

En las sombras

Gary Sumpter
Dave Carson, Earl Geier,
Drashi Khendup, Eric Vogt

La Llamada de
CTHULHU **AÑOS 20**

En las sombras

Tres aventuras para La Llamada de Cthulhu

“¿Qué es la vida de los mortales sino un tipo de comedia en la que los diversos actores, disfrazados con trajes y máscaras, interpretan su papel, hasta que el director les saca del escenario? Asimismo, dicho director pide con frecuencia al mismo actor que vuelva con un disfraz diferente, de modo que aquel que en los últimos tiempos interpretó a un rey actúa ahora como un lacayo de ropas andrajosas. De ahí que todo esté representado por las sombras”.

—Erasmus, *Elogio de la locura*

Este libro está dedicado a la memoria de mi abuelo,
Ernest Warden, cuyas historias me inspiraron para
crear algunas propias.





En las sombras

Tres aventuras para La Llamada de Cthulhu

Por Gary Sumpter

ILUSTRACIONES

Dave Carson, Earl Geier y Drashi Khendup

MAPAS Y PLANOS

Eric Vogt

PROYECTO EDITORIAL

Lynn Willis, Eric Vogt

DISEÑO DE PORTADA

Eric Vogt

GALERADAS

Anne Q. Merritt, Alan Glover

Edición española

DIRECTORES EDITORIALES

Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

TRADUCCIÓN

Jesús Traverso

CORRECCIÓN

Vicente García Aguilera

COORDINADOR DE LA LÍNEA

Carlos Lacasa

DISEÑO DE MAQUETA

Darío Pérez

MAQUETACIÓN

Carlos Lacasa y David Baños Expósito



ÍNDICE

El Foso del Diablo	4
En las sombras de la muerte	24
La canción de las esferas	38

Introducción

Las sombras se encuentran en todas partes, amigo mío. Echa un vistazo a tu alrededor; seguro que hay alguna a tu lado o detrás de ti. Mírala más de cerca y comprobarás que no es auténtica oscuridad, ya que sólo existe en presencia de la luz. Y aunque la luz represente el conocimiento y simbolice la bondad, sigue arrojando una sombra de lo que ilumina; ¿qué debemos deducir sobre la interacción entre la luz y la oscuridad? La implicación es estremecedora... y forma la base de los escenarios de este libro.

"El Foso del Diablo" comienza con la desaparición de un viejo amigo en Escocia. La investigación subsiguiente revela terribles secretos sobre sus antepasados, y su horrible destino.

"En las sombras de la muerte" se desarrolla en lo que fue una vez la plantación del estado de Luisiana. Visitar a un amigo y a su recién heredada mansión establece el escenario para una serie de encuentros, que culminan en el monstruoso legado de un blasfemo experimento.

"La canción de las esferas" se desarrolla en Nueva Inglaterra, donde el anciano padre de un respetado colega se ha vuelto inexplicablemente loco. Los investigadores descubren que un músico ofendido y su acto de venganza sobrenatural poseen una fuerte implicación en el caso.

Este libro no podría haber existido sin la participación de muchas personas. Ante todo, quisiera agradecer a las docenas de jugadores que se sentaron ante alguno de estos escenarios en varias convenciones (UBCon y MAGIC, en particular). También, aunque un poco tarde, al trío de jugadores más intrépido a este lado de Yuggoth; Rob Malkovich, Kelli Smith, y Steve Spisak. Y por último, aunque no menos importante, a Debbie y Emily por ignorar los extraños ruidos en el sótano durante tantas noches.

—GFS, diciembre de 1995.

En las sombras es una publicación de Chaosium Inc., quedan reservados todos los derechos.

La llamada de Cthulhu es ® de Chaosium Inc.

Todo parecido entre personajes de *En las sombras* y cualquier persona viva o muerta es pura coincidencia.

Excepto en lo que respecta a esta publicación y la publicidad a ella asociada, las ilustraciones originales de *En las sombras* siguen siendo propiedad de los respectivos artistas y son copyright © respectivamente de cada uno de ellos por separado.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier foma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos. 12

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

La Factoría de Ideas, c/Pico Mulhacén, 24; 28500, Arganda del Rey, Madrid, o mediante el correo electrónico a factoria@distrimagen.es. Visitad nuestra página en la red en www.distrimagen.es.

Primera edición

I.S.B.N.: 84-8421-672-1

Depósito Legal: M-53508-2002

Filmación: Autopublish

Imprime: Graficincio S.A. - Fuenlabrada (Madrid)

La editorial no autoriza a fotocopiar ninguna página de este libro

EL FOSO DEL DIABLO

Donde los investigadores descubren una plétora de pistas e información que no siempre puede resultar útil.

Este escenario ha sido diseñado para tres a seis jugadores, y contiene muchos de los elementos básicos que tenían lugar en la macabra ficción de Howard Phillips Lovecraft. Aunque esta aventura puede introducir a jugadores novatos en el juego y en la obra de Lovecraft, los más experimentados también encontrarán en "El Foso del Diablo" un desafiante ejercicio de horror lovecraftiano.

El escenario se desarrolla en y en torno a Aberdeen, Escocia. Podría trasladarse con muy pocos cambios a Kingsport, Massachussets. El año oficial es 1927, pero puede alterarse si el guardián lo desea.

Los guardianes pueden encontrar muy útil **Green and Pleasant Land** (inédito en español), un suplemento británico para **La Llamada de Cthulhu**, como trasfondo para jugar esta aventura. **Oscuros designios** también contiene información relevante, aunque para una era anterior.

Al menos uno de los investigadores debería ser amigo o antiguo compañero de escuela de Edward Drake. Durante las pruebas de juego, los grupos tenían su base en Londres, Inglaterra. En campaña, pueden comenzar la aventura en cualquier parte, siempre que el guardián altere la cronología del

escenario, para acomodar los cinco días de viaje trasatlántico hasta Liverpool.

Quisiera dar las gracias a Robert Malkovich por su consejo y su competente ayuda durante el diseño y las pruebas de juego de este escenario.

Consideraciones del escenario

Comienza el escenario entregando a los jugadores la *Ayuda nº23*, que llega por correo a última hora de la mañana.

Poco después, mientras reflexionan sobre la inquietante carta de Drake, llega un telegrama. Entrega a los jugadores la *Ayuda nº24*.

Esta curiosa secuencia de acontecimientos les da mucho en qué pensar: ¿deberían viajar a Aberdeen, y echar un vistazo como alude la primera carta? ¿O quizá no haya motivos de preocupación?

Entonces la situación cambia de nuevo. Antes de que tengan posibilidad de decidir un curso de acción, un investigador descubre la *Ayuda nº1*. Si no tienen su base en el Reino Unido, el artículo aparece en la columna de sucesos de su periódico local.

¡Cielos! ¿Edward Drake ha desaparecido? Sólo hace dos semanas desde que el amigo de los investigadores saliera de Aberdeen, y ahora desaparece. Edward les contó que un tío suyo había muerto, y que le había legado el hogar ancestral de la familia. Planeaba mudarse allí por un tiempo. Por desgracia, no les proporcionó la dirección. ¿Qué le ha ocurrido al pobre Drake? Entrega la *Ayuda nº2* a los jugadores.

Información para el guardián

Los antepasados maternos de Edward Drake por cuarta generación han sido portadores de la mancha de la sangre de un Profundo, desde los funestos viajes de Duncan MacBain al Pacífico en el siglo XIX. El joven Edward también está afectado. Está comenzando a experimentar el cambio que le separará de su humanidad.

Una pequeña colonia de Profundos (y algo peor) se oculta en un abismo submarino del Mar del Norte cerca de Dogger Bank. Los pescadores llaman a la zona el Foso del Diablo, un lugar donde la pesca escasea y las redes son agujereadas sin ninguna explicación. Allí, los aliados de los MacBain se ven envueltos en un intento de liberar una entidad de su confinamiento milenario bajo las olas.

Lo que comienza como una simple desaparición se convierte en un misterio mayor, conforme los investigadores ahonden en las circunstancias que rodearon al suceso y descubran secretos que tal vez no quieran conocer.

12 de Albury Road
Aberdeen, Escocia
15 de octubre

Amigo mío, no ha pasado mucho desde la última vez que te escribí, pero el asunto que tengo entre manos no puede esperar. Están ocurriendo algunas cosas: cosas extrañas que me veo incapaz de comprender. No presagian nada bueno, de eso estoy seguro. Necesito desesperadamente tu ayuda; ¡por favor, ven a Aberdeen cuanto antes! Te adjunto los fondos suficientes para cubrir tus gastos de viaje. Aunque no puedo comenzar a explicarte la situación, lo haré tan pronto como llegues aquí.

Un saludo,
Edward Drake

Aberdeen

Esta ciudad portuaria de 167.000 habitantes se encuentra situada en el nordeste de Escocia, en la costa del Mar del Norte. Se levanta exactamente en la desembocadura de los ríos Dee y Don. Allá por el siglo XIII, se convirtió en el principal centro industrial del comercio costero y Báltico. También es sede de industrias pertenecientes a los sectores navales y pesqueros. En el siglo XIX, sus bolsas de té revistieron una gran importancia para el comercio de China.

Conocida como la ciudad de granito debido a que muchos de sus edificios están contruidos utilizando el granito de la zona (blanco, azul, rosa y gris), Aberdeen contiene varios lugares de interés, incluyendo la Vieja Catedral de Saint Machar (que data del siglo XIV), y la Universidad de Aberdeen, que se fundó en 1860. La arquitectura elevada no es muy común; las majestuosas fachadas, las torres y los pilares de granito aún llevan la voz cantante.

Los investigadores que viajen a Aberdeen por tren desde Londres tomarán el Escocés Volador desde King's Cross hasta la Estación Waverley en Edimburgo. Aquí deben realizar un trasbordo en otro tren hasta Aberdeen. El viaje a Edimburgo lleva unas seis horas; a Aberdeen, otras tres.

Los trenes para Edimburgo parten de Londres a las 7, 10, 13, 16, y 19 (llegando a las 13, 16, 19, 22, y 1, respectivamente) y cuestan 1£/10 ("uno con diez"). Los trenes para Aberdeen

Lo que sabéis de Edward Drake

Edward tiene 22 años, y es un estudiante licenciado del King's College. Habéis sido amigos durante años. Nació en Aberdeen, pero sus padres murieron cuando era bastante joven. Creció en Londres, bajo el cuidado de un tío, donde asistió a Eton College. Como un ferviente estudiante, Drake siempre se ha visto fascinado por la ciencia, pero se ha vuelto inquieto en los últimos meses. Parece haberse cansado de sus estudios, dijo, y necesitaba un respiro; como resultado, se entusiasmó sobremanera al decidir viajar a Escocia.

parten de Edimburgo a las 9, 12, 15, 18, y 21, y cuestan 6 chelines y 3 peniques, llegando a las 12, 15, 18, 21 y medianoche, respectivamente.

La libra británica vale aproximadamente cuatro dólares estadounidenses. Un chelín son veinte peniques, y veinte chelines una libra.

PREPARANDO EL ESCENARIO

Independientemente de la hora del día, una ligera lluvia cae sobre Aberdeen, mientras el tren de los investigadores se desliza en la estación. Los paraguas no son necesarios, pero casi todos en el andén llevan uno. Los andenes de las estaciones victorianas están techados; sólo las palomas encaramadas en

WWT World-Wide Telegraph
THE GLOBE IN SEVEN MINUTES

IGNORA LA CARTA DEL DIA QUINCE STOP TODO VA BIEN
STOP NO VENGAS STOP SIENTO LAS MOLESTIAS STOP
QUÉDATE EL DINERO STOP

DRAKE

WWT se esfuerza por recibir, transmitir, y/o entregar todos sus comunicados, pero no se responsabiliza de que se reciban incompletos o defectuosos, ya sea por negligencia, inexactitud, conspiración, error, guerra o acto de Dios.

las vigas parecen angustiadas. Una fila de taxis discurre fuera de la estación, y una parada de autobuses techada se encuentra directamente al otro lado de la calle.

En esta época del año, el viento que sopla del mar resulta fresco, incluso revigorizante. El guardián puede asumir que, durante la permanencia de los investigadores, el clima se muestre consistente, aunque poco interesante; por la mañana temprano la niebla dará paso a una ligera llovizna que durará casi todo el día, rota por intermitentes periodos soleados. Con cada banco de nubes que pase, otro acechará justo detrás. La temperatura media diurna rondará los treinta grados centígrados; de noche, descenderá a menos de veinte.

Actividad sectaria

Edward Drake no era consciente de que existía un culto dedicado a los profundos, o que su familia se hallaba vinculada a él. No mantenía contactos con sus miembros, que tampoco son conscientes de que se ha unido a sus antepasados aún vivos en las profundidades del Mar del Norte. Se muestran tan curiosos sobre su desaparición como los investigadores. La naturaleza exacta de las acciones de los sectarios en su búsqueda se deja al buen juicio del guardián, pero ahí van algunas sugerencias.

Mientras visitan la casa MacBain durante el día, un investigador perspicaz con una tirada de Descubrir puede distinguir un viejo camión estacionado en un pequeño camino

El sueño

A discreción del guardián, uno de los investigadores puede, en algún momento, experimentar el siguiente sueño:

"Te hallas en el puerto bajo la luz de la luna, observando la marea, cuando te percatas de que hay un renglón de espuma mar adentro. Se aproxima a una velocidad alarmante y, aunque la luz de la luna es muy tenue, caes en la cuenta de que la espuma representa una ingente fila de criaturas marinas.

"Cuando alcanzan el puerto, los nadadores salen del agua y suben al muelle. Antes de que puedas reaccionar, te enfrentas cara a cara con una espantosa horda de calamares anfibios que caminan sobre tentáculos, ¡aunque sepas que ningún habitante de las profundidades oceánicas pueda caminar! Ante esa pálida luz de luna, vislumbres lo que parecen ser cabezas humanas sobre esos repugnantes cuerpos.

"Conforme avanzan hacia ti, una de las grotescas criaturas abre sus dentadas fauces y grazna un puñado de sílabas gargarizadas que, sin lugar a dudas, forman tu nombre. Compasivamente, antes de que estas pesadillas del infierno te alcancen, despiertas en tu cama... cubierto por un sudor frío".

Las ocasiones propicias para emplear este sueño podrían ser: después de leer *Vestigium Scoticum*; mientras estén en posesión del amuleto de la buena suerte de los marineros que se encuentra en el Museo Marítimo o en la oficina de MacFie en la Planta de Procesamiento Puerto Llano; mientras pasan la noche en la casa MacBain; o si son admitidos en el Hospital Psiquiátrico Real. Un investigador que lo experimente debe realizar una tirada de Cordura: el fracaso le cuesta 1D3 puntos de COR; el éxito no tiene consecuencias.

ERUDITO DESAPARECE EN ABERDEEN

Prosigue la búsqueda de la policía

(REUTERS) Un estudiante de King's College, Edward Drake, se encuentra desaparecido en Aberdeen desde el lunes.

Según amistades, Drake había viajado a Escocia para reclamar su herencia ante la reciente muerte de un tío suyo. La policía de Aberdeen continúa la búsqueda.

Se ruega que cualquiera que pueda arrojar algo de información sobre el paradero de Drake se ponga en contacto con las autoridades.

de salida a la calle. Sus dos desaliñados ocupantes les vigilan aparentemente con gran interés. El camión pertenece a la Planta de Procesamiento Puerto Llano pero no hay ninguna marca identificativa que lo demuestre. Hay escamas y aletas de pescado en el remolque, que apestan a podrido. Si los investigadores se acercan lo suficiente para detectar esto, los sectarios se marcharán.

Los ocupantes del camión pueden ser vistos en otros lugares: fuera del Museo Marítimo, la Universidad, o en el hotel de los investigadores. No obstante, el guardián debería tener cuidado de no abusar de los sectarios mostrándolos allá donde vayan los personajes. Deberían emplearse con moderación, sólo lo bastante para mantener a los jugadores en vilo.

Si los investigadores visitan la casa MacBain de noche, podrían descubrir que no están solos; en un momento oportuno, el guardián puede introducir una pareja de intrusos: un par de andrajosos pero peligrosos matones, buscando alguna señal del paradero de Edward Drake. Debería elaborar este encuentro con tanto suspense como le sea posible, quizá con algún investigador oyendo extraños sonidos de alguna otra parte de la casa, o los dos grupos metiendo la pata cuando se abra una puerta, o se gire una esquina. Sean cuales sean las circunstancias, los sectarios evitarán cualquier confrontación con los investigadores, prefiriendo huir si les es posible (¿a un camión en la calle, quizá?).

Ya que los encuentros de este escenario son limitados, es importante que el guardián cree la impresión de que podrían ocurrir en cualquier momento. Las acciones de los sectarios mientras buscan a Edward Drake son una forma con la que un imaginativo guardián podría conseguirlo.

MATÓN 1

FUE 13 CON 14 TAM 12 INT 10 POD 11
DES 10 APA 7 EDU 9 COR 0 PV 13

Bonificación al daño: +1D4

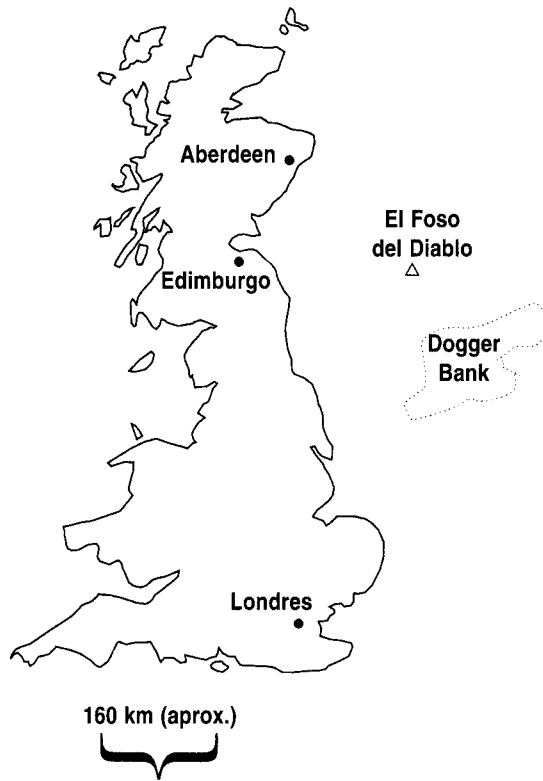
Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3+bd
Estaca 65%, daño 1D6+bd

Habilidades: Beber cerveza 60%, Ciencias ocultas 10%, Conducir maquinaria 30%, Descubrir 40%, Discreción 40%, Escuchar 50%, Fanfarronear 45%, Mitos de Cthulhu 5%, Seguir rastro 50%.

MATÓN 2

FUE 14 CON 11 TAM 15 INT 8 POD 11
DES 12 APA 10 EDU 8 COR 0 PV 13

Gran Bretaña



Aberdeen

- A. Casa MacBain (Albury Rd.)
- B. Casa MacKendrick (Sunnybank Rd.)
- C. Comisaría (Union St.)
- D. Cementerio (Great Western Rd. & Holburn St.)
- E. Hospital Psiquiátrico Real (Berryden Rd.)
- F. Oficina de Registros (King St.)
- G. Periódico de Aberdeen (Union St.)
- H. Biblioteca Central (Skene St.)
- I. Oficina de Chisholm (Desswood Pl.)
- J. Librería (Beechgrove Terrace)
- K. Museo Marítimo (Ship Row)
- L. Plaza de Abastos (Market St.)
- M. Planta de Procesamiento Puerto Llano (Blaikie's Quay)
- N. Estación del ferrocarril



Bonificación al daño: +1D4

Armas: Puñetazo 45%, daño 1D3+bd

Escopeta calibre 12 (2C) 45%, daño 4D6/2D6/1D6

Habilidades: Ciencias ocultas 15%, Conducir maquinaria 25%, Descubrir 45%, Discreción 50%, Escuchar 35%, Mitos de Cthulhu 7%, Ocultarse 45%, Seguir rastros 40%.

La casa MacBain

Ahora que Drake ha desaparecido, esta casa de dos plantas en Albury Road permanece vacía y silenciosa. El edificio está cerrado con llave, pero una ventana de la planta baja permite el acceso al interior.

Aunque conectada al tendido eléctrico, el suministro de energía lleva cortado desde la muerte de Hugh MacBain; aparentemente Edward nunca se molestó en reactivarlo, empleando lámparas de aceite durante su permanencia. La casa goza de buen aspecto, aunque la presencia del polvo en ciertas habitaciones sugiere que ni Drake ni su tío hicieron mucho uso de toda la vivienda.

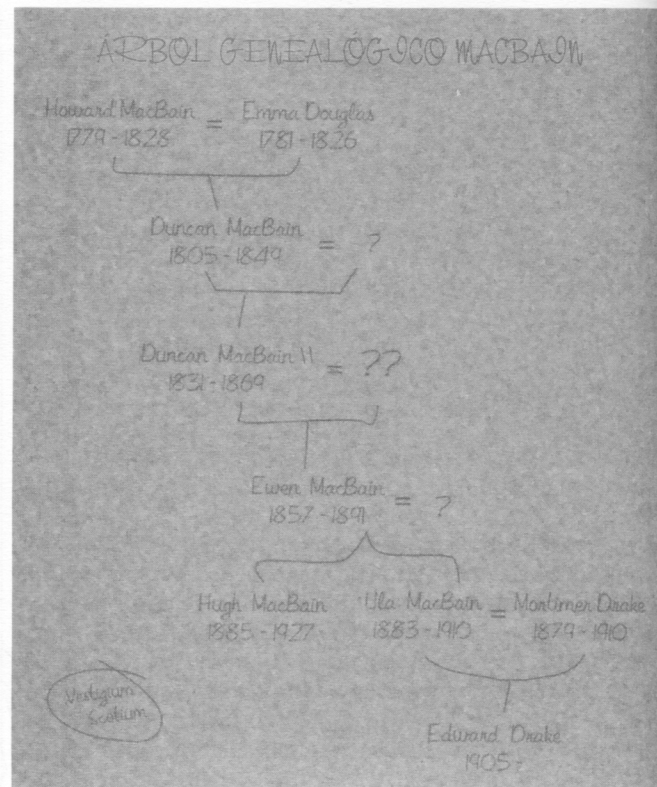
PLANTA BAJA

Vestíbulo: un pequeño vestíbulo alfombrado. Las escaleras en su extremo que conducen a la primera planta son de madera dura.

Sala de estar: revestida con paneles de roble y atractivamente amueblado con sillas confortables, aunque muy poco usadas. Abundan el polvo y las telarañas.

Comedor: la ventana abierta aquí representa una entrada y una salida muy conveniente a la de otro modo inexpugnable casa. El polvo y las telarañas se adhieren a la mesa y a las sillas, y sugieren poco uso.

Cocina: esta habitación parece recién usada. Hay ollas sucias y cacerolas desparramadas. Las alacenas contienen una



variedad de latas en conserva, y una barra de pan de la que ha comenzado a brotar moho.

Biblioteca: esta habitación parece haberse empleado frecuentemente. Las paredes están cubiertas de estantes de libros ordenados. Hay algunos huecos en ellos de donde parecen haberse sacado ciertos volúmenes. Los investigadores encontrarán la *Ayuda nº3* en un escritorio. Una tirada de Idea con éxito sugiere que está escrito con la letra de Edward.

PRIMERA PLANTA

Almacén: hay algunas cajas de embalaje y baúles, que contienen ropa vieja y enseres. La mayoría de los contenidos parecen mostrar un diseño del siglo XIX. Una trampilla en el techo (accesible desde algún baúl, o sobre los hombros de un amigo) conduce a la buhardilla.

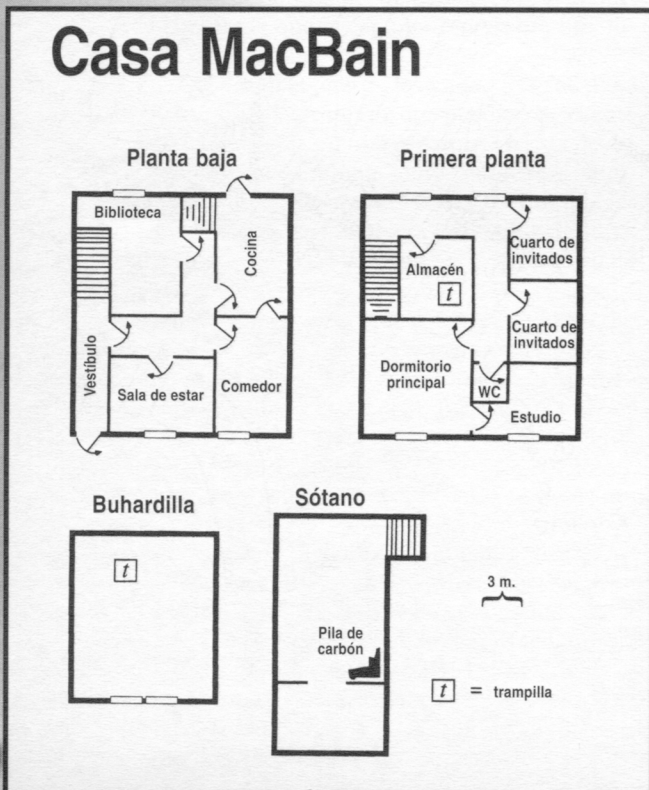
Cuarto de invitados: esta habitación de estilo espartano no ha sido usada desde hace mucho tiempo. El polvo y las telarañas son muy abundantes.

Cuarto de invitados: amueblada con sólo una cama, una silla, y un tocador, esta habitación está repleta de polvo.

Dormitorio principal: esta habitación bien amueblada ha sido utilizada recientemente, aunque no hay nada de mucho interés aparte de una vieja fotografía, de principios de siglo, de una joven pareja y su bebé. Una inscripción al dorso reza “Edward, 6 meses”. La fotografía retrata a Edward y a sus padres. El armario contiene ropa que puede identificarse como perteneciente a Edward.

Estudio: por el aspecto que ofrece, esta habitación ha tenido un uso muy extensivo. Libros y papeles yacen desparramados sobre lo más parecido a un cierto orden. Un armario cerrado (FUE 15, no se encuentra ninguna llave) contiene la *Ayuda nº4*.

También hay una escritura de propiedad, fechada en 1841, de "Planta de Procesamiento Puerto Llano, Ltd.". La compañía, fundada por Duncan MacBain, ha sido dejada en heren-



cia, tras la r
procesador
ha tenido t
escritura ha
W.C.: la
rior. Junto

BUHARI
Se accede a
del almacén
años recién
de polvo y

SÓTANO

Hay un ho.
mismo apil
junto a las
en la esquir
ne algunos
dobradas c
mitones ne

lfo, Mor
 facultades n
 los acontecin
 La mujer
 mujer con la
 ocurriendo a
 abominable e
 os, ahora so
 hinchados ya
 horrible, hab
 padres, y pre
 atrevo a repe
 boseyendo, p
 Con Dios.
 Edward con n
 scopeta. Se
 como hagan p
 llamarse Ul
 el arma con
 Perdónan

MALCOLM CHISHOLM

ABOGADO

15 DE DESSWOOD PLACE

ABERDEEN

TEL: 5890

Ayuda nº5

cia, tras la muerte de Hugh MacBain, al joven Edward. La planta procesadora está situada en Blaikie's Quay, aunque Edward no ha tenido tiempo de visitarla, y planeaba venderla. Junto a la escritura hay una tarjeta. Entrega a los jugadores la Ayuda nº5.

W.C.: la casa MacBain está equipada con fontanería interior. Junto al retrete y el lavabo hay una bañera con cortinas.

BUHARDILLA

Se accede a este pequeño habitáculo de techo bajo a través del almacén. La buhardilla no parece haber sido usada en años recientes; está vacía, salvo por una copiosa cantidad de polvo y telarañas.

SÓTANO

Hay un horno de carbón, con un abundante suministro del mismo apilado no muy lejos de él. Cajas y baúles se alinean junto a las paredes, la mayoría con ropa inservible. Un arcón en la esquina con las letras "H.M." grabadas en relieve contiene algunos pares de pantalones y camisas pasadas de moda, y dobladas con esmero. Sobre la pila de ropa hay un par de mitones negros, gafas de un color azul cobalto, y un par de

viejos zapatos (una tirada de Descubrir o de Idea revela que cada zapato está deformado como si el pie que lo calzara hubiese sido afligido por algún tipo de enfermedad degenerativa). Son los efectos personales de Hugh MacBain.

Oculto en el fondo del arcón, bajo la ropa, hay una caja de metal que contiene un desvencijado rollo de manuscrito en chino. Este objeto fue traído del Oriente por Duncan MacBain. Los investigadores necesitan una tirada de Chino con éxito, o localizar a alguien que pueda traducirlo (la Universidad no tiene un departamento chino, pero hay un pequeño enclave chino cerca del puerto). Leer el texto en chino original incrementa la habilidad de Mitos de Cthulhu en un punto. Entrega a los jugadores la Ayuda nº21.

PATIO TRASERO

Tras la casa MacBain, como la mayoría del vecindario, hay una zona de cemento amurallada sin una sola brizna de hierba. La única entrada al patio es a través de la cocina; tres patios vecinos adyacentes lo rodean. La parte de atrás está muy descuidada. Un buen número de ratas ha anidado sobre una pila de basura amontonada en una de las esquinas.

Un barril tapado (que contiene agua de lluvia estancada) permanece junto al lado de la puerta de la cocina. Si se levanta la tapa y se examina el agua interior, un apéndice limoso se proyectará desde el líquido para golpear a cualquiera a menos de un metro del barril.

LA COSA DEL BARRIL

FUE 10 CON 9 TAM 7 INT 4 POD 7
DES 11 PV 8 MOV 0

Bonificación al daño: +0

Arma: Tentáculo 30%, daño 1D3

Armadura: 3 puntos por grasa y cartilago.

Pérdida de Cordura: Ver esta abominación menor cuesta 0/1D3 puntos de COR.

La cosa del barril es la abominable descendencia de Hugh MacBain y una entidad desconocida. Cuando nació, hace diez años, era tan monstruosa, tan manifiestamente inhumana, que MacBain se dio cuenta de que tenía que mantenerla fuera de la

Ufo, Mortimer Drake, en plena posesión de mis facultades mentales, y a 20 de junio de 1910, doy fe de los acontecimientos que tomaron lugar en este día.

La mujer que dice llamarse mi esposa no es la mujer con la que yo me casé. Algo terrible le está ocurriendo a Ula; está cambiando, sufre algún tipo de abominable transformación. Sus rasgos, antes hermosos, ahora son grotescos, casi inhumanos. Sus ojos hinchados ya no pestañean. Su voz croa de forma horrible, habla sin parar del día en que se unirá a sus padres, y profiere juramentos tan inmundos que no me atrevo a repetir. No sé qué clase de maldición la está poseyendo, pero sólo hay una forma de ponerle fin.

Con Dios como mi testigo, he enlojado a mi hijo Edward con mis primos de Londres, y he cargado la escopeta. Subiré las escaleras y usaré tantos cartuchos como hagan falta para destruir a esa cosa que dice llamarse Ula. Luego, misericordiosamente, emplearé el arma conmigo mismo.

Perdóname...



Ayuda nº4

Bajo el verde mar yacen los antiguos amos, pacientes y poderosos, aprisionados cuando las grandes ciudades se convirtieron en polvo y los océanos bebían de la tierra. Se han ido pero no son olvidados, aquellos que fueron servidos por los hijos del oriente. Estos cultos, con antiguos símbolos más allá de las creencias, se han perdido en el discurrir del tiempo pero en nuestras venas fluye la sangre de aquellos que sirven a los dioses negros. Pronto las estrellas brillarán, cuando uno de la antigua raza ascienda del mar, y en inconcebibles eones domine el mundo a su veleidad. Te sorprenderás al discernir que el largo sueño de los muertos habrá llegado a su fin.

(sello de) Wun Su-Yin,
año 112 de la dinastía manchú

vista de sus vecinos. La cosa es una repugnante masa de pustulante carne verde que no guarda semejanza con la humanidad. No tiene medio de locomoción, habiendo nacido sin miembros, aparte de un tentáculo que emplea para llevar la comida a su rugoso gástrico. Dicho tentáculo también se emplea para mantener a los curiosos e incomedibles a raya.

Aunque la repulsiva cosa está muy hambrienta (habiéndose alimentado de algún gato perdido desde la desaparición de Hugh MacBain), no representa una verdadera amenaza para los investigadores, que son demasiados grandes para ser consumidos. No obstante, es una prueba viva de que la desaparición del joven MacBain no fue accidental.

Otras pistas

VECINOS

Los vecinos de Albury Road apenas pueden proporcionar información sobre Edward Drake; a su llegada a la casa MacBain, Drake se presentó a algunos de ellos y les mencionó que se quedaría por algún tiempo, pero por lo demás se mantuvo muy retraído. Recibía muy pocas visitas.

No obstante, los vecinos han comenzado a sospechar de dos tipos que merodean la casa de vez en cuando. En algunas ocasiones han visto un viejo camión aparcado en la calle, a

veces disminuyendo de velocidad cuando pasa frente a la casa y luego acelerando de nuevo. Los locales no tienen ni idea de quiénes pueden ser esas personas.

La información sobre Hugh MacBain es más fácil de obtener, aunque los investigadores tendrán que preguntar sobre él específicamente. Algunos vecinos ya residían aquí entonces y conocieron al tío de Edward Drake. Aparentemente Hugh MacBain sufría de alguna enfermedad degenerativa que le estaba desfigurando. La opinión de muchos residentes de la calle es que su desaparición no fue accidental, sino un suicidio. Los vecinos coincidirán en que era un tipo poco comunicativo, que mantenía una relación educada pero indiferente con aquellos que le rodeaban.

Si los investigadores van bien vestidos o se benefician de unas tiradas de Crédito con éxito, algunos de los vecinos entrarán en detalle, mencionando su expresión de mirada fija sin pestañear, y su semblante amenazador que a primera vista compartía con su padre. Uno o dos pueden mencionar que los MacBain eran propietarios de algún tipo de planta procesadora de pesca en el puerto.

El Profesor MacKendrick

El Profesor Ian MacKendrick, de la Universidad de Aberdeen, es un pionero oceanógrafo. Ha llevado a cabo estudios preliminares a poca profundidad en las zonas de Dogger Bank, pero siempre ha soñado con penetrar en las tenebrosas profundidades del propio Foso del Diablo. Se le presentó esa oportunidad cuando recibió una subvención de la Universidad que le permitió adquirir una batisfera (un prototipo revolucionario prestado por el Museo Marítimo). También se pidió la colaboración del buque *Intrépido* de la Sociedad Oceanográfica Británica.

Para su tripulación, MacKendrick seleccionó al joven Simon Murray, un estudiante universitario, y a Edward Drake, de Londres, cuyo conocimiento, entusiasmo y competencia impresionaron lo suficiente al Profesor MacKendrick para incorporarle como tercer y último miembro del equipo.

Lo que MacKendrick encontró en el Foso del Diablo le horrorizó. Decidió mantenerlo en silencio, hasta que pensara en una forma de manejarlo. Murray terminó delirando, y Drake prometió no mencionar nada de lo que había visto. Poco después desapareció.

Justo antes de que los investigadores visiten a MacKendrick, el Profesor es hallado muerto en el estudio de su casa en Sunnybank Road. La autopsia dictamina un ataque cardíaco como la causa de la muerte. La nota de MacKendrick fue escrita en el momento de su muerte y permanece en su máquina de escribir, inadvertida por las autoridades.

MacKendrick vivía con su esposa Iris y su hija adolescente, Pauline. Según Iris, cuando descubrió el cuerpo de su marido,

Un curioso sonido acuático, como de algo nadando, y un terrible temblor en las entrañas de la propia tierra, como si algo grande estuviese caminando sobre el fondo marino.

Pisadas grandes y profundas que se vuelven más y más estridentes; la niebla rezuma entre las grietas del marco de la ventana; algo en ella, una parodia bestial salida de una pesadilla, una criatura que parece haber sido un hombre y ahora

el estudio en las paredes se desmenuzaba bajo el peso de la mirada fija. Una tibia luz afligida descendió, donde los investigadores mostraron sus teorías de

Comi

Situada en la Street, la dirección de la estación o Ch... nica bajo la m... que hubie... ción sigu

Después de... este inmen... miento del... los focos... los bancos... La vege... mundo. C... del alba... Y luego... imenso tra... de tem... encantados... parecía an... Que en... humano en... no parecía... Maccullo al... bene ción... Nuestra... ránico... rancos (da... zaza de... rtes de... Ma con... de... que pa... ando y... entaba... niemo. D... gencia a... Fue d... de, cu... algunas... man un... de ten... seguraz... de deoma... to en que s...

el estudio estaba curiosamente húmedo; había condensación en las paredes, en el techo, y en el suelo, "como si alguien hubiese dejado una olla hirviendo mucho tiempo".

Una tirada de Persuasión con éxito convencerá a la familia afligida de que permita a los investigadores examinar el estudio, donde pueden descubrir la Ayuda nº6 y la Ayuda nº7. Si preguntan sobre el documento escrito a máquina, la familia se mostrará perpleja. No sabían que MacKendrick escribiera historias de ficción.

Comisaría de Aberdeen

Situada en un solemne edificio de granito del siglo XIX de Union Street, la comisaría puede suministrar a los investigadores la dirección de Edward Drake (se requiere una tirada de Persuasión o Charlatanería), o pueden encontrarla en la guía telefónica bajo MacBain, Hugh.

La muerte de Mortimer Drake: ningún agente de policía que hubiese estado implicado directamente en la investigación sigue aún en el cuerpo. Si los investigadores son pa-

Descendimos al Foso del Diablo, dejando atrás algunos bancos de arenques. La vegetación que se aferraba en la ladera de este inmenso abismo parecía gesticular lentamente con el movimiento del agua. Pronto el mar se tornó negro, y encendimos nuestros focos. A esta profundidad, quizá ciento cincuenta metros, los bancos de peces ya no eran visibles.

La vegetación se volvió más densa, y parecimos entrar en otro mundo. Creímos ver figuras (sombas en la oscuridad) y sólo más allá del alcance de nuestros haces de luz.

Y luego la vimos. Allí, frente a nuestros focos: una ciudad de inmenso tamaño, atrapada bajo las olas de este frígido mar! Debía de tener miles de años; yacía encostrada con el desarrollo de incontables siglos, y a pesar de ello su inmensa silueta apenas parecía afectada por los cones.

Que esta extraña ciudad no había sido construida para uso humano era evidente: los ángulos eran elusivos, enloquecedores, y no parecían cóncavos ni convexos. Murray se quedó atónito; masculló algo sobre la clase de horror indefinido que contendrían esos ciclópeos monolitos.

Nuestros focos sólo podían mostrar un leve indicio de los titánicos límites de esta terrible ciudad, pero pudimos distinguir barcos (docenas de ellos) aplastados sobre las incontables terrazas de ese abismo sin nombre: balleneros, barcos de pesca, barcos de vapor, veleros...

Me sentí mareado y nauseabundo, aunque seguía buscando detalles. El joven Murray, sin embargo, se había vuelto tan histérico que prolongar nuestra visita se hizo impensable; estaba gritando y agitando sus brazos como un loco. Era obvio que representaba un peligro no sólo para nosotros, sino también para él mismo. Dimos la señal al Intrépido, y poco tiempo después comenzó a subirnos.

Fue entonces, mientras éramos arrastrados hacia la superficie, cuando vimos una visión que eclipsó el horror de lo que ya habíamos presenciado; la figura más blasfema que se podía imaginar, un guardián de esa cripta sumergida que se revolcaba en las tenebrosas profundidades. Peor aún, la abominación parecía seguirnos a cierta distancia. Fue en este momento cuando Murray se desmayó. Nunca había sentido tanto alivio como en el momento en que salimos a la superficie junto al costado del Intrépido.

Archivo concerniente al asesinato de Mortimer Drake

En resumen, el archivo indica que el cuerpo de Mortimer Drake fue descubierto tendido sobre un charco de sangre en las escaleras del primer piso de su residencia en Albury Road. El cadáver estaba cubierto de cortes profundos, y parecía como si hubiese sido acuchillado repetidas veces con un arma muy afilada. Una escopeta cargada yacía a pocos metros de él. El forense declaró de forma concluyente que Drake fue asesinado.

Una autopsia posterior reveló que su brazo izquierdo, su cadera izquierda y su cuello estaban rotos, probablemente a raíz de una caída por las escaleras. Ningún cuchillo que se asemejara al arma sospechosa fue localizada cerca de la escena.

La Sra. Drake no fue encontrada por ninguna parte, y ha sido así desde entonces. Aún es buscada para interrogarla. Puede haberse suicidado, como parte de un asesinato-suicidio. No se descubrió ningún otro posible asesinato, y la policía se quedó perpleja ante sus escasos avances.

El caso aún está técnicamente abierto, aunque no se ha trabajado en él desde hace más de diez años.

cientes, el sargento del mostrador puede ser convencido con una tirada de Persuasión para desenterrar el viejo informe de la policía del almacén de archivos. Entrega a los jugadores la Ayuda nº8.

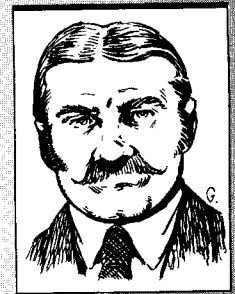
La opinión del sargento, aunque esencialmente precisa, es engañosa e ingenua, como una tirada de Psicología revelará.

La muerte de Hugh MacBain: este caso está archivado como "Desaparecido: presunta muerte". Tras el hallazgo del bote volcado de MacBain, se procedió a una búsqueda minuciosa del puerto exterior, pero resultó infructuosa.

La desaparición de Edward Drake: los investigadores pueden descubrir con facilidad que el Inspector Martin Sutherland lleva el caso de la desaparición de Edward Drake. Se encuentra en su oficina durante horas laborables, y es bastante accesible. Está tan interesado en los investigadores como ellos lo están en lo que tiene que decir. Está de acuerdo en compartir información, ya que no dispone de muchas pistas, y no descarta la posibilidad de que Drake haya decidido dejar Aberdeen sin informar a nadie. Hasta ahora, no tiene sospechosos, ni móviles, ni evidencias.

Sin embargo, siente curiosidad por saber por qué los varones MacBain parecen desaparecer o morir jóvenes; también ha echado un vistazo a los viejos informes. Una tirada de Psicología con éxito revela que ahora considera a los investigadores sus principales pistas, aunque no los tiene como sospechosos de asesinato. Si comienza a descubrir que podrían haber tenido un motivo para matar a Drake, actuará contra ellos.

Aún no sabe nada sobre la muerte del Prof. MacKendrick. Una vez que sepa algo sobre ello, y sobre el internamiento de Simon Murray en el Hospital Psiquiátrico Real, tendrá muchas más preguntas que realizar.



MARTIN SUTHERLAND, 37 años, Inspector de policía
FUE 12 CON 12 TAM 13 INT 13 POD 12
DES 11 APA 10 EDU 15 COR 60 PV 13

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Revolver Webley 70%, daño 1D8

Puñetazo 75%, daño 1D3+bd

Habilidades: Charlatanería 45%, Conducir automóvil 40%, Derecho 50%, Descubrir 75%, Discreción 65%, Escuchar 75%, Ocultarse 40%, Primeros auxilios 60%, Psicología 65%, Regatear 60%, Seguir rastros 15%.

Sutherland es un corpulento pelirrojo con bigote de manillas y una actitud que no admite disparates. Habla con el típico acento local, aunque se crió en las Tierras Bajas. Juega según las reglas y espera que todos hagan lo mismo. El Inspector no se mostrará compasivo con aquellos que quebranten la ley.

Cementerio de Aberdeen

Este enorme cementerio se encuentra situado en la intersección de Great Western Road y Holburn Street. Un cerco de hierro rodea todo el campo santo; un estrecho camino de gravilla conduce a la caseta del guarda. Muchas de las lápidas datan de siglos pasados. Por cada hora de búsqueda en este cementerio repleto de árboles permite una tirada de Descubrir para localizar una de las siguientes tumbas. Con una tirada de Crédito y una pequeña donación de algunos chelines al sepulturero, se puede obtener un mapa que localice las tres lápidas.

Mortimer Drake (1879-1910)

Howard MacBain (1779-1828)

Emma MacBain (1781-1826)

Por mucho que lo intenten, los investigadores no encontrarán las tumbas de Duncan, Duncan II, Ewen, Hugh o Ula.

Es mejor visitar el cementerio en horas diurnas, ya que el sepulturero tiene una escopeta y no simpatiza con los merodeadores nocturnos. Los ladrones de tumbas no son muy desconocidos aquí. Cualquiera que deambule de noche será sospechoso de este horrible delito.

IVOR CONNOLLY, 61 años, sepulturero

FUE 13 CON 12 TAM 14 INT 14 POD 13
DES 11 APA 10 EDU 8 COR 60 PV 13

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Porra 50%, daño 1D6+bd

Escopeta calibre 12 40%, daño 4D6/2D6/1D6



Habilidades: Buscar libros 50%, Conducir coche fúnebre 40%, Descubrir 50%, Discreción 30%, Historia del cementerio 50%, Recitar la quema de Robbie 44%. Tipo corpulento con una espesa barba y demasiado romántico por naturaleza donde los haya, Connolly muestra poco interés en los investigadores. Puede recitar muchos poemas de *Ossian*, una fraudulenta balada épica muy admirada por algunos, y está familiarizado con las obras

de Edgar Allan Poe, especialmente "El cuervo". Odia a los forasteros que deambulan por ahí, pues cree que si molestan a los muertos, éstos se verán tentados a caminar de nuevo como los vivos.

Una tirada de Psicología con éxito revela que en realidad Connolly no cree en ello, aunque habitualmente se asusta con tales historias.

Hospital Psiquiátrico Real

Simon Murray, de Edimburgo, el tercer miembro del equipo de la batisfera, es actualmente un paciente del Hospital Psiquiátrico Real de Berryden Road. El hospital es un ejemplo perfecto de la psiquiatría británica; limpio, eficiente y digno. Las horas de visitas son de 9 de la mañana a 5 de la tarde, de lunes a viernes, a discreción del personal del hospital. Las credenciales médicas, las cartas de recomendación o las tiradas de Crédito y Persuasión son necesarias para ver a Murray.

Se sienta encogido en una esquina de su habitación acolchada, murmurando para sí mismo. Cuando repara en sus visitantes, balbuce descuidadamente: "ilas olas... las olas... bajo el Foso... bajo las olas... sin fin, sin fin... arriba! ¡Arriba! ¡Las paredes... respiran... vivas! ¡Esa cosa! ¡Arriba! ¡Arriba!"

Una tirada de Psicología realizada mientras se habla con Simon Murray sugiere que ha sufrido un trastorno mental, como resultando de una tremenda crisis nerviosa. Lo que presencié, o cree haber presenciado, parece ser la causa de su estado.

En ese momento comienza a delirar. Los auxiliares se apresuran a administrarle un sedante y a echar a los investigadores.

El Dr. Peter Cameron, el terapeuta auxiliar, es un gallardo inglés de pelo encanecido, gafas, y bata blanca. Explicará la condición de su paciente a los investigadores: "Por lo que sabemos, el Sr. Murray era un joven razonablemente estable, sin historial previo de trastornos mentales, aunque a veces el que parece más racional resulta el de conducta más opuesta, con ciertas condiciones. De ahí su actual crisis nerviosa."

"La implicación del Sr. Murray con la expedición oceánica de la Universidad parece haber desencadenado el problema. Seré franco con ustedes: está en un estado lamentable. He visto veteranos de guerra con menos daño. Su mente se ha retraído, y sólo con el tiempo podrá volver de vuelta. Sin duda, sufre de una amplia variedad de condiciones, por no hablar de lo que llamamos talasofobia: miedo al mar. Probablemente yacía oculto en su subconsciente, pero emergió cuando entró en esa batisfera y descendió a las profundidades".

Si los investigadores entregan al Dr. Cameron la bitácora del Profesor MacKendrick, u otra prueba similar, se quedará bastante perplejo, pero permanecerá escéptico: "Parece que el Sr. Murray no está solo en sus arraigados temores. Por supuesto, lo que me muestran es el resultado de este terror, quizá inducido por el tremendo estrés que tal exploración ejerce sobre la mente humana, y no sobre la base de algo real".

Oficina de registros de la ciudad

Situada en King Street, esta robusta oficina de reciente construcción está abierta de lunes a viernes, desde las 9 de la mañana hasta las 5 de la tarde. Acceder a su información requiere una tirada de Charlatanería o Persuasión con éxito. Hay registrados un puñado de certificados de nacimiento MacBain, pero sorprendentemente pocos de matrimonio o de fallecimiento. Los cuantiosos registros de tales sucesos llevan listas numeradas en orden cronológico. Hay una laguna de unos cien años donde tres generaciones de mujeres MacBain son desconocidas, corroborando el árbol genealógico de Edward.

El encargado de los registros es un marxista poco servicial con una obstinada tendencia a leer los resultados de las carreras. Sobre las generaciones perdidas sólo levanta la mirada y manifiesta que el proletariado no tiene obligación de suministrar información a los amos chupasangres. Luego vuelve a sus resultados deportivos.

quipo de
Psiquiá-
perfecto
las horas
lunes a
lenciales
Crédito y

ión acol-
n sus vi-
as... bajo
iba! ¡Las
!"

abla con
tal, como
esenció, o
do.

s se apre-
igadores.
gallardo
plicará la
o que sa-
table, sin
ces el que
esta, con

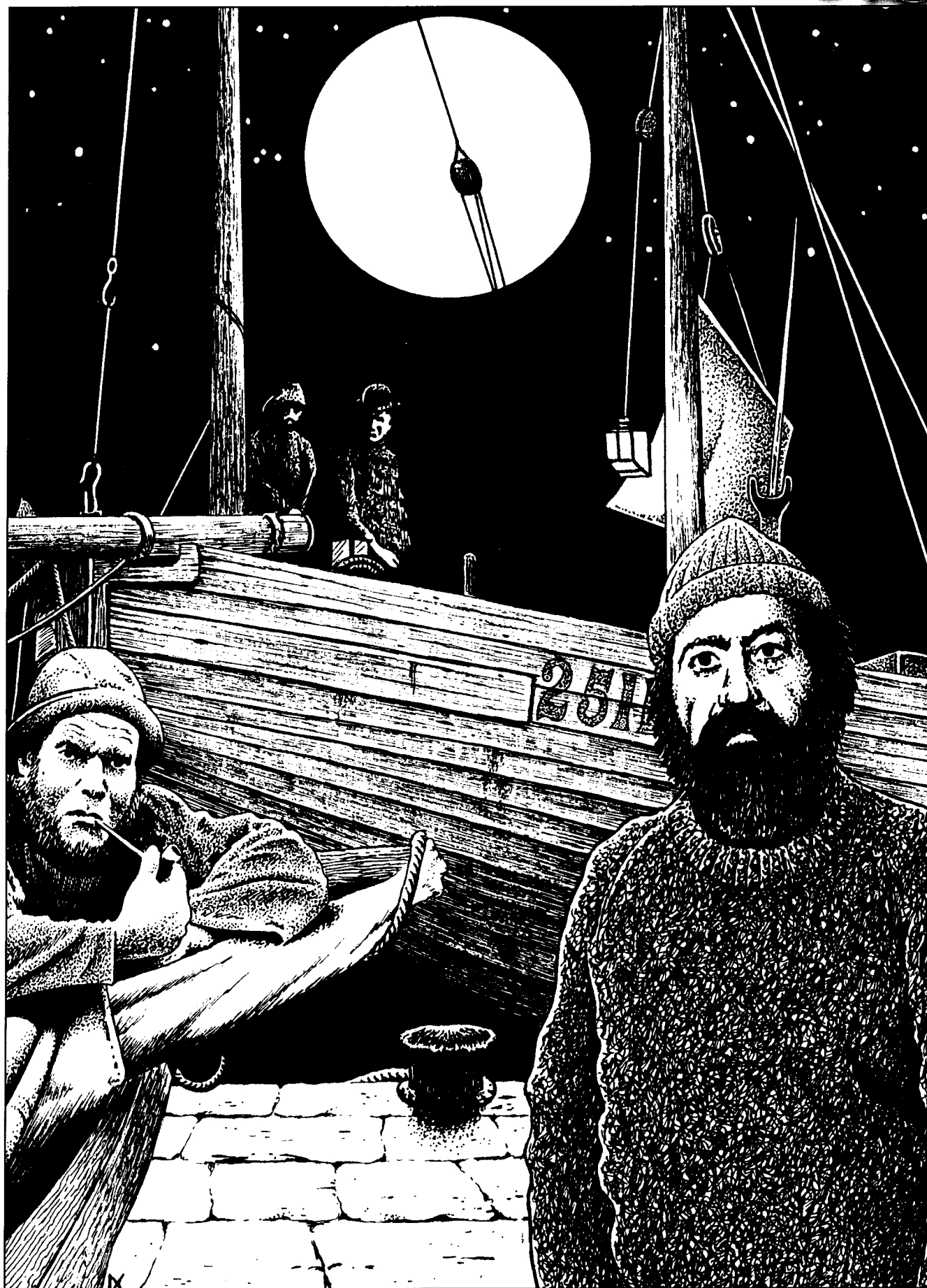
oceánica
problema.
le. He vis-
ha retraí-
da, sufre
blar de lo
ente yacía
tró en esa

a bitácora
e quedará
ece que el
or supues-
ror, quizá
ejerce so-
!"

udad

ente conse-
e la maña-
n requiere
Hay regis-
Bain, pero
ecimiento.
s numera-
cien años
desconoci-

co servicial
e las carre-
a mirada y
e suminis-
uelve a sus



CÉLEBRE PROFESOR FALLECE

Expresiones de condolencia

El Profesor Ian MacKendrick de la Universidad de Aberdeen, fue víctima de un aparente ataque al corazón la pasada noche. Fue descubierto por su familia esta mañana.

Como antiguo residente de la ciudad, el Prof. MacKendrick enseñaba en la Universidad desde hacía 23 años, y era muy admirado y respetado tanto por la facultad como por los estudiantes, quienes lamentan su pérdida.

El Prof. MacKendrick era eminente en el estudio de la talasografía, o más conocida como oceanografía, y había publicado muchos libros y artículos sobre el tema.

Era el tercer miembro de una reciente expedición en batisfera que apareció en las noticias. Otro, el Sr. Simon Murray, fue hospitalizado por una dolencia aún sin notificar tras el regreso de la expedición. Ayer, el segundo miembro, el Sr. Edward Drake, fue declarado desaparecido por la policía.

El Prof. MacKendrick vivía con su esposa, Iris, y su hija, Pauline.

Ayuda nº9 17 de octubre de 1927

Ayuda nº11 10 de octubre de 1927

UN BARCO ATRACA PARA UN ESTUDIO EN EL MAR DEL NORTE

El buque a motor *Intrépido*, cedido por la Sociedad Oceanográfica Británica, ha atracado en Aberdeen para participar en la próxima expedición al Mar del Norte promovida por la Universidad.

Usando la batisfera prototipo del Museo Marítimo, un grupo de exploración, encabezado por el Profesor Ian MacKendrick, investigará la región de Dogger Bank.

Dogger Bank es una de las mayores zonas de pesca del mundo. MacKendrick espera estudiar todos los factores implicados en la proliferación de tantas variedades de peces.

Ayuda nº10 16 de octubre de 1927

HOMBRE DESAPARECE EN ALBURY ROAD

La policía pide ayuda a los ciudadanos

Edward Drake, de 22 años, lleva desaparecido desde la noche del lunes, según declararon las autoridades hoy.

El Sr. Drake fue visto por última vez dejando su hogar de Albury Road a las 7 de la tarde. La policía sospecha que Drake, un nativo londinense, puede haber regresado a Inglaterra.

Se pide a las personas con información relevante sobre este caso que se pongan en contacto con el Inspector Martin Sutherland de la comisaría de Aberdeen lo antes posible.

INCENDIO EN EL MUSEO

El daño asciende a 5.000£

Exposiciones arruinadas

por M. Fergusson

Un inexplicable incendio en el sótano del Museo Marítimo la pasada noche ha causado daños por valor de 5.000£. Por suerte no hay que lamentar bajas entre las fuerzas de extinción que lucharon contra las llamas.

Un espectador quedó casi asfixiado tras inhalar los "terribles" humos, aunque el hombre fue dado de alta tras permanecer algunas horas en el hospital.

Pese a que ningún espectador consiguió ver las llamas, grandes nubes de espeso humo negro se filtraron por entre las ventanas rotas.

El daño estructural del edificio es mínimo,

pero algunas exposiciones irremplazables quedaron arruinadas, entre ellas los restos recién descubiertos de un ictioideo, que fueron completamente destruidos.

El incendio fue descubierto de noche por un empleado nocturno del museo, que informó de inmediato.

El reverendo Einar Hodin, director del museo, expresó su desconcierto al afirmar haber inspeccionado personalmente las medidas de seguridad de esa zona del edificio pocos días antes. "Gracias a Dios de que nadie salió herido", declaró.

Algunos bomberos manifestaron que el fuego ardía con más intensidad de lo normal, lo que sugiere la presencia de ciertos productos químicos, aunque hasta ahora no se han hallado pruebas.

Los inspectores de la brigada de incendios de Aberdeen investigan la causa del incendio.

Ayuda nº13 13 de septiembre de 1925

Ayuda nº14 12 de septiembre de 1925

EXTRAÑA CAPTURA EN DOGGER BANK

Restos de una misteriosa criatura son llevados a tierra

Los restos de una especie desconocida de vida marina fueron capturados por un pesquero noruego que faenaba en Dogger Bank. Los científicos de la Universidad se mostraron excitados.

Lars Nygard, capitán del *Vikenberg* describió la cosa como "de unos dos metros de alto, con piel escamosa y verde grisácea. Tenía la cabeza y el cuerpo de un enorme pez, pero con miembros humanos".

Cuando los tripulantes subieron la red a bordo al término del día, quedaron conmocionados al encontrar los extraños restos descompuestos de la criatura.

Según Nygard, la tripulación quedó tan desconcertada que querían arrojarlo por la borda, pero pensó que un hallazgo tan inusual debería ser estudiado por los científicos.

El capitán depositó los restos con el hielo y puso rumbo a nuestra ciudad, con la idea de entregarlo a la universidad más cercana.

Los profesores Ian MacKendrick y Holmodelley Bishop-Price debatieron el hallazgo con nuestros reporteros. MacKendrick habló con entusiasmo de enviar una campana de buzo al fondo del banco, "para descubrir lo que haya allí". Los pescadores locales asintieron complacidos cuando se les contó la noticia. "Hay muchas cosas en el mar que no conocemos", manifestó un voluntario, con la confirmación de sus compañeros. "No hablamos de ello, por miedo a que no nos crean", dijo otro.

Los restos han sido trasladados al Museo Marítimo para un posterior estudio.

Ayuda nº12 3 de mayo de 1927

RESIDENTE LOCAL DESAPARECE TRAS UNA FUERTE TORMENTA

Se teme que Hugh MacBain, de Albury Road, se haya ahogado después de que su bote volcara ayer en la Cuenca Albert durante lo que ha sido descrito como una monstruosa tormenta.

Pese a sus reiteradas búsquedas, los equipos de rescate han sido incapaces de encontrar al Sr. MacBain, que se cree ha sido arrastrado por la corriente.

Las autoridades temen lo peor, creyendo que pocos hombres podrían resistir por mucho tiempo la frialdad del Mar del Norte.

MacBain era un hombre solitario. Se cree que su pariente más cercano es un sobrino, Edward Drake, de Londres.

Los pasajeros a bordo del buque de vapor *Sleipner*, con rumbo a Aberdeen desde Oslo en 1922, informaron del avistamiento de unas extrañas figuras bajo el mar y nadando por estribor. Llamaron a los miembros de la tripulación, pero para entonces las siluetas se habían desvanecido. Los incidentes de esta naturaleza ocurren con bastante frecuencia en el Mar del Norte, y los marineros veteranos cuentan historias de 'Luces del Diablo' con una furtiva inclinación de cabeza.

El periódico de Aberdeen

Las oficinas del popular periódico diario de Aberdeen, fundadas en 1879, están situadas en Union Street, y permanecen abiertas entre semana de 9 de la mañana a 5 de la tarde, y en sábado de 1 a 5 de la tarde. Una copia del Evening Press de Aberdeen cuesta un penique.

Habiéndosele quedado pequeño el edificio en el que se aloja, el periódico necesita desesperadamente una oficina mayor. Los empleados trabajan en pequeños cubículos y estrechos corredores. El acceso al archivo del sótano es bastante fácil de obtener con una carta de recomendación y una corta entrevista (o tiradas de Persuasión y Crédito con éxito), pero localizar los artículos relevantes entre el revoltijo de casi cincuenta años de periódicos es una tarea desalentadora, incluso si alguien conoce la fecha general del incidente. Por cada hora que se pase registrando, una tirada de Buscar libros con éxito revela uno de los seis artículos relevantes; las Ayudas nº9, 10, 11, 12, 13, y 14.

Mientras prosiguen con las indagaciones, los investigadores pueden toparse con Margaret Fergusson, una reportera que cubre las noticias locales; como tal, el guardián puede utilizarla para guiar a los confusos investigadores en la dirección correcta (o proporcionar pistas falsas) si llegara el caso.

La Srta. Fergusson es una joven pelirroja independiente casi a punto de cumplir los treinta. Siempre va bien vestida y es de buen carácter. Su educación presbiteriana la hace creer en todas esas historias de ciudades acuáticas y hombres peces. Comparte un piso en Westburn Road con una amiga.

MARGARET FERGUSON, 28 años, reportera

FUE 9 CON 10 TAM 10 INT 14 POD 12
DES 12 APA 14 EDU 15 COR 60 PV 10

Bonificación al daño: ninguna

Arma: Patada 45%, daño 1D6

Habilidades: Buscar libros 60%, Charlatanería 60%, Descubrir 45%, Escribir de forma concisa 55%, Persuasión 50%, Psicología 40%.



La Universidad de Aberdeen

La mayor parte de la universidad está alojada entre Gallowgate y North Streets, en una serie de edificios que datan de hace más de cuatro siglos. Si los investigadores buscan al Profesor Ian MacKendrick, todos les informarán de que se ha tomado un permiso durante toda la semana. Un educado interrogato-

rio al conserje les proporcionará la dirección de MacKendrick, sólo a un paseo de distancia.

Si los investigadores vienen aquí después de su muerte, la facultad y los empleados lamentarán su pérdida, pero no podrán suministrar información útil. Nadie sabe qué vio el equipo de la batisfera en el Foso del Diablo.

Los despachos de la universidad permanecen abiertos de 8 de la mañana a 6 de la tarde, sólo entre semana, aunque los tutores y profesores residentes mantienen sus propias horas. El conserje puede proporcionar mucha ayuda, si se la piden.

Una tirada de Charlatanería o Persuasión da acceso al despacho de MacKendrick, que en cualquier caso está cerrado. Entre pilas de libros, trabajos de estudiantes, y revistas científicas, los investigadores encuentran una carta no enviada dirigida al Profesor Henry Armitage, Universidad Miskatonic, Arkham, Massachussets. Entrega a los jugadores la Ayuda nº22 si se deciden a abrir el sobre.

Biblioteca central

Una visita a este majestuoso edificio de Skene Street (abierto de lunes a viernes, de 10 de la mañana a 6 de la tarde, y sábado y domingo, de 1 a 5 de la tarde) puede revelar algunos objetos de interés. Entre las desconcertantes pilas de volúmenes, manuscritos, y otros documentos, se necesita una tirada de Buscar libros con éxito para cada libro, por hora de búsqueda e investigador.

Historias del Mar del Norte, por P.A. Logan, Edimburgo, 1925. Este libro contiene folclore tradicional referente al Mar del Norte, desde las primeras historias de serpientes marinas en el siglo VIII por marineros nórdicos, hasta la mayor parte de las denuncias recientes del siglo XX. Entrega a los jugadores la Ayuda nº15.

Reportes similares han sido escritos en muchas bitácoras de los últimos cuarenta años durante la ruta Edimburgo-Oslo, pero con más frecuencia en las de Hull-Oslo, Hamburgo-Edimburgo y Hamburgo-Newcastle.

Vestigium Scoticum, por D. MacAonghais, Edimburgo, 1680. Este libro de referencias está perdido. Nadie en la biblioteca sabe de qué libro se trata, dónde está, o cuándo desapareció. La bibliotecaria, la Sra. Alice Paton, sugerirá que los investigadores que deseen obtener una copia del mismo prueben a visitar alguna de las librerías de segunda mano de Aberdeen.

Genealogía de los clanes, por Clive MacRae, Glasgow, 1911. Una obra convencional sobre los clanes escoceses. Hay una sección interesante sobre el clan MacBain; entrega a los jugadores la Ayuda nº16.

Librería

"Lo más valioso de Aberdeen", proclama el letrero de esta pequeña tienda en Beechgrove Terrace. El propietario, Andrew Bruce, vive en el piso superior. Es un octogenario de buen carácter pero un poco distraído. La tienda abre de lunes a viernes, de 10 de la mañana a 5 de la tarde, y los sábados, de 11 de la mañana a 5 de la tarde. Entre una maraña de Shakespeares, Dickens, Brontes, Bunyans, y Burnses, y bajo viejas ediciones de *Cuentos de Canterbury* e *Ivanhoe*, hay una polvorienta copia de *Vestigium Scoticum*. Localizarla requiere una tirada de Descubrir con éxito.

El Sr. Bruce no recuerda cómo llegó el libro a su poder, pero cree que formaba parte de un viejo lote de segunda mano. Aunque ignorante de su valor arcano, es bien cons-

Estimado Profesor Armitage,

Le escribo esta carta con la esperanza de que pueda ayudarme en un asunto poco común. Por favor acepte mis más humildes disculpas, pues no dispongo ni del tiempo ni de las ganas de explicarle la situación por completo.

Baste con decir que he oído rumores sobre los recientes acontecimientos del Arrecife del Diablo en la costa de Massachussets. Las historias que he oído se asemejan a lo que he visto aquí con mis propios ojos, en un abismo submarino conocido como el Foso del Diablo, en la región de Dogger Bank del Mar del Norte. Estoy seguro de que he atraído la atención de lo que sea que haya ahí abajo. Y no querrán que revele lo que con tanto esfuerzo han procurado mantener en secreto. No sé cuánto tiempo pasará antes de que vengan a por mí. Por favor, le aseguro, Profesor Armitage, que esto no es una broma.

Si fuera tan amable de enviarme, en la medida de lo posible, toda la información de que disponga sobre la situación, se lo agradecería muchísimo.

Atentamente,

Prof. Ian MacKendrick
Universidad de Aberdeen

ciente de su antigüedad: esta edición original ronda la pinesca suma de 25£, más si advierte que los investigadores se lo toman de mala manera.

Vestigium Scoticum, por D. MacAonghais, Edimburgo, 1680: este libro subvierte la Escocia puritana del siglo XVII a raíz de sus oscuros temas, y en su día fue etiquetado de "blasfemo". Hay dos pasajes relevantes. Descubrir cada uno requiere una tirada de Suerte mientras se examina el libro. Entrega a los jugadores la *Ayuda nº17* y *nº18* como sea apropiado.

El viejo tomo roído por los gusanos proporciona un +5% a los Mitos de Cthulhu, y acarrea una pérdida de Cordura de 1/1D6. Dispone de un multiplicador de hechizos de x1 y contiene dos de ellos: Contactar con una Semilla Estelar de Cthulhu y Contactar con un Profundo.

Malcolm Chisholm, abogado

La oficina del Sr. Chisholm está situada en la planta baja de una residencia en Desswood Place, cerca de Forest Road. Chisholm es un corpulento individuo masca-tabaco que dis-

fruta con una buena copa de brandy. Como testamento de la voluntad de Howard MacBain, contactó con Edward Drake en Londres y le informó de que era el único beneficiario de la herencia. Cuando Drake llegó a Aberdeen, Chisholm le mostró su legado: la casa en Albury Road (y todo su contenido), y las escrituras de la Planta de Procesamiento Puerto Llano. No había dinero en metálico; aparentemente MacBain tenía cierta aversión a los bancos, y cualquier dinero que pudiera haber tenido se encontraría en la casa.

Chisholm, un tipo cordial donde los haya, no posee información sobre la desaparición de Drake. Si se le pregunta por Hugh MacBain, no dirá mucho, a menos que los investigadores realicen una tirada de Crédito; si es así, relata que "era un poco excéntrico, ese Hugh MacBain; lo que se dice 'más raro de lo normal'. Me visitó sólo una vez, para registrar su testamento. Eso will hará algunas semanas. Como si supiera que iba a morir".

Museo Marítimo

El museo está alojado en un edificio de dos plantas del siglo XVI que limita con Ship Row, una de las principales vías de comunicación que dan al puerto. Permanece abierto al público de lunes a sábado, de 10 de la mañana a 5 de la tarde.

PRIMERA PLANTA

Estas galerías retratan el desarrollo del puerto de Aberdeen desde su desembarcadero original (1781) hasta su sucesivo auge pesquero. Los modelos de embarcaciones incluyen réplicas pre-vapor. Se rinde homenaje al comercio de té de China. La exposición menciona a Duncan MacBain como un prominente capitán de velero, junto con su hijo. Una segunda exposición titulada "Monumento conmemorativo a las valientes almas perdidas en la mar" incluye algunos nombres familiares.

Duncan MacBain – 1849, Mar del Norte
Duncan MacBain II – 1869, Mar del Norte
Ewen MacBain – 1891, Dogger Bank

En Aberdeen, los registros del siglo XIX se hallan extrañamente incompletos. No existe información concerniente a las mujeres de tres generaciones de MacBain, tras el matrimonio de Howard con Emma Douglas en 1801. Se cree que su hijo, Duncan (nacido en 1805), capitán de un velero, tomó como esposa a una mujer de Oriente. El hijo y el nieto de éste pudieron haber seguido un destino similar. En cualquier caso, con el matrimonio de Ula MacBain y Mortimer Drake en 1902, la genealogía del clan MacBain ha vuelto a ser conocida.

Ayuda nº17

Se recita con lengua precavida, pero ciertos pescadores de ese burgo situado entre el Dee y el Don han sido conocidos por propiciar lo que creen que mora bajo las frías y oscuras aguas de ese mar que separa la isla de los Bretones del hogar escandinavo de los nórdicos.

Ayuda nº18

Éilidh MacBhuirich, quemado en la pila funeraria en 1676 por herejía contra Dios, y del que se decía que estaba asociado con poderes más allá del conocimiento mortal, profirió una maldición en los momentos previos a su ejecución: Que el Señor del Foso se alce una vez más de su féretro acuático para tomar lo que por derecho es suyo; ide esa putrefacta cripta cientos de puertas se abrirán al infierno y de una su poder crecerá! ¡Cuando rompa sus ataduras y emerja al mundo de la superficie, la humanidad temblará y perecerá en su despertar!

SEGUNDA PLANTA

La historia de la construcción naval aquí representada parte de los primeros barcos de vela. Lo que llamó un marinero del siglo XIX "amuleto de la buena suerte" se exhibe también en esta planta. Es un objeto de madera, de quince centímetros de alto y siete de diámetro, que recuerda a la cabeza de un pulpo con una masa de antenas o tentáculos proyectándose desde ella. Una tirada de Mitos de Cthulhu sugiere que representa al mismísimo Cthulhu, o quizá a una Semilla Estelar.

GRAHAM KILBRIDE, 49 años, director

FUE 10 CON 10 TAM 11 INT 16 POD 14
DES 11 APA 10 EDU 18 COR 60 PV 11

Bonificación al daño: ninguna

Armas: ninguna

Habilidades: Antropología 60%, Arqueología 40%, Buscar libros 80%, Contabilidad 45%, Crédito 30%, Geología 45%, Historia natural 80%, Latín 40%, Persuasión 20%.

El Dr. Kilbride es un caballero bien educado de casi cincuenta años. Usa ropa hecha a medida, y su idea de vestidura casual es un terno de tres piezas. Es un defensor acérrimo de las teorías científicas; no tiene tiempo para especulaciones audaces de "aficionados propagandistas". Aunque cree que podrían existir especies de vida marina desconocidas por el hombre, las nociones de un hombre pez y de una inmensa ciudad submarina le parecen ridículas.

Si los investigadores preguntan por los restos del extraño ictioideo y por el incendio que los destruyó, el Dr. Kilbride asegura que el espécimen no era más que la carcasa descompuesta de una foca o morsa, y que el incendio (no relacionado) fue obra de vándalos. Una tirada de Psicología con éxito revela que no está tan seguro de estas explicaciones como quiere hacer creer.

SOBRE LA EXPEDICIÓN

El museo también lleva a cabo diversos estudios, entre los que se incluyen el sondeo oceanográfico del Foso del Diablo. El conser-



vador del museo, el Dr. Kilbride, está insatisfecho con los resultados de la primera expedición y espera que, algún día, pueda realizarse otra. "La tecnología es nueva", afirma, "pero creo que nos encontramos ante el umbral de un grandioso descubrimiento".

Plaza de abastos

La antigua plaza de abastos es un bullicioso punto de ventas justo en el límite de la Cuenca Albert. Cuando está en plena operación, una multitud de compradores, mercaderes, y pescadores se disputan los amontonados cajones de pescado. Cada día a las 7 de la mañana el público puede examinar los peces que están siendo subastados.

Viviendo entre toda esta confusión hay un viejo borracho de pelo encanecido que responde al nombre de Archibald Burns. Duerme en torno al hedor de los peces. Delgado y casi sin dientes, Archie es un admirador del cotizado Robert Burns (de quién insiste es descendiente directo) y, si se le regala una botella o dos de algún licor fuerte, puede proporcionar lo siguiente a los investigadores que pregunten sobre la familia MacBain:

"Comercian con los rincones más remotos del mundo, y traen extrañas cosas con ellos".

Si los investigadores preguntan sobre los extraños sucesos y/o detalles peculiares de Aberdeen, o del Foso del Diablo en sí, y se le regala más alcohol, Archie relatará lo siguiente, borracho, antes de desmayarse.

"Habéis despertado lo que se arrastra en esas profundidades. Hay mucho más en este mundo de lo que os enseñan en la escuela. Mucho más. Lo sé, he visto y oído cosas que nadie debería ver y oír. Puedo asegurarte que esperan a que llegue su momento; algunos conocen magia negra y saben cómo tratarlos. Están ahí y algún día vendrán, y entonces os arrepentiréis de no haberme hecho caso".

Sobre cómo obtuvo esta información, Archie no dirá nada. Quizá sea su imaginación saturada de alcohol, o que está recitando algo que leyó una vez. Lleva viviendo en la plaza durante más años de los que la mayoría pueden recordar. No mendiga, pero recibe algunos peniques de los locales cuando realiza alguna interpretación de Robert Burns. Nadie da crédito a ninguna de las historias de Archie.



ARCHIBALD BURNS, 55 años, borracho

FUE 10 CON 9 TAM 12 INT 10 POD 9
DES 11 APA 9 EDU 7 COR 15 PV 11

Bonificación al daño: ninguna

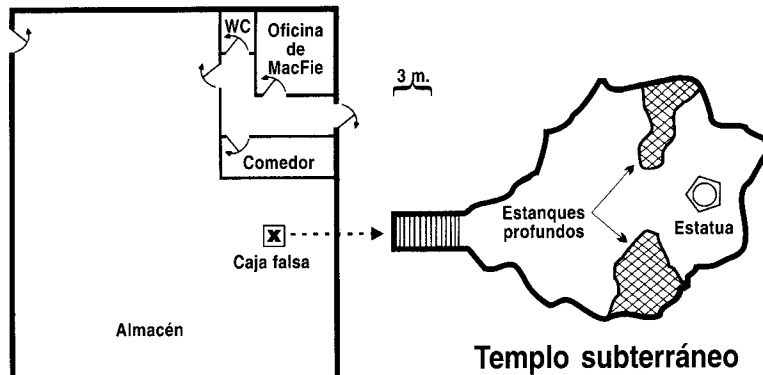
Armas: ninguna

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 35%, Escuchar 35%, Ocultarse 50%.

Planta de Procesamiento Puerto Llano

Esta ruinosa planta de procesamiento en Blaikie's Quay opera de lunes a viernes, de 6 de la mañana a 6 de la tarde. El edificio en sí está en un estado lamentable, pero aún funciona. Hay una docena de empleados, todos miembros del culto. Si los investigadores deciden visitarlo durante el día, los trabajadores les conducirán hasta Rowland MacFie, el director de la fábrica.

Planta de Procesamiento Puerto Llano



MacFie es un tipo barrigón de ropa mal ajustada. Si se le pregunta, admite que la planta es propiedad de la familia MacBain. Se ha enterado de la muerte de Hugh, pero los negocios son los negocios: "No importa quién posea la planta, siempre hay trabajo que hacer". Quienquiera que realice una tirada de Psicología deducirá que MacFie no está contando todo lo que sabe.

Nunca ha visto a Edward Drake. Responderá cualquier pregunta tan breve y francamente como le sea posible y luego se marchará con buenos modales: "Tengo mucho trabajo que hacer hoy. Si me disculpan...".

Si los investigadores visitan la planta fuera de horas, tendrán que entrar por la fuerza: las puertas y las ventanas permanecen cerradas. Un solo vigilante se mantiene de guardia, y hay una posibilidad igual a la suerte más baja de los investigadores presentes de que se haya quedado dormido en el comedor (ver abajo). Si no, proseguirá con su ronda habitual.

Los desventurados investigadores que tengan la mala fortuna de ser capturados por los sectarios son llevados a la planta, donde compartirán destino con las entrañas de pescado. Si los rescatadores llegan a tiempo (los sectarios raramente esperan más de veinticuatro horas para deshacerse de los prisioneros), encuentran a su amigo atado y amordazado, esperando ante la trituradora del almacén.

Los investigadores que no lleguen a tiempo podrían (con una tirada de Descubrir con éxito) encontrar un reloj de bolsillo, un sombrero, u otro objeto personal de su antiguo amigo. A estas alturas, habrá encontrado su terrible final a manos de la trituradora.

Oficina de MacFie: en el escritorio de MacFie hay una pequeña estatuilla muy similar a la del Museo Marítimo, un objeto de madera de quince centímetros de alto y siete de diámetro, que recuerda a la cabeza de un pulpo con una masa de antenas o tentáculos proyectándose desde ella. Una tirada de Mitos de Cthulhu identifica la imagen como la del mismísimo Cthulhu, o la de una de sus Semillas. Si preguntan por el objeto, MacFie asegurará que es un amuleto de la buena suerte, "como una pata de conejo".

ROWLAND MACFIE,

39 años, director de la fábrica

FUE 12 CON 13 TAM 12 INT 13 POD 14

DES 12 APA 9 EDU 12 COR 0 PV 13

Bonificación

al daño: ninguna

Armas: Revolver del 45 60%, daño 1D10+2
Cuchillo 80%, daño 1D6

Hechizos: Consunción, Contactar con un Profundo, Maldición de Azathoth.

Habilidades: Ciencias ocultas 50%, Conducir maquinaria 30%, Contabilidad 65%, Crédito 25%, Derecho 20%, Mitos de Cthulhu 20%, Regatear 25%.



Comedor: los trabajadores se reúnen para comer aquí. Hay algunas mesas y banquetas en la estancia pero nada de interés. Si los investigadores lo visitan de noche, hay una posibilidad de que encuentren al vigilante nocturno durmiendo. Cualquier ruido alto le despertará.

Cada investigador que pase por la puerta realiza una tirada de Discreción: si alguno falla, se despertará con una tirada de Escuchar con éxito. El vigilante es una persona brusca y corpulenta, sin ningún interés en las conversaciones.

VIGILANTE NOCTURNO, 71 años

FUE 12 CON 10 TAM 14 INT 12 POD 12

DES 11 APA 8 EDU 7 COR 0 PV 12

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Puñetazo 80%, daño 1D3+bd

Estaca 40%, daño 1D6+bd

Habilidades: Ciencias ocultas 25%, Conducir maquinaria 50%, Descubrir 70%, Discreción 60%, Electricidad 50%, Escuchar 70%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 35%, Seguir rastros 40%.

Cuarto de baño: este pequeño habitáculo contiene un retrete, un lavabo, y una ducha.

Almacén: el almacén, empleado aparentemente como depósito para las entrañas de pescado (que se usan como alimento para animales) sirve a otro propósito, uno menos placentero: también es un templo para la gran abominación que mora en el Foso del Diablo. El templo oculto está situado en el sótano secreto, accesible sólo a través de una caja falsa del almacén. Los investigadores que examinen las muchas cajas de madera almacenadas aquí tropezarán con ella con una tirada de Suerte.

Templo: bajo esta caja, que resulta fácil de mover a un lado, se halla una estrecha escalera. Los muros de roca se vuelven húmedos a medida que se desciende más, hasta que finalmente se llega a una pequeña caverna. Casi medio metro de agua cubre el suelo. Un nocivo hedor a pescado podrido flota en el ambiente, mucho peor que en el almacén. Una brillante estatua de obsidiana de una enorme y gigantesca criatura medio hombre medio rana, surge amenazadora del extremo opuesto de la caverna, sobre un pequeño pedestal de piedra. La estatua resplandece ante cualquier luz que los investigadores hayan podido traer con ellos.

Hay un par de estanques muy profundos en el suelo, ocultos por la oscuridad del agua. Prácticamente no tienen fondo,

interconectados como están con las profundidades de la ciudad sumergida. A menos que un personaje vaya excesivamente cargado (en cuyo caso se aplican las reglas de ahogamiento), estos estanques no representan un gran peligro, aunque el guardián puede decidir que cualquiera que se sumerja en ellos realice una tirada de Nadar, ya que la inesperada profundidad sorprenderá al investigador.

Aquí es donde los creyentes vienen a rendir pleitesía. Los sacrificios se arrojan (atados y cargados) a los estanques. Los devotos son humanos degenerados de dudosa gestación, simples pescadores, que comparten una desagradable apariencia común y carencia de inteligencia. Hay un 50% de posibilidades de que 1D4+1 seguidores estén presentes, rezando, si los investigadores llegan aquí de noche. Por supuesto, buscarán realizar algún sacrificio a su abominable dios y los intrusos pueden ser tan buenos como cualquiera.

Durante cientos de años, el clan MacBain ha actuado como intermediario entre los sectarios humanos de Aberdeen y los menos humanos habitantes del Foso del Diablo.

TRABAJADORES/SECTARIOS DE LA PLANTA DE PROCESAMIENTO

Todos son masculinos y tienen Cordura cero; sus edades comprenden desde los dieciocho hasta los cincuenta años. Reutilízalos como creas conveniente.

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
Uno	15	14	13	9	11	14
Dos	13	14	12	11	12	13
Tres	13	13	12	11	11	13
Cuatro	13	14	12	11	10	13
Cinco	12	13	16	17	10	15
Seis	15	12	12	12	12	12

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Puñetazo 60%, daño 1D3+bd

Cachiporra 70%, daño 1D6+bd

Habilidades: Conducir maquinaria 50%, Descubrir 35%, Discreción 40%, Escuchar 40%, Esquivar 35%, Lanzar 50%, Mecánica 35%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 20%, Preparar 60%.

El horror legamoso

El verdadero peligro de la caverna no es ningún estanque ni sectario: es un charco flotante de oscuro limo viscoso que se mezcla tan bien con el agua que resulta indetectable.

Una tirada de Descubrir mientras se aproxima da indicios de que algo va mal con el agua. De otro modo, los investigadores no detectarán la presencia del légamo hasta que comience a fluir en torno a las piernas de alguien. El charco mide unos tres metros de diámetro.

La sustancia altamente corrosiva del horror inflige 1D3 puntos de daño por asalto, automáticamente, sobre cualquiera en su interior. A la víctima le resultará muy difícil moverse conforme el grasiento pseudópodo avance por sus piernas. Un personaje atrapado puede liberarse superando la FUE del horror en la tabla de resistencia. La víctima es libre de atacar, por supuesto, pero las armas de fuego y las de cuerpo a cuerpo sólo infligen medio daño en la sustancia gelatinosa. Sin embargo, el charco es vulnerable al fuego, y una antorcha esgrimida agresivamente lo mantendrá a raya. El horror recibe doble daño por fuego.

La guarida del charco limoso se encuentra en el interior de uno de los estanques, pero normalmente permanece en el propio altar. No ataca a los sectarios, y está bajo el poder nominal de Rowland MacFie, si está presente.

EL HORROR LEGAMOSO

FUE 25 CON 25 TAM 20 INT 11 POD 8
DES 18 MOV 8 PV 23

Bonificación al daño: n/a

Arma: corrosión, automático, daño 1D3

Armadura: ninguna, pero su sustancia le proporciona un 50% de protección contra el daño causado por armas de fuego y de cuerpo a cuerpo. Sin embargo, es sumamente vulnerable al fuego, recibiendo doble daño de todos los ataques que lo impliquen.

Pérdida de Cordura: 1/1D6.

En alta mar

Dogger Bank

Este banco de arena de unos 270 kilómetros de largo y 100 de ancho es una de las zonas más importantes de pesca de la región, además de un área de crianza para muchos tipos de peces. Se encuentra a unos 400 kilómetros al sudeste de Aberdeen, y atrae a los pesqueros de Gran Bretaña, Noruega, Dinamarca, Alemania, y de muchas otras naciones. Varias rutas de navegación transitan sobre ella. En su punto menos hondo, el Dogger Bank llega hasta dieciocho metros de profundidad; en el más hondo, a unos cuarenta metros.

Alquilar un barco para viajar hasta allí será simple; hay muchos buques pesqueros para contratar. Por 10£, los investigadores pueden alquilar un robusto barco y una tripulación para el viaje. Por desgracia, no hay nada de importancia, al menos que concierna a este escenario, y el viaje resultará poco interesante.

El Foso del Diablo

Este abismo submarino alcanza una profundidad aplomada de 120 brazas, casi 240 metros. El Foso del Diablo se encuentra a 250 kilómetros al sudeste de Aberdeen. Si los investigadores mencionan a los pescadores locales el viaje al Foso del Diablo, los una vez abundantes barcos disponibles recordarán tener compromisos previos. Nadie parece querer emprender voluntariamente tal viaje: "Mira, se está formando tormenta. No es buen momento para partir", y "Oh, no me acordaba, ya he alquilado el barco. Lo siento, campeón", son dos reacciones muy comunes.

Sólo dos capitanes locales llevarán a los investigadores al Foso del Diablo. El investigador con la puntuación de Suerte más baja realizará una tirada en secreto; si es igual o inferior a dicha puntuación, los investigadores encontrarán al capitán Hans Mueller y a su barco, *Der Grunhafen*. Por 20£, este robusto pesquero de Hamburgo llevará a los investigadores al Foso del Diablo en un viaje sin incidentes. Mientras se encuentran allí, el que realice con éxito una tirada de Descubrir atisbará por un momento una fugaz forma oscura no lejos del barco: "Probablemente una ballena", dice Mueller. Su tripulación habla poco inglés.

Si la tirada de Suerte falla, los investigadores encuentran al capitán Liam Baird y su barco, el *Arenque Ahumado*. Este pesquero de aspecto desvencijado opera fuera de Aberdeen. Está impulsado por un motor diesel de carbón que tose y chisporro-

tea ocasionalmente. Baird, que tiene una larga cicatriz en su barbuda cara, llevará a los investigadores al Foso del Diablo por la asombrosa cuota de 5€, aunque no es tan bueno como parece: Baird y su tripulación son enloquecidos sirvientes de lo que mora bajo las olas. Intentarán reducir a los investigadores y lanzarles por la borda, como sacrificios, a las frías y oscuras aguas del Foso. Hay un solo bote salvavidas, con espacio para ocho hombres de tamaño medio.

LIAM BAIRD, 43 años, capitán del "Arenque Ahumado"

FUE 12 CON 14 TAM 12 INT 12 POD 13
DES 9 APA 7 EDU 10 COR 20 PV 13

Bonificación al daño: ninguna

Armas: Revolver del 45 50%, daño 1D10+2

Habilidades: Dirigir bote 60%, Mitos de Cthulhu 20%, Navegar 45%.

SEIS MARINEROS MALOLIENTES

Todos son masculinos y tienen Cordura cero. Sus edades comprenden desde los veinte hasta los cuarenta años. Reutilízalos como creas conveniente.

	FUE	CON	TAM	DES	POD	PV
Uno	12	13	16	12	12	15
Dos	16	13	12	13	11	13
Tres	14	10	14	10	10	12
Cuatro	13	16	14	13	10	15
Cinco	13	12	13	15	10	13
Seis	13	14	13	11	9	14

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Cuchillo 65%, daño 1D6+bd

Puñetazo 65%, daño 1D3+bd

Habilidades: Descubrir 35%, Dirigir bote 40%, Discreción 40%, Escuchar 40%, Esquivar 30%, Lanzar 45%, Mitos de Cthulhu 10%, Nadar 80%, Navegar 25%, Ocultarse 20%, Tregar 55%.

Los investigadores que sean arrojados al agua están condenados: la tierra firme más cercana está a unos ciento veinte kiló-

metros al sudoeste. Incluso el mejor nadador sucumbiría a las heladas aguas mucho antes de que viera la costa. La ruta de navegación más cercana es la de Edimburgo-Hamburgo, a unos 30 kilómetros al sur, aún una distancia casi imposible en el frío Mar del Norte.

Permite a cualquier investigador en el agua una posibilidad igual a su Suerte/20 (redondeado hacia arriba) de que un barco pase lo bastante cerca para verle chapotear en el agua, y lo recoja. Si más de un investigador está implicado, la posibilidad no es acumulativa; usa la puntuación de Suerte/20 más alta.

Cualquier superviviente lo bastante afortunado para emplear el bote salvavidas irá a la deriva durante 3D6 horas antes de ser divisado y recogido. Si el guardián es de buen corazón, el barco hará escala en Aberdeen.

La contestación de Armitage

Los investigadores pueden decidir escribir al Profesor Armitage ellos mismos, o enviar la carta de carácter póstumo del Profesor MacKendrick, con un mensaje propio explicando la situación. Un método más rápido es enviar un telegrama, por supuesto. En cualquier caso, recibirán una respuesta por cable. Entrega a los jugadores la *Ayuda* nº19.

Explorar el Foso del Diablo

Dada la tecnología requerida, es sumamente improbable que los investigadores consigan los medios para explorar de primera mano el Foso del Diablo.

A menos que uno de ellos se convierta en un oceanógrafo (o pueda presentar a uno), la Universidad declinará cualquier oferta de emprender otra visita al Foso del Diablo. Asimismo, los investigadores lo tendrán muy difícil a la hora de convencer al Museo Marítimo de que les permita usar la batisfera, que se encuentra en un cobertizo de la Cuenca Albert. El buque de la Sociedad Oceanográfica Británica, el *Intrépido*, aún está anclado en dicha Cuenca, esperando volver al puerto de Portsmouth.

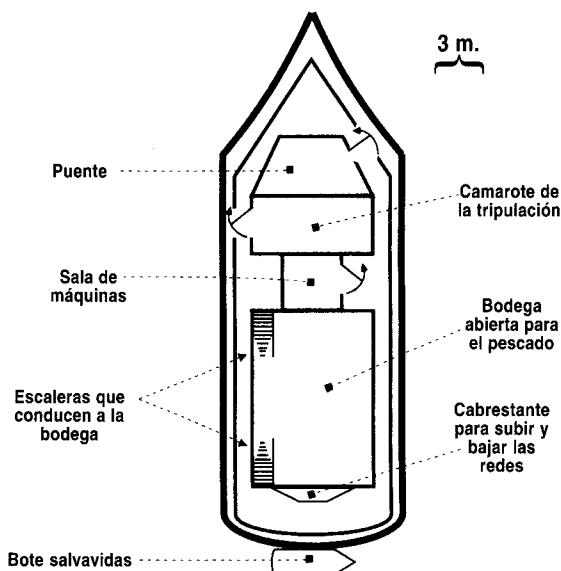
No obstante, las posibles conexiones con el gobierno pueden presionar a la Universidad. Y si los investigadores son de clase alta (y bien adinerados), pueden ser capaces de alquilar la batisfera durante un par de semanas, ya que no hay ningún proyecto inmediato que vaya a utilizarla.

Los investigadores con menos respeto a la ley pueden intentar tomar prestada la batisfera sin permiso; aunque esto no representa ningún desafío (el cobertizo está cerrado con candado, pero sin vigilancia), serán incapaces de cargarla en la cubierta del *Intrépido* sin la ayuda de las grúas del muelle; ni serán capaces de llevarla al mar a menos que uno o más del grupo esté familiarizado con llevar un barco, y con los principios de la navegación. Cualquier tirada de Idea realizada en conexión con el robo de la batisfera para colgarla de un cable en mitad de una ciudad en las profundidades sugiere que no es muy buen plan.

Si de algún modo se las ingenian para llegar al Foso del Diablo, se necesita una tirada de Conducir maquinaria para operar el cabestrante y bajar con éxito la batisfera hasta las oscuras profundidades.

Los intrépidos investigadores descubrirán que la descripción del Profesor MacKendrick de la ciudad submarina es perturbadoramente exacta. Presenciar una visión tan abominable requiere una tirada de Cordura. Aquellos que tengan éxito pierden un punto; los que fallen, 1D6. Cada asalto que los investigadores pasen contemplando el impresionante diseño no euclidiano de la ciudad sumergida a través del ojo de buco, hay

Plano de 'El Arenque Ahumado'



un 10% de posibilidades (no acumulativa) de que su visión se vea obstruida por una enorme figura oscura. Si continúan observando, verán que la figura se mueve; hacia ellos. Su carne hinchada se vuelve evidente; la batisfera se balancea violentamente y, antes de que se rompa en pedazos, los investigadores ven de pasada un monstruoso globo ocular mirándoles encolezado por el ojo de buey.

SEMILLA ESTELAR DE CTHULHU

FUE 75 CON 50 TAM 99 INT 20 POD 22

DES 10 MOV 20 PV 75

Bonificación al daño: +10D6

Armas: Tentáculos (1D4) 80%, daño 10D3+bd

Garra 80%, daño 10D6+bd

Armadura: 10 puntos; regenera 3 puntos por asalto.

Hechizos: 10 hechizos cualesquiera, a elección del guardián.

Pérdida de Cordura: Ver a esta monstruosidad cuesta 1D6/1D20 puntos de COR.

A bordo del *Intrépido*, un violento tirón en el cable de acero casi vuelca el barco; cuando la tripulación pone en marcha el cabrestante, descubren que el cable ha quedado pelado, y la batisfera y su desafortunada tripulación han desaparecido para siempre.

Derrotar al horror

Sólo hay una forma de que los investigadores puedan esperar vencer al horror del Foso del Diablo, y es convencer a las auto-

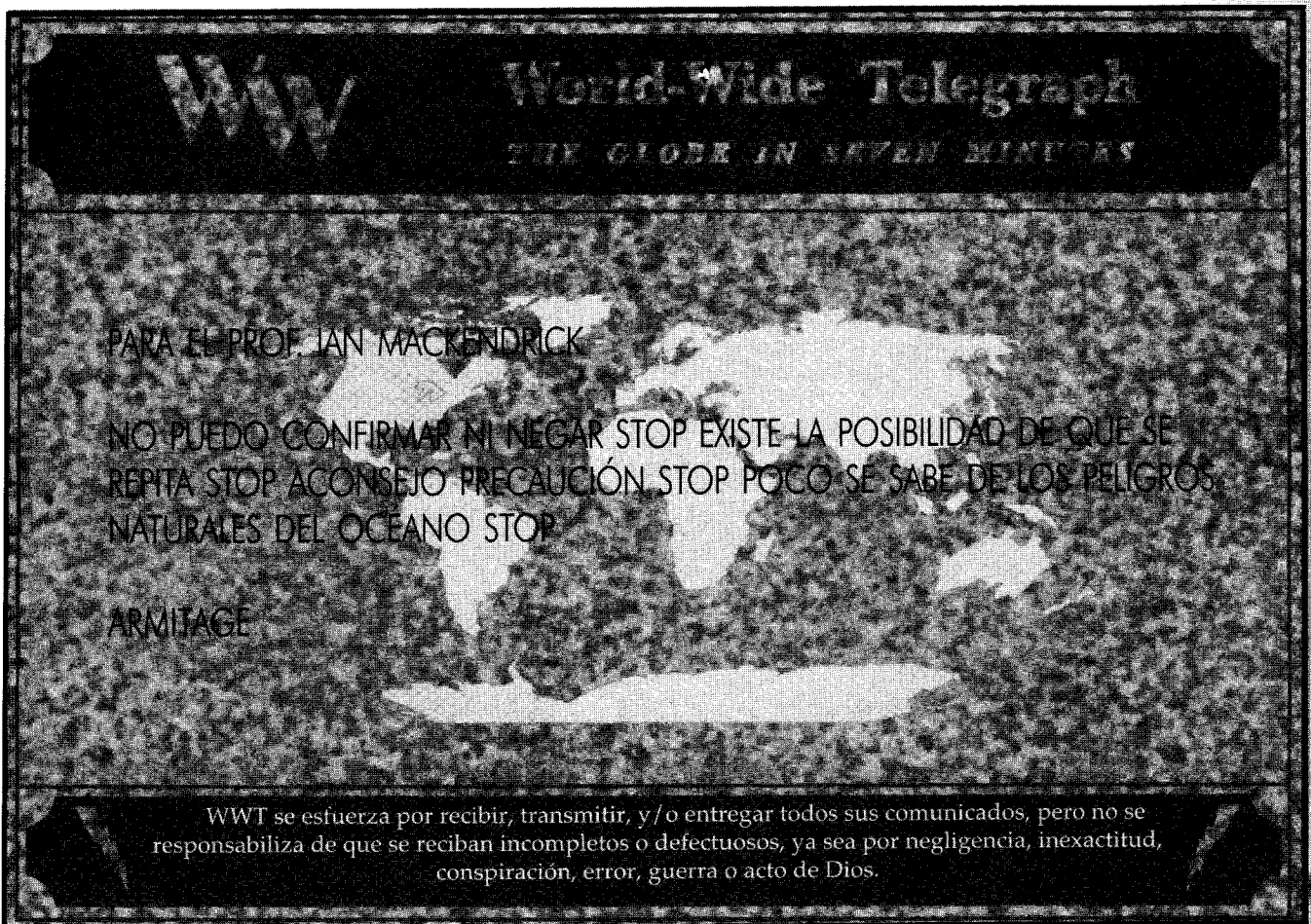
ridades de que tomen cartas en el asunto. Conseguir esto no será fácil. Estas personas son escépticas por entrenamiento y experiencia, y han aprendido a ir lento pero seguro.

Si los jugadores acuden a la policía o a otros agentes del gobierno con su historia, permite una posibilidad base de éxito igual a la puntuación más alta de Persuasión dividida entre cinco y sumada a la de Crédito más alta también dividida entre cinco. Luego añade los porcentajes por prueba encontrada y por acciones llevadas a cabo durante el juego, como indica la tabla, **Porcentajes por pruebas encontradas y acciones llevadas a cabo.** Tira 1D100 contra la suma total. Si la tirada es igual o inferior al porcentaje total, entonces se consigue convencer a las autoridades, y se realizan acciones secretas contra el enclave de los profundos. Si la tirada falla, las autoridades no harán nada, y la ciudad, los sectarios, y la Semilla Estelar sobrevivirán y prosperarán.

Éxito

Si los investigadores tienen éxito en convencer a las autoridades de tomar cartas en el asunto, estos últimos llevan a cabo los siguientes pasos: asaltar la planta de procesamiento; arrestar a sectarios sospechosos; emplear buques de guerra para investigar el Foso del Diablo, y finalmente realizar un ataque naval sobre la ciudad submarina. A los investigadores no se les permite tomar parte en estos sucesos a menos que sean agentes autorizados de la Corona.

Todas estas acciones se ejecutan en secreto, y son encubiertas a fondo. Ningún habitante de Aberdeen sabrá jamás la verdad.



Cada investigador recupera 1D10 puntos de Cordura cuando son informados por los presuntuosos oficiales de que "nada podría haber sobrevivido al ataque que hemos realizado allí".

El día posterior al ataque sobre el Foso del Diablo, un pesquero atrapa un cuerpo deformado, y lo lleva a tierra. El cuerpo es identificado (quizá con la ayuda de los investigadores) como el de Edward Drake. La autopsia demuestra que Drake fue asesinado por explosivos, no muy diferentes de aquellos descargados sobre el Foso del Diablo. El cadáver se reúne con el resto de su familia, el último de sangre MacBain en ser enterrado en el Cementerio de Aberdeen. Cuando se revela la terrible verdad sobre Drake, cada investigador pierde 1/1D6 puntos de Cordura.

FRACASO

Si los jugadores fracasan en convencer a las autoridades de destruir el horror del Foso del Diablo, con el paso de los meses se incrementará el número de barcos perdidos en esa zona del Mar del Norte. También habrá un incremento en el número de humanos que desaparecerán, no sólo en Aberdeen sino en muchas otras comunidades junto a la costa este de Escocia.

Más tarde, una carta del propio Edward Drake llega al hotel de los investigadores, habiendo sido expedida desde Londres, de donde se envió originalmente. Entrega a los jugadores la *Ayuda n°20*.

Los investigadores pueden reunirse con su viejo amigo; aunque retiene un parecido a su anterior yo, los rasgos del joven Edward son decididamente batracios: los prodigiosos ojos protuberantes que nunca parpadean; las palpitantes agallas a ambos lados de su cuello; y sus garras palmeadas. Salta irregularmente, algunas veces sobre dos piernas y otras (con más facilidad) sobre cuatro. Su voz es un graznido y, aunque reconoce a sus viejos amigos, sus incoherentes aullidos no lo revelan.

EDWARD DRAKE, Profundo

FUE 15 CON 12 TAM 16 INT 13 POD 11
DES 11 MOV 8 PV 14

Amigo mío,

No creo que me haya vuelto loco, pero debo saber la verdad. ¿Por qué me ves tan atraído por el mar? A pesar de ser tan oscuro, tan frío, siento una extraña afinidad por él que nunca había experimentado antes. Y luego están los sueños: los sueños que comenzaron poco después de mi llegada aquí. En ellos, estoy nadando en los nichos más profundos del océano, y me encuentro a mis antepasados: mi madre, mi abuelo, su padre antes que él, y la madre de su padre. Aunque les reconozco de inmediato, se comportan de forma extraña, como si "pertencieran" al mar. Cada noche estas visiones se vuelven más claras, más reales. La última noche mi madre me contó que pronto me uniría a ellos.

He descubierto que la Universidad está preparando un estudio submarino del Dogger Bank. He convencido al Profesor MacKendrick, el hombre a cargo, de que me deje acompañar a la expedición. ¿Qué habrá allí, sepultado bajo las olas? ¿Estoy loco, o el horror del Foso del Diablo es real? Temo las respuestas, pero debo saber la verdad.

Edward

% por pruebas halladas y acciones

%	objeto o acción
-40	Por cada enfrentamiento mayor con la ley
-20	Por cada enfrentamiento menor con la ley
+02	Árbol genealógico MacBain [aj 3]
+02	Pasaje de <i>La sabiduría del hombre desde el mar</i> [aj 21]
+04	Artículo "Extraña captura en Dogger Bank" [aj 14]
+04	Pasajes de <i>Historias del Mar del Norte</i> [aj 15]
+04	Pasajes de <i>Genealogía de los clanes</i> [aj 16]
+04	Pasajes de <i>Vestigium Scoticum</i> [aj 17, 18]
+06	Nota de MacKendrick [aj 6]
+06	Transcripción balbuciente de Simon Murray
+08	Respuesta de Armitage [aj 19]
+12	Bitácora de MacKendrick [aj 7]
+16	Descubrir el altar bajo la planta de procesamiento

aj = Ayuda a los Jugadores

Bonificación al daño: +1D4

Arma: Garra 25%, daño 1D6+bd

Armadura: 1 punto por piel y escamas.

Pérdida de Cordura: 0/1D6 más 1D6 por presenciar la abominable transformación de Edward.

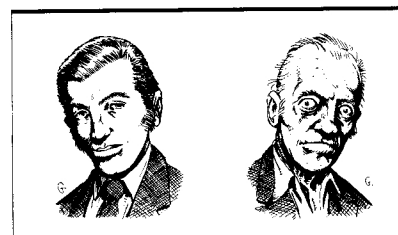
Edward puede ser encontrado en el templo secreto bajo la Planta de Procesamiento Puerto Llano o, quizá, acechando la casa MacBain de noche, por algún recuerdo ancestral. A menos que se enfrente a un solo oponente, siempre tratará de huir, pero luchará ferozmente si se le acorrala.

Conclusión

Incluso si los investigadores se las ingenian para convencer a las autoridades del peligro, y el Foso del Diablo es torpedeado, o asaltado por una carga de explosivos, no es una victoria completa; la abominación sin nombre, herida pero no muerta, ha sido empujada a las profundidades del abismo, pero aún existe. Incluso aunque todos los sectarios conocidos hayan sido arrestados, otros tomarán su lugar. El horror del Foso del Diablo ha perdido esta batalla, pero la guerra está lejos de acabar.

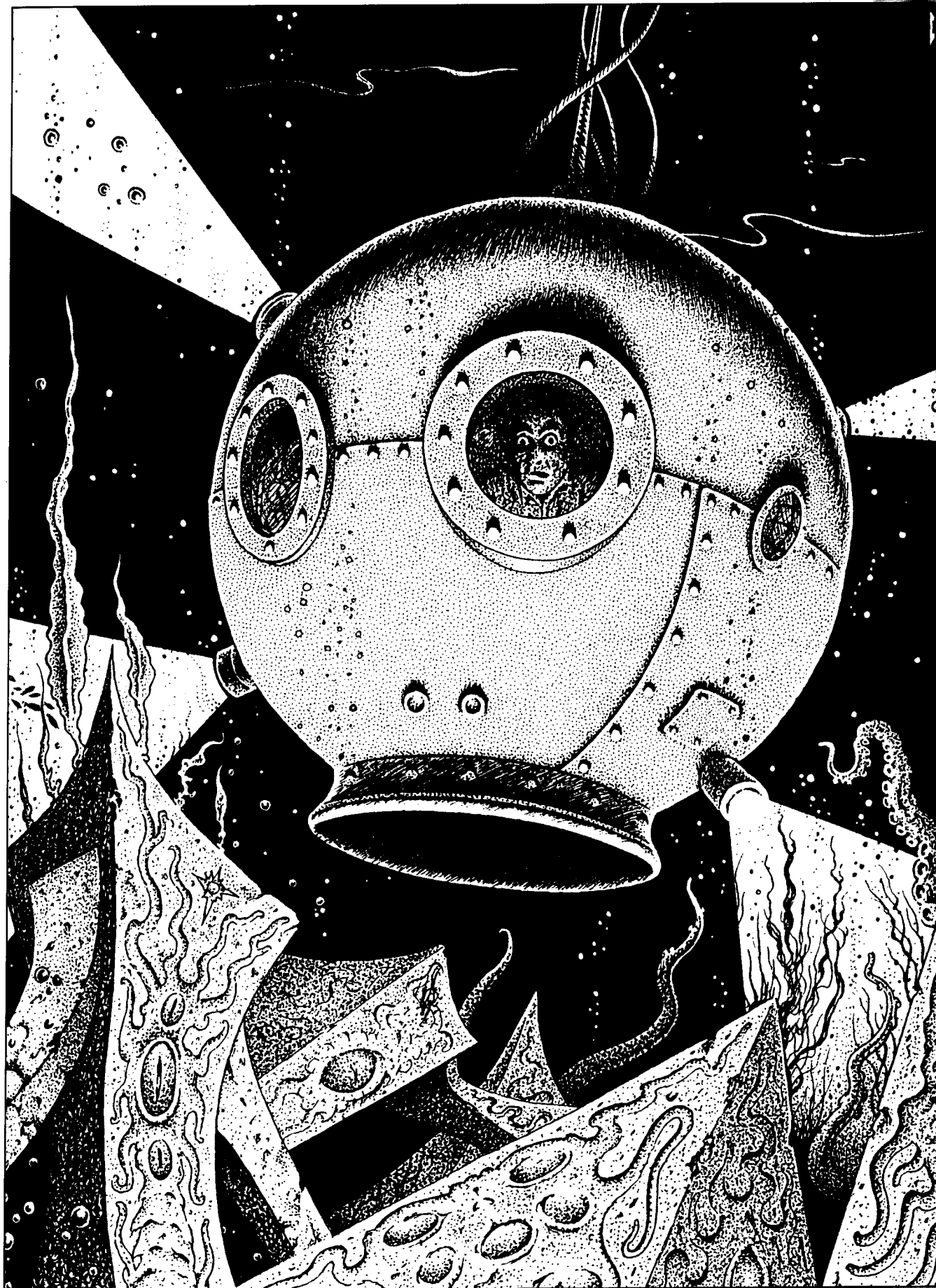
Si la Marina Real tiene éxito en hacer estallar las laderas del abismo, causando que se colapsen sobre la ciudad y atrapando a la Semilla Estelar bajo los escombros, el horror sobrevivirá, y un día regresará.

Si los investigadores fracasan en motivar a las autoridades, huir a una localización más interior lejos del mar no tendrá mucho efecto sobre los sectarios, que decidirán acabar con ellos. Aunque primero deberían preocuparse por los esfuerzos de las autoridades para ingresarles en el Hospital Psiquiátrico Real con Simon Murray.



Edward Drake

1905 - 1927



EN LAS SOMBRAS DE LA MUERTE

"...Cosas monstruosas habitan en las sombras de la muerte, acechando y esperando apresar las almas de aquellos que se entrometen en lo prohibido".

—Robert Bloch

Este escenario transcurre en 1927. El año puede cambiarse para encajar en las necesidades del guardián, pero ciertas fechas específicas mencionadas en el texto deberán alterarse apropiadamente, en especial las fechas de nacimiento y defunción de la familia Butler.

Al menos uno de los investigadores debería ser amigo del Dr. Isaac Butler, un médico de Nueva Inglaterra. Es más apropiado que el personaje seleccionado sea un colega de confianza (un doctor, u otro profesional, quizá) y el guardián puede proporcionar los detalles de trasfondo que le parezcan pertinentes.

El investigador en cuestión recibe una carta del Dr. Butler; el sobre lleva el matasellos de Champillon, Luisiana. Entrega a los jugadores la *Ayuda n°1*.

Aunque raras veces hace mención del hecho, es descendiente de una adinerada familia sureña; y, tras la reciente muerte de su tío, el Dr. Butler y su esposa han viajado a Luisiana para instalarse en la finca.

Pocos días después, llega un telegrama para el mismo investigador; fue enviado esa misma mañana desde la oficina del telégrafo en Champillon, Luisiana. Entrega a los investigadores la *Ayuda n°2*.

IMPLICAR A LOS INVESTIGADORES

El resto de los investigadores también debería conocer al Dr. Butler; podrían ser pacientes o colegas, o miembros de las mismas sociedades o clubes. El guardián sólo necesita proporcionar suficientes razones para que todos respondan a la petición de Butler.

El Dr. Isaac Butler es conocido por los investigadores como un médico muy trabajador, de cuarenta años de edad. Su padre era un hombre extraordinariamente talentoso que nació en Luisiana y que a la larga se marchó al norte para practicar la medicina en Boston. Se casó con una chica local y, en 1888, nació Isaac.

Sin embargo, poco después de su nacimiento, la tragedia se cernió sobre la familia: el viejo Butler se volvió inexplicablemente loco, y murió alucinando en un manicomio de Boston en 1891. El joven Isaac heredó la aptitud de su padre para aprender con rapidez, y asistió a la facultad de medicina.

La tragedia volvió a golpear en 1915, cuando la madre de Isaac se perdió en el mar tras el hundimiento del *Lusitania*. Más tarde, Isaac se graduó casi el primero de su clase, y estableció una consulta en la ciudad natal del investigador en 1918. En 1921, se casó con una joven llamada Hannah Bell.

Estimado amigo,

Hannah y yo hemos llegado a la vieja Plantación Butler hace dos noches, en mitad de una de las tormentas más violentas que he presenciado. Ya ha amainado y no causó ningún daño, pero nuestra proximidad al Golfo de México sin duda es responsable del feroz clima.

Aún no he tenido oportunidad de hacer algo de turismo; poner en orden los asuntos de la finca ha consumido virtualmente todo mi tiempo. Me intriga la reacción de tonos medio susurrados que provoca la herencia Butler. Los residentes de Champillon, la ciudad más cercana, reaccionaron con furtivismo el otro día cuando nos detuvimos para que nos indicaran la dirección. Un patriarca de pelo encanecido llegó incluso a advertirnos que nos alejáramos de ese lugar, pero rehusó a dar más explicaciones. Estoy comenzado a creer que estos rústicos son tan supersticiosos como muchos de nuestros bucólicos yanquis!

Desde nuestra llegada, mi esposa Hannah no ha dormido muy bien. Parece bastante nerviosa, pero no puedo explicar sus vagas aprensiones. Aunque no he notado nada extraño, puedo simpatizar con la sensación de aislamiento que Hannah siente aquí; mi familia nunca ha sido muy gregaria, y el emplazamiento de la Plantación Butler refleja esta reticencia.

He quedado decepcionado al descubrir que el lugar está en muy mal estado y que necesita reparaciones; mi tío parecía haber sido incapaz de evitar que cayera en el abandono. Si llego a un acuerdo con mi prima, es muy probable que Hannah y yo vendamos la finca; pero dudo que consigamos poco más que una modesta suma por ella. Quién sabe, puede que nos decidamos a arreglarla; ¡en cuyo caso tendrás que pagar para visitar al señor y a la señora Butler de la Plantación!

Saluda a todos de mi parte; ya te llamaré cuando regrese.

Afectuosamente,

Isaac

Ayuda n°1

—EN LAS SOMBRAS—



World-Wide Telegraph

THE GLOBE IN SEVEN MINUTES



LOS LOCALES ESTABAN EN LO CIERTO STOP ALGO EXTRAÑO OCURRE AQUI
STOP SE REQUIERE TU PRESENCIA URGENTEMENTE STOP TE EXPLICARE LA
SITUACIÓN CUANDO LLEGUES STOP

BUTLER

WWT se esfuerza por recibir, transmitir, y/o entregar todos sus comunicados, pero no se responsabiliza de que se reciban incompletos o defectuosos, ya sea por negligencia, inexactitud, conspiración, error, guerra o acto de Dios.

Luisiana

La Plantación Butler está situada al sur de Nueva Orleáns, sobre uno de los muchos afluentes del Río Misisipí. Los investigadores tendrán que pasar por Nueva Orleáns (una moderna ciudad de 500.000 habitantes) en su camino a Champillon, pero no encontrarán allí ninguna información relevante. Las líneas del ferrocarril no van más allá de Nueva Orleáns; los investigadores tendrán que alquilar un coche o tomar el autobús diario para ir a Champillon.

El ambiente es sofocante y húmedo. El viaje dura una incómoda hora a través de las lagunas y los pantanos de los brazos del río, dejando atrás antiguas casas y huertas adornadas con musgo español. Con cada kilómetro recorrido, el número de plantaciones disminuye. Algunas se agazapan entre cúmulos de musgosos árboles, olvidadas en varios estados de abandono y descomposición. La sensación de aislamiento crece.

La Dársena Bowen

El camino termina en la Dársena Bowen, una pequeña aldea donde un transbordador espera tomar pasajeros y vehículos para cruzar el río hacia el pueblo de Champillon.

La familia Bowen ha estado operando el transbordador durante generaciones. Francis Bowen, el actual encargado de la embarcación, es un hombre robusto de mediana edad que

reacciona con sorpresa si los investigadores le notifican su destino: "¿Para qué quieren ir allí?", pregunta.

Aunque Bowen ha oído los rumores blasfemos asociados con la familia Butler, no es un hombre supersticioso y no da mucho crédito a esas viejas historias; simplemente encuentra extraño que un grupo de yanquis bien vestidos y (presumiblemente) bien educados quieran visitar esa decrepita plantación.

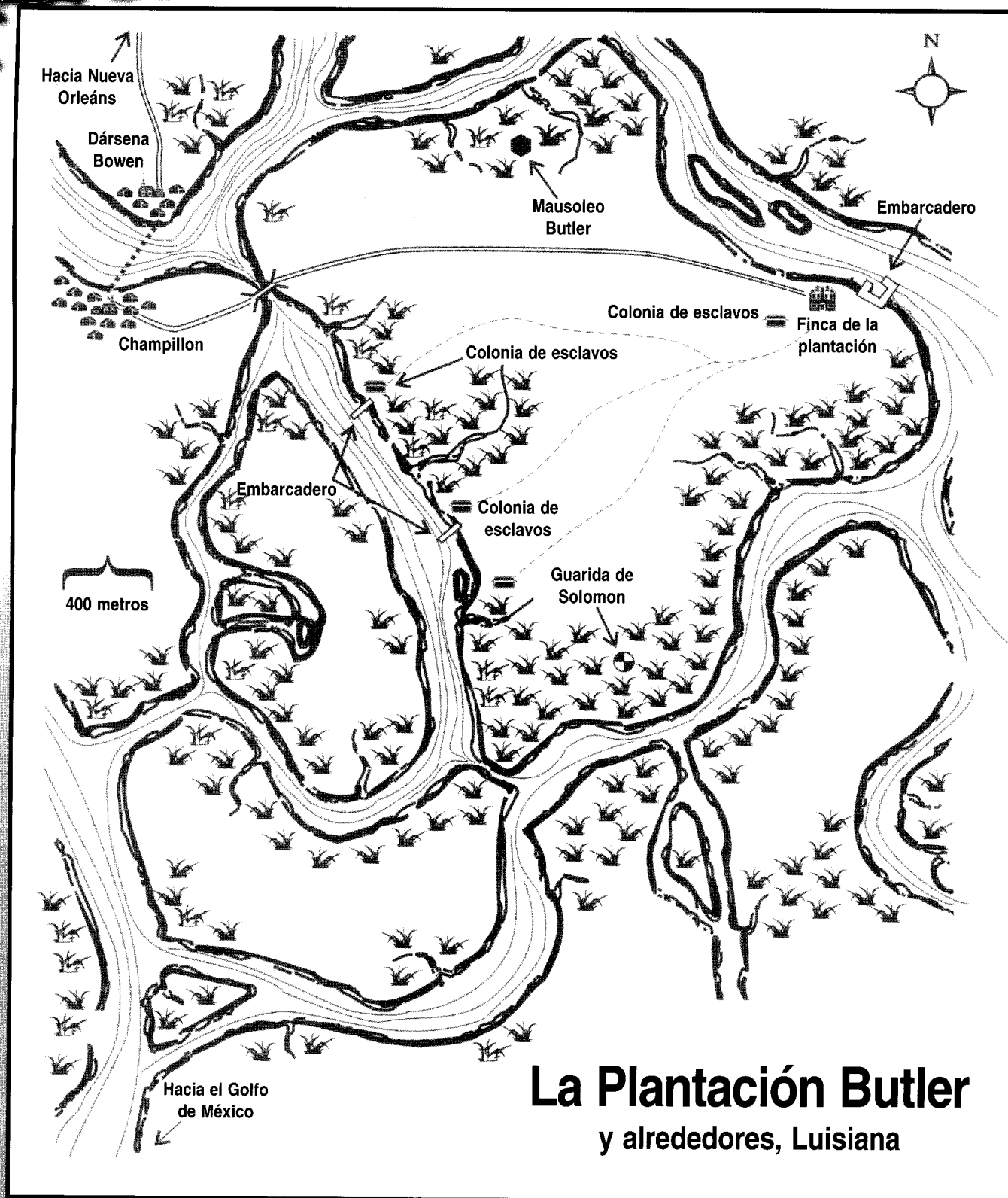
Bowen y su hijo adolescente operan el transbordador seis días a la semana (no hay servicio los domingos), con travesías cada dos horas desde el amanecer hasta el anochecer. Tiene cabida para tres automóviles o cincuenta personas, y cada travesía (en una dirección) lleva unos quince minutos.

Champillon

Champillon se acurruca a los pies de la ribera del lodoso río. Unas pocaserrerías y fábricas de papel proporcionan el sustento económico del pueblo, siendo la fabricación de vidrio la única industria de interés. No posee biblioteca, y el hospital más cercano se encuentra en Nueva Orleáns, aunque dispone de médico local. Sus 2300 residentes se muestran suspicaces con los forasteros. Los yanquis sofisticados son tan forasteros como los que vienen de otros países.

La mayoría de los habitantes son reacios a hablar de la Plantación Butler con los forasteros, o bien negando cualquier conocimiento del lugar, o instán-





La Plantación Butler y alrededores, Luisiana

doles a la precaución si se les presiona. Si los investigadores buscan al "patriarca de pelo encanecido", que advirtió al Dr. Butler de que se alejara de la plantación, no tendrán muchas dificultades en localizarle. Es Seth Rutledge, y su testimonio aparece en el recuadro de abajo, la *Ayuda nº4*. El guardián puede utilizarlo como guión y leerlo en voz alta, o fotocopiarlo y entregárselo a los jugadores para que puedan estudiarlo.

Información en el pueblo

Si los investigadores se detienen en el pueblo, pueden usar las horas diurnas para indagar sobre los Butler. Si esperan hasta otro día, el paseo entre la finca Butler y el pueblo es de sólo media hora.

Los investigadores que busquen certificados de defunción o informes de autopsia de miembros difuntos de la familia Butler

no encuentran nada. En el sur rural, los registros de esta naturaleza raras veces se conservan; ni los parroquianos de Champillon lo buscan. Tal información se mantenía en la Biblia familiar, tradicionalmente, por lo que las *tablas genealógicas* podían extenderse incluso hasta el momento actual, amén de que se pensara que tal información no era asunto de nadie más.

LA GACETA DE CHAMPILLON

Los archivos del periódico local datan de 1873. Cada investigador que busque en los ejemplares atrasados durante cuatro horas y realice una tirada de Buscar libros encuentra uno de los artículos incluidos en la *Ayuda* nº5.

DATOS GENEALÓGICOS

Con una tirada de Crédito con éxito, un encargado de la gaceta menciona voluntariamente que la información anterior a 1873 puede recabarse en la oficina de la sociedad histórica local, una subsidiaria de Los Hijos e Hijas de la Confederación. La oficina es sólo una habitación trasera en la casa de la Sra. Elihu Gervaise, repleta de viejas cartas, facturas, documentos, y pilas de billetes de Lotería de Luisiana caducados (por supuesto posteriores a la Guerra Civil), todo acumulado de forma que muestre las genealogías de aquellos que lucharon por el Sur. Cada investigador que pase cuatro horas buscando en los archivos y tenga éxito en una tirada de Buscar libros encuentra uno de los datos listados en la *Ayuda* nº6.

Isla Butler

Es conveniente que el guardián se las ingenie para que los investigadores lleguen al atardecer, casi en la puesta de sol. Puede provocar algún retraso en Champillon, dándoles tiempo para investigar, o hacer que la carretera resulte intransitable debido a alguna inundación.

Tras medio kilómetro al este de Champillon, una carretera sin marcar conduce a un viejo puente de madera que cruza uno de los afluentes de agua dulce que rodea la Isla Butler. El puente es la única conexión con el continente, pero nunca fue diseñado para soportar el peso de los automóviles modernos. Si un vehículo lo cruza, las tablas y travesaños de madera crujen y se comban bajo su peso. Tal vez prefieran recorrer a pie los setenta metros. Aunque el puente sobrevive al peso de todos los automóviles de ese día, está destinado a derrumbarse por una tormenta durante la segunda noche de permanencia de los investigadores en la isla.

Independientemente del momento en que alcancen la Isla Butler, llegan en mitad de una fuerte tormenta. Una vez cruzado el puente, un sendero sin pavimentar atraviesa toda la amplitud de la isla (tres kilómetros) hasta la finca de la plantación. La superficie resbaladiza del camino está mezclada con el barro de los vehículos que lo han transitado. A medida que los investigadores cruzan la isla, dejan atrás los abandonados y pantanosos restos de los campos de arroz y azúcar que florecieron una vez en el fértil suelo del delta. Antiguas barracas rústicas se vislumbran en la distancia, los restos abandonados de las colonias de esclavos.

La finca Butler

En el extremo este de la isla, junto a la desvencijada colección de cabañas que forman los restos de una largamente abando-

Seth Rutledge habla

Seth Rutledge es un mugriento derrelicto de ochenta años que duerme en la plaza principal. Se le ve con frecuencia echando un trago a una bolsa de papel marrón. A cambio de una botella, o de bastante dinero para comprar alguna (un dólar), Rutledge responde a las preguntas de los investigadores sobre la Plantación Butler, pero es difícil decir con exactitud lo ebrio que se encuentra; habla con claridad, pero tiene un brillo salvaje en sus ojos.

Según él, los blasfemos rumores que rodean a la familia Butler son ciertos. "Tan seguro como que estoy sentado aquí", manifiesta, escupiendo un trozo de tabaco mascado, "están removiendo mierda que ningún hombre debería tocar. Incluso antes de la invasión yanqui, tenían problemas para mantener a sus esclavos negros. Siempre se escapaban; o morían. Los que no lo hacían hablaban con otros negros, que si lo intentaban, y he oído historias que os pondrían la piel de gallina."

"La mayoría no presta mucha atención a lo que un negro tiene que decir, pero creo que dicen la verdad. A veces, si el viento sopla a favor, la gente podía oírles aullar, como si temieran por sus almas. Ningún látigo hace eso, no señor. Esa familia era mucho más de lo que una familia sureña temerosa de Dios debería ser. En ciertos momentos del año, todo era paz y tranquilidad en el pantano, hasta que se volvía a oír los gritos, tan altos, que nadie del pueblo podía dormir. Todas las noches lloraban, cientos de ellos. Mi madre solía decirme que eran los espíritus, esperando llevarse el alma de alguien."

"El primer Butler de los alrededores fue el viejo Virgil. Era un aventurero, esos que se crean su propia fortuna. Vino aquí y construyó esa plantación, hace cien años o más. Cuando Virgil murió, dejó a un hijo, Zachariah, que encontró un baúl repleto de libros del Diablo que pertenecieron a su padre. Virgil no sabía leer o escribir, pero Zachariah había ido a la escuela lo suficiente, con lo que pudo leer los libros, y aprender a hacer cosas extrañas. Solía desaparecer durante meses, y la gente decía que estaba visitando rincones de la tierra que ningún hombre debería visitar."

"Cuando comenzó la guerra, su hijo Abraham se marchó para luchar contra los yanquis, y cuando murió, el viejo le enseñó a su nieto lo que había aprendido de los libros. Ese era Aaron."

"Creo que Aaron fue el último de ellos, pero ahora hay otro Butler en la plantación, un pequeño yanqui muy mal vestido. Intenté avisarle. Ahora te aviso a ti, antes de que sea demasiado tarde; alejaos del lugar, si sabéis lo que os conviene."

nada colonia de esclavos, los investigadores encuentran la finca de la plantación. La residencia del capataz, el taller de la maquinaria, y los molinos de arroz y azúcar se han desgastado con los años y ahora yacen en ruinas. Sólo permanece en pie la finca de dos pisos de la Plantación Butler, silueteada sobre el cielo oscuro y rodeada de maleza incontrolada.

Este ejemplo antiguamente elegante de arquitectura clásica y renacentista se halla sumergido en el mal estado. Aunque hay partes del techo combadas, tablas deterioradas, y enredaderas cubriendo casi toda la casa, su fachada, con su espléndi-

Información de la Gaceta de Champillon

1873: Zachariah Butler, patriarca de la familia Butler, fallece a la edad de 72 años. Era hijo de un viajero expulsado de la Sabana durante la Guerra de 1812. Se estableció en Luisiana, comprando una propiedad cerca de Champillon y fundando la Plantación Butler. Zachariah tenía una esposa, Josephine, y un hijo, Abraham.

1880: Victoria (Mann) Butler, hija política de Zachariah, fallece a la edad de 47 años cuando es arrollada por una estampida de caballos. Muere poco después de su marido Abraham, y deja a tres hijos, Aaron, Daniel y Jacob.

1889: Aaron Butler, hijo de Abraham y Victoria Butler, se casa con Rebecca King.

1891: Rebecca (King) Butler fallece al dar a luz a los 21 años.

1892: Jacob Butler, hijo de Aaron y Rebecca Butler, se casa con Mary Wister.

1894: Mary y Jacob Butler tienen una hija, Alexandra Butler.

1899: Mary (Wister) Butler se ahoga a la edad de 30 años. Deja a su marido Jacob y a su hija Alexandra.

1906: Jacob Butler, hijo de Abraham y nieto de Zachariah, fallece por un disparo accidental a la edad de 47 años. Su esposa Mary ya había muerto. Deja a una hija, Alexandra.

1927: Aaron Butler, hijo de Abraham y nieto de Zachariah, fallece a la edad de 74 años. Su esposa Rebecca ya había muerto.

Ayuda nº5

do pórtico sustentado por columnas jónicas, aún resulta impresionante. Briznas de humo surgen de algunas de las chimeneas y un Packard gris con matrícula de Massachussets descansa ante la puerta.

Los mugrientos cristales de las ventanas están ocultos por desvencijadas contraventanas de madera, cerradas contra la tormenta, pero cuando los investigadores suben los escalones hasta el pórtico y se aproximan a la puerta principal, pueden ver el débil destello de la luz de una vela a través de una de las ventanas paladianas del segundo piso.

Cuando los investigadores llaman a la puerta, la respuesta no se produce de forma inmediata. El guardián debería retra-

Datos de los Hijos e Hijas de la Confederación

1830: Zachariah y Josephine Butler tienen un hijo, Abraham Butler.

1851: Abraham Butler, hijo de Zachariah y Josephine Butler, se casa con Victoria Mann.

1852: Josephine (Middleton) Butler fallece de fiebre reumática a la edad de 42 años. Deja a su marido Zachariah y a su hijo Abraham.

1853: Abraham y Victoria Butler tienen un hijo, Aaron Butler.

1859: Abraham y Victoria Butler tienen dos hijos, Daniel y Jacob Butler.

1864: Abraham Butler muere en la Batalla de Atlanta a la edad de 34 años. Deja a su esposa Victoria y a sus hijos Aaron, Daniel, y Jacob.

Ayuda nº6

sarla lo suficiente para que los jugadores comiencen a pensar que algo ha ocurrido, y entonces anunciar que la puerta se abre de improviso con el rechinar de sus goznes.

Isaac Butler permanece en la entrada. Una tirada de Psicología con éxito revela que parece sorprendido de ver a los investigadores. Vacila por un momento, y luego da la bienvenida a sus visitantes con una sonrisa familiar. Estrechando la mano a cada uno de ellos, el Dr. Butler invita al grupo a refugiarse de la lluvia.

EL DOCTOR ISAAC BUTLER

El Dr. Butler es un hombre de mediana edad, con pelo negro y tupido bigote. Parece gozar de buena salud, aunque una tirada de Psicología indica que se muestra tenso.

Lleva en su bolsillo la única llave del estudio que se encuentra escaleras abajo. Cuando Abraham Butler murió durante la Guerra Civil, la plantación cayó en el abandono. Los pocos esclavos que quedaban huyeron o fueron vendidos, dejando a la mujer de Abraham criar a sus tres hijos. El viejo Zachariah enseñó al hijo mayor, Aaron, las costumbres prohibidas. Los gemelos, Daniel y Jacob, eran tan diferentes como el día y la noche; mientras Jacob se veía atraído por el lado oscuro de su herencia ancestral, Daniel la evitó, huyendo tras la muerte de su madre en 1880. Se marchó a Boston donde se convirtió en médico. En 1887 se casó con Sarah Pinckney; su hijo, Isaac, nació al año siguiente.

Poco después del nacimiento de Isaac, su padre se volvió loco y murió en un manicomio de Boston en 1891. Isaac asistió a la facultad de medicina y, como su padre antes que él, se convirtió en médico. Estableció su propia consulta en 1918.

La madre de Isaac murió tres años antes, como pasajera a bordo del *Lusitania*. En 1921, Isaac Butler se casó con Hannah Bell.

DENTRO DE LA CASA

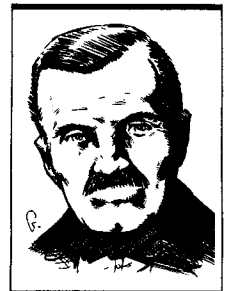
El Dr. Butler toma los sombreros y abrigos de sus invitados y los cuelga para que se sequen. Pospone de buenas maneras las preguntas sobre el telegrama y conduce a los investigadores a través del elegante recibidor, con sus escaleras de roble curvadas, hasta un espacioso salón amueblado con sillas y sofás de aspecto confortable, y una gran chimenea de piedra.

El fuego crepita en la chimenea. El Dr. Butler invita a los investigadores a sentarse en las sillas. Les ofrece brandy y puros. Aquí, como en el resto de la casa, las lámparas de parafina proporcionan la iluminación vespertina; la finca no posee electricidad, y de hecho ni siquiera el pueblo de Champillon dispone de ella.

“Os debo una explicación y una gran disculpa”, asegura. “Ese telegrama que os envíe fue una estupidez... y completamente innecesario. Estaba cansado, y el lugar pudo conmigo; mi mente me jugó una mala pasada”.

Alguien llama a la puerta del salón, y el Dr. Butler añade precipitadamente: “Por favor no mencionéis nada de esto a mi esposa. Ya está bastante asustada con la plantación, y no quiero causarle más preocupaciones”.

El Dr. Butler abre la puerta del salón y deja pasar a su esposa Hannah, una amable y atractiva mujer con quién, se puede dar por sentado, al menos uno de los investigadores ya está familiarizado. Mientras tanto, una tirada de Psicología con éxito dirigida al doctor sugiere que desea que lo que ha dicho fuera verdad.



HANNAH BUTLER

Hannah es una mujer esbelta, bella pero sin glamour. Va vestida con atuendos tradicionales y evita los cosméticos. Obviamente se sorprende al encontrar a los investigadores aquí, y les pregunta con educación para qué han venido a la plantación.

Fuera, la tormenta continúa; los truenos retumban y, a través de las ventanas del salón, los relámpagos centellean. Los investigadores pueden mantener una pequeña charla (sobre el clima, las condiciones sociales en el sur, etc.) con el Dr. Butler y su esposa, pero si la conversación comienza a derivar hacia su urgente telegrama, el doctor cambiará de tema.

Si los investigadores consiguen hablar con Hannah en privado, les confía sus preocupaciones por el reciente comportamiento de su marido. Según Hannah, Isaac ha pasado mucho tiempo estudiando con atención los documentos referentes a la hacienda; y, en más de una ocasión, se ha recluso durante horas dentro del estudio. Duerme muy poco, y teme que se haya obsesionado con la herencia legada por sus parientes. No siente mucha simpatía por Alexandra, ya que parece alentar a Isaac en su fijación (no menciona su escandalosa conducta privada con una miembro aún desconocida de la casa, pero cuando los investigadores adviertan el comportamiento de Alexandra, entenderán la desaprobación de Hannah). Expresa su esperanza de que los investigadores sean capaces de convencer a su marido de abandonar la isla y contratar los servicios de un abogado para poner en orden la hacienda en su representación.

El anochecer avanza. La tormenta ha pasado, aunque aún permanece una ligera llovizna. Ya es tarde, y la Sra. Butler anuncia que se retira; en su camino a la cama, dice, avisará a Jack, su único criado, para que prepare las habitaciones de invitados. Da las buenas noches a su marido y a los investigadores.

Después de que su esposa se haya marchado, el Dr. Butler continúa charlando hasta que sea hora de que todos se retiren. Si los investigadores sacan a colación el tema de su telegrama, o mencionan lo que han oído en Champillon sobre la plantación, el Dr. Butler se ríe entre dientes:

"La superstición local no ha tratado muy bien a mi familia", reflexiona ante una copa de brandy. "¿Sabéis como llamaban a mi abuelo? ¡Hechicero! Dicen que mostraba un gran interés por la magia negra. Mi último tío, también. La gente odia a mi familia; y supongo que su naturaleza aislada no ayudó a mitigar tales historias.

"No soy un hombre supersticioso, pero debo admitir que cuando os envié ese cable, estaba asustado. Había estado trabajando por la mañana en la hacienda, revisaba los papeles de mi tío, y estalló una fuerte tormenta; una peor que la de esta noche. Debí quedarme dormido, y tuve un terrible sueño. Soñé con mi tío; estaba fuera de la ventana... haciéndome señas, llamándome por mi nombre. Me vi siguiéndole por el pantano, donde me prometió que sus antiguos secretos me serían revelados.

"Me desperté de inmediato, empapado en sudor. Estaba tan asustado que no me atreví a seguir durmiendo esa noche. A la mañana siguiente, acudí al pueblo y os telegrafí. Fue un disparate, lo sé. Estoy avergonzado por ello, y siento haberos arrastrado aquí abajo para nada. Espero que podáis disculparme".

En este punto, el Dr. Butler indica que ya es muy tarde y que les mostrará las habitaciones de invitados en el ala de los antiguos criados. "Llevan vacías algún tiempo", asegura. "Mi



familia no dispone de un grupo completo de criados desde hace muchos años".

Mientras abandonan el salón, los investigadores observan a una mujer con un largo vestido negro bajando las escaleras del recibidor. Es misteriosamente bella, y se aproxima al grupo con una flexible gracia felina.

"Ah, sí", explica el Dr. Butler, aclarándose la garganta, "permitidme presentaros a mi prima, Alexandra".

ALEXANDRA BUTLER

Es una mujer cautivadora de largo pelo negro, deslumbrantes ojos verdes y un lunar en la mejilla: una auténtica belleza sureña pese a su tez pálida. Su voluptuosa figura queda acentuada por el sugerente estilo de su vestido ajustado y bien escotado.

Lleva la única llave del mausoleo colgada de su cuello en una pesada cadena de oro.

Conforme se presenta a cada invitado, la atención de Alexandra se centra en el investigador con la puntuación de APA más alta (hombre o mujer). Cualquiera que realice una tirada de Psicología determina que parece mostrarse interesada por esa persona.

Es inteligente pero no locuaz, y su sonrisa resulta enigmática. Sus gustos son decadentes, sus placeres oscuros y desviados. Es nocturna por naturaleza, y raramente se la ve durante el día. En las noches en calma, da largos paseos solitarios en torno a la isla, pero los investigadores que la sigan en secreto llegarán o bien al cementerio detrás de la casa, donde deposita flores frescas en la tumba de su madre, o al mausoleo Butler cercano al extremo septentrional de la isla, donde abre la puerta y desaparece en su interior durante horas, emergiendo antes del alba y volviendo a casa. Los investigadores podrían llegar a la conclusión (errónea) de que Alexandra es algún tipo de vampiro; el guardián debería sentirse libre de desarrollar este miedo sin confundir excesivamente a los jugadores.

Alexandra les da la bienvenida a la Plantación Butler con su profunda voz aterciopelada, pero no se enzarza en ninguna conversación; les da a todos las buenas noches y se aleja de ellos. Si el investigador con la APA más alta observa su sinuoso progreso a través de la estancia, Alexandra gira la cabeza cuando alcanza la puerta y, con una sonrisa burlona, le dirige un discreto beso antes de desaparecer en la sala de estar.

El Dr. Butler procede a conducir a los investigadores al ala de los criados, donde Gullah Jack acaba de terminar de preparar las habitaciones. Es muy descortés por su parte alojar a todos los investigadores en el ala de los criados, mientras las habitaciones de invitados de la familia permanecen vacías.

ISABELLA

Isabella es una bella mujer de pelo rubio. Lleva un sencillo vestido de algodón y pasa la mayor parte del tiempo en la habitación de Alexandra, atendiendo a los caprichos de su amante, o sentándose durante horas frente al espejo ornamentado, mientras canta en voz baja y se cepilla el pelo. La mejor oportunidad para hablar con ella es cuando Alexandra





La finca de la Plantación Butler

Planta baja



abandona la casa en mitad de la noche, dejando a Isabella sola en su habitación.

Nadie sabe de donde vino Isabella; Gullah Jack la encontró vagando cerca del puente hace unos cinco años, y la trajo a casa. Aaron quería llevarla al pantano de Solomon, pero Alexandra insistió en que se quedara. Aunque Isabella ha visto mucho en los últimos cinco años, está demasiado embotada para comprender algo; tiene la mente de una niña de cinco años, y a menudo se comporta como tal.

Si los investigadores preguntan dónde va Alexandra de noche, Isabella se ríe nerviosamente y dice "a ver a su papá". No sabe quiénes son sus propios padres y se refiere a Alexandra como su "mejor amiga". Está contenta de que el Tío Aaron se "haya marchado". No le gustaba Isabella.

Isabella está muy apegada a Alexandra, pero también se muestra locamente celosa; cualquier investigador al que Alexandra ofrezca sus afectos (sin tener en cuenta que hayan sido aceptados o declinados) atraerá la eterna enemistad de Isabella. Los celos de la chica podrían llevarla a intentar asesinarle, empleando la cuerda de un piano para estrangularle y satisfacer su ira.

GULLAH JACK

Gullah Jack es un anciano de color que camina con una perceptible cojera. Sufrir de una catarata en su ojo izquierdo, que le ha dejado medio ciego. Jack conoce muchos secretos de la familia Butler, pero no habla; se le cortó la lengua hace muchos años para evitar que los revelara durante sus infrecuentes viajes a Champillon por suministros. Durante la visita de los investigadores, deja su habitación en el ala de los criados para dormir en la cocina.

Jack está bastante loco, y es muy leal a la familia Butler. No permitirá que se le haga daño al Dr. Butler o a Alexandra.

Los investigadores le ven a menudo deambulando por la casa misteriosamente. Las pisadas que se oyen con frecuencia ante el amparo de la noche son suyas.

"Espero que lo encuentren todo de su gusto", dice el Dr. Butler.

Hay un dormitorio para cada investigador; si hace falta, se puede utilizar la sala de estar. El Dr. Butler les desea buenas noches y se marcha.



Explorando la casa

El interior de la casa retiene mucho del esplendor de los días previos a la guerra de secesión, y carece de las comodidades más modernas; no hay electricidad, ni teléfono, ni horno. La luz proviene de las lámparas de parafina y de las velas; numerosas chimeneas proporcionan calor.

El Dr. Butler desalienta con tacto cualquier exploración de la vivienda; los investigadores lo tendrán más fácil si echan un vistazo sin su conocimiento.

PLANTA BAJA

Recibidor: este elegante recibidor, con su curvada escalera de roble al primer piso, está iluminado por un candelabro de bronce con dieciséis velas suspendidas del techo por una adornada cadena, con la que puede subirse o bajarse para

encender o apagar las velas. Un viejo reloj de pie marca la hora en la esquina.

Con una tirada de Suerte, seguida por una de Descubrir, un investigador que pase por el recibidor en cualquier momento del día o de la noche se percata por el rabillo del ojo de la presencia huidiza de Isabella, la amante de Alexandra, que le observaba desde uno de los balcones del primer piso. Por desgracia, no le ha permitido reconocer los rasgos de este espectador para saber quién es.

Cocina: la inmensa cocina es relativamente nueva, reemplazando la antigua de la época de los esclavos que ardía a finales de siglo. Dispone de numerosas alacenas para las vajillas, un fogón de madera, y un horno de ladrillos para asar y ahumar. Gullah Jack duerme en el suelo durante la visita de los investigadores.

Salón comedor: hay una larga mesa de roble aquí, rodeada por veinticuatro sillas. Aparadores, armarios con vajillas de porcelana, y mesas de servir recubren dos de las paredes. También hay una chimenea. Un candelabro de cristal y bronce de treinta y dos velas se halla suspendido del techo por una cadena, con la que puede subirse o bajarse para encender o apagar las velas.

Sala de estar: esta acogedora estancia de suelo de piedra está revestida con paneles de madera, y dispone de varias butacas de terciopelo y una chimenea empotrada. Un piano empinado se mantiene contra uno de los muros, y un tablero de ajedrez permanece sobre una de las mesas decorativas, aunque en la actualidad no se esté jugando ninguna partida.

Salón: el espacioso salón mira hacia la terraza y el jardín, y presume de un techo revestido con paneles y una gran chimenea de piedra. Hay varios sillones de cretona aquí.

Estudio: el estudio, que siempre está cerrado (puerta FUE 15), dispone de estanterías de caoba repletas de libros. Un registro rápido revela obras sobre folclore, teología, astrología, metafísica, astronomía, y numerosos ejemplos de la literatura del siglo XIX. Muchos de los libros son de naturaleza esotérica; títulos tales como *Cartas sobre demonología* y *Brujería* de Sir Walter Scott, *Tratado sobre espíritus, apariciones, y magia* de J. Beaumont, y *El libro de los espíritus* de Allen Cozy se entremezclan con obras más convencionales de Scott, Wordsworth, Poe, Dickens, Trollope, Shelley y Keats. Una primera edición de *In Ole Virginia* contiene historias morales que elogian las virtudes del Sur de la pre-guerra; esta copia parece estar muy descuidada.

Cualquier investigador que pase al menos una hora buscando a fondo por los estantes meticulosamente ordenados recibe una tirada de Descubrir para encontrar un delgado volumen que parece haber sido puesto en la estantería incorrectamente. Un resumen del mismo, aparece en la *Ayuda* nº7.

El volumen tiene por título *El libro de la providencia celestial*. Añade +9% a los Mitos de Cthulhu, y causa una pérdida de 1D4/1D8 puntos de COR por oíjearlo o leerlo, respectivamente. Tiene un multiplicador de hechizos de x1 y contiene uno: Llamar a Nebhroth.

Invernadero: esta pequeña extensión de la casa principal está construida completamente de cristal. Varios están rotos, pero el área goza de una frondosa vegetación.

Ala de los criados: el ala de los criados es limpia y está amueblada de forma espartana; excepto por la habitación de Gullah Jack, las otras no han sido usadas en muchos años. Hay cuatro dormitorios en esta ala. Sirven a los investigadores como habitaciones para invitados mientras dure su permanencia.

Cada una contiene una cama, una cómoda de caoba, un baño con espejo, y una silla de madera. Las habitaciones del ala de los criados están vacías y no conservan nada de interés.

El libro de la providencia celestial

Es un delgado tomo roído por los gusanos y encuadernado en cuero negro. El título está escrito en letras doradas sobre la primera página.

No tiene fecha de publicación, pero el estilo del libro es obviamente viejo, y el tiempo ha moteado de amarillo sus páginas de color blanco. En una página interior está escrito en tinta, "Para Zachariah Solomon Butler, de su amado padre".

El libro, que contiene una tres docenas de páginas comidas, está escrito en el inglés bárbaro de un autor medio analfabeto. Pretende ser la traducción de un tratado sobre la veneración sedienta de sangre de un dios de la fertilidad conocido sólo como Nebhroth, redactado originalmente en un idioma ya olvidado de los hechiceros de la Atlántida.

Mencionado dentro de sus páginas, hay dos cualidades que el solicitante podría pedir a la deidad invocada: "El Pacto de Nebhroth" es ambiguo, pero implica una habilidad para conceder la vida eterna; "La Esposa de Nebhroth" es igualmente vaga, pero alude a una potencia sobrenatural que permite a una mujer infértil concebir. La primera requiere un sacrificio humano; la segunda, nada más que "un recipiente adecuado".

PRIMERA PLANTA

Los dormitorios de la primera planta están decorados con buen gusto, pero sólo tres de ellos están en uso.

Cuatro retratos al óleo del siglo XIX penden del vestíbulo. Representan a miembros de la aristocracia sureña; los hombres son austeros, las mujeres hermosas pero letárgicas. Aunque no tienen nombre, el Dr. Butler o Alexandra pueden identificar a los individuos de estos retratos como Zachariah, Abraham, Josephine, y Victoria.

Dormitorio principal: el Dr. Butler y su esposa ocupan este inmenso dormitorio, con una cómoda de caoba, una cama de cuatro postes con dosel, y un escritorio. Un baño privado y un vestuario se hallan adyacentes.

El escritorio no está cerrado y contiene un revoltijo de papeles sin interés que conciernen a la hacienda. Entre estos papeles, puede encontrarse un viejo cuaderno.

Dicho cuaderno lleva por título "Experimento - 1891". Su contenido escrito a mano describe en detalle los intentos del autor anónimo de invocar el poder de una entidad de otro mundo. Entrega a los jugadores la *Ayuda* nº3, el diario de Aaron Butler. Leerlo cuesta 1/1D3 puntos de Cordura.

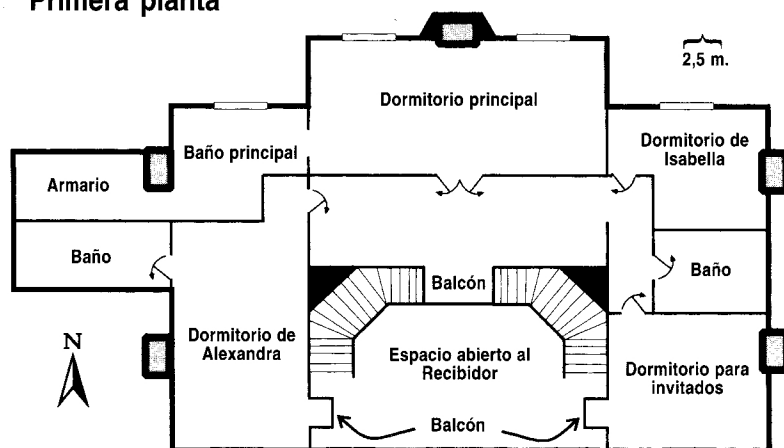
Dormitorio de Alexandra: Alexandra reside en este dormitorio bien amueblado que, junto con su contrapartida sudoriental, dispone de un balcón que domina el recibidor de abajo. Hay una cama de cuatro postes con dosel en el centro de la habitación; en dos esquinas diferentes hay un enorme guardarropa y un tocador de caoba.

Debido a sus hábitos nocturnos, Alexandra duerme a menudo durante el día; es atendida por Isabella, su fiel amante.

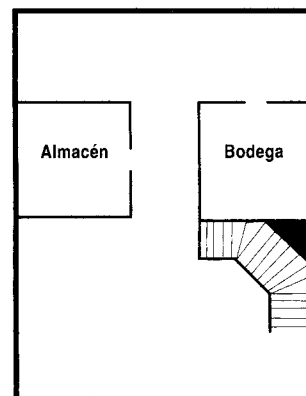
Dormitorio de Isabella: cuando Alexandra quiere estar sola, envía a Isabella a esta pequeña habitación. Dispone de un guardarropa, una palangana, y una pequeña cama para niños. Un baúl en una de las esquinas guarda su ropa interior. Muchas muñecas permanecen sentadas por el suelo, o alineadas sobre la cama. Todas son obsequios de Alexandra.

La finca de la Plantación Butler

Primera planta



Sótano



Dormitorio para invitados: una espaciosa y confortable habitación, no ofrecida a ninguno de los investigadores. Sus muebles son comparables a los de Alexandra.

SÓTANO

Revestido de piedra para mantener alejados a los insectos y roedores, el sótano es más fresco que el resto de la casa, pero apenas hace frío. Contiene casi en su totalidad alimentos salados o adobados, cajas de comida enlatada, y botellas de vino. Las lluvias torrenciales inundan en ocasiones la estancia; una bomba manual ayuda a extraer el agua estancada.

Más allá de la casa

El pacto

Zachariah Butler llevó a cabo el Pacto de Nebhroth hace casi un siglo. Como consecuencia, los descendientes masculinos del clan Butler son inmortales. Sin embargo, el resultado de esta magia negra no es tan maravilloso como pueda parecer: tras su fallecimiento, los herederos Butler resucitan y, más que haber engañado a la muerte, se convierten en sus prisioneros eternos, al quedar suspendidos para siempre en un grotesco estado de no muerte.

Inmunes a todas las causas de muerte natural, los engendros del mausoleo son conscientes de la broma cruel que se les ha gastado; pero mientras lamentan su mala fortuna, estos cadáveres vivientes se aferran desesperadamente a su media vida, temiendo al horror sin nombre que les espera si son eliminados.

Alexandra visita con frecuencia a su padre en el mausoleo, para reconfortarle y tranquilizarle, pero los muertos vivientes no ven con muy buenos ojos a otros seres vivos. Si los investigadores visitan el mausoleo en algún momento del día o de la noche, pronto serán testigos del movimiento de alguna de las losas (desde el interior) al tiempo que los restos animados de

Esos idiotas que se llaman a sí mismos doctores son incapaces, o no están dispuestos, a darnos a Rebecca y a mi un hijo, pero esta noche invocaré a Nebhroth como se especifica en el libro de mi abuelo: ¡él no me fallará!

¡Lo conseguí! ¡Ygnaiih! ¡Ha respondido a mi llamada! Toda la isla se estremeció bajo él... aulló desde el vacío... Nebhroth fhtagn...

...por fin me he tranquilizado lo suficiente para relatar los acontecimientos... preparé todo lo necesario, encerré a R. en el dormitorio y bajé al sótano para realizar el ritual... el encantamiento estaba listo; me retiré al estudio a esperar. Debí haberme quedado dormido... una repentina tormenta me despertó. Arriba, R. gritaba. Mi primer impulso fue acudir, pero otros ruidos... extraños sonidos del viento entre las estrellas... ese horrible susurro... volví al estudio y cerré la puerta. ¿Cuánto tiempo permanecí sentado y escuché los gritos de R.?

¡Qué locura! Los recuerdos de otros sucesos se han ido, pero me acuerdo de haber subido las escaleras con cierta incertidumbre. Todo estaba tranquilo, aunque tuve que reunir mucho coraje para abrir la puerta. Dentro, R. yacía tendida en la cama... balbuciendo... con sus ojos fijos en la ventana abierta.

Todos los sirvientes se han ido, excepto Gullah Jack. Mejor así.

Pese a que R. se haya vuelto loca (un pequeño precio que pagar por ser el recipiente de la semilla de Nebhroth) creo que comprende los cambios... ¡la gloria que supone criar a la prole de un dios!

...el momento se acerca... han sido seis meses muy difíciles... cuidar del recipiente me consume mucho tiempo, pero es esencial. Gullah Jack permanece leal. Temo que me traicione, así que le corté la lengua.

¡El recipiente se ha abierto! ¡R. ha muerto, pero comienza una nueva vida!

¡Nebhroth fhtagn! ¡Ygnaiih! ¡El niño ha nacido!

¡Debo contárselo a mi abuelo!



Zachariah, Jacob, y Aaron salen para atacar. Aunque no necesitan sustento, estos muertos vivientes se sienten muy resentidos con los vivos, y buscarán devorarles.

El cementerio

Tras la finca de la plantación hay un pequeño y abandonado cementerio. Aquí yacen enterradas las esposas de la mayoría de los varones Butler: Josephine Middleton Butler (1809-1852), Victoria Mann Butler (1833-1880), Rebecca King Butler (1870-1891), y Mary Wister Butler (1869-1899). Flores frescas adornan la tumba de Mary, habiendo sido depositadas allí por su hija, Alexandra. Hay varias lápidas no Butler, largo tiempo olvidadas; con los años, algunos capataces de confianza sin otra familia a la que acudir también han sido enterrados aquí.

No hay tumbas de Zachariah Butler y su descendencia masculina. Si los investigadores no lo advierten, una tirada de Idea revela esta inusual discrepancia.

Si se le interroga por ello, Isaac Butler no contesta, excepto para observar que la pregunta es ruda y descortés, muy al estilo yanqui. "Deben familiarizarse con nuestras costumbres sureñas, caballeros", amonesta.

La Semilla de un Dios

Esta terrible entidad es la descendencia de Nebhroth, uno de los Otros Dioses Menores, y de la desafortunada esposa de Aaron Butler, Rebecca, en 1891; Aaron le puso el nombre de Solomon (en honor de su abuelo) y, como tal, es pariente tanto de Isaac como de Alexandra. Pese a la muerte de su madre al darla a luz, la criatura sobrevivió y alcanzó un prodigioso tamaño.

Solomon es más grande que un caballo, y pesa unos 450 kilos. Como una masa vagamente humana de carne pustulante, su terrible forma está recubierta de retorcidos apéndices en forma de dedos. Habita en las profundidades del pantano, correteando de noche sobre sus cuatro patas como un cangrejo para devorar cualquier animal salvaje de la isla que pueda encontrar y cazar, incluyendo ratas almizcleras y mapaches. También hace lo propio con los siluros más grandes, pero raramen-

te permanece bajo el agua más de unos pocos minutos. Camina por el lecho marino, no nada.

De vez en cuando inspecciona los alrededores de la finca, sacudiendo puertas y arañando ventanas. La cosa no ataca a nadie del clan Butler, pero el olor no familiar de los visitantes atrae su atención e instiga su voraz apetito. Los investigadores imprudentes que deambulen por la isla tras la puesta de sol tienen muchas posibilidades de terminar en el estómago de Solomon.

Las estadísticas de esta grotesca criatura se encuentran al final de la aventura.

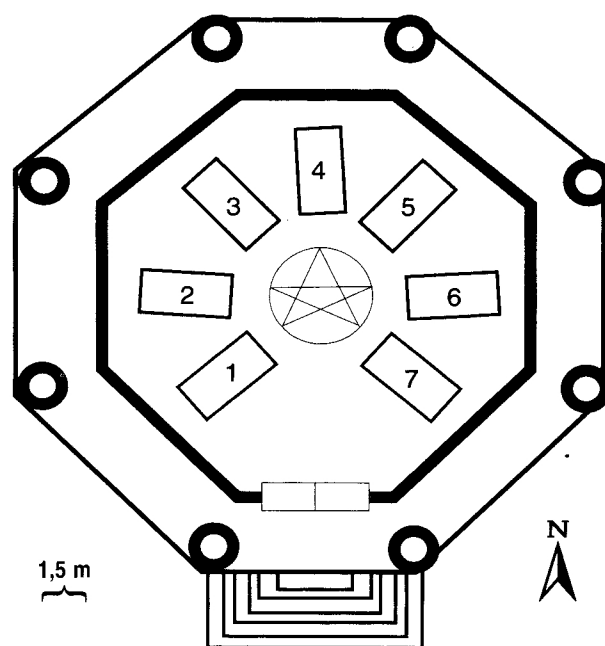
El Mausoleo Butler

A medio camino entre la finca de la plantación y el puente hacia Champillon, un sendero secundario se desvía al norte desde la carretera. A veces, pueden verse pisadas junto a él (el zapato de una mujer por el tamaño, siempre el mismo tamaño), a menudo sobreimpresas en versiones anteriores de la misma huella. Al final del sendero, sobre un pequeño promontorio, rodeado por un pantano, se halla el mausoleo familiar.

Este sepulcro de piedra data de mediados del siglo XIX. Es una construcción octagonal de paredes blancas y techo negro en forma de cúpula. Un peristilo jónico rodea el mausoleo. Los escalones ascienden a la adornada columnata, donde un par de pesadas puertas de hierros ofrecen la única entrada visible. Las puertas están aseguradas por un enorme candado; Alexandra posee la única llave. Los investigadores que busquen entrar sin el beneficio de la llave deberán enfrentar sus FUE combinadas (hasta dos investigadores por puerta pueden realizar un intento) con la FUE 35 de la puerta en la tabla de resistencia.

Una tirada de Cerrajería o Mecánica puede abrir el candado en un minuto.

El Mausoleo Butler



El interior del mausoleo es de color negro. Hay siete sarcófagos de piedra sin adornar alineados en círculo en torno a un pentagrama de cobre incrustado en el suelo.

Cada sarcófago está tapado con una losa de cemento. Una inspección más cercana revela que cada tapa lleva una pequeña inscripción. Pueden deslizarse a un lado superando la FUE 11 de cada una con la FUE combinada de hasta cuatro individuos en la tabla de resistencia.

EL PEQUEÑO SOLOMON

N. 1891 -

Padre, protege a tu rebaño

Sarcófago 1: vacío. Este sarcófago estaba destinado al niño concebido en la mujer de Aaron, Rebecca, por Nebhroth, uno de los Otros Dioses Menores.

ISAAC ABRAHAM BUTLER

1888 -

Sarcófago 2: vacío. Si el Dr. Butler se entera de que este sarcófago está reservado para él, la comprensión de verse condenado a unirse a sus parientes en su espantosa no muerte le arrebatará lo que le queda de cordura.

ABRAHAM MIDDLETON BUTLER

N. 1830 - M. 1864

Una causa justa

Sarcófago 3: vacío. Abraham estalló en pedazos en las afueras de Atlanta cuando el mal calculado contraataque de Hood entregó las llaves de la ciudad a Sherman.

ZACHARIAH SOLOMON BUTLER

N. 1800 -

Sarcófago 4: contiene el esqueleto disecado del patriarca del clan Butler. Es el abuelo de Daniel, Aaron, y Jacob. Su correa de piel está estirada sobre el esqueleto, lo que deja a la vista el contorno de sus huesos. Los investigadores que vieron el retrato de Zachariah en la finca pueden realizar una tirada de Idea para reconocer sus rasgos.

ZACHARIAH BUTLER, 126 años, engendro

FUE 14 CON 12 TAM 12 INT 9 POD 14
DES 12 PV 12

Bonificación al daño: +1D4

Arma: Garra 40%, daño 1D4+bd

Armadura: 2 puntos por piel

Pérdida de Cordura: 1/1D8 puntos de COR.

AARON ZACHARIAH BUTLER

1853 - 1927

Sarcófago 5: contiene los restos inmortales del último tío del Dr. Butler. Nieto de Zachariah, hermano de Daniel y Jacob, y sepultado recientemente, Aaron es una criatura pálida e hinchada; su flácida piel está comenzado a descascarillarse.

AARON BUTLER, 74 años, engendro

FUE 12 CON 15 TAM 16 INT 5 POD 11
DES 13 PV 16

Bonificación al daño: +1D4

Arma: Garra 35%, daño 1D4+bd

Armadura: 2 puntos por piel

Pérdida de Cordura: 1/1D8 puntos de COR.

JACOB ALEXANDER BUTLER

N. 1859 -

Sarcófago 6: contiene un cadáver casi descarnado; nieto de Zachariah, hermano de Daniel y Aaron, y tío de Isaac. La mitad de la cabeza de Jacob ha desaparecido (reventada por el disparo de la escopeta que le mató), lo que deja expuesta su materia gris.

JACOB BUTLER, 68 años, engendro

FUE 10 CON 12 TAM 14 INT 5 POD 11
DES 8 MOV 2 PV 13

Bonificación al daño: ninguna

Arma: Garra 70%, daño 1D4

Armadura: 2 puntos por piel

Pérdida de Cordura: 1/1D8 puntos de COR.

DANIEL MANN BUTLER

1859 - 1891

Sarcófago 7: vacío. Daniel murió en un manicomio de Boston y su cuerpo fue diseccionado para un examen médico.

Sucesos

La cronología de estos sucesos es flexible, no absoluta; el guardián debería sentirse libre de acelerar o retrasar cada incidente como le dicte su intuición. Pueden añadirse otros sucesos como vea necesario: quizá Solomon ataque y se lleve a alguien (Hannah, Isabella, Jack, o posiblemente alguno de los investigadores). No obstante, debería esforzarse por presentar tantos de estos sucesos como sea posible, pues proporcionan la tensión y, en última instancia, el clímax de la aventura.

La primera noche

TIEMPO TORMENTOSO

El viento aúlla y el aguacero continúa hasta el alba. El día amanece húmedo y plagado de ligeras lloviznas.

SEDUCCIÓN

Alexandra Butler trata de seducir a uno de los investigadores: esa noche, después de que hayan desecho las maletas y se hayan ido a la cama, el investigador con la APA más alta, hombre o mujer, recibe una visita de Alexandra. Para mantener a los otros jugadores en la ignorancia, el guardián puede resolver la situación en privado con el jugador implicado, o a través de notas escritas.

Se produce una ligera llamada a la puerta. Si se ignora, vuelve a repetirse. Si el investigador continúa haciendo caso omiso, persiste por un tiempo (no mucho, ya que no quiere molestar a los otros invitados) antes de darse por vencida. Las preguntas sobre la identidad del visitante no reciben respuestas.

Si se responde a la llamada, el investigador en cuestión abre la puerta para encontrarse a Alexandra Butler ante el umbral.

descalza y con un vestido negro traslúcido; sin palabras, sonríe y deja que el vestido se deslice hasta el suelo, revelando las suaves curvas de su desnudo cuerpo.

Seduciendo a uno de los investigadores, Alexandra espera saber por qué estos inesperados visitantes están aquí, y qué saben sobre la familia Butler y la plantación; no quiere que nada interfiera con el destino de su primo. Su búsqueda de intimidad puede resultar muy atrevida, pero la de información es mucho más sutil; confía en realizar unas cuantas preguntas astutas en el momento más adecuado. Quiere convencer a los investigadores de que abandonen la isla; a través de la seducción, espera ganar el beneplácito de al menos uno de ellos.

Alexandra es una mujer seductora y muy deseable que no se rinde con facilidad; su deseo es insaciable, su entusiasmo incontenible. Un investigador capaz de resistir sus proposiciones amorosas necesita una determinación a prueba de bombas y mucha fuerza de voluntad: como una opción, el guardián puede pedir al investigador que supere la APA de Alexandra con su POD en la tabla de resistencia. Caer en la tentación da como resultado una noche de desenfrenada pasión; el investigador duerme hasta bien entrada la mañana, despertándose solo y exhausto.

Si es posible para una decadente y lasciva libertina como Alexandra enamorarse de un investigador, y si dicha situación podría afectar al curso de los acontecimientos, es una intrigante consideración que va más allá del alcance de este escenario; como tal, se deja al buen juicio del guardián.

LA PRIMERA REVELACIÓN DEL DR. BUTLER

El Dr. Butler lee el diario de su último tío y descubre los intentos con éxito de Aaron Butler de proporcionar al dios, Nebhroth, una mujer. Su cordura se tambalea y, aunque se halla visiblemente preocupado al día siguiente, rehúsa discutir el asunto con cualquiera. Las tiradas de Psicología sugieren que parece encontrarse bajo mucha tensión. Hannah expresa en privado sus temores por la salud de su marido.

La segunda noche

OTRA TORMENTA

La llovizna amaina bien entrada la tarde, aunque el sol permanece oculto por las densas nubes. A la puesta de sol, se prepara otra tormenta. Los truenos y los relámpagos presagian un chubasco torrencial, anunciando la peor tempestad de la estación. Esa noche, los chotacabras se muestran muy activos y el puente que conecta la Isla Butler con el continente se derrumba. La única forma de escapar es practicar la natación.

LA SEGUNDA REVELACIÓN DEL DR. BUTLER

El Dr. Butler lee el *Providencia Celestial* y se percató del temible destino de sus antepasados; y de lo que le espera a él. Se vuelve loco, y termina paranoico; al siguiente día, evita a los investigadores en la medida de lo posible. Las tiradas de Psicología sugieren que se encuentra en un estado de shock. Hannah suplica a los investigadores que consigan ayuda para su marido.

LA SEGUNDA SEDUCCIÓN

Alexandra Butler puede llevar a cabo otro intento para seducir a un investigador, o posiblemente al mismo: continúa ofreciendo sus afectos al anterior sólo si parece manejable y obtiene alguna ventaja posterior por hacerlo. Si éste declina su oferta, o evita darle respuestas adecuadas a sus preguntas, Alexandra tratará de seducir al investigador con la segunda APA más alta.

La tercera noche

UN BREVE RESPIRO

Al amanecer, la tormenta ha pasado. Fuera, los efectos de la misma son evidentes: árboles caídos, y partes de la isla inundadas. El cielo permanece gris y nublado todo el día, aunque al anochecer no hay signos de lluvia.

EL OTRO DIOS APARECE

El Dr. Butler invoca a Nebhroth, usando el hechizo del *Providencia Celestial*, para ofrecer a su esposa a la terrible entidad; el dios aparece y procede a violar a Hannah Butler (que, gracias a Dios, se vuelve completamente loca). Sus gritos resuenan por toda la isla y son transportados por el viento hasta Champillon. Presenciar el espantoso ritual cuesta al espectador 1/1D6 puntos de Cordura. Con su horrible apetito saciado, Nebhroth regresa a su hogar entre las estrellas; los investigadores que interfieran deben enfrentarse a su terrible ira.

Hay un 25% de posibilidades de que una víctima femenina agredida sexualmente por Nebhroth se quede embarazada; su horrorosa comprensión cuesta 1/1D20 puntos de Cordura. Seis meses después cuando la prole semi-humana nazca, se pierden otros 1/1D20 puntos; la madre debe realizar una tirada de 1D100 igual o menor a su CON para sobrevivir a la terrible experiencia.

Si es necesario, Nebhroth puede llamar a un Servidor de los Otros Dioses para ayudarlo.

OTRA SEDUCCIÓN

Si es necesario, Alexandra Butler efectúa otro intento de seducir a un investigador (posiblemente al mismo). Ese día, continúa ofreciendo sus afectos al anterior sólo si obtiene alguna ventaja posterior por hacerlo. Si éste declina su oferta, o evita darle respuestas adecuadas a sus preguntas, Alexandra tratará de seducir al investigador con la tercera APA más alta.

La cuarta noche

EL CLIMA

Bajo cielos parcialmente soleados, las inundaciones retroceden. Al anochecer, sin embargo, regresan las amenazadoras nubes de tormenta. Los truenos lejanos retumban con fuerza por la noche, pero el temporal remite.

UN ULTIMÁTUM

Si aún no se han resuelto los acontecimientos, el trastornado Dr. Butler insta a los investigadores a que veneren a Nebhroth y se conviertan en sirvientes de los Otros Dioses. Si rehúsan, les ordena que se marchen de la isla. Si no lo hacen de inmediato, intenta eliminarlos. A estas alturas, empleará a los engendros del mausoleo y al niño-demonio Solomon (a menos que los investigadores ya se hayan encargado de ellos). También podría invocar a Nebhroth de nuevo, esta vez ofreciendo a una investigadora como "recipiente adecuado".

Conclusión

Habiendo llegado a la Isla Butler en respuesta al telegrama del Dr. Butler, el principal objetivo de los investigadores es evitar que su amigo se vuelva loco. Puede cumplirse destruyendo o impidiendo que lea el grimorio roído por los gusanos que reve-

Estadísticas del escenario

DR. ISAAC BUTLER, 39 años, heredero preocupado

FUE 12 CON 14 TAM 12 INT 17 POD 10
DES 14 APA 13 EDU 18 COR 30 PV 13

Bonificación al daño: ninguna

Armas: ninguna

Habilidades: Biología 35%, Buscar libros 75%, Crédito 55%, Derecho 25%, Descubrir 30%, Escuchar 30%, Farmacología 45%, Historia 45%, Latín 25%, Medicina 90%, Persuasión 25%, Química 40%, Regatear 25%.

HANNAH BELL BUTLER, 30 años, fiel esposa

FUE 9 CON 11 TAM 10 INT 14 POD 11
DES 12 APA 13 EDU 13 COR 55 PV 11

Bonificación al daño: ninguna

Armas: ninguna

Habilidades: Contabilidad 45%, Crédito 25%, Descubrir 30%, Equitación 35%, Escuchar 30%, Historia 35%, Primeros auxilios 40%, Psicología 25%.

ALEXANDRA BUTLER, 33 años, heredera seductora

FUE 10 CON 13 TAM 9 INT 14 POD 16
DES 15 APA 16 EDU 12 COR 20 PV 11

Bonificación al daño: ninguna

Arma: Cuchillo de cocina 40%, daño 1D6

Habilidades: Ciencias ocultas 15%, Descubrir 45%, Discreción 50%, Equitación 45%, Escuchar 55%, Persuasión 65%, Psicología 40%.

Hechizo: Llamar a Nebhroth.

GULLAH JACK, 61 años, criado

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

Bonificación al daño: ninguna

Armas: Destral 85%, daño 1D6+1

Botella rota 60%, daño 1D6

Habilidades: Descubrir 35%, Discreción 30%, Escuchar 40%, Historia natural 35%, Mecánica 45%, Ocultar 25%, Ocultarse 35%, Psicología 15%.

ISABELLA, 19 años, chica medio desquiciada

FUE 9 CON 12 TAM 8 INT 5 POD 11
DES 13 APA 17 EDU 3 COR 15 PV 10

Bonificación al daño: ninguna

Armas: Garrote 80%, daño especial (usa las reglas de asfixia)

Patada 35%, daño 1D6

Habilidades: Descubrir 40%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Ocultarse 45%.

SOLOMON, 36 años, niño-demonio

FUE 21 CON 26 TAM 31 INT 5 POD 22
DES 9 MOV 6 APA 2 COR 0 PV 28

Bonificación al daño: +2D6

Armas: Garras (x2) 50%, daño 3D6 cada una

Mordisco 40%, daño 3D6

Hechizos: Convocar a un Servidor de los Otros Dioses, Llamar a Nebhroth

Habilidades: Descubrir 70%, Discreción 70%, Escuchar 80%, Esquivar 65%, Ocultarse 75%.

Pérdida de Cordura: 1/1D10 puntos de COR.

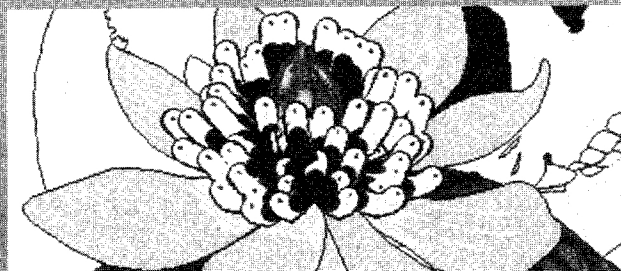
NEBHROTH, intemporal, Otro Dios Menor

FUE 47 CON 64 TAM 59 INT 0 POD 62
DES 11 MOV 7 PV 62

Bonificación al daño: +6D6

Arma: Aplastamiento 60%, daño 8D6

Pérdida de Cordura: 1/1D20 puntos de COR.



la el terrible secreto de sus antepasados, y el diario escrito por su último tío, que detalla el intento con éxito de Aaron Butler de proporcionar al Otro Dios, Nebhroth, una mujer.

Alexandra Butler también conoce los secretos de la familia Butler; si los libros son destruidos, puede impartir el conocimiento a su propio primo. Los investigadores tendrán que vérselas con ella tarde o temprano.

Como último recurso, pueden sacar al Dr. Butler físicamente de la isla. Esta solución será temporal, ya que habiendo encontrado indicios de los terribles secretos de sus antepasados, es muy probable que regrese y continúe con sus estudios.

Si el Dr. Butler muere, su prima Alexandra insistirá en enterrarle en el mausoleo familiar. No obstante, independientemente del lugar de su descanso final, el cadáver está destinado a alzarse en veinticuatro horas para unirse a los engendros del mausoleo, siempre que una porción razonable del cuerpo esté intacta. Si se traslada para sepultarlo en otro lugar, el cadáver viviente siempre intentará volver a la Isla Butler y al mausoleo. Ver al Dr. Butler en esta condición causa una pérdida de 1/1D8 puntos de Cordura. Sólo des-

truyendo el cadáver (por disección, o algún acto de violencia) se evita la reanimación.

Si el Dr. Butler o la Sra. Butler sobreviven y sin un atisbo de locura cuando todo ha terminado, los gastos del viaje de los investigadores serán depositados en sus cuentas. Sin embargo, Alexandra es la heredera, y no otorgará recompensas.

RECOMPENSAS EN CORDURA

Los investigadores pueden ser recompensados con las siguientes bonificaciones de Cordura tras la conclusión de este escenario:

Cada investigador gana 1D4 puntos de Cordura si se evita que el Dr. Butler se vuelva loco, y 1D4 adicional si su esposa es rescatada sana y salva (y ser la Esposa de Nebhroth no constituye estar "sana y salva").

Por eliminar a todos los engendros del mausoleo, cada investigador recupera 1D4 puntos de Cordura.

Por destruir a Solomon, la descendencia semi-humana de Rebecca Butler y el Otro Dios, Nebhroth, los investigadores recuperan 1D6 puntos de Cordura.

LA CANCIÓN DE LAS ESFERAS

Despertaos y cantad, vosotros que habitáis en el polvo del sepulcro.

—Isaías XXVI, 19

Los investigadores se enteran de un caso de desintegración psicológica repentina, muy significativo para ellos por implicar al abuelo de William Hatton, un conocido o amigo de al menos uno de ellos.

Si se niegan a intervenir, provocarán que el joven William Hatton escuche la misma grabación pocos días después, y se derrumbe como hizo su abuelo. Lo mismo les ocurriría a los policías que se encargarían del caso, y para entonces la historia del “chalé encantado en New Haven” sería lo bastante extraña para despertar el interés de cualquier investigador.

El paso del tiempo es de suma importancia. Quantrill necesita algunos días, por ejemplo, para componer la versión completa de “La Canción de las Esferas”, con Antonia Balsamo.

Si un guardián desea efectos sonoros apropiados, el single “Experiment IV” de Kate Bush tiene como premisa la búsqueda de una canción que puede matar.

Asumiendo que los investigadores estén interesados desde el principio, entrega a sus jugadores la *Ayuda nº1*.

El guardián debería inventar cualquier vínculo justificable entre William Hatton y los investigadores; quizá asistieron a la misma escuela, pertenecieron a la misma organización o sociedad, o fueron presentados profesionalmente. Modifica los detalles de Hatton como sea necesario.

Si los investigadores necesitan un mayor incentivo para intervenir en el caso, el propio Hatton contacta con su viejo amigo y le invita a New Haven, Connecticut. Este método funciona mejor si el conocido de Hatton es, por profesión, un médico o psicólogo.

La residencia Hatton

Cuando los investigadores visitan el modesto pero confortable hogar de Hatton en New Haven, se enteran de las circunstancias que rodearon la crisis psicológica de Sir Hubert Hatton-Bartlett. El joven Hatton había estado cenando con una amiga esa tarde, y a su regreso a eso de las nueve en punto encontró a Sir Hubert sentado en un sillón, con la mirada perdida. Nada pudo hacer William por despertar a su abuelo, que había estado leyendo y escuchando música.

William Hatton llamó a su médico de cabecera para que examinara a Sir Hubert pero se quedó desconcertado por su condición. Fue llevado en ambulancia al hospital, donde se le diagnosticó catatónico. El abuelo de William permanece bajo observación en el hospital.

La habitación en la planta baja de Sir Hubert está más o menos intacta, y William se muestra feliz de enseñarla a los investigadores. La estancia es acogedora y, a primera vista, sin interés: el sillón de Sir Hubert que mira hacia la chimenea,

CABALLERO EN HOSPITAL LOCAL

Crisis nerviosa repentina

Número especial para el New York Times

NEW HAVEN – Sir Hubert Hatton-Bartlett, de 76 años, fue ingresado en el Hospital General de New Haven tras su colapso en algún momento de la tarde de ayer.

Cerca de las nueve en punto de dicha tarde, William Hatton, residente del 11 de Providence Lane en esta misma ciudad, regresó a casa para encontrar a su abuelo en estado comatoso. Procedió a llamar a las autoridades médicas y Sir Hubert fue llevado al hospital.

Según el Sr. Hatton, nieto de Sir Hubert, el distinguido visitante gozaba de buena salud.

Los expertos del Hospital General de New Haven están desconcertados. Expresan su confianza de que la condición de Sir Hubert sea temporal.

Sir Hubert Hatton-Bartlett fue un héroe para Inglaterra por su intervención en las guerras tribales africanas. Más tarde se convirtió en un distinguido profesor con multitud de honores. Recibió el título de caballero en 1917.

una pequeña mesa junto a él que sostiene un libro (*La Guerra del Río* por Winston Churchill, escritor y político inglés), un sobre blanco sin nada escrito, un cenicero, y una caja con media docena de puros cubanos, sus preferidos. Un gramófono reposa sobre un soporte de madera en la esquina, cerca de una gran estantería que contiene su colección de obras sobre la historia militar británica del siglo XIX. Todo parece en orden; la labor de un ocupante remilgado y muy hogareño.

Cualquiera que examine la copia de *La Guerra del Río* repara en un trozo de papel doblado que marca un capítulo sobre la Batalla de Omdurman. Aunque el libro no resulta relevante, el marcador sí lo es. Entrega a los jugadores la *Ayuda nº2*.

Si los investigadores preguntan, William no tiene ni idea de quién es Q, ni a qué regalo se refiere la nota (en sus pesquisas, los investigadores encontrarán pronto un candidato probable para la no identificada Q.).

El sobre contiene dos entradas para una interpretación de la ópera *Aida* de Verdi en la ciudad de Nueva York. William las compró y había planeado acompañar a su abuelo, un entusiasta de la música, a verla. Suspira, mientras tiende las entradas a los investigadores. “Ahora ya no me interesan. Dicen que el

Ayuda nº1

Sir Hubert

En reconocimiento por su incansable devoción, le obsequio con este regalo. ¡Por la canción de las esferas será recordado!

Q

primer papel de la soprano es maravilloso". Luego se queda pensativo y abandona la habitación.

Los investigadores que examinen el gramófono verán un disco de vinilo ordinario sobre el plato giratorio. No obstante, tiene una etiqueta en blanco, excepto por los números 1-4. No hay título. Si los investigadores intentan poner el disco, el guardián deberá acudir a la sección sobre el efecto de "La Canción de las Esferas" al final de esta aventura. Esta es la versión instrumental; el libreto no está cantado en ella.

Si es necesario, William puede volver a tiempo de rescatar a los investigadores quitando el disco antes de que surta efecto.

El resto de la colección de discos de Sir Hubert reposa en un estante cercano. Consistentes en su mayoría en bandas militares, los discos inducen una cierta cualidad apática en su imaginación.

Investigar "La Canción de las Esferas"

Los investigadores que deseen saber más sobre "La Canción de las Esferas" sólo necesitan visitar el Conservatorio de Música de New Haven o cualquier institución similar situada en cualquiera de las grandes ciudades del noreste, incluyendo Nueva York, Boston, y Providence. Cuatro horas de búsqueda identifican la pieza y su posible compositor. Entrega a los jugadores la Ayuda nº3 que aparece abajo.

También puede obtenerse la información sobre Gabriel Quantrill. Entrega a los jugadores la Ayuda nº4 después de una tirada de Buscar libros con éxito.

LA HUIDA DE QUANTRILL

La información sobre la huida de Quantrill del manicomio puede encontrarse en una antigua edición del *Times* de Londres, disponible en cualquier biblioteca pública o universitaria de Norteamérica. El asunto también se menciona en muchas otras publicaciones del área de Londres de ese día.

Cuatro horas de búsqueda seguidas por una tirada de Buscar libros con éxito revelan un artículo importante de 1926; entrega a los jugadores la Ayuda nº5.

William Hatton

Nacido en 1898, William Hatton es el nieto de Sir Hubert Hatton-Bartlett. Su padre murió en la Guerra Bóer. Cuando aún era niño, William y su madre emigraron a América, estableciéndose en New Haven, Connecticut. En 1921, su madre se volvió a casar y se mudó a Florida. Su abuelo se reunió con él en New Haven en 1923.

Sobre «La Canción de las Esferas»

Cuando, en 1901, la policía descubrió el cuerpo del compositor Charles Frye después de suicidarse en un hospital de Londres, también encontraron la partitura inacabada de un oratorio llamado "Canción de las Esferas". Esta pieza, para soprano con acompañamiento de piano y flauta, se volvió muy valiosa por ser obra de Frye, escrita durante su convalecencia. Aquellos que han estudiado la notación musical la describen como complicada y poco convencional. El libreto latino "Nebulum Nigritiae", o "Nebulosa Oscura", es aparentemente igual de poco ortodoxa, y la identidad del libretista sigue siendo desconocida. Hasta donde se sabe, la pieza nunca ha sido representada ni grabada.

SOBRE CHARLES FRYE (1863-1901)

Un compositor inglés de poca notoriedad que, a finales del siglo XIX, produjo una serie de óperas menores que abarcaban desde la mediocridad hasta la falta de inspiración. Su última obra musical, una ópera que conmemoraba las bodas de diamante de la Reina Victoria, comenzó en 1896 pero nunca se completó. Frye desapareció, junto con el virtuoso flautista Gabriel Quantrill, en misteriosas circunstancias, sólo para reaparecer cinco años después, Quantrill en un estado de deterioro mental y Frye amnésico. Tras menos de dos semanas, este último se suicidó en el hospital. Tenía una hija llamada Marion (1894-), una consumada pianista, que reside actualmente en Boston, Massachusets.

Los investigadores perspicaces ya habrán deducido que a Quantrill se le negó el ingreso en la Academia Real gracias a la intervención de Sir Hubert Hatton-Barlett.

Hospital de New Haven

Sir Hubert es un paciente del área psiquiátrica del hospital. A menos que los investigadores consigan una tirada de Charla-

Sobre Gabriel Quantrill

Nacido en Inglaterra en 1866, Gabriel Quantrill mostró un talento precoz para la música pero se le negó el ingreso en la Academia Real por haber sido educado inadecuadamente. Desilusionado, se marchó a Viena donde se convirtió en un respetado flautista.

Allí, se mezcló con figuras del hampa y varios ocultistas excéntricos. A través de la elección de sus amigos, su rápido temperamento, y su oscuro sentido del humor, se disgregó de la sociedad musical vienesa. Regresó a Inglaterra y, en 1896, entabló amistad con el compositor Charles Frye.

Tras ese año, Frye y Quantrill desaparecieron en misteriosas circunstancias. Cuando reaparecieron cinco años después, Frye no recordaba nada y Quantrill se había vuelto loco. Este último fue ingresado en el Hospital Psiquiátrico Real de Londres en 1901 donde permaneció hasta que escapó en 1926.

tanería o Persuasión, los visitantes deben ir acompañados por William Hatton.

El Doctor Eastman, el psiquiatra residente del hospital, informa a los investigadores de que Sir Hubert se encuentra en estado catatónico: "Se muestra totalmente inconsciente a los acontecimientos que le rodean, y hay que darle de comer a la fuerza. Su mente ha sufrido una intensa conmoción, una que le ha acarreado una pérdida de identidad. Es muy raro que alguien de las facultades de Sir Hubert se retraiga tan rápidamente".

Los investigadores encuentran a Sir Hubert sentado en una silla de ruedas, con la mirada perdida. Parece no percatarse de sus visitantes, o de su entorno. Respira, parpadea, y traga, pero ningún estímulo externo recibe respuesta; su mente parece completamente ausente.

Es improbable que a los investigadores se les permita visitarle el tiempo suficiente para intentar una tirada de Psicoaná-

LA POLICÍA ADVIERTE DE UN PELIGRO PÚBLICO

Huida del Hospital Psiquiátrico de Londres

DOS PUEDEN SER LAS VÍCTIMAS DE LA FUGA

GABRIEL QUANTRILL, de 60 años, antiguo músico sin residencia privada, escapó de la custodia del Hospital Psiquiátrico Real de Londres la pasada noche.

La policía afirma que el Sr. Quantrill también puede ser responsable de las muertes de dos empleados del hospital, efectuadas durante su huida.

El Sr. Edward Cole, un encargado residente en el 11 de Whitechapel Mews, fue encontrado muerto en la celda del supuesto asesino.

Los restos corporales del Sr. Thomas Dooley, un celador de residencia no disponible, fueron encontrados ocultos tras un polvoriento arcón cerca de una salida trasera.

Según el director del Hospital, Dr. A.B.S. Maul, el Sr. Quantrill es un maniaco criminal y debería considerarse extremadamente peligroso.

Aún no se han anunciados las causas oficiales de la muerte. Las declaraciones extraoficiales sugieren que el Sr. Cole fue mordisqueado hasta la muerte, y que el Sr. Dooley fue estrangulado.

La policía describe a Gabriel Quantrill como un hombre alto y delgado, con pelo blanco, estrechos ojos azules, y cejas prominentes.

UN EPISODIO ANTERIOR

El Sr. Quantrill fue ingresado en el Hospital Psiquiátrico de Londres en 1901. Antiguo músico con talento, desapareció en 1896 con un compositor de renombre, el Sr. Charles Frye, en misteriosas circunstancias. Fueron encontrados en Londres en 1901. El Sr. Frye se volvió amnésico mientras que su compañero el Sr. Quantrill perdió la cabeza.

El Sr. Frye se suicidó en el hospital. Debido a su naturaleza perturbada, el Sr. Quantrill ha pasado los últimos veinticinco años recluido en el Hospital Psiquiátrico.

Se ruega a aquellos que puedan proporcionar información sobre este asunto se pongan en contacto con Scotland Yard. Se recuerda a los ciudadanos que tomen precauciones si se aproximan al Sr. Quantrill.

CANTANTE DE ÓPERA ITALIANA DESAPARECE

Actuación de Nueva York en peligro

La Srta. Antonia Balsamo, la aclamada soprano italiana que iba a representar la producción de *Aida* en el Teatro Metropolitano, ha desaparecido, según informes de las autoridades.

La Srta. Balsamo, de 24 años, fue vista por última vez en su suite del Hotel Imperial a las cinco de la tarde del viernes. Cuando no apareció para desayunar a la mañana siguiente, se temió por su seguridad, y se notificó a la policía.

La Srta. Balsamo, que iba a actuar en el papel de *Aida*, ha pasado la última semana en Nueva York, ensayando.

Según un portavoz del Teatro Metropolitano, la representación, cuyas entradas se agotaron hace ya tres semanas, tendrá que ser cancelada si la Srta. Balsamo no regresa pronto.

Aunque el secuestro es una posibilidad, la policía no tiene constancia de ninguna demanda recibida. La Srta. Balsamo es una joven alta y delgada, de pelo negro y considerable belleza. Habla inglés con un acento encantador.

Fue vista llevando un vestido negro con encajes blancos, de corte europeo, aparentemente con la intención de mantener una entrevista con un reportero del New York Times identificado sólo con la inicial "Q".

Se ruega que cualquiera que pueda haber visto a la Srta. Balsamo la tarde del viernes, o que pueda arrojar algo de luz sobre su paradero, se ponga en contacto con la policía de inmediato.

lisis, pero si se les presenta la oportunidad (y realizan una tirada con éxito) Sir Hubert simplemente grita una sola palabra, "Quantrill". Nadie del personal sabe a qué se refiere, si se le pregunta a alguno de ellos.

Una tirada de Psicología con éxito aplicada a Sir Hubert corrobora la opinión del Dr. Eastman de que el abuelo de William está en estado catatónico.

Boston

Sin duda, los investigadores visitarán Boston en busca de la hija de Charles Frye. Su nombre de casada es Farwell, dificultándoles rastrear su residencia a través de la guía telefónica; aunque hay docenas de Fryes listados, ninguno está relacionado con o conoce a Marion.

Sin embargo, armado con el conocimiento de que es una consumada pianista, una tirada de Idea sugiere que la mejor forma de que los investigadores descubran su paradero es consultar las páginas amarillas (disponibles en la Cámara de Comercio de Boston, cualquier biblioteca pública, y en la mayoría de los bancos e instituciones financieras) bajo "clases de piano". Entre los profesores listados hay una tal *Marion Frye Farwell*.

MARION FRYE FARWELL

Una vez hayan localizado a la Sra. Farwell, interrogarla es fácil. Nacida en 1894, es hija del compositor inglés Charles Frye. Se casó con un militar americano en 1919 y se mudó a Massachussets; ella y su marido residen en la actualidad en el distrito Back Bay de Boston, y tienen dos hijos.

La Sra. Farwell responde encantada a las preguntas de los investigadores, pero apenas puede proporcionar información relevante. Era una niña pequeña cuando su padre murió, y nunca conoció a Gabriel Quantrill. No puede especular sobre la naturaleza de la relación de su padre con Quantrill, su posterior desaparición, o el suicidio.

Añade que no siente curiosidad por su extraño comportamiento. Una tirada de Psicología con éxito sugiere que cree que su padre mantenía una relación perversa con Quantrill, y que esta percepción ha sofocado toda su curiosidad natural sobre lo que ocurrió.

Tras la muerte de su madre en 1923, la Sra. Farwell tomó posesión de los efectos personales de su padre. Con una tirada de Crédito o Persuasión con éxito, muestra a los investigadores el viejo baúl donde los guarda. En él hay correspondencia, un diario, y las partituras originales de las obras de Charles Frye, salvo la de su oratorio inacabado, "La Canción de la Esferas". Fue recientemente robado.

Cuenta a los investigadores que su casa fue allanada hace casi un mes. Al volver de una merienda campestre, los Farwell encontraron la puerta trasera forzada. Un registro de la vivienda reveló que sólo un objeto había sido manipulado: la cerradura del baúl de su padre había sido golpeada, y los papeles de su interior removidos. La Sra. Farwell no dispone de un inventario de los contenidos, pero le gustaba el título del oratorio desaparecido, de ahí que lo recuerde. No sabe si robaron algo más. Curiosamente, no se tocó nada del resto de la casa.

La correspondencia del baúl no resulta relevante, sólo viejas cartas de varios amigos y familiares, todas en buen estado. El diario es un amarillento manuscrito escrito a mano que comienza en 1889 y termina justo antes de la desaparición de Charles Frye en 1896. Se tarda en leerlo unas dos horas. Entrega a los jugadores la *Ayuda* nº11.

Hutton-Barlett, Sir Hubert Bysshe

Nacido en Bainbridge Manor, Herts., Inglaterra, el 11 de dic. de 1851. Eton. Oxford 1872. Enviado con los ingenieros reales, Segunda Guerra Ashanti (1873-74). Herido en Amoaful en 1874 y licenciado. Tras su regreso a Inglaterra, Instructor en la Academia Real de Música, 1875; nombrado por Su Majestad como Director de Academia, 1882. Distinguido servicio como educador, O.B.E. 1908. Ret. 1916. Recibió el título de caballero en 1917, en reconocimiento a su servicio en el mundo artístico inglés. En la actualidad reside con su nieto, William, en New Haven, Connecticut, Estados Unidos.

—del *Líderes de Habla Inglesa*, 1925.

Nueva York

Antonia Balsamo

A estas alturas, los investigadores habrán deducido que Gabriel Quantrill sigue vivo, vinculado al allanamiento de la casa Farwell en Boston, y de algún modo responsable de la repentina crisis nerviosa de Sir Hubert Hutton-Barlett. A medida que los planes de Quantrill se vayan revelando, sus actividades atraerán la atención de los investigadores accidentalmente, ya

que la curiosa inicial Q volverá a aparecer de nuevo. Entrega a los jugadores la *Ayuda* nº6.

FREDERICO ARGENTO

Se puede obtener más información sobre la Signorina Balsamo visitando la compañía *Aida*, en la ciudad de Nueva York. Los ensayos en el Teatro Metropolitano, situado en Amsterdam Avenue en el centro de Manhattan, están parados, mientras la compañía espera noticias de su principal soprano. Cualquier miembro de la compañía puede conducir a los investigadores al director, Federico Argento, un tipo corpulento de entradas prominentes y espesa barba, que puede encontrarse paseando ansiosamente y mascando un cigarro apagado.

FREDERICO ARGENTO, 49 años, empresario

FUE 12 CON 11 TAM 15 INT 13 POD 14
DES 10 APA 11 EDU 14 COR 70 PV 13

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3+bd
Presa 50%, daño especial

Habilidades: Contabilidad 65%, Crédito 45%, Derecho 15%, Descubrir 40%, Inglés 65%, Italiano 80%, Persuasión 75%, Psicología 25%, Regatear 55%.

El Signor Argento está desconcertado por la desaparición de la Signorina Balsamo y genuinamente preocupado por su seguridad. Es inteligente y sensata, no la clase de persona que haría algo así. Aunque no posee información relevante que ofrecer a los investigadores, Argento acoge con gusto sus peticiones de auxilio si cree que haciéndolo ayudará a localizar a la joven.

Según Argento, Antonia Balsamo nació en Milano, en 1903. Como soprano lírico, posee una impresionante agilidad vocal. Recibió clases formales en el Conservatorio de allí, y comenzó su carrera profesional a la edad de dieciocho años. Estudió con Caterina Cavollaro de La Scala (la campaña de **Horror en el Orient Express** dispone de información de trasfondo sobre la Signorina Cavollaro). Aunque virtualmente desconocida en América, Antonia Balsamo es muy aclamada por toda Europa. Ésta es su primera visita a los Estados Unidos. Llegó hace pocas semanas, a fin de comenzar los ensayos para *Aida*. Cae muy bien entre los miembros de la compañía.

Ante la nota de "Q" mencionada en el artículo del *Times*, Argento se encoge de hombros. Puede o no ser significativa.



¿Qué le ha ocurrido a la Signorina Balsamo?

Antonia Balsamo dejó el Hotel Imperial justo antes de las siete de la tarde de su desaparición. Gabriel Quantrill, presentándose como un reportero del New York Times, obtuvo una entrevista con ella, y lo organizó para encontrarse en un coche que le llevaría a un restaurante cercano. Sin embargo, una vez que entró en el vehículo, Quantrill usó discretamente el hechizo de Nublar la Mente para provocar que el portero olvidara el incidente. Quantrill, su esbirro, y la cantante secuestrada desaparecieron en la noche.

A discreción del guardián, una aplicación con éxito del Psicoanálisis podría conseguir que el portero recordara vagos detalles del incidente, pero no serían lo bastante específicos para proporcionar pistas.

El diario de Charles Frye, extractos Ayuda nº11

5 DE SEPTIEMBRE DE 1896

HOY HE ENTABLADO AMISTAD CON EL SR. GABRIEL QUANTRILL, UN CONSUMADO FLAUTISTA, MUY RECONOCIDO EN VIENA. ESTABA DISFRUTANDO DE LA ACTUACIÓN DE UN CUARTETO DE CUERDA EN HYDE PARK POR LA TARDE, CUANDO FUI RECONOCIDO POR EL SR. QUANTRILL. PRODIGÓ TODA CLASE DE ELOGIOS HACIA MI TRABAJO, Y EXPRESÓ UN GRAN INTERÉS POR MI PIEZA SOBRE LAS BODAS DE DIAMANTE.

13 DE SEPTIEMBRE DE 1896

MI ESPOSA Y YO INVITAMOS AL SR. QUANTRILL A CENAR ESTA NOCHE. HABLÓ ELOCUENTEMENTE DE VIENA, Y SUS VIAJES POR TODA EUROPA. MAS TARDE, ÉL Y YO NOS REFUGIAMOS EN MI ESTUDIO, DONDE TOQUÉ ANTE SU INSISTENCIA UNA PARTE DE MI HOMENAJE A LAS BODAS DE DIAMANTE.

PARECIÓ DISFRUTAR CON ELLO, Y ME PREGUNTÓ CUANDO ESTARÍA LISTA. ME VI FORZADO A ADMITIR QUE MI INSPIRACIÓN SE HABÍA DESVANECIDO HACIA TIEMPO, Y QUE NO HABÍA ESCRITO NADA EN VARIOS MESES. QUANTRILL HABÍA TRAÍDO SU FLAUTA, UN CURIOSO INSTRUMENTO DE HUESO QUE NUNCA HABÍA VISTO, E IMPROVISAMOS UN RATO. ES UN FLAUTISTA EXTRAORDINARIO, DE MUY EXTRAÑA HABILIDAD, CAPAZ DE EXTRAER LA MÚSICA MÁS ASOMBROSA DEL INSTRUMENTO. ¡Y PENSAR QUE LA ACADEMIA REAL DENEGÓ SU ADMISIÓN!

MI ESPOSA EXPRESÓ UNA CURIOSA PERO PROFUNDA ANTIPATÍA HACIA EL HOMBRE, Y LA MÚSICA QUE TOCABA. ES EXTRAÑO; YO ENCONTRÉ A QUANTRILL MUY AGRADEABLE. NUESTRA IMPROVISACIÓN (AUNQUE ESPONTÁNEA Y NO PLANEADA) NO RESULTÓ TAN MALA.

18 DE SEPTIEMBRE DE 1896

QUANTRILL Y YO NOS REUNIMOS EN SU PISO ESTA TARDE; MI ESPOSA HA DEJADO CLARO QUE NO ES BIENVENIDO EN NUESTRA CASA. MI AMIGO ME CONTÓ QUE MI FALTA DE INSPIRACIÓN LE HABÍA DADO MUCHO EN QUE PENSAR, Y PROPUSO UNA SOLUCIÓN; LE ACOMPAÑARÍA EN SU PRÓXIMO VIAJE. QUANTRILL ASUMIÓ LAS RESPONSABILIDADES DE LOS PREPARATIVOS Y PROMETIÓ TODA LA INSPIRACIÓN QUE NECESITARA, Y MUCHA MÁS. LE DIJE QUE NECESITABA PENSARLO UN POCO. ESTUVO DE ACUERDO, PERO ME PIDIÓ QUE NO LE CONTARA A NADIE SU OFERTA, NI SIQUERA A MI ESPOSA.

21 DE SEPTIEMBRE DE 1896

MI AMIGO QUANTRILL Y YO NOS SENTAMOS DURANTE HORAS MIENTRAS ME OBSEQUIÓ CON HISTORIAS DE ESTE MUNDO, Y DE OTROS. HA VIAJADO LEJOS, MUY LEJOS. ME CONTÓ QUE APRENDIÓ CIERTAS COSAS DE SUS AMIGOS DE VIENA QUE NO SE ATREVÍA A REPETIR PERO, SI YO LO DESEABA, PLANIFICARÍA UN VIAJE MÁS ASOMBROSO PARA LOS DOS. ME OFRECIÓ PRUEBAS DEL TODO ESTRAFALARIAS; MI PIEL AÚN SE PONE DE GALLINA CUANDO RECUERDO LAS TERRIBLES EVIDENCIAS DE SU CONOCIMIENTO ESOTÉRICO. ¿SIGNIFICA QUE LA HUMANIDAD POSEE TAL COMPRENSIÓN? A PESAR DE TODO, EN ESTE MOMENTO, ME VEO ANTE LA NECESIDAD DE INSPIRACIÓN. MI HOMENAJE A LAS BODAS DE DIAMANTE ESTÁ EN PUNTO MUERTO; TEMO QUE NUNCA PUEDA TERMINARLO.

15 DE OCTUBRE DE 1896

QUANTRILL HA LLEVADO A CABO TODOS LOS PREPARATIVOS. TODO ESTÁ LISTO; NOS MARCHAMOS ESTA NOCHE. AUNQUE ESTOY PLENAMENTE CONVENCIDO DE ESTO, ME SIENTO NERVIOSO; MI ESPOSA ESTÁ PREOCUPADA POR MI SALUD, PERO NO PUEDO REVELAR NUESTROS PLANES A NADIE. ECHARÉ DE MENOS A MI PEQUEÑA MARION, PERO QUANTRILL ME HA PROMETIDO QUE VOLVEREMOS PRONTO. LA NOCHE ESTÁ MUY OSCURA Y CADA SUSURRO DEL FOLLAJE FUERA DE MI VENTANA ME MARTILLEA EL CORAZÓN. SÓLO TENGO QUE ESPERAR A QUE MI ESPOSA SE DUERMA PARA UNIRME A QUANTRILL EN NUESTRO PUNTO DE REUNIÓN. NUESTROS AMIGOS NO TARDARÍAN EN LLEGAR; ¡LA FAMA Y LA FORTUNA NOS ESPERAN!

No ha visto el mensaje; lo tiene la policía. Pero quizá la compañera de Balsamo, la Signora Capaldi, pueda añadir algo más, ya que fue ella quién lo encontró.

La Signora Maria Capaldi

Como la mayor parte de la compañía, la Signorina Balsamo permaneció en el Hotel Imperial de la Calle 65 Oeste, en todo el centro de Manhattan. La Signora Capaldi, su compañera de viaje, es una robusta matrona milanesa de buen carácter que se aloja en una habitación adyacente. Habla un pasable inglés. Si un investigador es capaz de interrogarla en italiano, se mostrará encantada y muy sincera.

MARIA CAPALDI, 47 años, acompañante

FUE 11 CON 11 TAM 13 INT 15 POD 17
DES 11 APA 10 EDU 13 COR 85 PV 12

Bonificación al daño: ninguna

Arma: Presa 65%, daño especial

Habilidades: Cantar 25%, Contabilidad 30%, Descubrir 45%, Discreción 50%, Escuchar 55%, Inglés 5%, Italiano 80%, Persuasión 65%, Psicología 45%, Regatear 35%.

La Signora Capaldi ya le ha contado a la policía todo lo que sabe sobre la desaparición de Antonia pero, si los investigadores la impresionan mostrándose competentes, revela que, a su pesar, es una joven muy dada a hacer caso omiso al toque de queda impuesto en la compañía por sus gerentes. Aun así, dice la Signora, no es tonta y no saldría sola por una ciudad desconocida, especialmente de noche.

Si los investigadores expresan su interés en examinar la habitación de Balsamo, la Signora Capaldi les cuenta que la policía ya lo ha hecho. Si insisten, una tirada de Persuasión o Charlatanería consigue su consentimiento, aunque se obstina en acompañarles.

La suite de la Signorina Balsamo

La suite de la Signorina Balsamo en la planta dieciséis es cara pero no inusual. La habitación tiene un baño privado, una sala de estar separada, un dormitorio, y un vestuario. Las ventanas no disfrutan de una vista muy interesante; la mayoría de los edificios de esta parte de Manhattan son muy altos, y su proximidad elimina el panorama del Río Hudson.

La maleta vacía de la Signorina Balsamo se encuentra en un armario; la Signora Capaldi declara que todas sus pertenencias están presentes. Su ropa cuelga de los armarios o descansa sobre la cómoda, y sus cosméticos se hallan en el vestuario. Una copia de la partitura de *Aida* permanece sobre una pequeña mesa de la sala de estar. Varios ramilletes de flores decoran la suite, pero uno majestuoso, de rosas blancas, reposa en un jarrón de la mesa junto a la partitura.

Con una tirada de Descubrir, puede distinguirse una pequeña tarjeta anidando entre los tallos de las rosas blancas, que reza *Con los mejores deseos de Johnny*. La Signora Capaldi asegura que las flores son de Johnny Crandall, un miembro del coro de Met que se enamoró de la Signorina Balsamo, y que envió el ramo como muestra de su aprecio. Las ofertas de romance son algo constante en su carrera, sonrío la Signora.



Oficina de Eventos Teatrales
450 de la Calle 42, Suite 9

Teléfono 8443
Cable NYTIMES

The New York Times

«Toda noticia que se pueda publicar»

Gabriel Quantrill. Reportero independiente

Crandall, asegura a los investigadores, es un buen chico, y una persona inofensiva.

Es cierto. Crandall no está implicado en la desaparición de Antonia, pero los investigadores paranoicos podrían pensar otra cosa; el guardián debería explotar o descartar este punto de vista como crea conveniente.

UNA PISTA VERDADERA

Si los investigadores inspeccionan la partitura, advertirán algo en su interior, en la esquina de la portada. Es una tarjeta profesional, la *Ayuda nº7*, reproducida arriba.

La Signora Capaldi nunca ha visto la tarjeta antes, y no sabe nada de ella. Los reporteros de todos los periódicos locales se muestran interesados en la Signorina Balsamo y en obtener una entrevista con ella, asegura. Además, añade, la Signorina es una joven muy atractiva.

EL NEW YORK TIMES

La dirección de la tarjeta de Quantrill es falsa, como el número de teléfono. Si los investigadores visitan las oficinas editoriales del *Times*, las encuentran inmensas y muy concurridas. Los investigadores conseguirán una atención más rápida acudiendo a la oficina de personal, donde se enteran de que ningún Gabriel Quantrill forma parte de la plantilla. La tarjeta es un completo fraude, pero la policía se mostrará interesada por ella.

Implicación de la policía

Se contactó con el Departamento de Policía de Nueva York la mañana siguiente a la desaparición de la Signorina Balsamo. Jack Heathcliff, un acalorado y saludable veterano del cuerpo, ha sido asignado al caso. Se puede hablar con él en su oficina, que está situada en un recinto cercano. También puede ser encontrado llevando su investigación en el Hotel Imperial. Si comienza a sospechar de los investigadores, el detective les abordará.

Hasta ahora, Heathcliff ha sido incapaz de realizar progresos en el caso: satisfecho con la explicación de los investigadores por su interés en el episodio, el detective da la bienvenida a cualquier información que puedan proporcionarle, pero insiste en que le dejen toda la labor policial. Contemplando la tarjeta que han encontrado, está de acuerdo en permitirles ver la nota de Q.

Entrega a los jugadores la *Ayuda nº8*.

En Maison Lucien, un restaurante cercano especializado en cocina francesa, aseguran que no se realizó ninguna reserva bajo el nombre de Balsamo o de alguno que comenzara con la letra Q, en las últimas semanas. Nadie que coincida con la descripción de la Signorina Balsamo fue vista esa noche.

Sin embargo, si la letra de la nota encontrada en la habitación de Sir Hubert Hatton-Barlett (*Ayuda nº2*) se compara con la nota de Q., las similitudes son inmediatamente visibles. Esto interesa mucho a Heathcliff, lo que le hace contactar con la policía de New Haven. Después de que le demuestren la conexión, los investigadores obtienen su plena cooperación. También se muestra interesado en sus antecedentes y motivos: "Estrictamente profesional", sonríe. "Sois la única pista que tengo".

Pese a sus honestos esfuerzos, sin embargo, Heathcliff está destinado a no encontrar a Quantrill, ya que la Srta. Balsamo será liberada en las calles de SoHo.

Mi querida Signorina Balsamo,

En cuanto a nuestra reciente discusión, sería un honor para mí tener el placer de entrevistarla esta tarde. Me he tomado la libertad de reservar una mesa en Maison Lucien, y me encantaría encontrarme con usted fuera del hotel a las siete en punto.

Saludos

Q.

JACK HEATHCLIFF, 43 años, detective de policía

FUE 14 CON 14 TAM 12 INT 13 POD 14
DES 11 APA 10 EDU 13 COR 70 PV 13

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Puñetazo 70%, daño 1D3+bd

Porra 60%, daño 1D6+bd

Revolver del 45 60%, daño 1D10+2

Habilidades: Buscar libros 30%, Charlatanería 50%, Conducir automóvil 50%, Contabilidad 25%, Crédito 30%, Derecho 50%, Descubrir 55%, Discreción 30%, Escuchar 50%, Esquivar 35%, Mecánica 35%, Nadar 35%, Ocultarse 30%, Persuasión 45%, Primeros auxilios 40%, Psicología 45%, Regatear 35%, Saltar 55%, Seguir rastros 20%, Trepas 50%.



¿Un callejón sin salida?

Los investigadores descubren que el rastro de pistas no lleva a ninguna parte, y que frustra sus intentos de localizar a Gabriel Quantrill e interrumpir lo que sea que tiene en mente. Cuando llegue este momento, el guardián debería permitir a los investigadores vagar sin rumbo, hasta que comiencen a desesperarse. Entonces, tan repentinamente como desapareció, la Signorina Balsamo reaparece. Entrega a los jugadores la *Ayuda nº9*, y ajusta la cronología como sea necesario.

Hospital Bella Vista

Los investigadores, al enterarse de la reaparición de la Signorina Balsamo, se mostrarán ansiosos por interrogarla. No encuen-

SOPRANO DESAPARECIDA A SALVO

Aida se representará sin retraso

La soprano Antonia Balsamo, que desapareció recientemente de su hotel de Manhattan, fue encontrada esta mañana, aturdida pero ilesa, vagando por el barrio de SoHo.

La Srta. Balsamo se encuentra en observación en el Hospital Bella Vista. Según un portavoz del hospital, tiene algunos cortes menores y contusiones pero por lo demás está en buen estado físico.

No obstante, sufre de amnesia parcial, y hasta ahora ha sido incapaz de relatar su experiencia o su paradero en los últimos días.

El portavoz del hospital indicó que la Srta. Balsamo sería dada de alta hoy. La policía continuó expresando su interés en el caso.

El empresario Frederico Argento agradece efusivamente a los oficiales de policía que la encontraron. Con algo de reposo, espera que su estrella actúe en *Aida* este sábado, como estaba previsto.

Dado el incidente, el interés público resulta sumamente elevado.

tran dificultad en hacerlo si van acompañados por la Signora Capaldi o el detective Heathcliff; de no ser así, deben tener éxito en una tirada de Charlatanería o Persuasión para que el vigilante del hospital les deje entrar.

La famosa soprano es una atractiva joven de pelo negro y ojos verdes. Viste elegantemente, y goza de un cierto aire de modesta sofisticación. Es generosa y de buen carácter, con una risueña predisposición a ayudar en lo que pueda. Siempre se muestra cortés y de buenas maneras, tiene un vivo sentido del humor, y le gusta coquetear.

La Signorina Balsamo habla bien el inglés y es feliz respondiendo a las preguntas de los investigadores. A menos que declaren otra cosa, asumirá que son detectives de la policía. No recuerda haber dejado el Hotel Imperial esa noche, ni la cita con el Sr. Quantrill del New York Times. La última cosa que recuerda es haber descansado en su suite del hotel... y luego encontrarse vagando algo aturdida por un distrito desconocido repleto de almacenes. Sus recuerdos entre los acontecimientos son vagos e irreales; recuerda muchos puntos de luz, como estrellas, danzando con cierta cadencia fantasmal, mientras bajo ella la tierra parecía temblar con gran estruendo como el de un terremoto o trueno.

La Srta. Balsamo no puede proporcionar ningún otro detalle útil. Nunca ha oído hablar de "La Canción de las Esferas", Charles Frye, o Gabriel Quantrill, y aunque podría llegar a recordar la reunión y describir a Quantrill del New York Times, no recordará haber concertado una entrevista con él; si los investigadores le muestran la nota que encontraron en su suite, sólo la recordará vagamente.



ANTONIA BALSAMO, 24 años, soprano italiana

FUE 8 CON 14 TAM 11 INT 13 POD 12
DES 12 APA 16 EDU 15 COR 56 PV 13

-La canción de las Esferas-

Bonificación al daño: ninguna

Armas: ninguna

Habilidades: Cantar 80%, Crédito 60%, Equitación 25%, Escuchar 40%, Flirtear 56%, Inglés 40%, Nadar 50%, Persuasión 50%, Primeros auxilios 45%, Psicología 15%, Regatear 40%.

Lo que ocurrió durante la desaparición

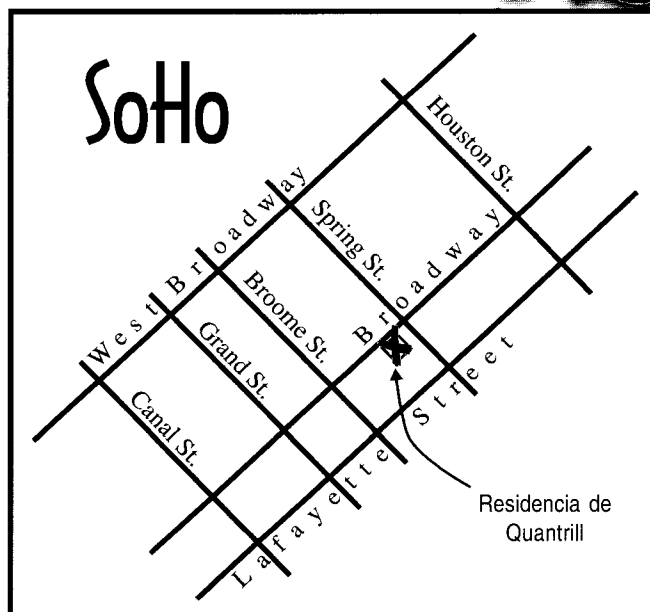
Habiendo completado su grabación encantada de "La Canción de las Esferas" (con la Signorina Balsamo entonando el libreto), Quantrill liberó a la cantante tras borrar mágicamente de su memoria el incidente, acentuando su posterior desorientación.

El "gran estruendo" a la que la Signorina Balsamo alude fue en realidad una línea de metro retumbando mientras pasaba de largo: si los investigadores descubren la conexión, pueden determinar que sólo hay una línea que circula por el distrito de SoHo, al este de Broadway; se bifurca al sur de Broome Street. Hay dos estaciones en el extremo sur de SoHo, en las cercanías de Canal Street, y una tercera en el extremo norte, próxima a Houston Street.

Quantrill

SoHo

El SoHo, un acrónimo para "sur de Houston Street", es en 1920 un distrito de almacenes limitado por West Broadway, Houston, Lafayette, y Canal Streets. La mayoría de los edificios son vie-

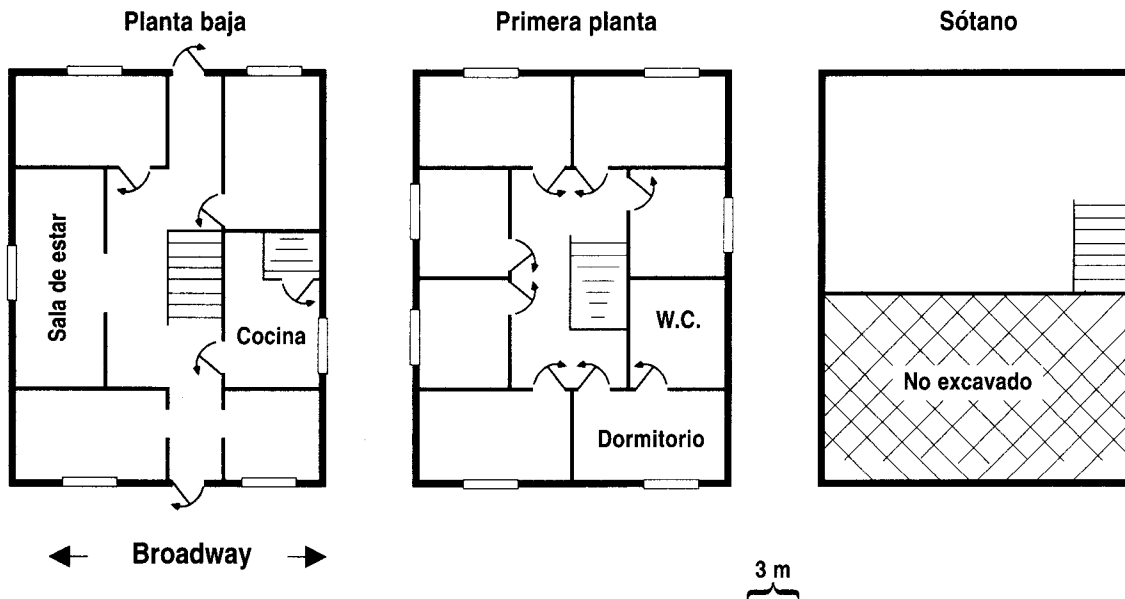


jas estructuras de hierro fundido. El área está comenzando a atraer a empobrecidos artistas que, en las décadas que están por venir, ayudarán a transformar SoHo en un distrito de galerías, tiendas, y bodegones.

Si los investigadores interrogan a los residentes locales, sus jugadores obtienen una tirada de Suerte al día para encontrar a alguien que encaje en la descripción de Quantrill. Si el guardián lo desea, por supuesto, el proceso de localizarlo puede ser más difícil, y requerir indicaciones de varias personas antes de que se le sitúe con precisión.

Por lo que les cuentan, alquiló una pequeña residencia en la zona este de Broadway, justo al sur de Spring Street, hará

Residencia de Quantrill en SoHo



cosa de un mes. Sin embargo, nadie menciona que hay dos personas en el edificio.

Su residencia alquilada

La residencia alquilada de Gabriel Quantrill resulta poco interesante. Tiene dos plantas, con otras residencias adyacentes a ambos lados, y un callejón en la parte de atrás. La mayoría de las casas junto al Broadway parecen iguales.

Los investigadores que esperen fuera de la casa no conseguirán echar un vistazo a su presa; raras veces sale del edificio. Un viejo Ford Modelo-A se encuentra aparcado en la calle. Cualquiera que se ponga a oír tras la puerta delantera, con una tirada de Escuchar con éxito, oirá una débil melodía musical que surge del interior.

Las puertas delantera y trasera se mantienen cerradas todo el tiempo. La delantera posee FUE 20; la trasera, FUE 15. Todas las ventanas de la planta baja están aseguradas con contraventanas. Dentro, la mayoría de las habitaciones están sin amueblar y llenas de polvo; en la primera planta, parece que los ocupantes sólo hacen uso de unas pocas. Sólo la cocina y la sala de estar se emplean con mayor frecuencia.

La cocina contiene una vieja mesa de madera y una silla, con algunos platos y utensilios desparramados en derredor. La nevera incluye algo de leche fresca. Pueden hallarse latas en conserva en una de las alacenas. Una puerta desde la cocina conduce escaleras abajo hacia el sótano; si Quantrill o Wilson Oliver están abajo, la puerta permanecerá cerrada desde el interior. Posee FUE 15.

La sala de estar contiene un piano desvencijado y alguna clase de gramófono. Una tirada de Idea sugiere que es un anticuado dispositivo de grabación, modificado con técnicas de im-

presión eléctricas; una tirada de Conocimientos permite a un investigador operar el equipo apropiadamente. Si sorprenden a Quantrill y a su esbirro, es muy probable que se hallen en esta habitación, improvisando alguna extraña pieza de música.

Bajo la banqueta del piano hay un pequeño compartimento que contiene la partitura musical de Frye para "La Canción de las Esferas", robada de su hija. Cualquiera familiarizado con las composiciones musicales concluye, tras una breve inspección, que el oratorio inacabado de Frye es increíblemente complejo, y parece haber sido escrito usando una forma desconocida de notación musical. El libreto puede leerse con una tirada de Leer latín; es una invocación arcaica a Tru'nembra, el Ángel de la Música.

Sobre el plato del dispositivo de grabación, hay un disco fonográfico con cierto número de surcos. Una tirada de Conocimientos indica que se trata de una grabación maestra, de la que se realizan las copias laqueadas. El disco no funciona en un gramófono normal, pero contiene la grabación más reciente de Quantrill de "La Canción de las Esferas"; versión completa con libreto.

En el piso superior, sólo el baño y un dormitorio parecen haber sido usados. Este último está amueblado con un viejo catre y un escritorio con silla. Hay un libro malamente encuadernado sobre el escritorio, escrito a mano en inglés; es un manuscrito inacabado de Quantrill, titulado "Elegía por el universo". La mayor parte resulta incomprensible, repleta de oscuras referencias a blasfemas ideologías. Leer el libro por completo lleva unas cuatro horas y requiere una tirada de Leer inglés. Aquellos que tengan éxito ganan 2% en Mitos de Cthulhu y pierden 1D4 puntos de Cordura. Contiene un solo hechizo, "Encantar Grabación", con un multiplicador de x1. Entrega a los jugadores la Ayuda nº10.

Quantrill se retira durante la mañana, y duerme hasta el mediodía.

El sótano alberga un horno de gas, una silla desnivelada, y un viejo catre del ejército. Hay botellas medio llenas de whisky de contrabando esparcidas por el suelo. El esbirro de Quantrill duerme aquí, y pasa la mayoría de las noches bebiendo hasta desvanecerse; no se despierta hasta bien entrada la tarde. Un manojo de sucias mantas y un trozo de cuerda deshilachada en una esquina representan la ubicación de la Signorina Balsamo durante su cautiverio.

WILSON OLIVER, 42 años, pianista de jazz borracho

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

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Puñetazo 50%, daño 1D3

Cabezazo 25%, daño 1D4

Presa 40%, daño especial

Habilidades: Cantar 25%, Charlatanería 30%, Conducir automóvil 40%, Escuchar 65%, Mitos de Cthulhu 5%, Regatear 20%, Tocar el piano 75%.

Wilson es un pianista de jazz negro que pasó una mala racha cuando la bebida se le escapó de las manos. Perdió su casa, su esposa y el respeto por sí mismo. Cuando conoció a Gabriel Quantrill, estaba a punto de suicidarse, y se figuró que las cosas sólo podrían mejorar. Los oscuros secretos revelados ante él, combinados con los efectos del alcoholismo crónico, han erosionado buena parte de su cordura, pero aún puede componer música de gran calidad.

Wilson sirve a Quantrill fielmente, ayudando a secuestrar a la Signorina Balsamo y tocando el piano durante la grabación



Libre de las cadenas que atan a la humanidad, he viajado a muchos lugares distantes y asombrosos, con los que la mayoría de los hombres ni siquiera se atreven a soñar. ¿Cómo podría haber explorado las cavernas de X'n-Yan y cruzado el oscuro golfo de N'Kai sin aprender los terribles secretos que albergan?

Fuggoth, Somahtaut, y Aldabarán, todos me son conocidos. Los he sobrevolado para descubrir la oscura sabiduría de las estrellas. Pero por encima de todo, he viajado más allá del continuo espacio-tiempo normal para unirme con los flautistas demonios que tocan para Azathoth en el centro del universo.

En el trono del Sultán Demoníaco, la verdadera naturaleza del universo se reveló ante mí: las mentiras fomentadas por la sociedad fueron expuestas por lo que son, corrupciones y perversiones para encubrir el conocimiento del vacío y sus orígenes, y para enmascarar el verdadero destino de la humanidad.

de "La Canción de las Esferas". Pasa la mayor parte del tiempo ebrio, privado de su sentido común pero no de su fuerza.

La casa está completamente sin alfombrar, y no dispone de electricidad ni de teléfono. La luz proviene de lámparas de queroseno en la cocina, el dormitorio, y el baño.

Si Quantrill y su esbirro son conscientes de la llegada de los investigadores, intentarán ocultarse y sorprender a los intrusos. Ambos son crueles y lucharán hasta la muerte; recuerda que Quantrill mordió a una persona hasta matarla mientras escapaba del Hospital Psiquiátrico de Londres.

GABRIEL QUANTRILL, 60 años, músico enloquecido

FUE 13 CON 15 TAM 12 INT 15 POD 16
DES 15 APA 13 EDU 18 COR 0 PV 14

Bonificación al daño: +1D4

Armas: Pistola automática del 32 50%,
daño 1D8+bd

Bastón espada 45%, daño 1D6+bd

Mordisco 50%, daño 1D4+bd

Habilidades: Alemán 40%, Astronomía 25%, Buscar libros 40%, Ciencias ocultas 20%, Descubrir 35%, Discreción 20%, Escuchar 55%, Francés 25%, Historia 35%, Italiano 50%, Mitos de Cthulhu 25%, Persuasión 50%, Psicología 20%, Tocar el piano 45%, Tocar la flauta 80%.

Hechizos: Cautivar a una Víctima, Contactar con Nyarlathotep, Contactar con un Gul, Convocar/Atar a un Byakhee, Encantar Grabación*, Fabricar Hidromiel Espacial, Flauta de la Locura, Maldición de Azathoth, Nublar la Mente, Sugestión Mental.

*hechizo nuevo; ver recuadro.

Gabriel Quantrill es un escuálido inglés de cejas prominentes, pelo blanco despeinado, y rasgos crueles pero pálidos. Usa monóculo y camina con la ayuda de un bastón, aunque no parezca cojear. Limpio pero desordenado, es presumido por naturaleza y astuto por diseño.

Posee una flauta de hueso de exquisita artesanía, un regalo de Tru'nembra, uno de los Dioses Exteriores que baila en la corte de Azathoth. Le permite lanzar el hechizo Flauta de la Locura.

Conclusión

Con Gabriel Quantrill muerto y la grabación maestra de "La Canción de las Esferas" destruida junto con la partitura musical, los investigadores habrán tenido éxito. Con el tiempo, Sir Hubert Hatton-Barlett se recuperará completamente. Si el éxito es total, deberían recibir 1D8 puntos de Cordura. Si Quantrill sobrevive, reduce la bonificación de Cordura a 1D6. Si tanto la partitura musical como la grabación maestra perduran, reduce la recompensa a 1D4.

La Signorina Balsamo, agradecida por sus esfuerzos en encontrarla, invita a los investigadores al estreno de la producción *Aida* en el Teatro Metropolitano. Sentados en un palco privado, disfrutan de una excelente representación de la ópera de Verdi. La audiencia queda fascinada, y al término del último acto, prorrumpe en ovaciones. La crítica se muestra uniforme en sus alabanzas al talento natural de la Signorina Balsamo.

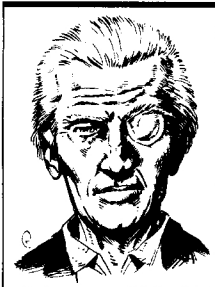
Tras la actuación, los investigadores son invitados a una fiesta en el Hotel Imperial para celebrar el éxito del estreno. Pese a la prohibición, el champán fluye libremente, y todos se muestran alegres. El reparto, el personal, y los invitados se entremezclan en una atmósfera festiva. Un vals retumba desde un gramófono en la esquina, y la Signorina Balsamo pide a

Encantar grabación, un nuevo hechizo

Un potente encantamiento, empleado sobre una pieza de música mágicamente diseñada. El hechizo causa que una música grabada retenga la misma potencia que una actuación en directo creando una reserva de puntos de magia, que son utilizados cuando la grabación se reproduce. Un grupo de personas puede ayudar a encantar una grabación, pero el lanzador siempre actúa como el foco del grupo. Debe conocer el hechizo, y puede gastar tantos puntos de magia como desee. Cualquiera presente que lo conozca también puede hacer lo mismo. El resto del grupo sólo puede gastar un punto de magia cada uno.

Al término del breve ritual, el hechicero pierde un punto de POD y 1D4 puntos de Cordura. El total de puntos de magia usados para encantar la grabación es la cantidad disponible en el momento de su reproducción.

El hechizo podría funcionar con otras canciones ya publicadas aparte de la Canción de las Esferas, como la Canción de Hastur, la Canción de Glissande, o el Canto del Alma; el guardián tiene la última palabra, y puede proyectar otros usos.



uno de sus nuevos amigos que baile con ella. Está emocionada por el éxito de esta tarde, y lo bastante bebida para mostrarse lanzada. El vals finaliza prematuramente, para aquellos que disfrutaban de la proximidad de su actual compañía, y se pone un nuevo disco; el temible legado de Gabriel Quantrill. En alguna parte del vacío, el Ángel de la Música oye la llamada.

El Ángel de la Música

La manifestación de Tru'nembra va precedida de una sola nota ininterrumpida que aumenta gradualmente de volumen hasta que se vuelve casi insoportable. Conforme la nota comienza a oscilar, los cristales se hacen añicos y los oídos comienzan a sangrar: el Ángel de la Música ha llegado.

Ya que no tiene forma corpórea, Tru'nembra no puede ser dañado por ataques físicos. Una vez invocado, el Ángel de la Música procede a destruirlo todo, empleando su música para atacar a los invitados en la sala de fiestas, que deben huir o continuar recibiendo daño. El dios no usa su Estallido Sónico a menos que sea atacado con fuerza.

Tru'nembra busca entre ellos un sacrificio adecuado, un artista digno de los dioses. Este desafortunado es tomado en cuerpo y alma para tocar eternamente ante el Sultán Demoníaco y sus cortesanos.

La Signorina Balsamo es un probable objetivo: si es seleccionada, comienza a cantar el principio de su papel en *Aida*. Su actuación es magnífica, tan buena como la del escenario. A medida que la Signorina Balsamo canta, la música etérea de Tru'nembra descubre infaliblemente la cadencia y, al unísono, los dos alcanzan un terrorífico crescendo hasta que todo queda en silencio.

El Ángel de la Música se ha ido. La Signorina Balsamo comienza a cantar de nuevo, sólo que esta vez su voz está carente de pasión. Permanece como una muñeca de trapo, representando *Aida* sin emoción. Sus ojos vidriosos poseen una mirada perdida y su piel está fría y húmeda al tacto. Examinándola, una tirada de Medicina confirma que está muerta, aunque continúe cantando. Cualquiera que presencie esto pierde 1/1D8 puntos

La Canción de las Esferas

El ritmo de la pieza transmite una sensación de misteriosa espera; la flauta produce una extraña armonía melódica al tiempo que el piano proporciona un pulso acompasado. Se produce un cierto suspense; los glissandos (N. del T.: Sonidos arrastrados de una nota a otra) del piano son amplificados por la espectral voz interior de la desconcertante flauta. La melodía se vuelve elusiva, y luego desaparece en un remolino cacofónico de insólitas notas hipnotizantes. La excitación cósmica se convierte en terror cósmico a medida que un cántico rítmico, indescriptiblemente obsesivo y seductor, se tiende al vacío estrellado y, como en respuesta, sonidos fantasmales parecen resonar del espacio; las estrellas comienzan a parpadear.

Oír una representación instrumental (grabada o en directo) del oratorio inacabado embarga al oyente en un terror que profundiza en su propia alma, y le cuesta 1/1D6 puntos de Cordura. Cualquiera que escuche activamente la pieza sufre un shock mental y pierde 1D10 puntos de Cordura. Independientemente de la cantidad perdida, cae en la estupefacción durante 1D6 meses; el proceso de recuperación transcurre igual que el representado en el libro de reglas para la Locura Indefinida.

Estos efectos dependen del POD relativo del oyente. Aquellos de POD 1-6 son barridos por la música en el primer asalto de combate, los de POD 7-10 en dos asaltos de combate, los de 11-14 en tres asaltos, y los de 15-18 en cuatro asaltos. Los pocos de 19 o más no resultan afectados.

La versión completa, con acompañamiento vocal, es mucho más peligrosa. El libreto "Nebulum Nigritiae", escrito por el propio Quantrill, es una evocación blasfema del Dios Exterior Tru'nembra; cuando se canta y graba con éxito empleando el hechizo Encantar Grabación se convierte en un método muy potente y reutilizable para invocar al Ángel de la Música desde las propias estrellas. Ya que Tru'nembra no está sujeto a las leyes del espacio y del tiempo como la humanidad las percibe, es concebible que múltiples representaciones de la pieza puedan invocar al dios en varios lugares simultáneamente. La grabación hecha por Gabriel Quantrill con la Signorina Balsamo cantando el libreto dispone de una reserva de 35 puntos de magia.

Cuántos discos fueron creados a partir de la grabación maestra es una cuestión que decide el guardián; rastrear y reunir las copias restantes podría proporcionar a los investigadores un buen número de misiones adicionales, y podría servir como argumento para otro escenario.

Si, en cualquier momento, las autoridades (incluyendo los conservatorios y bibliotecas musicales) tienen la oportunidad de oír una grabación (con o sin acompañamiento vocal) de esta abominable pieza de música, aquellos que retengan su cordura serán dominados por tal odio y terror que intentarán destruir la grabación y su partitura musical de inmediato. Las consecuencias de retransmitir el oratorio por radio son demasiado terribles de contemplar; aunque no cabe duda de que algún genio musical lo intentará en el futuro.

de Cordura. Poco tiempo después, el cuerpo de la Signorina Balsamo se deshace, dejando de cantar para siempre.

TRU'NEMBRA, Dios Exterior

FUE n/a CON n/a TAM n/a INT 14 POD 80
DES 50 MV velocidad del sonido PV 80

Bonificación al daño: como el sonido, no aplicable.

Armas: Música automático, daño un punto de vida por asalto
Estallido Sónico automático, daño 1D100 puntos de vida.

Armadura: ninguna; sin embargo, como sonido vivo, Tru'nembra sólo puede ser disipado por hechizos que afecten a la INT o al POD, o por mecanismos que afecten a las ondas sonoras.

Hechizos: ninguno.

Pérdida de Cordura: Tru'nembra es invisible, pero 1D10-4/1D10 puntos de COR por oírlo o experimentarlo.



En las sombras

a una nueva vida y los blasfemos supervivientes de pesadilla se retuerzan y chapoteen saliendo de sus negras moradas para acometer nuevas y más grandes conquistas”.

—H.P. Lovecraft, “En las montañas de la locura”

Una desaparición.
Una petición de auxilio.
El embate de una repentina locura.

El miedo se moldea allí donde emanan las sombras. Los Mitos de Cthulhu sobrevuelan los límites de la razón y la cordura. Con su coraje e inteligencia, los investigadores pueden desafiar a lo desconocido, y hacer retroceder un poco más la oscuridad.

Tres nuevos misterios atraen a los investigadores a la penumbra de los Mitos. Cada aventura es una amenaza a la vida y a la cordura, pero también sirve para promover la discusión y el trabajo en equipo. Los escenarios son aptos para nuevos investigadores. Cada uno puede jugarse en una tarde o dos.

Las muchas ilustraciones y mapas y las más de cuarenta ayudas que acompañan a estas aventuras las convierten en inusualmente accesibles y fáciles de presentar.



La Llamada de
CTHULHU

La Factoría-LF463
ISBN-84-8421-672-1



9 788484 216728
www.distribucion.es

