro eran de botas

gruesas con una marca en el tacón en forma de cruz, y finalmente otro eran huellas grandes de pies descalzos. Los vecinos de Lane recuerdan haber visto a dos extraños personajes rondando por la calle Lane durante todo el día 17. Ambos tenían el pelo negro, dentadura picada, complejiones cetrinas y vestían ropas bastas, que les caían bastante mal. Uno de ellos calzaba botas de cuero. La comisaría puede facilitar también la dirección de Lane en Boston.

En su casa de Boston (o vía el correo) se puede entrevistar a los padres de David Lane. Hace falta Discusión o Elocuencia para que expliquen algo o se dignen contestar las cartas de los investigadores.

Los Lane están bien situados y viven en una casa modesta cerca de Beacon Hill. Su hijo había estado en Albuquerque durante algún tiempo, y planeaba visitar una pequeña población llamada Castronegro para investigar algunos rumores extraños que había oído de los Apaches locales. En sus cartas hablaba excitadamente de algo que tenía que ver con una 'evolución invertida', y de las Ciencias Ocultas. De camino pensaba quedarse un par de semanas en Silver City, para visitar a un amigo llamado David Little, quien tenía cierto interés también por el ocultismo.

En Silver City los investigadores pueden hablar con David Little mediante una tirada de Discusión o de Elocuencia. Se trata de un viejo profesor, algo encorvado, que desconfía de ellos. Parece nervioso. Sólo dirá que el interés de Lane en el ocultismo le llevó demasiado lejos, puesto que sus conocimientos atraerán la atención de las personas menos indicadas.

Joaquín Villeira-Pereira

En la habitación de Joaquín en el Hotel Armitage de Silver City los investigadores podrán encontrar poca cosa de interés. Todas sus pertenencias fueron retiradas por la policía, para registrarlas y entregarlas después a sus familiares en Castronegro. Si se interroga al dueño del hotel, este recuerda al desaparecido como un joven furtivo, de complejión pálida, ojos intensamente verdes y pelo negro.

En la oficina del sheriff de Silver City, los investigadores podrán obtener más información con una tirada de Elocuencia o Derecho. Se les dirá en ese caso que los alguaciles no encontraron nada de interés entre los efectos de Joaquín, cuyo tío Felipe Villeira-Pereira (un hombre alto de unos treinta años, con ojos verdes y pelo negro) pasó a recogerlos dos días después de la desaparición.

Castronegro

En los archivos de cualquier periódico importante de Albuquerque o de Silver City, un Buscar libros proporcionará algunos artículos sobre la población de Castronegro, que datan de los últimos treinta años, y todos los cuales relatan desapariciones de niños de la zona. Al principio se creyó que la fuente del problema podrían ser los aún no pacificados Apaches cercanos, pero paulatinamente las desapariciones quedaron catalogadas como un misterio. Otro artículo cuenta de la desaparición de una persona de Castronegro que visitaba Albuquerque en 1892, caso similar al de Joaquín Villeira-Pereira. Los otros artículos datan de 1890, 1898, 1902 y 1918. En el artículo de 1898 se menciona a un habitante de Castronegro llamado Bernardo Díaz como principal sospechoso, pero no existe información alguna de si llegó a ser arrestado.

En la biblioteca de la Universidad de Nuevo México, en Albuquerque, se puede encontrar la siguiente información mediante un Buscar libros:

En la estación de Silver City los investigadores pueden enterarse de que los billetes de autobús (que sale también desde allí) hasta Castronegro cuestan 25 centavos. El autobús sale todos los martes por la mañana y tarda dos horas en llegar a Castronegro, regresando a la mañana siguiente.

HISTORIA DE CASTRONEGRO

Castronegro es una pequeña población de Nuevo México, situada a unos 60 Km al Norte de Silver City, a unos siete kilómetros y medio al este de la rama Norte del río Gila. La estación de ferrocarril más próxima es Silver City.

Castronegro fue fundado en 1680 por un noble y acomodado caballero español llamado Bernardo de Díaz, quien trajo a su familia y a otra apellidada Villeira-Pereira desde España. El nombre original de la población era Agua Blanca, que fue cambiado a Castronegro en el siglo XVIII por razones desconocidas.

En 1728, durante la eliminación de la masonería en Madrid por parte de la Inquisición, muchos refugiados españoles huyeron a Castronegro.

Castronegro no ha cambiado mucho desde su fundación hace más de 200 años. Tiene una población de unos 600 habitantes, y su único enlace con el mundo exterior es un autobús semanal a Silver City, puesto que las líneas telefónicas aún no han sido instaladas. Es un ejemplo pintoresco de la América Hispana.

Mutilaciones de Ganado

Si los investigadores indagan acerca de las mutilaciones de ganado, recibirán poca ayuda. La policía de Albuquerque no posee ninguna información al respecto, y los policías sugieren que se hable con los sheriffs locales. En cualquier condado del Sudoeste de Nuevo México en que los investigadores prueben suerte, el sheriff les dará largas; se le verá poco contento de hablar del tema y no les dejará ver sus archivos. Si se le presiona adecuadamente (Discusión o Derecho) dará el nombre de algunos rancheros que han perdido ganado.

Charles Dexter está ahora en Europa y no volverá hasta dentro de un año. Sus vaqueros han sido todos despedidos y han dejado unánimemente Nuevo México sin dejar dirección.

Si los investigadores se molestan en charlar con algunos ganaderos, todos admitirán haber perdido 'una o dos vaquillas'. Si intentan profundizar más sobre las pérdidas, tanto los rancheros como sus vaqueros se cerrarán en banda y no dirán nada más. Las muertes de ganado les han asustado sobremanera y no saben a qué pueden deberse. Si se les pregunta directamente sobre Castronegro los rancheros quedarán perplejos: 'No es el mejor lugar del mundo, pero no creo que los asesinos de ganado vengan de ahí.'

La Llegada a Castronegro

Cuando el autobús llegue al pueblo, el conductor proporcionará a los investigadores (que son los únicos pasajeros) una breve descripción de este. Señalará el Hotel Herrera (el único), el club privado 'The Changeling' (si los investigadores tienen aspecto oficial no dirá nada más, pero si tienen aspecto de hombres de mundo les dará a entender que es un lugar donde se sirve alcohol, lo cual es cierto) y la Capilla de Castronegro (la única iglesia). Si demuestran algún interés en el ocultismo o la mística les señalará asimismo la librería 'La Tumba' y

la biblioteca local, que según parece posee una gran cantidad de material de lectura pagano. Mostrará después la Casa de Díaz, un gran edificio construido sobre una colina a unos setecientos cincuenta metros al Noroeste del pueblo, construido en el siglo XVIII por el fundador de este, y en el que aún vive su descendiente directo, Bernardo Díaz VI. Bernardo, según manifestará el conductor con una risa nerviosa, es una de las razones por la que los viajeros no se quedan demasiado en el pueblo. El pueblo es suyo y no le gustan los forasteros.

Si los investigadores llegan a Castronegro en coche o por otros medios, el guardián deberá asegurarse de que obtengan esta descripción. Una manera posible de obtenerla es una conversación oída por casualidad en Silver City.

Los Investigadores Atraen la Atención

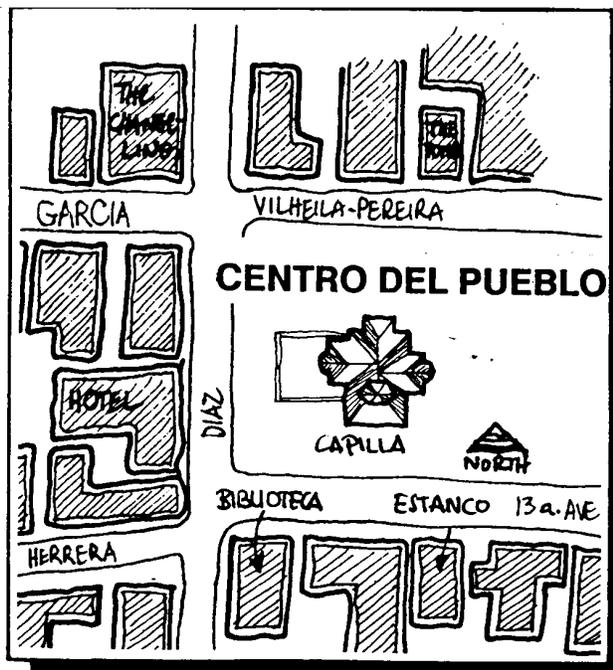
Una vez los investigadores empiecen a preguntar a la gente y a husmear en los asuntos de la familia Díaz atraerán atención de dos maneras. Por un lado, recibirán la visita del policía local, Fred García, que les advertirá de que no causen problemas, y por el otro serán blanco periódicamente de francotiradores desconocidos.

Fred García (pariente lejano del fugitivo Alonso García) detesta los problemas. En cuanto las cosas se empiecen a complicar, le echará la culpa a los investigadores. Cuando comiencen los tiros les pedirá que abandonen el pueblo, y si insisten en quedarse les registrará, confiscando cualquier arma que encuentre después de cada tiroteo. Si alguno de ellos resulta herido dejará de darles la lata e iniciará una investigación.

Fred García

FUE 16 CON 11 TAM 13 INT 9 POD 11
DES 15 APA 12 EDU 8 COR 45 Pt Vida 12

Habilidades: Derecho 65%, Primeros auxilios 45%, Escuchar 50%, Descubrir 30%, Charlatanería 45%, Revolver del 45 60%.



Si alguno de los del pueblo es atacado o el granero de Shephard volado, intentará arrestar a los investigadores acusándolos de ello. Si precisa ayuda adicional mandará a por el sheriff de Silver City.

Si los investigadores se aventuran fuera del hotel sufrirán al menos un disparo al día, que siempre vendrá de lejos y tendrá un 10% de probabilidades de acertar. Si acierta hará 2D6 + 3 puntos de daño, y cuando se investigue no se hallará a nadie.

Los servicios del doctor Carlos Villeira-Pereira están a disposición de todo el que precise atenciones médicas.

Para que el guardián lo tenga más fácil, hemos dividido Castronegro en diez secciones, que se relacionan en el orden general en el que la mayor parte de los grupos las querrán investigar. Cada una de ellas lleva más cerca del secreto final, con lo que el 'suspense' irá en aumento.

El Hotel Herrera

El hotel Herrera es el único lugar posible en el que alojarse. Cuesta 2 \$ por noche en habitación individual, comidas incluidas. Se trata de un viejo edificio de adobe, de dos pisos, que al menos tiene cien años. El primero contiene un salón algo tosco, un comedor, la recepción, una cocina y las habitaciones del propietario. El segundo piso lo ocupan una docena de dormitorios: 2 para los empleados (una doncella y un cocinero), 2 para sendos granjeros Apaches que están en el pueblo para vender sus productos, 1 ocupada por James Whitlock, que es a la vez el botones y el borracho del pueblo, y 7 libres para huéspedes. Cada habitación contiene una cama, una pequeña zona para sentarse (con una mesa y dos sillas), un baño (con bañera) y una ventana con vistas.

El propietario se llama Juan Herrera (descendiente de Gabriela de Herrera, la bruja que huyó a Castronegro en 1728). Es un hombre alto y rubio, de unos treinta años. Herrera es honrado pero sabe lo suficiente de lo que pasa para permanecer callado. Indicará a los investigadores cómo llegar a cada lugar del pueblo, desde el estanco de los Villeira-Pereira hasta 'The Changeling' (un club privado del que uno puede hacerse socio por la módica cantidad de 5 \$ y que, ocasionalmente, y si los investigadores parecen gente de fiar, sirve licor) pasando por la capilla. Si expresan algún interés por el ocultismo les indicará cómo llegar a la excelente tienda local 'La Tumba', haciéndoles ver lo extraordinario que es disponer de una tienda tan especializada en un pueblo tan pequeño.

Juan Herrera no sabe nada del doctor Godfrey o de David Lane, y si se le pregunta acerca de Joaquín Villeira-Pereira sólo podrá dirigir a los investigadores a la tienda de su tío, el estanco (situación 3). Juan Herrera habla muy mal el español y excelentemente el inglés. Es de trato abrupto y nervioso. Sus características son:

Juan Herrera

FUE 13 CON 14 TAM 14 INT 14 POD 12
DES 12 APA 10 EDU 11 COR 50 Pt Vida 14

Habilidades: Contabilidad 30%, Historia 20%, Escuchar 60%, Descubrir 35%, Regatear 40%, Garrote 35%.

Una vez los investigadores profundicen más en el escenario, pueden sufrir experiencias extrañas en el hotel. Una vez hayan investigado algunos otros lugares, Bernardo Díaz se fijará en ellos y les enviará pesadillas. Cada noche un investigador sufrirá unas pesadillas tan horribles que a la mañana siguiente habrá perdido 1 punto de COR. No podrá recordar lo soñado a menos que saque una tirada de INTx1 en porcentaje, en cuyo caso



La tienda de ocultismo 'La Tumba'

recordará haber visto a unos seres extraños y semihumanos, peludos, con ojos verdes brillantes, bailando obscenamente alrededor de un extraño obelisco de piedra (idéntico al que se describe más adelante). Si persisten, oirán extraños sonidos de rascar y rasgar, y por la noche aparecerán de repente rostros pálidos y horribles en sus ventanas. Estas caras sólo serán visibles por el rabillo del ojo, y se desvanecerán si se investiga, y lo mismo pasará si se busca el origen de los ruidos. La noche siguiente a la de oír los primeros ruidos, un investigador será secuestrado de su habitación. No se oír nada y parecerá haberse esfumado, dejando tras de sí todas sus pertenencias. Si todos los investigadores han cerrado su puerta con llave esto no ocurrirá, pero los ruidos continuarán. Si los investigadores no cierran sus puertas con llave y el secuestro tiene lugar, los ruidos cesarán durante unos días. Si los investigadores continúan su labor, volverán a empezar. Si se hacen indagaciones, nadie del hotel admitirá haber oído nada anormal.

La Tumba

'La Tumba' es una extraña tiendecita de artículos relacionados con el Ocultismo, atiborrada de extraños artefactos. En el escaparate, y junto a una estatua que representa a un demonio guardián de un templo de Bali hay un cartel en letra gótica que reza: 'La Tumba. Propietario: Felipe Díaz'. Cuando entren los investigadores no se verá a nadie, puesto que Felipe Díaz se mantendrá oculto hasta que estén distraídos contemplando algo, momento en el que aparecerá sobresaltándolos. En la tienda hay muchos objetos de interés, y es probable que a los investigadores les sorprenda que una tienda de es-

tas características, que generalmente sólo se encuentra en grandes ciudades, pueda sobrevivir en un pueblo tan pequeño. También es peculiar que haya pocos objetos de arte nativo o figurinas de culto, teniendo en cuenta la situación geográfica de la tienda. Entre la multitud de objetos, principalmente libros, hay seis objetos o juegos de objetos de interés particular, haciendo falta una tirada de Descubrir para cada uno.

1) Una colección de seis extravagantes estatuillas paganas, talladas en algún tipo de piedra verde, y que miden unos 15 cm de altura cada una. Una tirada de Arqueología o de Ciencias Ocultas las identificará como de origen oriental antiguo. Una tirada de Mitos de Cthulhu permitirá reconocer el formato y la piedra como pertenecientes a la legendaria meseta de Leng, lugar prehistórico donde se supone que criaturas de leyenda se mezclaban libremente con la humanidad. Valen 50 \$ cada una.

2) Un fonograma de cera. Se trata de un cilindro de metal cubierto por una delgada capa de cera, de los que se usaban a finales del siglo XIX e inicios del XX para grabar el sonido. Sólo se puede reproducir con un fonógrafo de cilindro (que en los años 20 estaba ya pasado de moda pero que sin duda es posible encontrar si se busca diligentemente), de los que en la tienda no hay ninguno. Si los investigadores compran la grabación y consiguen procurarse el fonógrafo hallarán que se trata de un extraño canto, producido por una voz rasgueante que evidentemente no es humana. Todos los oyentes pierden 1D3 puntos de COR (sin tirada que valga) la primera vez que oigan la grabación que, de paso, vale 100 \$. En Albuquerque se puede encontrar un fonógrafo adecuado por tan solo 20 \$.

3) Una extraña estatuilla de un ser con aspecto de rata, erguido sobre sus patas traseras. Mide unos treinta centímetros y está hecha de arcilla roja cocida. La estatuilla está extremadamente detallada y bien hecha. Su cara es misteriosamente humana, y verla por vez primera cuesta 1 punto de COR si se falla la tirada. Todo personaje que tire Mitos de Cthulhu recordará referencias a una raza menor con esa apariencia. El precio es 25 \$.

4) Un pequeño cáliz de plata de unos 15 cm de altura, trabajado con circunvoluciones y diseños extraños. Cuesta 100 \$.

5) Un tomo antiguo, sin título, en latín. Es una guía completa al canibalismo, completa y con horribles ilustraciones. Cualquiera que se lo lea pierde 1D6 puntos de COR de forma automática. Tan solo hojear las ilustraciones ya cuesta 1D3. El precio es 80 \$.

6) Un libro de poesía titulado *The Dark Angel's Kiss* (*El Beso del Ángel de la Muerte*), lleno de alusiones e indicios sobre los Mitos de Cthulhu, pero nada específico. Leerlo cuesta 1D3 puntos de COR y proporciona un +1% a los Mitos. Está marcado a 20 \$.

El propietario de 'La Tumba', Felipe Díaz, es un hombre mayor, alto y macilento, con ojos verdes y cabello negro. Tiene una sonrisa fastidiosamente divertida y burlona. Venderá cualquier objeto de la tienda a los investigadores, pero dejará claro que no se hace responsable de ningún problema posterior. Si se le pregunta acerca del negocio o de la clientela, contestará que hace mucha venta por correo.

Felipe Díaz

FUE 7 CON 6 TAM 16 INT 16 POD 14
DES 12 APA 10 EDU 14 COR 0 Pt Vida 10

Habilidades: Leer latín 70%, Leer árabe 60%, Mitos de Cthulhu 20%, Historia 70%, Buscar libros 60%, Ciencias Ocultas 60%, Elocuencia 60%.

Hechizos: Maldición de Azathoth.

Aunque Felipe Díaz vende objetos de pequeña importancia a diversos ocultistas para mantenerse en el negocio, su auténtica finalidad es suministrar a Bernardo Díaz los objetos y artefactos que requiere, y que recibe de contactos (tanto suyos como de los Villeira-Pereira) de todo el mundo.

El Estanco de los Villeira-Pereira

El estanco es una tiendecita dirigida por Felipe Villeira-Pereira, tío del desaparecido Joaquín. A primera vista se puede distinguir un grupo de cinco estatuillas paganas de Leng, idénticas a las de 'La Tumba'. Dentro no hay nada de particular.

Felipe Villeira-Pereira es un hombre alto de unos treinta años, de cabello negro y ojos verdes. Si se le pregunta acerca de su sobrino Joaquín manifestará que era una deshonra para la familia y que se merece lo que le haya podido ocurrir por marcharse. A continuación se dará la vuelta murmurando algo entre dientes. Si alguien consigue un Escuchar podrá entender que dice algo así como que su sobrino no valía ni siquiera para ser enterrado en el panteón familiar (es decir, que cree que ha muerto). Felipe era el custodio del joven, cuyos padres murieron cuando este era un niño. Si los investigadores continúan intentando sonsacarle detalles les dirá que, o bien compran algo y se van, o bien se van de una vez.

Felipe Villeira-Pereira

FUE 12 CON 11 TAM 15 INT 14 POD 13
DES 12 APA 12 EDU 13 COR 15 Pt Vida 13

Habilidades: Contabilidad 50%, Mitos de Cthulhu 10%, Regatear 30%.

The Changeling

(N. del T.: En los cuentos de hadas ingleses, cuando las hadas se llevan a un niño recién nacido, dejan en su lugar a una copia exacta del que se han llevado, que actúa como un niño normal, etc. A este 'doble' del niño original, que ha sido cambiado por las hadas, se le denomina 'changeling', del verbo inglés cambiar, 'to change'. No he podido encontrar un equivalente en castellano)

'The Changeling' es la taberna local. Está hecha de adobe y tiene casi 150 años. Tiene un solo piso que contiene el bar, 12 mesas, un trastero y una bodega en la que se mantienen las bebidas frescas, a salvo del calor de Nuevo México. Es oficialmente un 'club privado', pero cualquiera que pague 5 dólares en la puerta puede entrar. Los habituales entran gratis. Es un lugar de encuentro de la gente del pueblo, y allí se reúnen los habitantes normales, y a veces algún Díaz o Villeira-Pereira. Aunque aún rige la Prohibición, nadie hace ningún esfuerzo por disimular, puesto que los inspectores del Gobierno han sido todos sobornados o asustados para que no aparezcan.

El propietario es Gilberto Díaz, un hombre alto de cabello negro, aire indio y ojos verdes brillantes. Es hospitalario pero será algo distante con respecto a los investigadores. No dirá nada acerca de desapariciones ni muertes de ganado. Si se le pregunta con rudeza se limitará a dar la espalda a los investigadores y a ponerse a limpiar vasos.

Gilberto Díaz

FUE 14 CON 12 TAM 16 INT 13 POD 12
DES 12 APA 8 EDU 8 COR 20 Pt Vida 13

Habilidades: Química 10%, Mitos de Cthulhu 10%, Escuchar 70%, Discusión 30%, Fabricar cerveza 90%.

En la taberna se encuentra también un tal James Whitlock, que es el borracho del pueblo. Es bajito y torpe, con cabello castaño mal peinado y rostro sin afeitar. Tiene 40 años pero parece al borde de los 60. Bebe para olvidar las cosas que ha visto y en las que empezó a participar antes de que su natural horror le llevara a detenerse. Unas pocas bebidas y una tirada de Discusión o Elocuencia harán que se explaye durante algunos minutos, proporcionando alguna información de utilidad.

Afirma saber que las desapariciones en Silver City y otras partes eran "sacrificios a los viejoss de Castro-negro. Enncienden lucess y bailan en lass colinash. Ssi váis por ahí de noshe, sse puedenn oir chillidos y ggemi-doss, y no sson niñoss divirtiéndose. Yo loss he visto, yo. Y he vissto lo que va con elloss, y lo que fue con elloss al ggranero de Sshepard. Ya ssé que no me creíiss y que no oss importa. Nno ssabéiss ná de ná. ¿A que no ssubíiss a la colina y al ggranero de Sshepard a ver lo que véíiss? Y de passo le echáíiss una mirada a la bbóveda de loss Díaz. Entonceess ssabríaiiss que no ess ssólo el alcohol el que habla por mí."

FUE 8 CON 6 TAM 13 INT 12 POD 12
DES 8 APA 8 EDU 10 COR 20 Pt Vida 10

Habilidades: Mitos de Cthulhu 5%, Descubrir 40%, Seguir rastros 50%, Ocultarse 60%.

La Biblioteca de Castronegro

La biblioteca es uno de los pocos edificios de madera del pueblo. Es bastante moderna, y no tendrá más de 20 años, siendo construida al amparo de una donación de Andrew Carnegie. Cuida de ella un extraño bibliotecario llamado Efraim Díaz. En la planta baja está la recepción, un índice, seis salitas de lectura y algunas estanterías. El primer piso está enteramente dedicado a almacenar libros.

En la biblioteca se pueden encontrar las siguientes informaciones, cada una de las cuales requerirá de un Buscar libros.

1) Una historia de Castronegro idéntica a la que figura en la biblioteca de la Universidad de Albuquerque.

2) Una historia de la zona antes de que se construyera el pueblo. La mayor parte son conjeturas, puesto que hay pocos hechos probados, pero un capítulo habla de una tribu de indios, evidentemente no relacionados con los apaches, comanches, zuni o navajos que habitaban allí hasta pocas décadas antes de la llegada de los españoles. Estos indios alzaron al menos un monolito de piedra y los nombres de sus dioses, Niurab y Yohoso, fueron recordados durante cientos de años por las tribus vecinas, en forma de maldiciones. Evidentemente, la tribu fue aniquilada por los navajos hacia 1650 dejando tras de sí pocas reliquias, pero algunas de sus piedras pueden encontrarse aún en las colinas que rodean Castronegro.

3) Una historia de Castronegro a partir de los linajes. Las partes más interesantes son los árboles genealógicos de los Díaz y los Villeira-Pereira, que se remontan a la fundación original de 1680. Aunque llegaron otras familias posteriormente, es evidente que unos y otros componen el 30% de la población. Una tirada de Idea permitirá descubrir un hecho curioso en la línea de Bernardo Díaz: aproximadamente cada 30 años desde 1730 figura el nacimiento de un nuevo Bernardo Díaz (es decir, que Bernardo Díaz II nació en 1731, el III en 1769, el IV en 1812, el V en 1850 y el actual, Bernardo Díaz VI en 1891), y unos veinte años después del nacimiento de cada uno, se produce el fallecimiento de su predecesor. El actual Bernardo Díaz tendrá unos 30 años y su padre murió en 1910.

4) Una lista de niños desaparecidos durante los últimos 100 años en Castronegro y poblaciones de los alrededores. Esta macabra lista, recopilada de diversas fuentes, incluyendo muchos rumores, señala que al menos han desaparecido unos 200 niños, sin tener en cuenta las posibles pérdidas no denunciadas, ni los niños de familias indias.

5) Un informe sobre las muertes de ganado, que empezaron hace unos seis años y han continuado al ritmo de unas dos vacas al mes en cada rancho del Sudoeste de Nuevo Méjico, excepto en el caso del desafortunado Charles Dexter.

El bibliotecario, Efraim Díaz, es un viejecito algo jorobado, de pelo gris y ojos verdes. Es muy amable y servicial, pero le afea un tremendo olor corporal. Si se le pregunta acerca de las desapariciones en Silver City o de libros de Ocultismo en la biblioteca dirá que de esos asuntos no sabe nada. Un Descubrir permitirá notar que una de las salitas de lectura está llena de libros antiguos

que, con una tirada de Ciencias Ocultas se podrán identificar, aún a distancia, como conocidos volúmenes sobre Ocultismo. Un cartel en la puerta de esta salita pone 'Privado' y Efraim la cerrará apresuradamente si los investigadores muestran un interés indebido, murmurando que son libros recién llegados, aún por catalogar.

Efraim Díaz

FUE 8 CON 6 TAM 13 INT 18 POD 16
DES 12 APA 7 EDU16 COR 0 Pt Vida 10

Habilidades: Leer latín 90%, Leer árabe 80%, Leer alemán 70%, Mitos de Cthulhu 30%, Buscar libros 100%, Ciencias Ocultas 80%, Discusión 60%.

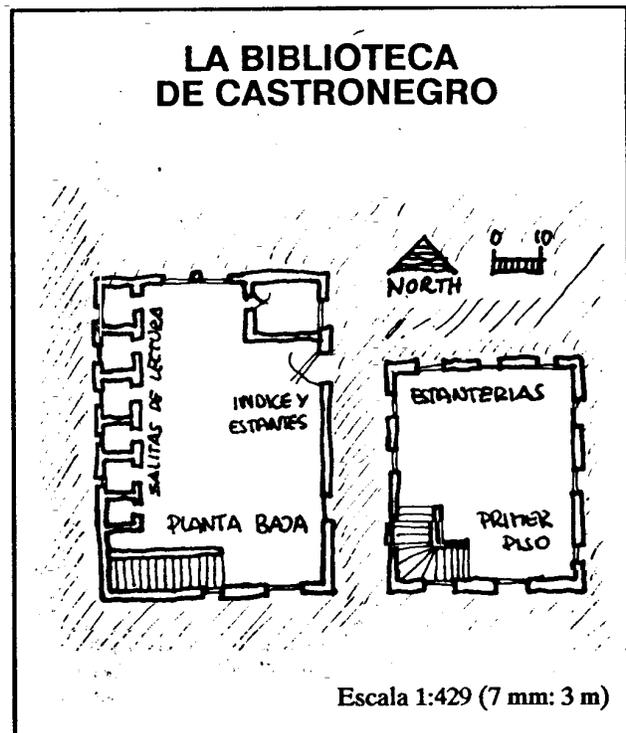
Hechizos: Consunción.

Si los investigadores intentan forzar la entrada a la biblioteca por la noche, la cerradura no dará demasiados problemas, pudiéndose abrir con una tirada de Mecánica. Si Efraim cerró la puerta de la salita, hará falta también entenderse con la cerradura o echarla abajo (FUE 20).

En la misteriosa salita privada hay montones de antiguos libros de ocultismo, incluyendo el *Liber Ivonis*, *Prodiges in the New England Canaan* y una guía del canibalismo, sin título y en latín (ver "La Tumba" para más detalles sobre este libro).

La Capilla de Castronegro

La capilla es un edificio grande de abobe, con un campanario alto y vidrieras de colores en las ventanas. A todos los efectos parece tratarse de una iglesia católica normal, pero tiene un aire insalubre que hace que la mayoría de los buenos católicos del pueblo vayan los domingos a misa al vecino pueblo de Mogollón, a 30 Km al Este. Debería llamar la atención de los investigadores el hecho de que en un pueblo de 600 habitantes sólo haya un templo.



Dentro, la capilla es silenciosa y espectral, y tal parece que los del pueblo no la visitaran en exceso. Junto en la entrada hay una escalinata que lleva al campanario, y justo debajo de las campanas hay una habitación hexagonal con extrañas ventanas, a modo de troneras. El aire en este campanario parece estar enrarecido, y una tirada de Escuchar captará lo que parecen ser susurros fantasmales que cantan extrañas letanías, aunque es difícil distinguir lo que dicen, y ni siquiera si en realidad se oye algo. En el centro de la cámara hay una estatua bastante horrible, esculpida en basalto, que representa a una figura humana distorsionada, parcialmente envuelta en un sudario, y con una guadaña en la mano izquierda. La mano derecha señala hacia el Sudoeste (hacia el Obelisco, ver más adelante). Cualquiera que vea esta estatua por vez primera perderá 1 punto de COR si falla la tirada.

En la sección principal de la capilla, leyendo en la parte posterior, los investigadores podrán encontrar al cura, el padre Alonso Villeira-Pereira, que es un hombre anciano y encorvado, de pelo blanco y ojos verdes. Es educado y habla con suavidad, pero con un tono burlesco, como si no se tomara en serio nada de lo terrenal, y especialmente a los investigadores.

Si se le pregunta acerca de David Lane responderá que Lane pidió cierta información acerca de la zona de Castronegro, que el padre recogió para él de la biblioteca local y le envió por correo a Silver City. El padre Alonso afirmará no saber nada de las desapariciones de Silver City ni de las muertes de ganado.

Si se le pregunta acerca de la macabra estatua del campanario, admitirá que es algo controvertida, razón por la cual se guarda en allí en lugar de en el edificio principal. Es una obra de arte traída a Castronegro en el siglo XVII por el fundador del pueblo, el propio Bernardo de Díaz.

Si se le pregunta por qué no hay ningún Díaz ni ningún Villeira-Pereira enterrados en el cementerio, se reirá y les informará de la existencia del mausoleo privado de la familia Díaz (ver más adelante), al Norte del pueblo.

Si algún personaje se preocupa de mirar qué libro estaba leyendo el padre Alonso cuando llegaron, verá que no estaba en latín, griego ni ningún otro idioma conocido. Una tirada de Ocultismo permitirá identificarlo como un código cifrado ocultista, de la época medieval. El padre Alonso confesará tener un interés 'meramente académico' en el tema.

Alonso Villeira-Pereira

FUE 6 CON 8 TAM 11 INT 18 POD 16
DES 12 APA 10 EDU 16 COR 0 Pt Vida 10

Habilidades: Leer latín 90%, Leer alemán 90%, Mitos de Cthulhu 30%, Buscar libros 60%, Ciencias Ocultas 60%, Elocuencia 80%.

Hechizos: Llamar a Yog-Sothoth, Consunción.

El Obelisco

En las colinas que se extienden a las afueras del pueblo, en dirección exactamente al Sudoeste desde la capilla, hay un obelisco prehistórico de piedra, utilizado por Bernardo Díaz y su degenerada familia para realizar tremendos rituales y sacrificios sangrientos.

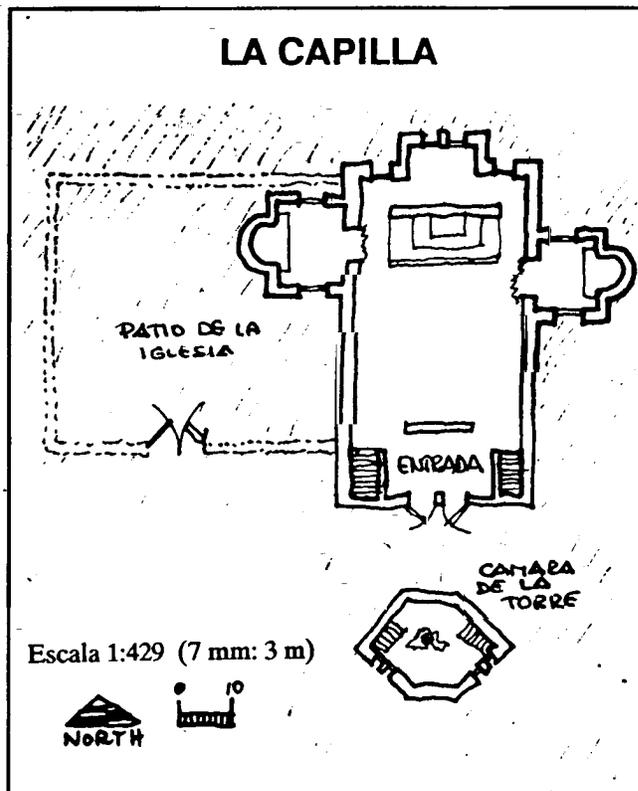
El antiguo monolito está en un calvero del bosque, bastante oculto, pero si se sigue la línea marcada por la estatua del campanario se encontrará sin dificultad. De lo contrario será preciso dar batidas por el bosque, en cuyo caso una tirada de Seguir rastros permitirá encon-

trarlos, pudiéndose realizar un intento cada hora. Bernardo Díaz y los suyos han sembrado el bosque de trampas para disuadir a la gente de acercarse, por lo que cada hora todos los del grupo habrán de tirar Suerte. Si alguien falla, pisa una trampa para osos que le inflige 1D8 puntos de daño y le imposibilita para seguir caminando. Si los que fallan en una misma hora son más de uno, se tira al azar quién es el 'afortunado', puesto que sería demasiada casualidad que más de una persona a la vez pisara una trampa.

El obelisco mide unos 3 metros de alto y está crudamente grabado por encima. Una tirada de Botánica o la mitad de una de Conocimientos harán ver que todo el follaje a menos de 6 metros de la piedra parece ligeramente enfermizo, y dos tiradas simultáneas de Escuchar y de Idea denotarán la ausencia de toda vida animal en las inmediaciones. No se oye ni un pájaro ni un insecto.

El suelo cerca del obelisco es bastante arenoso y suelto. Si algún investigador lo examina con detenimiento podrá encontrar los siguientes objetos (una tirada de Descubrir para cada uno):

- 1) En un círculo alrededor del monolito hay unos rastros extraños, la mayor parte correspondientes a pies descalzos, algunos de los cuales llevan las uñas muy largas, pero también hay las huellas de un par de botas con una cruz marcada en el tacón.
- 2) Ocultas bajo la capa superior de tierra hay tres estatuillas paganas idénticas a las vistas en 'La Tumba'.
- 3) Parcialmente enterrado bajo el obelisco hay un reloj de bolsillo roto, con las iniciales 'DL' grabadas en la parte posterior.
- 4) También enterradas cerca del obelisco hay unas gafas rotas, con montura dorada.
- 5) En una rama de un árbol cercano hay jirones de terciopelo negro, evidentemente arrancados de las ropas de alguien.
- 6) Un tosco sendero lleva hacia el Este. Una tirada de Seguir rastros o un Descubrir combinado con la mitad de una tirada de Idea permitirán seguirlo hasta el granero de Shephard.



El Granero de Shephard

El granero es todo lo que queda de una granja desierta a unos 750 m al Sur de Castronegro. El viejo granero gris y medio derruido lo utilizan Bernardo, su familia y sus amigos para guardar sus atuendos ceremoniales, los huesos de los niños a los que sacrifican, y un pequeño altar dedicado a sus despreciables dioses.

En el exterior hay algunos fenómenos interesantes. Una tirada de Botánica o la mitad de una de Conocimientos permitirán notar que las malas hierbas que crecen en el campo que rodea al granero están enfermas, retorcidas y bastante marchitas en general, en un radio de 6 m a su alrededor. Una tirada de Descubrir permitirá ver huellas grandes de pies descalzos, con uñas muy largas, y huellas de botas con una cruz grabada en el tacón. Una tirada de Escuchar permitirá oír música de flauta algo lejana.

Las puertas del establo están cerradas con un cerrojo (FUE 25) bastante complicado, que requiere la mitad de una tirada de Mecánica (o de Cerrajería). Si los investigadores deciden forzarlo, tan solo dos podrán hacer fuerza a la vez y necesitarán una palanqueta u otra barra de hierro.

Dentro, el granero está vacío a excepción de una pila de cajas de embalaje en la esquina Este. El suelo se halla cubierto de paja podrida y se han desmontado todas las separaciones para los animales. Las cajas están vacías pero, ocultos tras la pila, hay una serie de objetos de interés. Cualquiera que investigue encontrará 6 mantos de terciopelo negro cuidadosamente doblados, 2 hoces de plata, y 3 estatuillas orientales paganas, similares a las que han ido apareciendo a lo largo de todo el escenario.

Estos mantos son por supuesto los que visten en sus ceremonias los adoradores del diablo locales. Las hoces están encantadas, y actúan como armas mágicas. Cada una hace 1D6 puntos de daño y resiste 6. La probabilidad base de acertar con una hoz es de un 15%. Todo investigador que saque un Escuchar mientras esté dentro del granero oír una música de flauta lejana.

Si el montón de cajas se aparta por completo aparecerá una trampilla que oculta un pasillo casi vertical y descendente. Una vez abierta se oír claramente la música que procede de abajo.

Si los investigadores bajan por el pasillo no será tarea difícil, aunque tendrán que arrastrarse a gatas o dejarse deslizar como por un tobogán, con los subsiguientes daños a su ropa. Al llegar al fondo entrarán en una cámara que contiene un Ser horroroso vagamente parecido a una rana o a una serpiente con docenas de tentáculos vibrantes (una tirada de Mitos de Cthulhu permitirá reconocerle como un Servidor de los Otros Dioses).

La Cosa al Pie del Tobogán

FUE 14 CON 14 TAM 14 INT 18 POD 18
DES 16 Puntos de Vida 14

Tentáculo 35%, 2D6 puntos de daño

La Cosa sólo puede ser dañada por armas mágicas y regenera 2 puntos de daño por asalto. Sus características completas vienen en las reglas (capítulo sobre los Mitos de Cthulhu del Libro del Guardián).

Los investigadores disponen de 2 asaltos para atacar, salir corriendo o utilizar magia mientras la Cosa sigue tocando la flauta. Al final de los 2 asaltos entrará en acción el hechizo que estaba realizando, que absorbe la luz dejando a los investigadores entre tinieblas. Sin ver nada, un investigador debe tirar Idea para poder atacar, y aún así su probabilidad se reduce a la mitad. Si falla con un arma de fuego, el guardian tiene derecho a pedir tiradas de Suerte a los demás investigadores para evitar un rebote.

Si los investigadores matan a la Cosa ganan 1D6 puntos de COR cada uno, y si escogen huir no les seguirá, limitándose a realizar un ataque a uno de los que huyen.

La Cosa se evaporará 3 asaltos después de morir, y no aparecerá en ninguna foto que se haya podido tomar de la estancia. La flauta sin embargo permanecerá y cualquiera que aprenda a tocarla (5% de probabilidad básica) puede intentar realizar el hechizo de oscuridad. La realización de este hechizo requiere una tirada de Tocar la flauta combinada con el gasto de uno o más puntos de magia. Cada punto de magia gastado creará un área de 1 metro de radio de oscuridad alrededor del flautista. Durante la realización del hechizo hay que tocar la flauta continuamente. La Cosa podía mantener el hechizo y atacar a la vez gracias a sus múltiples miembros, pero ni siquiera ella podía realizar el hechizo y atacar a la vez. Por supuesto que ningún ser humano será capaz de hacer otra cosa que tocar la flauta mientras el hechizo esté en funcionamiento. Esta flauta está también encantada para un segundo propósito y suma un 20% a la probabilidad de Convocar a un Servidor de los Otros Dioses.

Tras ocuparse de la Cosa los investigadores notarán una amplia grieta en la pared Este, llena de huesos humanos (esta visión cuesta 1D3 puntos de COR si se falla la tirada). Cualquiera que rebusque en la pila encontrará 3 cráneos de adultos moderadamente recientes (los del doctor Godfrey, David Lane y Joaquín Villeira-Peira). El registro dental de Albuquerque confirmará la identidad del doctor Godfrey, y el de Boston el de David Lane.

Hay también un altar bajo de basalto junto a la pared Este. Encima hay un pequeño cáliz de plata, moldeado con diseños extraños (idéntico al de 'La Tumba').

Cualquier investigador que examine el cáliz de cerca verá una película de sangre seca en el fondo.

En la pared Sur hay símbolos extraños grabados en la roca y resaltados con tinta negra. Se trata de pictogramas indios de origen prehistórico, excepto la palabra 'Yog-Sothoth'.

La noche siguiente a la visita de los investigadores, el granero será destruido por la familia Díaz mediante una



explosión de dinamita en la caverna que, de paso, prenderá fuego a la parte superior. El sonido de la explosión se podrá oír en cualquier punto de Castronegro, y el fuego se verá desde las ventanas de los investigadores en el hotel.

El Mausoleo de la Familia Díaz

El mausoleo es el lugar privado donde se entierra a los muertos de las familias Díaz y Villeira-Pereira. Está a unos 750 m al Norte del pueblo, cerca de la Casa de Díaz, y es claramente visible desde una colina grande que cae justo al Norte del pueblo.

El mausoleo está marcado exteriormente por una gran puerta de mármol enclavada en uno de los lados de una empinada colina. Una tirada de Botánica o la mitad de una de Conocimientos revelará que el follaje cercano está descolorido e infectado de hongos. Una tirada de Descubrir mostrará huellas de botas con una cruz marcada en el tacón, más o menos en dirección a la Casa de Díaz.

La puerta de mármol está cerrada con un candado grande (FUE 25, sólo 2 investigadores pueden intentar reventarlo a la vez, y precisan de una palanqueta o una barra de hierro). La mitad de una tirada de Mecánica permitirá abrirlo.

Dentro del mausoleo hay una gran cámara excavada en la roca, que contiene 20 sarcófagos abiertos con las siguientes inscripciones:

Fernando de Díaz 1594-1683
 Francisco de Díaz 1604-1696
 Reinaldo de Díaz 1624-1710
 Felipe Villeira-Pereira 1632-1724
 Isabel de Díaz 1636-1725
 Jonás de Díaz 1645-1728
 Enrique Villeira-Pereira 1657-1744
 Rosita de Díaz 1671-1782
 Carlos de Díaz 1685-1790
 Tomás Villeira-Pereira 1688-1791
 Magdalena de Díaz 1700-1794
 Federico de Díaz 1724-1814
 Eduardo Villeira-Pereira 1737-1824
 Rodolfo de Díaz 1742-1837
 Pablo Villeira-Pereira 1748-1845
 Maribel Villeira-Pereira 1756-1847
 Fernando Villeira-Pereira 1764-1860
 Carlos Díaz 1777-1892
 Cristóbal Villeira-Pereira 1789-1893
 Bernardo de Díaz 1580-

Los contenidos de los 19 primeros sarcófagos son casi idénticos, puesto que cada uno guarda el cuerpo horriblemente momificado de una persona, reseca por la aridez de Nuevo México hasta el punto de alcanzar una dureza parecida al cuero. Cada momia tiene en las manos una estatuilla pagana, idéntica a las que se venden en 'La Tumba'. Una inspección cercana revelará que todos los enterrados aquí tenían el pelo negro. Ver estas momias cuesta 1D3 puntos de COR si se falla la tirada.

El sarcófago destinado a Bernardo de Díaz está completamente vacío.

La Casa de Díaz

La Casa es un horror de piedra negra que se alza en la colina más alta de las proximidades del pueblo, y a unos 750 m de este. De cerca se advierte que esta muy mal conservada, como si hubiera estado abandonada durante años o incluso décadas.

Guardan la puerta 4 grandes perros Doberman:

	2	3	4
FUE	15	14	13
CON	12	13	13
TAM	8	8	8
POD	7	5	8
DES	16	14	13
Puntos Vida	10	11	11
Movimiento	11	11	11
Mordisco(%)	60	40	50
Daño	1D8	1D8	1D8

Los perros atacarán juntos y no les asustan los disparos. Ladrarán salvajemente a cualquiera que se acerque y si los intrusos no se van de inmediato, atacarán. Estos Doberman son evidentemente mestizos (por decir algo), porque tienen hocicos particularmente feos, y un aire horriblemente humano en sus mandíbulas y en sus ojos verdes. Si los investigadores huyen tras iniciar combate, los perros no les seguirán pero sí tendrán un ataque libre por la espalda.

Si se consigue neutralizar a los perros, los investigadores pueden intentar la entrada. La puerta principal está cerrada con llave y es sorprendentemente resistente (FUE 40). Todas las ventanas de la planta baja tienen barrotes y cerrojo (FUE 30). Si se rodea la casa se verá que hay un viejo pino junto a la parte posterior, cuyas ramas quedan muy cerca de una de las ventanas del primer piso (que no tienen barrotes). Con dos tiradas sucesivas de Tregar se puede llegar a la ventana y forzarla (FUE 10), teniendo en cuenta que un fallo en la tirada obliga a tirar de nuevo Tregar, so pena de perder el equilibrio e irse abajo. Una caída del árbol cuesta 1D6 puntos de daño. Un solo investigador podría tregar al árbol, bajar a la planta baja y abrir desde dentro la puerta principal.

Por dentro, la casa parece tan abandonada como por fuera. La mayoría de los muebles están cubiertos por fundas y hay una capa de polvo considerable. La casa consta de planta y un piso, y hay un sótano, todo lo cual se describe a continuación.

La Planta Baja

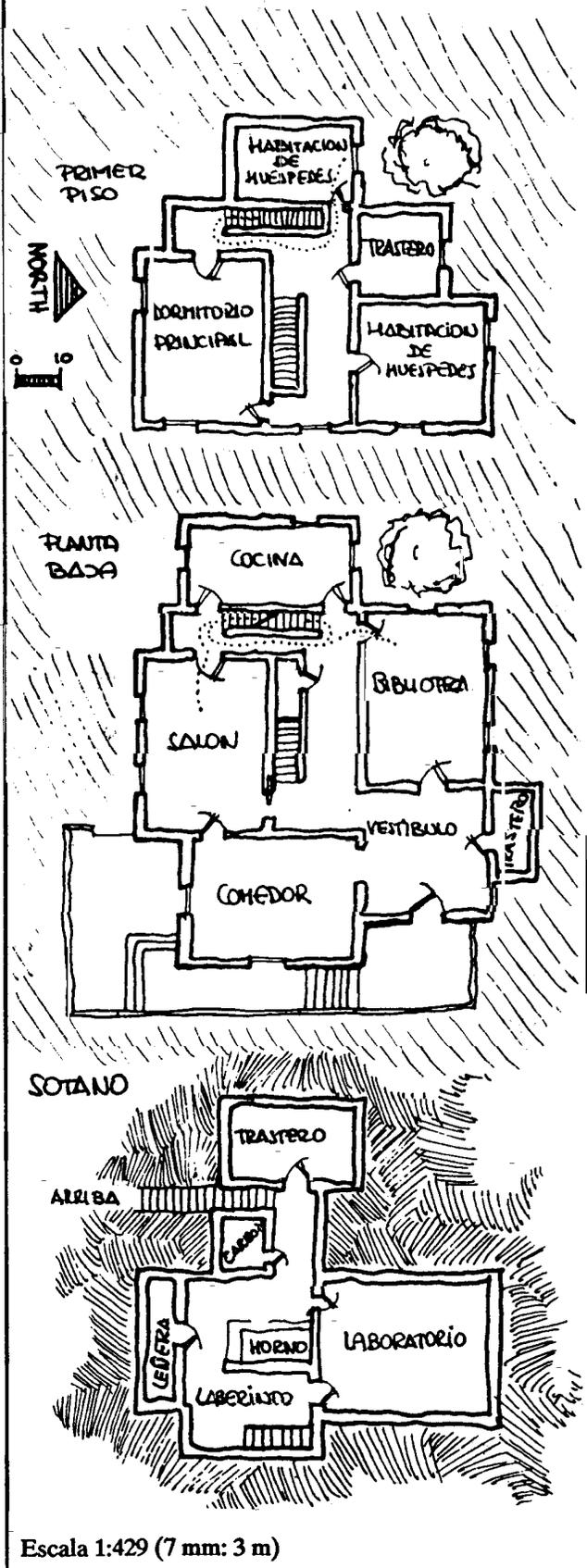
El Vestíbulo es un pasillo largo que conecta entre sí la mayoría de las habitaciones de la planta baja. Tiene una alfombra vieja y raída, evidentemente de origen oriental. Las paredes están decoradas con retratos de eminentes miembros de las familias Díaz y Villeira-Pereira. Cualquier investigador que haya estado en el mausoleo reconocerá algunos de los nombres, y cualquiera que saque un Seguir rastros notará huellas en el polvo, que van de la biblioteca a la despensa.

Los Trasteros están llenos de muebles sin usar y telarañas. No hay nada de interés.

La Biblioteca es una habitación espaciosa, panelada en madera noble, y con una alfombra vieja y podrida. Está llena de estanterías cubiertas de libros antiguos, todos los cuales son tomos y grimorios de magia negra. Hay más de 20 libros relacionados con los Mitos de Cthulhu. Cualquiera que lea uno ganará un 1% de conocimiento de los Mitos y perderá 1D4 puntos de COR. Los libros tienen un multiplicador de hechizos de x1 y cada uno contiene 1D3 hechizos. No hay ninguno en inglés y los idiomas precisos quedan a discreción del guar-

LA CASA DE DIAZ

SENDERO HACIA EL SOTANO



dián. La mayoría estarán en español o latín, con algunos en griego, pero hay muchos en lenguas ocultas y misteriosas, incluyendo 2 ó 3 idiomas orientales diferentes.

Un Descubrir permitirá hallar un rastro en la alfombra, que va de la puerta de la biblioteca a la despensa.

El Salón es una habitación grande y de techo alto, que antaño estuvo bien amueblada, pero ahora está muy deteriorada. En la pared Norte hay un retrato grande de Bernardo Díaz. En el retrato, y representada sobre el hombro de Bernardo, hay como una marmota o una rata deforme, que evidentemente le murmura algo al oído. Bernardo lleva un gran anillo de rubí en su mano izquierda que, aún con las luces apagadas, parece brillar o relucir con una débil luz propia.

La Cocina está completamente desierta. Los utensilios y la estufa de cocinar (de leña) son muy primitivos y datan del siglo XVIII. Los platos y jarras están hechos de peltre.

El Comedor es una de las pocas habitaciones en las que hay signos de uso reciente. La casi totalidad del espacio lo ocupa una enorme mesa de piedra, cubierta con un caro mantel de seda. Una tirada de Seguir rastros o de Descubrir permitirá notar un rastro en la alfombra, que va desde aquí hasta la despensa.

La Despensa es donde confluyen los rastros procedentes del comedor, la biblioteca y de la escalinata del primer piso, descendiendo por una pequeña escalera hacia el sótano. Algunos centenares de lenguas de buey ahumadas proporcionan a la despensa un agradable aroma.

El Primer Piso

Hay un Vestíbulo o Pasillo similar al de la planta baja, que dispone de una alfombra persa raída y está decorado con más retratos de los Díaz y de los Villeira-Pereira.

Las Habitaciones de Huéspedes no han sido utilizadas en décadas, y todos los muebles están tapados con fundas. El único signo de ocupación es un rastro que va desde la ventana de la habitación que está al Este hasta la escalera de atrás.

El Trastero es idéntico a los de abajo, con muebles sin usar y telarañas.

El Dormitorio Principal es evidentemente el sitio donde dormía Bernardo Díaz (aunque no duerme muy a menudo). Contiene una cama con dosel, una cómoda con espejo y ropas diversas, que incluyen indumentaria gastada y raída de los siglos XVII y XVIII. Entre ellas hay una capa de terciopelo negro del mismo estilo que las que se encuentran en el granero de Shephard.

El Sótano

El Sótano es diferente del resto de la casa, puesto que es utilizado de forma regular por Bernardo Díaz y su familia.

El Trastero es una habitación que se encuentra al pie de las escaleras, y que tan solo contiene cajas vacías y más muebles sin usar. Si los investigadores han hecho mucho ruido mientras estaban arriba, habrá aquí emboscados media docena de degenerados miembros de las familias Díaz y Villeira-Pereira, dispuestos a atacar a los investigadores en cuanto bajen por la escalera.



La Casa de Díaz

Díaz	1	2	3	4
FUE	14	13	12	9
CON	12	12	15	12
TAM	12	11	12	14
INT	4	5	3	3
POD	12	11	10	11
DES	12	12	13	8
Puntos de vida	12	13	14	13
Garra (%)	45	45	55	40
Daño (1D4+)	1D6	1D6	1D6	1D6

Villeira-Pereira	1*	2
FUE	11	9
CON	16	11
TAM	10	16
INT	9	5
POD	7	14
DES	9	10
Puntos de vida	13	14
Garra (%)	70	35
Daño (1D4+)	1D6	1D6

* Este Villeira-Pereira posee además una escopeta, con la que tiene un 70% de probabilidad de acertar, y que hace 4D6 puntos de daño.

La Leñera y la Carbonera son lo que su nombre indica, y están llenas de troncos de pino la una y de carbón la otra. El horno es una reliquia de mediados del siglo XIX y puede utilizar tanto uno como otro combustible. Junto al horno hay una pila enorme de cenizas.

El Laboratorio es donde trabaja Bernardo Díaz, y está lleno de parafernalia ocultista. Además están aquí el propio Bernardo Díaz y su familiar con aspecto de rata, Greedygut (N. del T.: Para los lectores no familiares con el tema, se creía que los brujos solían tener consigo a un demonio en forma de algún pequeño animal, como una rata, un cuervo, etc., que les aconsejaba y les ayudaba en sus propósitos, siempre maléficos). Ver a Greedygut cuesta 1D4 puntos de COR si se falla la tirada. Al principio estará oculto tras unas botellas que hay sobre la mesa.

Bernardo Díaz

FUE 14	CON 18	TAM 16	INT 19	POD 24
DES 14	APA 18	EDU 52	COR 0	Pt Vida 17

Habilidades: Leer inglés 100%, Leer latín 100%, Leer griego 100%, Leer francés 100%, Leer alemán 60%, Leer español 100%, Química 80%, Mitos de Cthulhu 80%, Historia 100%, Ciencias Ocultas 100%, Escuchar 75%, Descubrir 100%, Charlatanería 90%, Elocuencia 90%, Pintar retratos 90%.

Hechizos: Convocar/Atar a un Byakhee, Convocar/Atar a un Vampiro de fuego, Convocar/Atar a un Horrendo cazador, Convocar/Atar a un Servidor de los Otros Dioses, Contactar con un Chthonian, Contactar con un Pólipo volante, Contactar con una Semilla informe de Tsathogghua, LLamar a Yog-Sothoth, Llamar a

Cthugha, Llamar a Nyogtha, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con Y'gonolac, Contactar con Yig, Maldición de Azathoth, Polvo de Ibn Ghazi, Signo de conjuración, Símbolo arcano, Hechizar a una víctima (ver más adelante).

Greedygut

FUE 4 CON 10 TAM 12 INT 18 POD 18
DES 18 Puntos de Vida 6

Habilidades: Mitos de Cthulhu 142%, Escuchar 70%, Descubrir 90%, Ocultarse 80%, Moverse en silencio 100%, Trepar 80%, Esquivar 90%, Saltar 90%,
Hechizos: Todos los que conoce Bernardo Díaz.

Bernardo Díaz es un hombre alto, de cabello negro y ojos verdes. Es bien parecido y parece tener unos 30 años. En su mano izquierda lleva un anillo grande de rubí, que le ha permitido vivir más de 300 años. Si se le quita el anillo, Bernardo Díaz morirá instantáneamente y quedará reducido en segundos a una momia reseca. Si un personaje intenta específicamente cortarle la mano debe utilizar un arma cortante, anunciar lo que pretende hacer previamente, y sufrir una penalización de la mitad a su probabilidad. Si acierta, le ha dado a la mano, que aguanta un total de 12 puntos de daño antes de ser cercenada, aunque el daño puede acumularse durante varios asaltos.

En cuanto los investigadores divisen a Bernardo Díaz, este empezará a hablarles tranquilamente. Cada asalto que hable con ellos intentará hechizarles, mediante una especie de hipnotismo. Realizar este hechizo le cuesta 2 puntos de magia y para tener éxito debe vencer los puntos de magia de la víctima con los suyos en la tabla de resistencia. Si tiene éxito, el investigador se quedará paralizado, sin darse cuenta de nada hasta que se le saque del trance mediante un daño físico directo o una acción drástica. A menos que se le ataque, Bernardo Díaz continuará hablando e intentando realizar el hechizo cada asalto. Si se le ataca, responderá al ataque y Greedygut saldrá de su escondite para realizar el mismo hechizo. Greedygut se limitará a esquivar los ataques que le puedan hacer, y Díaz ignorará cualquier herida puesto que es casi inmune al daño físico. Cualquier herida que le produzca menos de 17 puntos de daño le hará simplemente un agujero que, en segundos, dejará de sangrar y se cerrará. Tal visión requiere una tirada de COR o la pérdida de 1D6 puntos. Si una herida le produce 17 o más puntos de daño, caerá al suelo aturdido y no podrá levantarse o realizar hechizos durante un asalto completo. Sin embargo, después de ese tiempo volverá a la normalidad. Mientras una herida se cierra, el anillo de Bernardo se pone a brillar, y vuelve a apagarse una vez cerrada, hecho que los investigadores deberían notar, concluyendo que tiene algo que ver con la invulnerabilidad del brujo. Básicamente, la única manera de acabar con él es cortándole la mano. Si Díaz y Greedygut consiguen hipnotizar a todos los investigadores, les mantendrán cautivos durante algunos días para sacrificarlos después.

Si Bernardo es derrotado, quedará el anillo, y si un investigador es lo suficientemente arrojado como para probárselo, empezará a brillar de repente, mientras que el investigador sentirá fuego y hielo corriendo por sus nervios y su cerebro. A continuación se desmayará, despertándose al cabo de varias semanas. Una vez puesto, el anillo no se puede quitar a menos que se corte el dedo. Tras el despertar (probablemente en un hospital), el investigador recibirá la visita de una figura grotesca, de unos treinta centímetros de largo y con forma de sapo, que se presentará, en una vocecilla algo estrangulada, como Puddock, el nuevo amigo, compañero y demonio

familiar de este. La tirada de COR es obligatoria, so pena de perder 1D8 puntos, y perdiendo 1 aún si se consigue. Puddock tiene un 50% de conocimiento de los Mitos de Cthulhu y puede aumentarlo con toda normalidad. No tiene COR ni EDU, pero posee todas las demás características y habilidades igual que Greedygut, al mismo nivel porcentual. No conoce hechizos pero puede aprender los que sepa el investigador a un ritmo diabólico, en un solo día. Sus conocimientos internos del Ocultismo y de los Mitos permitirán ayudar a que el investigador aprenda con rapidez nuevos hechizos. Si Puddock está presente, se añade un 1 al multiplicador de hechizos de cualquier libro. El investigador pronto aprenderá que no puede matar a Puddock, puesto que este conoce todos sus pensamientos y acciones antes incluso de que las realice, pudiendo así evitar cualquier intento de matarle. Puddock explicará al investigador que mientras lleve el anillo puesto nunca envejecerá. El guardián deberá interpretar cuidadosamente el papel de Puddock, e intentar que llegue a formar parte importante de la vida del investigador. Tarde o temprano intentará conseguir que el investigador se pase al Otro Bando, y se convierta en un esclavo demente, al servicio de los Otros Dioses y de los Primigenios, pero no tiene prisa. Con toda la eternidad por delante es seguro que el investigador acabará por perder la COR que le reste y seguirá las indicaciones de Puddock.

Una inspección del cuerpo de Bernardo Díaz revelará que lleva puestas las famosas botas con una cruz marcada en el tacón.

Al Laberinto se entra mediante una puerta maciza que lleva a una gran cámara. Una escalinata crudamente tallada descende hacia las madrigueras subterráneas que hay más abajo, habitadas por los miembros degenerados e imbéciles de las familias Díaz y Villeira-Pereira. Un olor nauseabundo, que recuerda al de la jaula de los leones en el Zoo, sube por la escalera. Los laberintos de más abajo son peligrosos, oscuros y horrendos, y lo mejor que se puede hacer es tapiar la habitación para que los de dentro no puedan salir.

Si los investigadores insisten en bajar, cada hora tendrán un encuentro con 1D6 miembros degenerados de una u otra familia. A discreción del guardián, el grupo también puede perderse. Hay miles de pasillos y kilómetros de túneles, así como unos 300 canibales que habitan este infierno.

Los Díaz y Villeira-Pereira degenerados tienen características humanas normales excepto que su INT es solo 1D6. Todos tienen un ataque de garra que hace un daño básico de 1D4, y su probabilidad porcentual es más o menos 2D6x5.

Cómo Acabar el Escenario

Si se mata a Bernardo Díaz, los monstruos del laberinto subterráneo quedarán sin liderazgo y acabarán de deteriorarse, pereciendo, a menos que otro mago fuerte aparezca para tomar el mando.

Matar a Bernardo Díaz y dispersar el culto de Castreño proporcionan 1D10 puntos de COR a cada investigador. Si se elimina a algún Díaz o Villeira-Pereira degenerado en combate, se ganan 1D3 puntos por cada victoria, no importa cuántos de ellos hubiera en el combate.

Si alguno de los investigadores es capturado por Fred García o alguno de sus ayudantes, los restantes miembros de las familias Díaz y Villeira-Pereira presentarán cargos contra él.

Cualquier personaje que se vuelva loco de forma pública será internado en el manicomio de Albuquerque, una institución de aceptable calidad, con una tasa de recuperación del 35%.