

# Deudas pendientes

de Mike Mason

**D**EUDAS PENDIENTES ES UNA AVENTURA AMBIENTADA EN 1922 para un máximo de seis jugadores, en la que todos los investigadores proceden del mundo criminal. En principio, la acción se desarrolla en Arkham; sin embargo, su ubicación se puede trasladar a cualquier otra ciudad grande o mediana a elección del Guardián.

Se proporcionan seis personajes pregenerados aunque, si el Guardián pretende utilizar esta aventura en una campaña en curso, lo ideal sería que los investigadores tuvieran algún tipo de vínculo con el mundo criminal de Arkham, y puede que tal vez le deban un favor a Mordecai O'Leary. La aventura asume que se utilizan los investigadores pregenerados.

Se trata de una aventura independiente, y no es necesario que el Guardián posea una copia de *Secretos de Arkham* (JOC Internacional), aunque el empleo de ese suplemento puede ser beneficioso.

A pesar de que hay cierta cantidad de encuentros en los que se podría producir un combate, el Guardián tiene el poder de controlar esas escenas con el fin de limitar el daño causado a los investigadores. Cabe destacar que la escena final puede causar pérdidas de Cordura muy importantes, y puede que el Guardián desee limitarlas si utiliza esta aventura como parte de una campaña. Sin embargo, si pretendes jugar *Deudas pendientes* como una partida independiente con personajes pregenerados, deja que sean los dados los que decidan el destino.

## TRASFONDO

Los sucesos de esta aventura tienen que ver con Fulton «El Pegajoso», un ladronzuelo díscolo que los investigadores deben encontrar por orden de su jefe, Mordecai O'Leary «El Martillo» para cobrar sus cuotas pendientes por los crímenes que ha cometido recientemente.

Mordecai O'Leary es uno de los lugartenientes de Danny O'Bannion y el responsable del Distrito del Campus. O'Bannion dirige todos los negocios criminales de Arkham, contrabando, prostitución, juego, etcétera, desde su base en el Distrito de Rivertown. Ahora mismo, la única espina que O'Bannion tiene clavada en su costado es Joe (Giuseppe) Portello, que solía dirigir el cotarro hasta que O'Bannion le quitó de en medio.

A consecuencia de esto, las operaciones de Portello menguaron y ahora solo controla el crimen organizado de la Zona Sur.

Mordecai O'Leary es un lugarteniente relativamente novato y ha ascendido por la cadena de mando desde el trapicheo callejero hasta las casas de apuestas. Sueña con tomar el control de la ciudad y cree que algún día se librará de O'Bannion y ocupará su lugar como capo supremo de Arkham. O'Leary es un oportunista empedernido que aprovecha cualquier oportunidad que se le presenta, ya se trate de hacerle un favor a alguien solo para que esté en deuda con él o de cerrar tratos a golpes para sacar el máximo beneficio posible. Su marca personal es un martillo que utiliza para imponer castigos, amenazar y asesinar. Cualquiera que le contrarie es susceptible a acabar con la mano (o la cabeza, llegado el caso) aplastada por el martillo de carpintero de O'Leary.

## Situación actual

Jack Fulton «El Pegajoso» es un ladrón que se gana la vida robando en las casas de aquellos que viven y trabajan por el campus de la Universidad Miskatonic. Como autónomo, Jack «El Pegajoso» debe pagar un tributo a O'Leary por trabajar en «su» territorio. Jack también debe mostrar a O'Leary cualquier objeto valioso que robe, por si el lugarteniente quisiera quedárselo.

Hace dos semanas Jack fue contratado por Jacob Smith para llevar a cabo un trabajo: robar tres objetos determinados durante el transcurso de una sola noche. Smith dijo que le pagaría generosamente por esos objetos, pero exigió que el trabajo se llevara a cabo en secreto. Smith no quería que nadie (ni siquiera O'Leary, el jefe de Jack) tuviera conocimiento de este acuerdo. Como Smith pagaba muy bien, Jack accedió, esperando que O'Leary no llegara a enterarse.

## LOS TRES OBJETOS QUE SMITH QUERÍA ERAN:

- ☉ **Un antiguo pergamino griego:** Robado de la biblioteca de la Universidad Miskatonic (en el Campus).
- ☉ **Una daga:** Robada del Museo de Exposiciones de la Universidad Miskatonic (Calle West College, 687).
- ☉ **Unas notas** (una traducción del pergamino griego): Robadas de casa del Profesor Stanley David (Calle West Pickman, 225).

Durante la noche del 17 de octubre de 1922 se llevaron a cabo todos los trabajos sin ningún problema, y Jack huyó con sus ganancias ilícitas de regreso a su apartamento, en el 22 de la Calle Curzon (por la Calle Walnut, en el Distrito Sur). Mientras se escondía echó un vistazo a los objetos robados y leyó las notas que se había llevado de la casa del profesor. La costumbre de Jack de murmurar en voz baja las palabras que leía hizo que ciertas frases, que hubiera sido mejor no pronunciar, fueran pronunciadas. Mientras leía la traducción trazó los extraños patrones geométricos del pergamino de forma inconsciente mientras sostenía la daga en su mano. Así, Jack ejecutó un hechizo de forma involuntaria y abrió un canal mágico a la Corte de Azathoth.

Mientras la energía pulsaba a través del canal hasta la mente y el cuerpo de Jack, así como a su entorno, se escuchó un fuerte golpe en su puerta. Jacob Smith había enviado a sus dos seguidores más comprometidos a casa de Jack para que se hicieran con los objetos robados. Smith nunca tuvo la intención de pagar a Jack y envió allí a sus seguidores para matarle y llevarse los tres objetos.

Retorciéndose bajo el flujo de aquel terrible poder, Jack era incapaz de moverse; su mente estaba sobrecogida por el terror producido por la visión de aquello que estaba contemplando. Los fieles sirvientes de Smith entraron y vieron a Jack retorciéndose y temblando, con los documentos y el pergamino robados a su alrededor. Los hombres de Smith no entendieron lo que estaba ocurriendo, todo lo que sabían era que necesitaban hacerse con los objetos para su maestro. Cuando se acercaron a Jack, este les miró y emitió un sonido que ninguna boca humana debería pronunciar. De repente, el mundo se volvió del revés y Jack, los hombres de Smith, el edificio de apartamentos y todos sus moradores sintieron la presencia del dios idiota, Azathoth.

Durante una semana, un entramado de energías sobrenaturales combinadas con los pensamientos inhumanos de los habitantes de la Corte de Azathoth infestaron la materia del edificio donde estaba el apartamento de Jack. Al desbordarse del nexo que era el apartamento de Jack, aquellas energías funestas tuvieron un efecto desastroso sobre el resto de inquilinos del edificio. Todo aquel que entre ahora en el edificio lo hará con gran riesgo para su vida y su cordura.

### Acerca de Jacob Smith

Recién llegado a Arkham, Jacob Smith es el líder del Templo de la Esperanza, una pequeña pero creciente organización religiosa con base en una casona georgiana de la ciudad situada en French Hill. El Templo ha atraído a una pequeña pero ferviente congregación de seguidores que están buscando significado a sus vidas: muchos de ellos han perdido algo, su empleo, su esposa, un hijo, o simplemente han perdido las ganas de seguir viviendo. Smith pasa su tiempo visitando a los desesperados, los desposeídos y a aquellos que sufren; les ofrece palabras de consuelo e inspiración y les dice que todavía hay esperanza si son capaces de encontrar la fuerza para buscarla y de desembarazarse de los grilletes impuestos por la sociedad. Con amabilidad y simpatía, Smith atrae a estas personas desesperadas a su Templo de la Esperanza, donde les adoctrina para que hagan su voluntad.

El Templo de la Esperanza es un culto a la personalidad con Smith como su líder elegido «por la gracia divina». Dice haber sido enviado a Arkham con el objetivo de buscar a los débiles para que puedan hacerse fuertes en preparación para los «tiempos oscuros» venideros que purgarán la Tierra de aquellos que no sean merecedores de vivir en el «Nuevo Mundo de Esperanza».

Smith es un adalid del caos que venera en secreto al dios idiota, Azathoth. Introduce sutilmente doctrinas de los Mitos en sus grupos de oración y periodos de meditación, que organiza en su casa en la Calle East College. Aquellos que son más susceptibles al encanto de los Mitos y la voluntad de Smith son elegidos para convertirse en Miembros del Templo: «Acólitos de la Esperanza». De momento, Smith ha atraído a su lado a seis individuos de este tipo, todos ellos totalmente sometidos y dispuestos a hacer cualquier cosa que les pida, incluso matar.

Smith planea formar un ejército de ese tipo de seguidores, totalmente devotos a él y solamente a él. Una vez su Templo se haya asentado plenamente en Arkham, se trasladará a otra ciudad para establecer un nuevo templo, y así sucesivamente. Smith es una persona despreciable. Engañará, mentirá y asesinará para satisfacer sus ambiciones. Algún día tendrá templos por todo el país, atendidos por seguidores devotos que le adorarán como si se tratara de un dios viviente. De momento se desconoce qué pretende hacer con este ejército de seguidores autoengañados. El gran plan de Smith es un secreto que solo conocen él y su dios irracional.

Se desconoce la forma en que Smith supo de la existencia de los tres objetos (robados), aunque sabe qué es lo que hacen esos objetos si se combinan: concretamente, abrir un canal hacia la Corte de Azathoth. Smith sabe dónde vive Jack «El Pegajoso» y también que los dos hombres que envió allí para recuperar los objetos no han regresado. Ahora Smith sospecha que la reunión del pergamino y la daga podría haber hecho que sucediera «algo», por lo que se muestra cauto y ha enviado a uno de sus seguidores a vigilar el edificio de Jack «El Pegajoso» en la Calle Curzon. Smith pretende tomarse su tiempo y esperar a ver si sucede algo extraño antes de enviar a más seguidores o de entrar en persona.

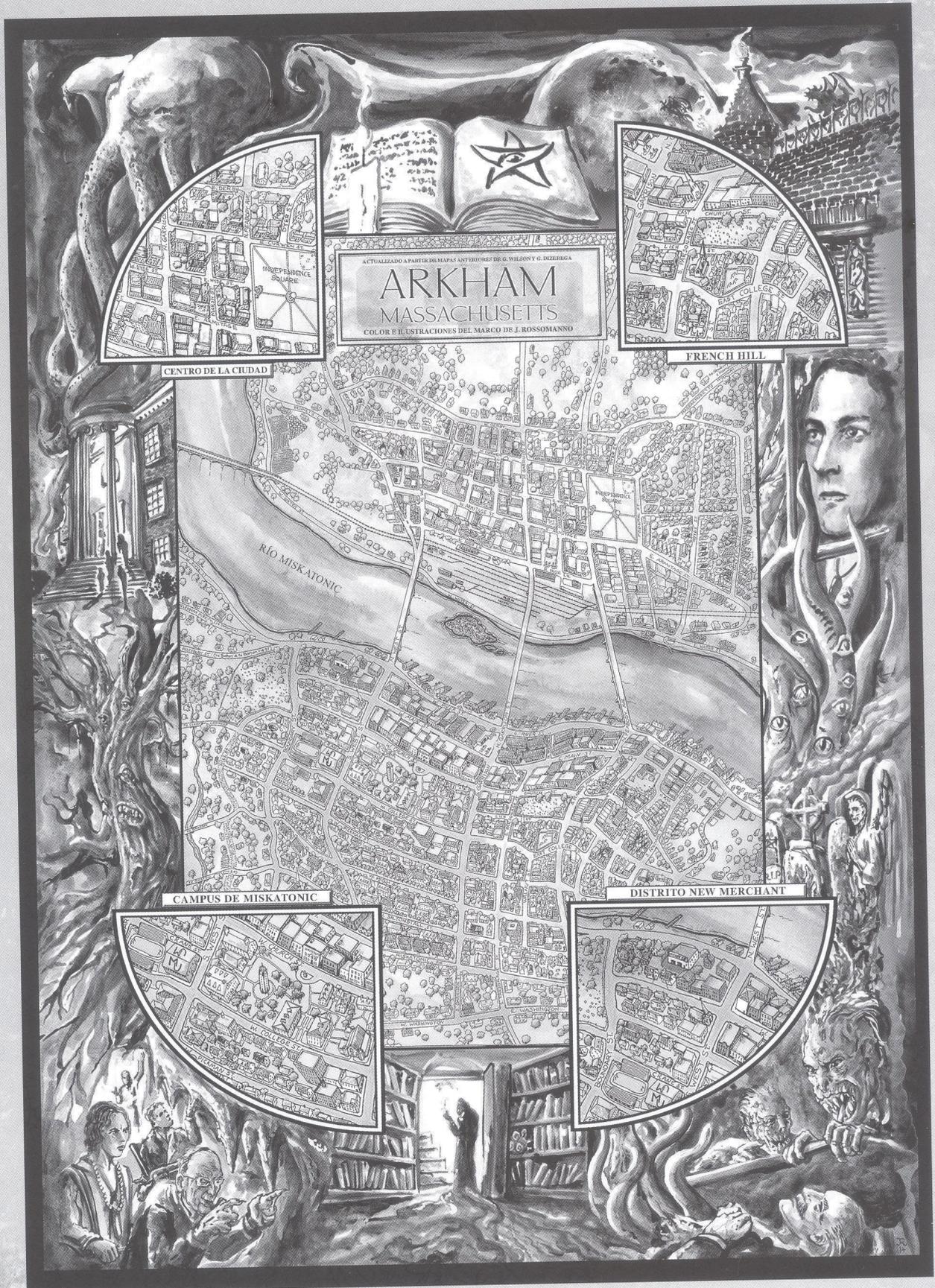
## INTRODUCCIÓN DE LOS INVESTIGADORES

Es la mañana del jueves 26 de octubre de 1922 y los investigadores han sido convocados a la oficina de Mordecai O'Leary «El Martillo» en la Calle South French Hill, en el distrito de French Hill. O'Leary trabaja en la trastienda de la Panadería Hogan, que es una tapadera de sus negocios ilegales.

O'Leary es un irlandés de rostro delgado y pinta peligrosa. Cuando entren los investigadores, estará sentado tras su escritorio, leyendo el periódico del día. Aparte de una taza de café, el único objeto que hay sobre el escritorio es un viejo martillo de carpintero. Detrás de O'Leary, a su derecha, «Clavos» O'Keefe se apoya contra la pared del fondo.

PANTALLA DEL GUARDIÁN

AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES Nº 1



Después de lo que a los investigadores les parece un silencio muy largo (viendo cómo O'Leary sigue leyendo, aparentemente ajeno a su llegada), O'Leary dobla cuidadosamente el periódico y lo posa sobre el escritorio. Entonces mira a los investigadores y estudia sus caras.

Lee en voz alta o parafrasea el cuadro de texto **Una conversación con O'Leary** (se hace referencia a los investigadores generados, por lo que aquellos Guardianes que no utilicen esos personajes deberán adaptar el texto en consecuencia).

O'Leary no responderá ninguna pregunta y espera que los investigadores se marchen de inmediato. Si intentan quedarse y hacerle preguntas, gritará a Clavos que les saque de ahí. Los investigadores están solos.

Entrega a los jugadores la **Ayuda de juego: Deudas pendientes 1-Mapa de Arkham**.

Se pueden encontrar las características de O'Leary y de un matón genérico en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

### ~ Una conversación con O'Leary ~

*Vaya, vaya... mirad quién se digna a aparecer. ¡No tengáis miedo! ¡Ja! Sólo quería hablar un poco con vosotros, eso es todo...*

*Sr. Grady y Sr. Murphy «El Sombrero», me alegro de que consiguieran venir. ¡Oh, y también el joven Sr. Doyle! Me alegro de que hayáis decidido venir. Sobre todo después de perder un cargamento de priva como hicisteis vosotros. Me sorprende que no os dierais el píro a Dunwich a esconderos en algún agujero. Pero no, ¡vosotros no haríais eso! ¿Has visto, Clavos? Estos tíos son hombres de honor. Asumen su castigo como hombres. Me gusta.*

*Oh, ¿quién es este? ¿Sr. O'Connor? ¿En qué estabas pensando? ¡Te dije que solo asustaras a aquel tipo, no que le volaras la cabeza! ¡Maldito gorila! Dejaste a ese pobre tendero hecho unos zorros. ¡Y ahora soy yo el que tiene que limpiar todo eso!*

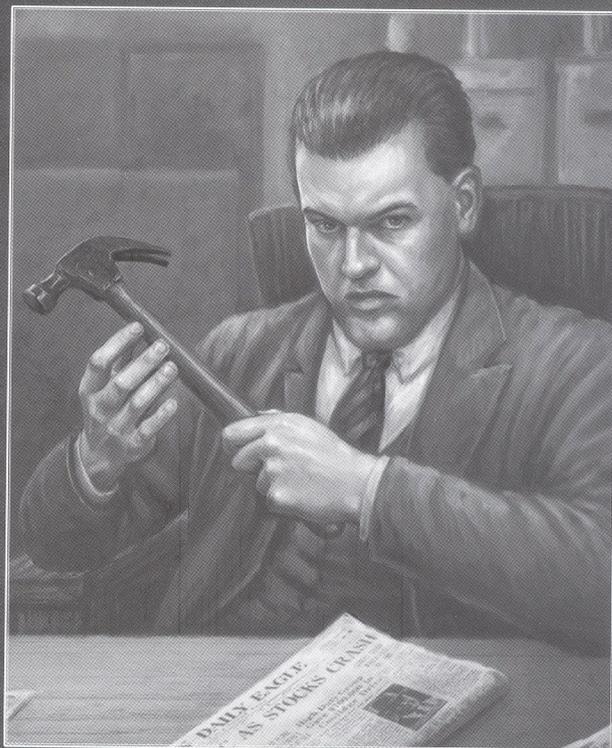
*Pero antes de que me olvide... tenemos el honor de que nos acompañen los gemelos Kelly. ¡El azote de Arkham! ¿Desde cuándo se puede robar el Banco Arkham First sin mi permiso? ¡Y si vais a hacerlo, por lo menos robad algo! No os podéis imaginar la de manos que he tenido que untar para que nadie supiera de vuestra pequeña aventura.*

*¡Debería mazaros a todos! (O'Leary hace énfasis en este punto golpeando con el martillo en el escritorio). Pero soy un hombre razonable...*

*Os voy a decir una cosa. ¿Y si me hacéis un pequeño favor y yo me olvido de los enormes problemas que me habéis causado? ¿Qué me decís?*

*¿Habéis oído hablar de Jack «El Pegajoso»? Es un ladronzuelo, un autónomo que va a lo suyo. Veréis, Jack y yo tenemos un acuerdo. No roba nada sin mi permiso y, si le da por ahí, hace una rauda contribución a nuestra fundación benéfica. Ya sabéis lo que quiero decir.*

*Bueno, pues un pajarito me ha dicho que a Jack le ofrecieron un trabajo de primera. Que un jugador recién llegado a la ciudad iba a recompensar generosamente a nuestro Jack si era capaz de dar tres golpes en una sola noche. Ambición: la pérdida de los hombres mediocres. Jack se volvió ambicioso y se olvidó de informarme de la situación. Y allá va; agarra una*



*noche y da los tres golpes: uno en la biblioteca de la universidad, otro en el museo de la universidad y otro en la casa de un profesor.*

*Eso fue hace una semana y nadie le ha vuelto a ver el pelo. ¿Estará escondido? ¿Se habrá marchado de la ciudad? No lo sé... lo único que sé es que me debe dinero. ¡Nadie trabaja por aquí sin darme mi parte!*

*Entonces pienso: me pregunto quién podría hacerme un favor y encargarse de este asunto por mí. ¿A quién puedo conocer que me deba un favor? —O'Leary mira a los investigadores a los ojos y hace un guiño—. Así que, si queréis que estemos en paz, y os recomiendo encarecidamente que lo queráis, os encargaréis de este asunto por mí. Quiero saber qué robó, quién es el nuevo que le contrató y quiero mi dinero. Quiero respuestas. Si no podéis traerme mi dinero, traedme al menos los objetos que robó. ¡Tenéis hasta el fin de semana!*

*¡Y ahora largaos!*

## INVESTIGANDO ACERCA DE JACK FULTON «EL PEGAJOSO»

### Lo que saben los investigadores

Aquellos investigadores que superen una tirada Normal de **Inteligencia** habrán escuchado el nombre de Jack «El Pegajoso», probablemente de boca de alguno de sus contactos criminales, a pie de calle. Un éxito Extremo significa que habrán escuchado que se trata de un ladrón que a veces se pasa por el Sycamore (un tugurio) en el Lower Southside. Sin embargo, si fallan la tirada de Inteligencia, nunca habrá oído hablar de Jack «El Pegajoso».

### Preguntando por las calles

Si recurren a sus contactos criminales a pie de calle, los investigadores podrán obtener la siguiente información:

#### No hace falta hacer ninguna tirada:

- ⊙ Jack «El Pegajoso» es un ladrón autónomo. Tiene por costumbre hacer robos aleatorios y oportunistas en casas de apariencia adinerada en el distrito del Campus.
- ⊙ A veces Jack «El Pegajoso» trabaja para O'Leary, quien reclama un porcentaje de todo lo que roba.
- ⊙ Nadie ha visto a Jack desde el martes pasado.
- ⊙ Jack suele frecuentar el tugurio Sycamores en el Lower Southside.
- ⊙ El mejor amigo de Jack es Joe Spoon «El Grasiento».

#### Haciendo una tirada de Encanto, Intimidar o Persuasión:

- ⊙ A Spoon «El Grasiento», el mejor amigo de Jack, se le suele encontrar por el Campus, donde libera a los estudiantes del peso de sus carteras.
- ⊙ Corre el rumor de que Jack dio un golpe para un tipo recién llegado a Arkham. El tipo dirige una especie de misión en la Calle East College.

### Preguntando en la iglesia

Los investigadores podrían asumir (correctamente) que Jack «El Pegajoso» es católico e ir a alguna iglesia a preguntar al sacerdote si Jack es miembro de su congregación. Teniendo en cuenta que la mayoría de los hombres de O'Bannion son católicos irlandeses, esta suposición no es descabellada.

El único sacerdote que conoce a Jack Fulton es el Reverendo Padre Anthony Morency (54 años), que atiende la Iglesia del Sagrado Corazón situada en el 554 de la Calle French Hill, en el Lower Southside. El Padre Morency preside una congregación mayoritariamente italiana, aunque también asisten a misa algunos católicos irlandeses que viven por el vecindario.

Morency estará encantado de hablar con cualquiera que sea simpático y afable (no hará falta hacer ninguna tirada), pero se mostrará reticente a hablar con «gánsteres irlandeses» que no sean tan simpáticos en su forma de abordarle (será necesario superar una tirada de **Persuasión** o **Encanto**).

Morency conoce a Jack Fulton (no es consciente de su apodo «Pegajoso»), y le recuerda como un hombre bajito y delgado que siempre está a lo suyo. Jack acude a la iglesia de forma irregular, y Morency no puede decir si Jack se ha estado confesando o no (debido al Secreto de Confesión). La última vez que Morency vio a Jack en la iglesia fue las pasadas Navidades, y no le ha visto ni ha sabido nada de él desde entonces. Morency no conoce la dirección de Jack, pero sabe que vive en un edificio de apartamentos por el Lower Southside.

### Preguntando por los tugurios

Hay dos bares clandestinos que es probable que conozcan los investigadores: el tugurio de la Calle North Garrison y el Sycamore, en el Lower Southside.

### El tugurio de Northside

El tugurio de Northside suele estar frecuentado por arkhamitas adinerados y mafiosos de categoría; no encontrarán por aquí a ningún criminal de baja estofa como ellos. Para entrar hace falta cruzar la puerta sin distintivos que hay en el sótano y que te deje pasar Frank el portero, que examina a todo el mundo por un pequeño ventanuco que hay en la puerta. Cualquiera que no lleve un buen traje o un vestido caro (si se trata de una dama) no entra. Intimidar y Persuasión no servirán de nada. **Encanto** y/o un buen soborno, tal vez. Fracasas una tirada forzada significa que Frank se fijará en aquel que estaba en su puerta y le dará una descripción a sus amigos, una panda de gorilas que darán caza al desafortunado investigador, le pegarán una paliza y le robarán todo el dinero que lleve encima (utiliza las características del **Matón** en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**).

Nadie conoce a Jack «El Pegajoso» (está demasiado abajo en la cadena alimenticia como para que le conozcan los lugartenientes de la mafia que beben en este lugar). Puede que el camarero, Mikey Catpole, recuerde ese nombre. Superar una tirada de **Encanto**, **Intimidar** o **Persuasión** hará que lo recuerde. Si se recurre a la Intimidación y fallan, Mikey se ofenderá. Si se fuerza la tirada de Intimidar, también se ofenderán algunos gánsteres y, si los investigadores no se marchan rápidamente, se producirá una pelea (utiliza las características del **Matón** en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**).

Mikey recuerda a Jack «El Pegajoso». Venía de vez en cuando, cuando estaba cargado de pasta después de haber dado un golpe, con sus mejores trapos y pagando copas a todo el mundo. Un tipo bastante generoso, dice Mikey. Hace tiempo que Jack no viene por aquí, por lo menos unos seis meses. Mikey recuerda que hace más o menos un mes hubo alguien más preguntando por Jack, aunque parece que no consigue recordar el nombre del tipo...

Soltar unos dólares a Mikey conseguirá que recuerde quién estuvo preguntando por Jack. El tipo tenía acento sureño, vestía de forma elegante, tenía el pelo oscuro, engominado y peinado hacia atrás, un bigote fino y perilla. Mikey pensó que se trataba de otro gánster hasta que empezó a hablar. Tenía un tono educado y estaba claro que no era de la ciudad. Su nombre era Smith, Jacob Smith.

## El Sycamore

Los investigadores conocen bien el Sycamore, probablemente sea uno de los locales donde beben. El Sycamore es un local menos exclusivo, sirve a clientes menos adinerados y suele estar lleno de criminales de poca monta, matones y gánsteres de bajo nivel. Entrar es fácil: solo hay que llamar a la puerta trasera de la tienda de flores y luego bajar al sótano. Si los investigadores llegan antes de mediodía, el antro estará cerrado, aunque es probable que Lexy, el gerente, ande por ahí recibiendo pedidos o limpiando.

Puede que sea necesario hacer alguna tirada, dependiendo de las acciones de los investigadores:

- ⑨ **Sin hacer ninguna tirada:** Lexy conoce a Jack, pero no le ve desde hace más de un mes. Si los investigadores llegaron cuando el tugurio estaba cerrado, Lexy les sugerirá que vuelvan más tarde y hablen con el «Araña».
  - ⑨ **Con una tirada de Encanto, Charlatanería, Intimidar o Persuasión (o un soborno):** Vince «El Araña» habló con Jack la semana pasada. Jack estaba fanfarroneando sobre dar tres golpes en una sola noche. Iba detrás de un libro o algo de la universidad y de algunos papeles de un profesor. Parece ser que un forastero llamado Jacob Smith le contrató para dar esos golpes. Jack le dijo al Araña que no le contara nada a nadie, por si O'Leary se enterase. El Araña no le ha vuelto a ver desde entonces; probablemente esté escondido en su casa en el Lower Southside.
- El Araña no conoce la dirección de Jack, pero sabe que su mejor amigo es Spoon «El Grasiiento». Si alguien sabe dónde encontrar a Jack, es él. El Grasiiento suele andar por la zona del Campus.
- ⑨ **Si se pregunta por Jacob Smith:** nadie parece saber quién es Smith, aunque (a cambio de un par de copas) Larry «El Gordo» dirá que ha oído que Smith viene del sur y que dirige una iglesia para ricos (los adinerados) en la Calle East College.

## EN BUSCA DE SPOON «EL GRASIENTO»

Si los investigadores esperan pacientemente, podrán ver al Grasiiento por las afueras del Campus. Es probable que los investigadores vean cómo tima a un estudiante que va muy bien vestido.

El Grasiiento tiene un aspecto andrajoso, vestido con una gabardina sucia y grasienta. Tiene el pelo sucio y despeinado, y unos mechones se escapan de debajo de un sombrero «pork pie<sup>1</sup>». Tiene la cara rechoncha y una expresión de sorpresa permanente.



El Grasiiento espera a que el estudiante pase por delante de él y, cuando lo hace, se tira al suelo con un gemido de agonía. El estudiante corre a ver qué le ha ocurrido, inclinándose y preguntándole si se encuentra bien. Mientras el Grasiiento se retuerce por el suelo, extrae rápidamente la cartera de la chaqueta del estudiante (una tirada de **Descubrir** para darse cuenta). De repente, el Grasiiento parece recobrar el aliento y recuperarse. Agradece al estudiante su ayuda y se marcha rápidamente, diciendo que necesita irse a casa a descansar.

Los investigadores necesitarán hacer tiradas de **Seguir rastros** u **Orientarse** para alcanzar al raudo carterista. Un fracaso indicará que el Grasiiento se ha escabullido por un callejón lateral. Los investigadores tendrán que deambular por ahí para ver si dan con él (superando una tirada de **Suerte**) o esperar a que el Grasiiento vuelva a aparecer para robar otra cartera al cabo de 1D4-1 horas. Otra posibilidad es que los investigadores decidan perseguirle.

Se pueden encontrar las características de Spoon «El Grasiiento» en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

## Lo que sabe Spoon «El Grasiiento»

El Grasiiento no se sentirá muy cómodo con los investigadores, creyendo que van a «desplumarle» (robarle todas sus ganancias obtenidas de forma ilícita), y se esmerará en hacerse un ovillo y gritar «dejadme en paz» para minimizar la paliza que espera que le den.

Si los investigadores no son muy duros con el Grasiiento y deciden recurrir a las palabras antes que a los puños, se calmará un poco. Todavía creerá que se trata de un truco para ganarse su confianza.

Solicita una tirada de **Encanto, Persuasión** o **Intimidar**, dependiendo del tipo de conversación que el investigador mantenga con el Grasiiento. Si fracasa, puede que forzar la tirada implique ofrecer al Grasiiento algo de dinero para comer o amenazarle aún más con un arma. Obviamente, ser muy amable con el Grasiiento y llevarle a comer al restaurante más cercano

1.-N. del T.: tipo de sombrero muy popular en la época, llamado así por su forma, parecida a la de una empanada de cerdo.

hará que les cuente todo lo que sabe (sin necesidad de hacer ninguna tirada).

El Grasiendo y Jack son buenos amigos desde hace años. En los viejos tiempos, cuando eran niños, solían timar a gente de los barrios ricos de Arkham. «Fueron días felices», sonríe el Grasiendo mientras su mente se remonta a su desperdiciada juventud.

Hace años que Jack y él tomaron caminos diferentes, pero se mantuvieron en contacto y utilizaban sus respectivos apartamentos para esconderse cuando la cosa se ponía caliente. La última vez que vio a Jack fue hace un par de semanas. Jack estaba con el ánimo por los suelos y parecía estar pasando una mala racha. Le contó que había recibido un mensaje para reunirse con un tío de categoría de la Calle East College, para un trabajo que estaba dispuesto a pagar realmente bien. Eso es lo último que el Grasiendo supo de Jack.

Si se le dan garantías de que los investigadores solo quieren hablar con Jack (y no darle una tunda), el Grasiendo contará que el apartamento de Jack se encuentra en el 22 de la Calle Curzon, en el Lower Southside.

## INFORMÁNDOSE ACERCA DE LOS ROBOS

### Revisar los periódicos

O'Leary mencionó tres robos perpetrados por Jack. Tal vez aparecieran reflejados en el *Arkham Advertiser* o el *Arkham Gazette*. Para descubrir esto será necesario acudir a las oficinas de cualquiera de estos periódicos y repasar las ediciones más recientes. Ambos periódicos pueden dar acceso a las ediciones de las últimas semanas. La velocidad a la que les proporcionarán las ediciones anteriores dependerá de lo agradables que sean los investigadores con el personal del periódico.

Las oficinas del *Arkham Advertiser* abren de 8 de la mañana a 6 de la tarde, de lunes a viernes; sin embargo, es probable que en los días laborales haya alguien hasta la medianoche (golpear fuertemente la puerta principal o la de servicio atraerá su atención). Por otra parte, el *Arkham Gazette* abre los días laborales de 8 de la mañana a 5 de la tarde y suele haber periodistas hasta las 11 de la noche.

Los dos periódicos incluyeron la noticia de los robos. Se proporcionan tres ayudas de juego a estos efectos: el *Arkham Advertiser* (**Ayuda de juego: Deudas pendientes 2**) incluye una noticia sobre los dos robos perpetrados en la universidad, mientras que el *Arkham Gazette* (**Ayudas de juego: Deudas pendientes 3 y 4**) incluye una noticia sobre estos robos y también una nota sobre el robo de unos documentos de la casa de un profesor. No es necesario superar una tirada de Buscar libros para obtener estos datos, ya que son relativamente fáciles de encontrar; sin embargo, aquellos que superen una tirada de **Buscar libros** los encontrará rápidamente en lugar de tardar 2 o 3 horas en hacerlo.

### AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES N° 2

*Arkham Advertiser*

*Miércoles, 18 de octubre de 1922*

#### Doble robo

Un impactante doble robo tuvo lugar anoche en la Universidad Miskatonic, donde alguien irrumpió en la Biblioteca y en el Museo para robar unos extraños artefactos. La policía y las autoridades universitarias creen que los robos sucedieron entre las 8:00 de la tarde y las 5:00 de la mañana; sin embargo, no han hecho declaraciones acerca de si ambos robos estaban conectados.

Archibold Pringler, portavoz de la Oficina del Vicerrector, confirmó que un antiguo pergamino griego había desaparecido de la biblioteca y que una daga indígena norteamericana también había desaparecido del museo. Se dice que ambos objetos poseen un gran valor académico, aunque un escaso valor económico.

## Periodistas entrometidos

Es muy posible que la aparición de unos gánsteres nada sutiles en las oficinas de un periódico atraiga la atención de periodistas en busca de una noticia. Dependiendo de si visitan una o ambas oficinas de los periódicos de Arkham, es posible que los investigadores acaben siendo seguidos por Suzie Kempston, una periodista entrometida. El Guardián deberá utilizar a Suzie según sus necesidades: se presenta como un as en la manga que podría ayudar o entorpecer a los investigadores.

Se pueden encontrar las características de Suzie Kempston en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

## LAS ESCENAS DE LOS CRÍMENES

La forma en que los investigadores afrontan las escenas de los crímenes es importante y determina cuánta información obtendrán. La mejor forma será fingir que son periodistas, agentes de la ley o de algún otro grupo interesado. El Guardián deberá adaptar lo siguiente a la táctica que adopten los investigadores. Si se comportan como elefantes en una cacharrería les enseñarán dónde está la puerta de salida y, por lo tanto, no obtendrán mucha información.

### Biblioteca de la Universidad Miskatonic

Es probable que los investigadores se sientan un poco fuera de lugar entre los pasillos marmóreos de la biblioteca y también temerosos del mastín que hay encadenado cerca de la puerta principal, que gruñirá a todo el que se acerque.

## AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES Nº 3

Arkham Gazette

Miércoles, 18 de octubre de 1922

**Daga antigua robada**

Hoy el personal de la Universidad ha quedado consternado al descubrir un robo en el museo del campus. Anoche, un ladrón irrumpió en el edificio y se llevó una de las piezas expuestas: una daga que se cree podría ser de origen indígena norteamericano.

La daga ha sido exhibida como parte de la exposición de Historia de la Región de Miskatonic que durante los últimos doce meses ha estado emocionando a muchos jóvenes escolares con su gran variedad de objetos fascinantes. La daga es uno de los pocos artículos pertenecientes a la herencia tribal de Arkham.

El Dr. August Perplinski, historiador local de renombre, comentó que la daga es un raro ejemplo de un instrumento chamánico ritual, y que posiblemente fuera utilizada por el brujo de la tribu para facilitar sus viajes al reino espiritual.

En un extraño e inesperado giro de los acontecimientos, el Departamento de Policía de Arkham ha confirmado que anoche también se produjo un segundo robo en el Campus de la Universidad. La Colección de Libros Extraños de la Biblioteca situada al otro lado de la Plaza del Campus fue saqueada.

Por el momento, los agentes solo han sido capaces de confirmar el robo de un objeto de la biblioteca, un antiguo pergamino escrito en griego que contiene unas fórmulas matemáticas.

Mr. Pringler, portavoz de la Universidad, confirmó que se ha establecido una recompensa de 100 \$ para cualquiera que proporcione información que conduzca a la captura de los ladrones y la recuperación de los objetos robados. La policía ha solicitado que cualquiera que posea información debería acudir a ellos.

La biblioteca ocupa cuatro plantas (sótano, planta baja, primer piso y segundo piso). El pergamino griego fue robado de la Sección de Libros Raros, en la esquina sudoeste del primer piso.

Para acceder a la Sección de Libros Raros será necesario mostrar algún tipo de credenciales (de profesor visitante, académico universitario o una carta de referencia); ninguna de las cuales es probable que tengan los investigadores.

Es probable que la mejor forma de obtener información sea hablar con uno de los empleados de la biblioteca, a los que se podrá seducir, invitar a cenar y emborrachar, o amenazar para sacarles información. Lucy Kolasky es una de esas empleadas. Lucy es una chismosa y le encanta charlotear siempre que tiene ocasión; siempre y cuando su superior inmediata, Hilda Bonegrader, no esté mirando.

## AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES Nº 4

Arkham Gazette

Miércoles, 18 de octubre de 1922

**Documentos robados del domicilio de un profesor**

La Policía de Arkham está investigando un robo en la residencia de uno de los profesores más destacados de la Universidad Miskatonic.

Anoche irrumpieron en el hogar del Profesor Stanley David. El culpable entró en el estudio del profesor y se hizo con algunos documentos en los que estaba trabajando el académico.

«¡No puedo entender por qué motivo querría alguien estos documentos!» dijo el Profesor David. «Es solo la traducción de un texto antiguo en la que estaba trabajando, y no tiene ningún valor económico. Puede que el desventurado ladrón confundiera los documentos con otra cosa. Bien, ¡pues se va a llevar una sorpresa cuando los lea!», rió el profesor.

La Policía está solicitando que cualquiera que pudiera haber estado anoche por la Calle South Garrison entre la medianoche y las 2 de la madrugada acuda a ellos si vio algo sospechoso.

Lucy podrá confirmar el robo de un antiguo pergamino griego el pasado martes por la noche. Alguien trepó por el lateral del edificio hasta la ventana de la Sección de Libros Raros y consiguió abrirla haciendo palanca. Entonces, el ladrón saltó al interior y accedió a los libros. No hay sistema de alarma, por lo que, una vez estuvo dentro, todo lo que tuvo que hacer fue evitar las patrullas de la seguridad del campus. Lucy comentará que le parece extraño, porque el ladrón tenía que saber qué estaba buscando, ya que no intentó entrar en la Sala de la Colección Restringida, donde se depositan libros mucho más raros y valiosos.

Tras responder algunas preguntas, la Sra. Bonegrader llamará la atención a Lucy.

**Museo de la Universidad Miskatonic**

El Museo de Exposiciones se encuentra en la Calle West College, fuera de la plaza principal del campus, y está abierta al público de 10 de la mañana a 6 de la tarde, de martes a sábado.

Entre las piezas expuestas se encuentran esqueletos de dinosaurios, fósiles, muestras geológicas y dioramas de los primeros pobladores de Miskatonic, desde el hombre primitivo a los primeros colonos. Una escena muestra a nativos de Miskatonic alrededor de un fuego, con un brujo llevando a cabo algún tipo de ceremonia. Alrededor de los dioramas hay vitrinas donde se muestran gran variedad de artefactos. No tardarán en dar con aquella en la que se encontraba la daga desaparecida.

Es evidente que rompieron la cerradura de la vitrina (se aplicó cierta fuerza con una herramienta de ladrón), lo que permitió al ladrón abrirla y hacerse con la daga que estaba en su interior. Todo lo que se puede ver ahora son dos tarjetas informativas:

En una de ellas se puede leer: *Daga nativa. Se cree que podría haber sido utilizada por un brujo para comulgar con los espíritus. Hallada en 1867 a la orilla del Río Miskatonic.*

En la segunda: *Pieza desaparecida en un robo reciente. Por favor, diríjase al mostrador de la entrada si tiene algún dato acerca del paradero del objeto.*

Hablar con Rory Baxter, uno de los empleados del museo, confirmará que la semana pasada irrumpieron en el museo (en la madrugada del 18 de octubre) y robaron la daga. Parece ser que el ladrón inutilizó la cerradura de una de las puertas de servicio y accedió a la planta principal. No se tocó ni robó ningún otro objeto. Parece que sabían exactamente qué es lo que estaban buscando.

La forma en que los investigadores interactúen con Baxter determinará si este sospecha de ellos (¡después de todo es probable que parezcan gánsteres y actúen como tales!). Baxter llamará a la policía si cree que los investigadores están ocultando algo o si parecen estar «tanteando el terreno» para otro robo. De suceder esto, el Guardián es libre de hacer que se presente la policía en un momento adecuado de la aventura para molestar y acosar a los investigadores.

## La casa del Profesor Stanley David

El acceso al domicilio del Profesor David es el más difícil de las tres escenas del crimen: no se trata de un edificio público, por lo que los investigadores no podrán colarse dentro sin más.

Desde el exterior, la casa parece totalmente respetable, situada en medio de una hilera de viviendas independientes similares en la Calle West Pickman, a una manzana del campus. Desde el frontal no se aprecian señales del asalto; sin embargo, una tirada de **Descubrir** en el lado izquierdo de la propiedad revelará que una de las ventanas ha sido reemplazada recientemente.

Deambular alrededor de la casa (sobre todo por el callejón lateral y el jardín trasero) podrá llamar una atención no deseada: durante el día, hay una probabilidad del 45% de que un vecino curioso vea a los investigadores (asumiendo que no hayan declarado utilizar **Sigilo** para husmear por la propiedad); mientras que durante la noche la probabilidad se reduce al 20% (aunque cabe destacar que cualquier ruido que produzcan unos investigadores patosos tiene una probabilidad del 50% de llamar la atención del Profesor David).

En los días laborales, el Profesor David estará despierto y en casa entre las 7 y las 8:15 de la mañana, y entonces caminará hasta su oficina en la Escuela de Idiomas del campus, donde permanecerá hasta regresar a casa a las 5:30 de la tarde.

Si se le da un buen motivo para hablar con los investigadores, lo hará, aunque si le molestan a última hora de la tarde estará irritable y dará respuestas mordaces. El mejor momento para

abordarle será durante la mañana, antes de irse a trabajar, o visitarle en el campus durante el día.

El Profesor David podrá confirmar que alguien irrumpió en el estudio de su casa (a través de la ventana) en algún momento durante la noche del martes 17 de octubre. Lo único que robaron fue unas notas de una traducción en la que había estado trabajando en su tiempo libre. Señala que esto es extraño, porque las notas no tienen valor alguno y en el estudio hay otras cosas mucho más valiosas.

La traducción era de un pergamino griego que se encontraba en la Sección de Libros Raros de la Biblioteca de la UM (*sí, ese pergamino*). El Profesor David no ha leído los periódicos y tiende a vivir en su propio mundo, por lo que no tiene ni idea de que el pergamino original también fue robado. Si los investigadores le informan de esto, será toda una sorpresa para él.

Si se le pregunta por él, el Profesor David dirá que el pergamino estaba escrito en griego, aunque básicamente se trataba de una fórmula matemática relacionada con una geometría inusual. La fórmula afirmaba permitir que un objeto viajara grandes distancias, como si cruzara a través de una puerta. Obviamente no era más que un galimatías. El Profesor estaba traduciendo el pergamino como un ejercicio para desempolvar su griego y su álgebra.

Si se le insiste sobre el tema, el Profesor David conjeturará que el robo del pergamino y de la traducción tienen que estar conectados y que alguien debía creer que el contenido del pergamino debía ser auténtico (y que realmente permite que alguien pliegue el espacio, «¡un disparate!») o que algún coleccionista estaba dispuesto a llegar muy lejos para conseguir estos objetos (ya que solo un coleccionista daría algún valor al pergamino y a la traducción).

Algo que el ladrón no se llevó fue el boceto del pergamino dibujado por el profesor, que estaba en su escritorio del campus en el momento en que se produjo el robo (**Ayuda de juego: Deudas pendientes 5**). Dejará que los investigadores hagan una copia, pero no dejará que se lo lleven si no superan una tirada de **Persuasión, Charlatanería o Encanto**.

## ¿ACUDIR A LA POLICÍA?

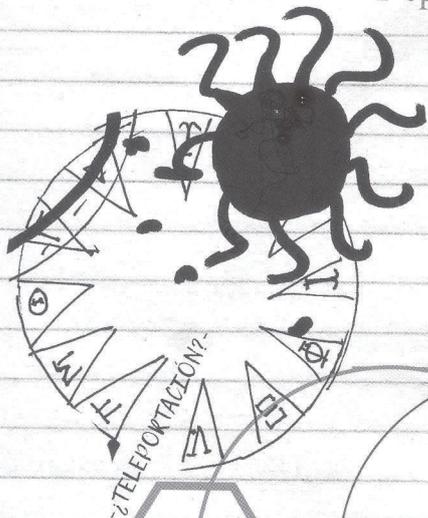
No es probable que los investigadores acudan a la policía, teniendo en cuenta sus ocupaciones delictivas; sin embargo, puede que uno o varios de ellos tengan contactos en la policía, tal vez un agente «descarriado» que acepta su dinero a cambio de hacer la vista gorda.

La información que se puede obtener es limitada. La policía todavía no ha vinculado a Jack «El Pegajoso» con los crímenes (y no lo hará hasta que no pase algún tiempo). En este momento están siguiendo líneas de investigación que apuntan a un coleccionista adinerado, alguien que podría querer estos objetos que no parecen tener valor alguno.

Se pueden encontrar las características de un policía normal en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES N° 5

Departamento de Idiomas



$$\sqrt{\gamma T + w \sigma}$$

$$\int \psi T \sim \theta$$

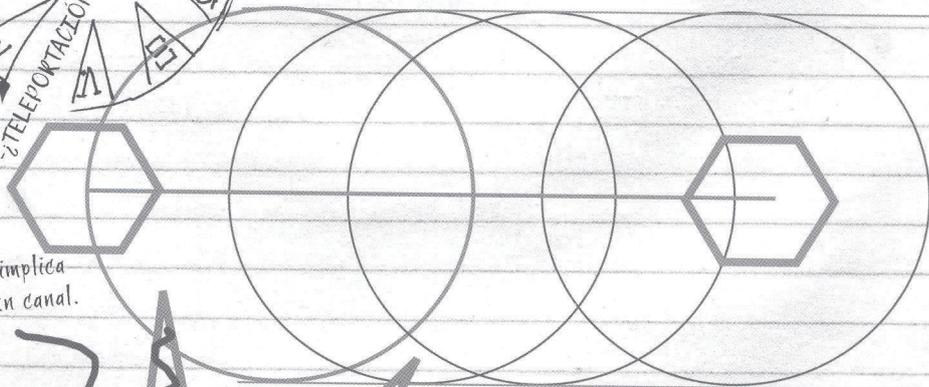
$$\pi =$$



La simbología es desconcertante  
¡No tiene sentido!

¿teleportación de la materia  
o algún tipo de canal?

La geometría implica  
movimiento o un canal.

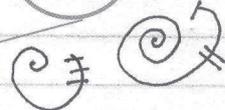


¿Es eso una representación del sol?  
¿O se trata de otro cuerpo celestial?

"El recipiente debe estar completo"

○ ¿La Luna?

⊙ ¿Simbología?



Hay partes enteras cuya traducción  
es un galimatías...

Fistorum etta relgelis monda kondor  
P'thagn ai ai m'lkunda etta voris  
yom vombis ai ai Aklo si'azasta  
toroth ai ai y'Ignhu finite mortis  
ai f'thagn ai kondor mortis idi ai

"Aquel que habita en el núcleo,  
infinito y omnipresente"

Consultar con Armitage cuando regrese de su periodo sabático  
Universidad de Miskatonic

## JACOB SMITH Y EL TEMPLO DE LA ESPERANZA

Es posible que al haber oído hablar de Jacob Smith y/o el Templo de la Esperanza los investigadores decidan ir a echarle un vistazo, lo que hará que Smith repare en ellos. Mientras tanto, Smith todavía estará preguntándose qué habrá sido de sus dos seguidores, de Jack «El Pegajoso» y de los objetos robados.

### Visita al Templo de la Esperanza

El templo se encuentra en una casona de estilo georgiano situada en el 114 de la Calle East College, en French Hill. En el exterior, una señal pintada indica: *Templo de la Esperanza: venid, pecadores, y abrazad la esperanza*. Junto a la puerta principal hay un cartel que indica las horas de los encuentros de oración diarios, a las 10 de la mañana, 12 del mediodía y 6 de la tarde.

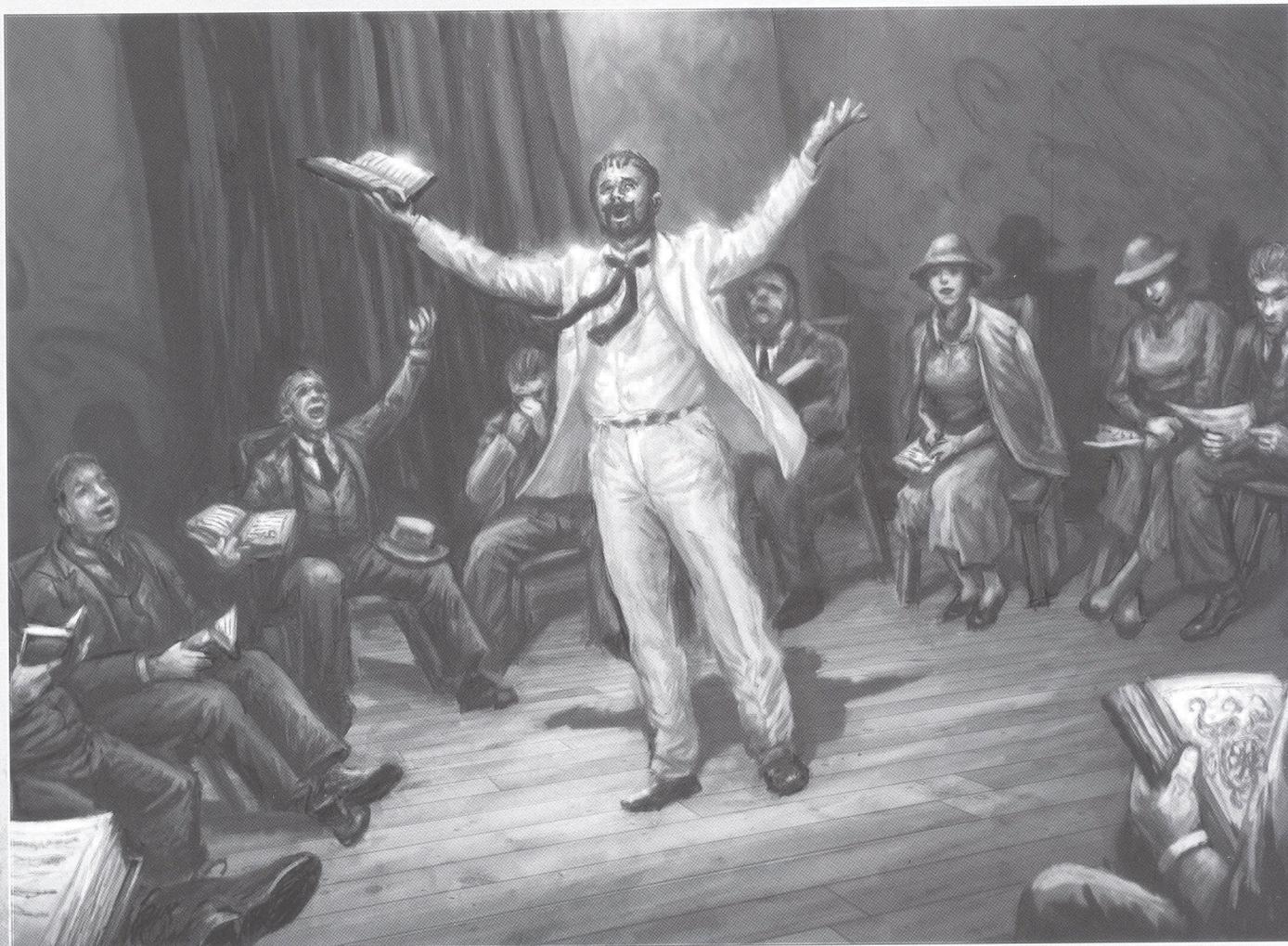
La puerta principal está cerrada con llave y solo se abre a las horas indicadas en el cartel; sin embargo, en un lateral de la propiedad se encuentra la puerta que utilizan Smith y sus seguidores.

Si se llama a la puerta lateral acudirán uno de los seguidores de Smith, que será educado pero no dirá nada de valor a los investigadores entrometidos y les recomendará volver más tarde a uno de sus encuentros de oración. Si se pregunta por Jacob Smith, el seguidor dirá que el Sr. Smith no se encuentra allí en ese momento, pero que más tarde conducirá los encuentros de oración.

Cualquiera que intente entrar por la fuerza se topará con un grupo de hasta seis leales seguidores que pedirán a los intrusos que se marchen de inmediato. Si eso no da resultado, los seguidores intentarán expulsar a los intrusos utilizando sus puños si es necesario. Si las cosas se van de madre, o si un investigador desenfunda un arma, los seguidores gritarán para llamar la atención de la policía y uno de ellos intentará llamarla por teléfono.

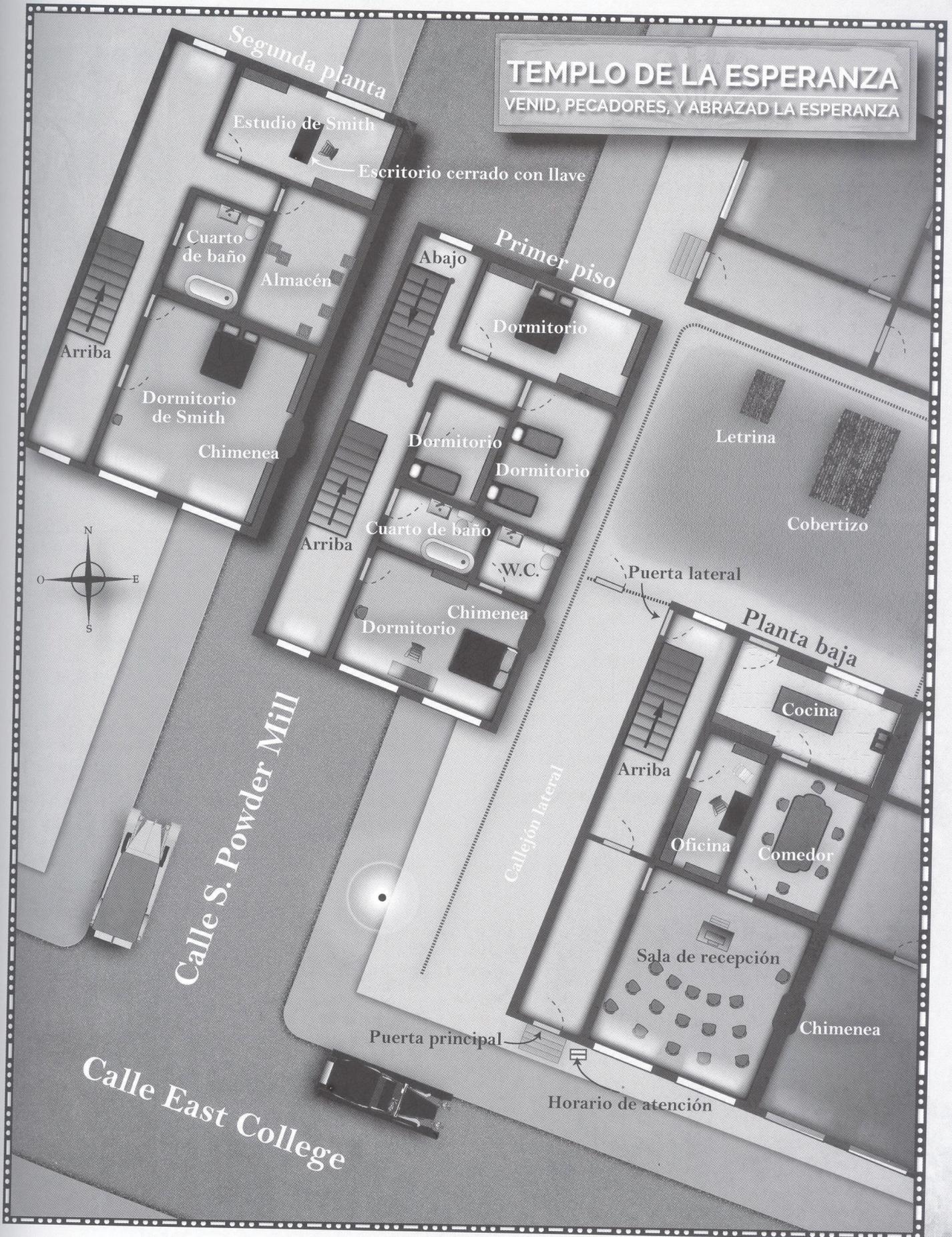
Se pueden encontrar las características de los seguidores en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

Si los investigadores se las apañan para explorar la casa mediante el sigilo o la fuerza, no encontrarán nada fuera de lo común. Solo se encontrarán pruebas de interés en el estudio personal de Smith, en la segunda planta. El estudio está siempre cerrado con llave (a no ser que Smith se encuentre dentro),



# TEMPLO DE LA ESPERANZA

VENID, PECADORES, Y ABRAZAD LA ESPERANZA



por lo que será necesario superar una tirada de **Cerrajería** o **Mecánica** para poder entrar. Dentro de esta pequeña habitación hay un escritorio (cerrado con llave) y una silla. Habrá que superar otra tirada de **Cerrajería** o **Mecánica** para abrir el escritorio.

Dentro hay material de escritura y varios documentos. Entre los documentos se encuentran las escrituras de la casa y varios documentos legales relacionados con la posible adquisición de casas en otros pueblos y ciudades. En una libreta hay escrito: *Jack Fulton, Calle Curzon, 22.*

Un cajón del escritorio contiene 200 \$ en efectivo y algo de cambio. Tener éxito en una tirada de **Descubrir** atraerá la atención a un fondo falso bajo el dinero. Dentro del compartimento secreto hay tres copias de un libro negro y fino, y en las páginas del título pone: *El poder del universo* (véase el cuadro de texto, más adelante).

## El poder del universo

**Pérdida de Cordura:** 1D4

**Mitos de Cthulhu:** +1/+2 percentiles

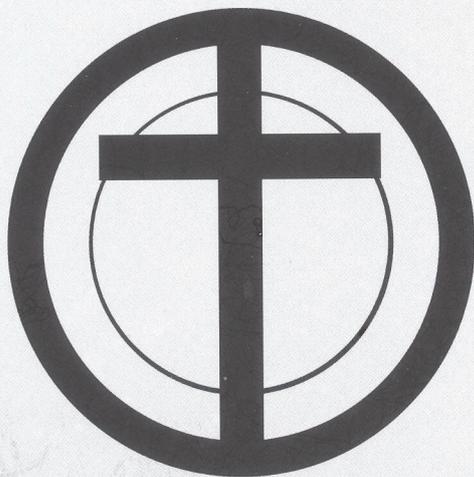
**Puntuación de Mitos:** 9

**Estudio:** 1 semana

**Hechizos:** ninguno.

Los libros son idénticos. Ninguno lleva una marca de impresión, lo que sugiere que se han producido de forma privada. No se indica ningún autor (de hecho fueron escritos por Jacob Smith).

El libro es el evangelio de Azathoth de Smith, describe al dios como el núcleo de todas las cosas y cómo es uno con el cosmos. El libro también contiene varios cánticos que alaban al Sultán Demoníaco, incluyendo notaciones musicales para flauta.

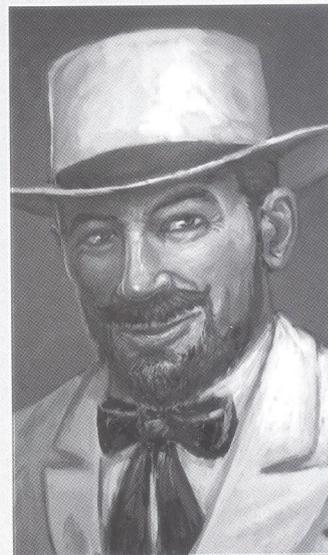


*El símbolo del Templo de la Esperanza.*

## El encuentro de oración

Asistir a un encuentro de oración permite que los investigadores accedan al interior de esta casa gustosamente decorada y sean conducidos a una gran sala de recepción, donde han dispuesto un círculo de sillas. Los investigadores se unirán a otras ocho personas (seis de los seguidores de Smith y otras dos personas que todavía no han caído bajo su influjo).

Al cabo de unos minutos, todos se sentarán y Jacob Smith entrará en la sala. Smith tiene el pelo oscuro, engominado y peinado hacia atrás, un bigote fino y una barba recortada. Viste un traje blanco muy caro. Su tez pálida hace que sus profundos ojos azules destaquen en su cara.



Smith sonreirá y dará la bienvenida a todo el mundo, llamándoles hermanos y hermanas según corresponda. Pasará el cepillo y, una vez haya pasado de mano en mano por todo el círculo, uno de sus seguidores lo dejará bajo la silla de Smith. Entonces, Smith hablará durante diez minutos sobre el estado de las cosas: que la pobreza es endémica, que las enfermedades se extienden por las calles y que muchos luchan por encontrar esperanza en sus vidas. Pedirá a todos los presentes que digan qué es lo que esperan con más anhelo para decir «sí, sí» después de que hable cada uno de ellos. Entonces pedirá a todos que se unan a él en una oración silenciosa, durante la cual deberán cerrar los ojos y rezar para que la esperanza llene sus corazones y les limpie con su poder purificador.

Tras otros diez minutos de silencio, Smith hablará; lee o parafrasea lo siguiente:

*Hermanos y hermanas, todos vosotros necesitáis esperanza para poder sobrevivir. Pues sin ella no sois más que autómatas, cuerpos sin alma carentes de significado.*

*Mirad en vuestros corazones y buscad la esperanza que hay dentro de ellos, ya que pronto descenderán las tinieblas y arrasarán a la humanidad de la faz de este planeta. ¡Si no estáis preparados, vosotros también arderéis!*

*¡Yo os traigo esperanza, hermanos y hermanas! Yo puedo sanar vuestros corazones y ayudaros a ver las profundidades del universo. Puesto que más allá de nosotros se encuentra el centro de todas las cosas. Una ardiente llama purificadora en el corazón del cosmos. Si somos honestos y dejamos que esa llama purificadora nos abrace y nos colme, seremos salvados mientras el resto de la humanidad queda reducida a cenizas.*

*¡Gritad conmigo, hermanos y hermanas, gritad conmigo las palabras de esperanza, las palabras de poder!*

En este momento, dos de los seguidores de Smith sacarán dos pífanos, empezarán a tocar una tonada irreconocible y Smith empezará a cantar, «¡Ia! ¡Ia! ¡Señor de la Esperanza! ¡Ftagn Ia! ¡Azathoth! ¡Ia!» Repetirá esa frase y otros se unirán a él hasta que los gritos inunden la habitación.

De repente, todo terminará y Smith recobrará el aliento, agradecerá la asistencia de todos los presentes y les dirá que, si han escuchado la llamada, concertarán una reunión personal con él para dar los primeros pasos en su viaje hacia la esperanza. Entonces saldrá y sus seguidores conducirán a los demás a la puerta principal.

### Posibles acciones de Smith

Si Smith repara en los investigadores, querrá saber qué pretenden y, si resulta evidente que están buscando a Jack «El Pegajoso» y los objetos robados, Smith ordenará a dos de sus hombres que les espíen. Al cabo de unas horas, tras permitir que los investigadores investiguen un poco, el Guardián deberá solicitar tiradas de **Descubrir** para comprobar si se dan cuenta de que les están siguiendo (véase **Vigilados**, a continuación).

Si los investigadores no hacen nada que pueda llamar la atención de Smith, no ocurrirá nada hasta que lleguen, en última instancia, al edificio de apartamentos de Jack «El Pegajoso» (véase **El edificio de apartamentos en el 22 de la Calle Curzon**). Llegados a ese punto, si al Guardián le parece bien, Smith y un puñado de seguidores llegarán poco después que los investigadores y les seguirán hacia el interior. La paciencia de Smith se habrá agotado. Intervendrá con el fin de intentar encontrar y recuperar los objetos robados, y así, él y sus hombres se verán atrapados en los extraños y terribles acontecimientos que se van a desarrollar.

Se pueden encontrar las características de Jacob Smith y sus seguidores en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

### Vigilados

Si los investigadores se dan cuenta de que están siendo vigilados y se enfrentan a los hombres de Smith, solicita una tirada Extrema de **Intimidar** o **Persuasión**, dependiendo de su forma de abordar la situación. Los hombres de Smith son fieles a su líder y no se achantarán fácilmente. Si tienen éxito, los investigadores descubrirán que esos hombres son seguidores de Jacob Smith y que este ha mandado vigilarles por haber estado preguntando por Jack «El Pegajoso» o por los objetos robados.

El Guardián deberá aprovechar esta conversación para asustar a los investigadores: los hombres de Smith están locos, dirán a los investigadores que están condenados y que unas llamas abrasadoras se darán un festín con su carne y sus huesos. Si logran capturar a alguno de ellos, esos hombres se expresarán con un galimatías demencial y es probable que intenten suicidarse de alguna manera espantosa antes que contar algo útil a los investigadores.

## EL EDIFICIO DE APARTAMENTOS DEL 22 DE LA CALLE CURZON

El bloque es un edificio grande, con una gran puerta doble de acceso cerrada con llave en la fachada. Aparte de una escalera de incendios de difícil acceso que hay en la parte posterior de la propiedad, el único acceso es a través de la puerta de servicio que hay en la parte trasera del edificio y que conduce al apartamento de Marge Hockler en la planta baja (véase a continuación).

Si llaman a la puerta principal o la puerta de servicio trasera, los investigadores escucharán el sonido de unos pasos que se arrastran en el interior. Momentos después, abrirá la puerta una mujer de mediana edad con la ropa desaliñada. La mujer huele mal, y sus ojos inyectados en sangre observan desde la piel manchada y colgante de su rostro. Se trata de Marge Hockler, la casera del bloque de apartamentos.

Sin esperar a que los investigadores digan nada, Marge dirá con una voz monótona: «Tengo la olla al fuego» y abrirá la puerta de par en par como si les estuviera invitando a entrar. Entonces se dará la vuelta y se arrastrará hasta su apartamento, esperando que los investigadores le sigan.

Suponiendo que los investigadores sigan a Marge al interior, señalará algunas sillas de la sala de estar y dirá: «Sentaos. Voy a hacer café».

Los investigadores podrán comprobar que la casa está muy descuidada; el sofá muestra varios cortes en la tapicería, hay adornos tirados por el suelo, como si alguien los hubiera estado tirando de las estanterías, y muchas de las paredes tienen rasgaduras en el papel, como si alguien hubiera estado arañando las paredes con las uñas.

Desafortunadamente para Marge, vivir debajo de Jack ha tenido como consecuencia que las malignas y extraterrenales energías que ahora moran en la materia del apartamento de este se han filtrado hacia abajo y le han afectado. Ahora está

### ¿No encuentran el apartamento de Jack?

Si los investigadores pasan por alto las pruebas que les conducirían al Grasiendo o no consiguen la dirección de Jack, su último recurso será preguntar por las calles del Lower Southside. Representa esas conversaciones según necesites, haciendo que la gente reaccione a los investigadores como corresponda a la forma en que les aborden. Recuerda que es probable que los investigadores parezcan una pandilla de criminales, tanto en su aspecto como en sus modales.

Al final, después de ir puerta por puerta, les conducirán hasta el Grasiendo (consulta **Lo que sabe Spoon «el Grasiendo»** en la página 49) o, si el Guardián prefiere hacer avanzar la acción, hasta Marge Hockler, la casera del bloque de apartamentos en el que vive Jack (más adelante).

bastante loca y su mente está colmada de destrucción caótica e indiscriminada, ecos de la Corte de Azathoth. Su mente ha sido prácticamente destruida, ¡y todo lo que siente es un deseo demente de matar!

Unos minutos más tarde, Marge regresará con una cafetera grande en una mano y un cuchillo de cocina aún más grande en la otra. Tiene los ojos en blanco y emite un chillido aterrador, arrojará la cafetera abierta a los investigadores y atacará al que tenga más cerca con el cuchillo. Dependiendo de la reacción de los investigadores, solicita una tirada de **Esquivar** para evitar quedar cubierto de agua hirviendo (si se supera la tirada de Esquivar no se sufre daño alguno, si no, esta causa 1D4-1 puntos de daño). El investigador que sea atacado con el cuchillo podrá intentar esquivar o contraatacar. Marge luchará hasta ser sometida, sufrir una herida grave (inconsciente) o morir.

Se pueden encontrar las características de Marge Hockler en el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**.

Si los investigadores consiguen someter o matar a Marge sin tener que salir corriendo, puede que quieran examinar su apartamento. Hay signos de locura por todas partes, desde el papel arañado y los objetos rotos, hasta pistas más evidentes del estado mental de la mujer. En el dormitorio (cruzando una puerta al final del pasillo) Marge ha utilizado todo su maquillaje y las salsas de la cocina para «pintar» en las paredes. Es difícil determinar qué es lo que ha pintado, ya que parece un derroche de color que se arremolina por las paredes. Canales de colores y líneas negras se extienden por la habitación, y todos parecen

converger en una esfera de tinieblas que hay sobre el cabecero de la cama. La imagen es desconcertante y las líneas negras parecen moverse y retorcerse cuando se miran (tirada de **Cordura**, pérdida de 0/1).

Marge se ha sentido empujada a crear esa imagen y ha dibujado su representación de la Corte de Azathoth. Cualquiera que supere una tirada de **Mitos de Cthulhu** podrá deducir que se trata de un intento infantil de dibujar al dios idiota, Azathoth.

Tras una puerta de la cocina hay unas escaleras que descenden hacia el sótano. Un olor putrefacto recibirá a los investigadores. Aquí se puede encontrar el cadáver de Ken, el marido de Marge. El pobre Ken ha sido asesinado, su cuerpo ha sido cortado y desgarrado, y le han arrancado la cabeza, que ahora reposa colgando de un clavo en la pared (tirada de **Cordura**, pérdida de 1/1D4).

## DENTRO DEL BLOQUE DE APARTAMENTOS

Una vez se hayan encargado de Marge, los investigadores podrán acceder al resto de apartamentos entrando por la puerta derecha de la fachada del edificio o por una puerta interior del apartamento de Marge.

Nótese que, si los investigadores consiguen evitar a Marge, tal vez trepando por la escalera de incendios hasta las plantas superiores, lo más probable es que la mujer escuche a los investigadores ¡y acuda en su busca con intenciones asesinas!



Intenta asegurarte de que los investigadores entran en el edificio, pero evita «encarrilar» a los jugadores. Una vez dentro no podrán salir hasta que no se encarguen de Jack «El Pegajoso». Cualquiera que quede fuera y se niegue a entrar en el bloque de apartamentos podrá ser persuadido para hacerlo si escucha gritos de auxilio o los gritos asesinos de Marge. La puerta siempre dejará entrar a más personas; pero no les permitirá volver a salir. Consulta **Complicaciones** (página 62) para ver cómo mantener ocupados a los investigadores en el exterior del edificio.

No se ha definido la disposición exacta del bloque de apartamentos (*es decir*, no hay mapa), ya que la estructura de la realidad del edificio se ha colapsado a causa de la influencia de la Corte de Azathoth canalizada por Jack «El Pegajoso». Tan pronto como los investigadores se encuentren en el interior, los muros se retorcerán y los pasillos parecerán extenderse hasta el infinito (tirada de **Cordura**, pérdida de 1/1D4) para después parecer regresar a un vestigio de normalidad.

Dentro, el edificio ya no se rige por las leyes de la física ordinarias: las habitaciones parecen estar invertidas, las puertas parecen retorcerse cuando se las toca y unas extrañas luces de colores refuglen y parpadean. En teoría, el Guardián podrá situar los apartamentos a su antojo para que los investigadores se topen con ellos. Las escaleras parecen ascender sin fin, aparecen puertas en lugares extraños, las luces brillan intensamente y luego se apagan, dejando una oscuridad absoluta. La experiencia debería ser sobrecogedora y desconcertante, de forma que los investigadores deberán abrir todas las puertas hasta dar (finalmente) con el apartamento de Jack «El Pegajoso» en lo más alto del edificio.

Mientras se encuentren en el interior del edificio, la experiencia deberá ser perturbadora, ya que los investigadores perderán todo sentido de la orientación. En un momento creerán estar en el primer piso, y en el siguiente mirarán hacia el suelo y verán que se encuentran en medio de una escalera de madera que se extiende cientos de escalones arriba y abajo. Hagan lo que hagan, no serán capaces de encontrar una salida ni un significado a las esquinas, pasillos y habitaciones demenciales que hay en el interior. Si alguien se asomara a una ventana, todo lo que podrá ver será una inmensa negrura plagada de puntos de luz, como si estuviera contemplando el firmamento nocturno, ¡que será justo lo que está haciendo! (tirada de **Cordura**, pérdida 0/1).

A continuación se ofrecen posibles encuentros que el Guardián podrá utilizar para perturbar a los investigadores antes de llegar al apartamento de Jack. El Guardián decidirá cuántos de ellos utilizar. Utiliza estos encuentros tal y como están escritos o como inspiración para elaborar tus propias escenas. Tras cada uno de los encuentros se proporciona la posible pérdida de Cordura entre paréntesis.

#### LA FAMILIA AHORCADA

Al entrar en este apartamento, los investigadores se topan con la escena de una familia colgando del cuello con cuerdas amarilladas a una viga del techo. (Pérdida de Cordura 0/1D4).

#### EL HOMBRE EN LA SILLA INVERTIDA

La habitación está invertida. Una lámpara colgante se alza desde el «techo», apuntando hacia el «suelo» que hay arriba. Directamente sobre la lámpara, puede verse el cadáver de un hombre sentado en un sofá (cabeza abajo para los investigadores). La sangre gotea desde la garganta cortada del hombre hasta los investigadores, como si desafiara la gravedad invertida de la habitación. (Pérdida de Cordura 1/1D4)

#### EL VACÍO DE LOS CARAMILLOS

Al abrir la puerta solo se ve una negrura absoluta. Ninguna luz penetra en el interior, de modo que no se ve el suelo, el techo ni el contenido. Del interior parece surgir el extraño y sobrenatural sonido de unos caramillos. Si un investigador entra en esta habitación, su pie solo tocará el vacío: ¡no hay suelo! Los investigadores más veloces podrán hacer una tirada de **Saltar**, **DES** o **Esquivar** para evitar «caer» en la habitación; sus compañeros también podrán intentar agarrarles. Cualquiera que caiga en esta habitación lo hará durante lo que parece una eternidad hasta aterrizar de golpe en otra habitación distinta (elige otra localización del edificio), sufriendo 1D4+1 puntos de daño. Tal vez el resto de los investigadores pueda oír los chillidos y gritos de auxilio de su camarada perdido mientras deambulan por el edificio... (0/1D2 pérdida de Cordura causada por la caída).

#### EL SONIDO DE SUCCIÓN

En lo que parece ser un apartamento normal, los investigadores pueden escuchar un intenso sonido de succión y chapoteo que procede de una habitación en el área de vivienda principal. Al acercarse a la habitación, el sonido se hace cada vez más frenético y también se escuchan fuertes golpes, como si algo enorme estuviera aporreando las paredes. Al entrar en la habitación, los sonidos se detendrán súbitamente y habrá un olor espantoso y terrible (habrá que superar una tirada de **CON** o vomitar). Dentro, parece como si alguien hubiera golpeado las paredes con un bate de béisbol o un martillo: hay roturas, rasgaduras y agujeros por el enlucido de toda la habitación. Cuando los investigadores echen un vistazo se escuchará un estruendo y una fuerza invisible impactará contra la pared más cercana a ellos, haciendo que el enlucido salte por los aires y abriendo un enorme agujero del tamaño de una cabeza. El sonido de succión y chapoteo regresará con mayor intensidad, y será como si una fuerza invisible estuviera intentando derribar las paredes del apartamento. El enlucido, los adornos y los muebles explotarán a causa de unos golpes invisibles. Los investigadores deberán superar una tirada de **Esquivar** para evitar ser impactados por los objetos voladores (que causan 1D4 puntos de daño). Si no se marchan de inmediato, deberán superar una tirada de **Esquivar** cada asalto para evitar ser impactados por la fuerza invisible e intangible (que causa 1D8 puntos de daño). No hay forma de combatir contra este monstruo invisible utilizando armas terrenales, y los investigadores deberán escapar en cuanto se les presente la oportunidad. La fuerza invisible no les perseguirá. (Pérdida de Cordura 1/1D4)



### LA CRIATURA DEL MÁS ALLÁ

Cuando los investigadores lleguen hasta esta puerta tendrán una súbita sensación de espanto, como si algo terrible estuviera a punto de suceder. Si tocan la puerta de cualquier forma posible, un repentino y ensordecer estallido de flautas surgirá del interior de la habitación. Si abren la puerta, los investigadores verán a una criatura enorme, gigantesca y bulbosa que llena todo el espacio interior de la habitación. Su carne cetrina y escamosa está embutida y apiñada, y un líquido brillante y viscoso de color amarillo-rojizo mana de cientos de yagas supurantes. El sonido de flautas se hará aún más intenso, desorientando a aquellos que contemplen la escena. Si no cierran la puerta en un asalto, la criatura extenderá 1D4 tentáculos para palpar y atacar. La criatura es un servidor de los Dioses Exteriores (véase el **Apéndice 1: Personajes no jugadores**). El Guardián decidirá si este monstruo les perseguirá o si está confinado al interior de esta habitación. (Pérdida de Cordura 1/1D10).

### El apartamento de Jack

Cuando el Guardián lo desee, los investigadores podrán encontrar el apartamento de Jack «El Pegajoso».

Al atravesar una puerta abierta advertirán un olor a combustión y cenizas. Las paredes se inclinan en ángulos extraños, el techo parecerá inclinarse sobre uno de sus lados a solo un metro del suelo. Sobre los tablones de madera del suelo se puede

distinguir la silueta cenicienta de un hombre, como si hubiera ardidado hasta quedar convertido en polvo, y se puede ver otra silueta cenicienta en una de las paredes. Más allá de la sala de estar hay dos puertas, una a la izquierda y otra al fondo de la estancia.

Se puede escuchar un tenue sonido de flautas, aumentando y disminuyendo su ritmo como si un centenar de músicos dementes estuvieran tocando una obertura grotesca y extravagante. Se trata de la **Melodía enloquecedora** (véase el cuadro de texto en la siguiente página). Entremezclados con las flautas se pueden escuchar los gritos de un hombre, pidiendo ayuda. La voz del hombre parece lejana (solicita una tirada de **Escuchar**; si tiene éxito, la voz parecerá proceder de detrás de la puerta que hay al fondo de la habitación).

Si un investigador abriera la puerta de la izquierda, el desafortunado contemplaría la inmensidad del cosmos. En el centro hay una inmensa y burbujeante masa de blasfemia del tamaño de un planeta que se retuerce constantemente bajo el sobrenatural sonido de flautas aferradas por los palpitantes pseudópodos de unas criaturas horribles y aterradoras que hacen cabriolas alrededor de esa masa central. Aquellos que contemplen esta escena serán consumidos por el terror y el espanto al darse cuenta de que ese terrible sonido de flautas está pronunciando un nombre: ¡Azathoth! Además del horror de la escena que se desarrolla ante él, el espectador se verá asolado por la terrible sensación de fatalidad inminente al cobrar consciencia de su insignificancia ante el rostro de tamaño caos cósmico supremo. Contemplar este horror provoca una tirada de **Cordura**, con una pérdida de 1D10/1D100.

La puerta que hay al fondo de la habitación (desde la que se puede oír la voz llorosa de un hombre) también está entreabierta. Al abrir la puerta, el espectador verá a un hombre menudo agazapado dentro de un cuarto de baño. Manchas de sangre seca salpican los azulejos blancos de las paredes. El volumen de la voz del hombre aumenta y disminuye, chilla de cuando en cuando como si sufriera una agonía y dice las palabras: «Ayudadme». Apenas visibles, aferrados entre las manos del hombre, hay un cuchillo antiguo y algunos documentos (estos son los objetos robados: el cuchillo, el pergamino y los documentos que contienen la traducción).

Los investigadores más perspicaces advertirán que Jack se ha cortado las venas de las muñecas y que, aunque la sangre no deja de manar de las heridas abiertas, es evidente que no está muerto. Alzará la mirada hacia los investigadores diciendo: «Ayudadme. No puedo detenerlo. ¡Matadme!».

### Cómo salir de esta

Los investigadores tienen dos formas de salir de este aprieto:

#### MATAR A JACK

Jack no puede morir por otros medios que no sean la decapitación o la cremación. El hechizo que ha desencadenado el mantiene con vida, ya que le ha convertido en el eslabón físico

## Melodía enloquecedora

La música discordante es interpretada por las criaturas que retozan alrededor de Azathoth. Afecta negativamente a los humanos que la escuchan, que deberán superar una tirada de **Cordura** cada dos asaltos que se expongan a esta música o perderán 1D4 puntos de Cordura.

Tal vez aquellos que pierdan su cordura a causa de esta música se conviertan a su vez en servidores, deformados física y mentalmente y condenados a bailar eternamente al son del Sultán Demoníaco.

del canal entre la Tierra y la Corte de Azathoth. Dispararle, apuñalarle y cosas así no harán otra cosa que derramar más sangre de Jack, y no le dañarán realmente. Si fuera necesario, superar una tirada de **Inteligencia** permitirá a un Investigador darse cuenta de que Jack está canalizando una energía blasfema que le está manteniendo con vida de algún modo. Si alguno de los investigadores ha enloquecido, el Guardián podrá recompensarle con la revelación inducida por la locura de que puede que solo se pueda interrumpir la conexión cortando la cabeza a Jack o carbonizándole.

### RECITAR LAS PALABRAS DEL PERGAMINO:

*«F'istorum etta relgelis monad kondor  
P'htagn ai ai m'lkunda  
etta voris yon vombis ai ai  
Aklo si'azasta toroth  
ai ai y'lgnu finitie' mortis ai  
f'thagn ai kondor mortis idi ai»*

Esta frase se puede encontrar en tres lugares:

- ① En la copia de trabajo del pergamino que el Profesor David tenía en su casa (si los investigadores le hicieron una visita). Véase la **Ayuda de juego de Deudas pendientes nº5**.
- ② En los documentos de la traducción robados por Jack que ahora están desparramados a su alrededor (el profesor señaló esta frase como «un galimatías imposible de traducir»).
- ③ En el pergamino griego original, actualmente en manos de Jack: para utilizar la frase del pergamino se necesita la habilidad **Otras lenguas (Griego)**, algo que es probable que no tengan los investigadores.

Pronunciar esta frase romperá el vínculo, y aquellos que se encuentren dentro del apartamento volverán a la normalidad. Cualquiera que haya salido del apartamento por la puerta a la Corte de Azathoth no regresará. Nótese que el vínculo es lo único que mantiene a Jack con vida y, una vez roto, Jack se desplomará sobre el suelo, muerto.

## Limitar la exposición

Puede que algunos, si no todos, los investigadores contemplen la Corte de Azathoth a través de la puerta del apartamento de Jack «El Pegajoso». Esto podría destruir fácilmente la cordura de todos ellos (después de todo, se trata de Azathoth, el irracional centro del universo). Puede que los Guardianes más condescendientes quieran limitar tal exposición o al menos proporcionar al grupo claros indicios para que no abran esa puerta en concreto. A continuación se dan algunas sugerencias sobre cómo representar esta escena:

### EL PRIMERO CIERRA LA PUERTA DANDO UN GRITO

Supere o no su tirada de Cordura, el primer investigador que abra la puerta a Azathoth gritará y la cerrará rápidamente. Un investigador (enloquecido) que cierre la puerta podrá entonces impedir el acceso a la puerta: su locura se presentará como una especie de compulsión por impedir que los demás atraviesen esa puerta y también por impedir que entren los horrores que hay al otro lado.

### LES VENCE EL ESPANTO

Cualquiera que cruce la puerta será consumido por el horror. Se le erizará el vello de todo el cuerpo y podrá sentir en sus entrañas que hay algo terriblemente espantoso al otro lado de la puerta. Solicita una tirada de **Cordura** contra las oleadas psíquicas de caos que se escapan de la Corte de Azathoth (pérdida de 1/1D10). Sea cual sea el resultado, el investigador estará seguro de que la muerte y la locura serán las únicas recompensas por abrir esa puerta.

### JACK «EL PEGAJOSO»

Jack, su apartamento y la Corte de Azathoth están interconectados por una magia maligna de otro mundo. Sentirá que los investigadores se acercan a la puerta que lleva hasta Azathoth y aparecerá por la otra puerta gritando: «¡NO! ¡POR AHÍ NO!».

### TODO ES POSIBLE

Esta opción no impide que los investigadores abran la puerta. Deja que hagan lo que quieran y tirad los dados. Puede que muchos o todos los investigadores enloquezcan, ¡pero es probable que también sea muy divertido! Obviamente, en la próxima sesión de juego tendrán que crear investigadores nuevos...

## Complicaciones

El Guardián podrá complicar aún más las cosas (si cree que los investigadores lo están teniendo demasiado fácil) haciendo que Jacob Smith y sus hombres entren en el edificio. Smith y sus hombres pueden confundir, acosar o atacar a los investigadores como desees:

- ⊙ Smith entiende lo que está ocurriendo. Ordena a sus seguidores que empujen a esos investigadores entrometidos por la puerta hacia la Corte de Azathoth.
- ⊙ Se convierten en lunáticos sedientos de sangre que intentarán convertir en un sacrificio sangriento a todos aquellos que no compartan su veneración al caos y al Sultán Demoníaco.

Si Smith ve a Jack, atacará a todo aquel que intente impedirle recuperar el pergamino, la daga y la traducción, gritando: «¡Él es impuro! ¡Yo debo ser el receptáculo!».

## Complicar la situación de verdad

Aquellos Guardianes que no hayan tenido suficiente pueden complicar aún más la situación haciendo que O'Leary y un puñado de matones aparezcan en el apartamento de Jack. El Guardián deberá determinar la forma en que reaccionarán ante Smith y sus hombres y ante cualquier investigador que se encuentre en el exterior. Si O'Leary y sus hombres entran dentro, asume que todos enloquecerán y que probablemente se vuelvan suicidas u homicidas.

## CONCLUSIÓN

Todos los investigadores supervivientes podrán recibir lo siguiente:

- ⊙ Sobrevivir y escapar: +1D6 puntos de Cordura.
- ⊙ Utilizar la frase para escapar: +1D6 puntos de Cordura.
- ⊙ Matar a Jack para escapar: +1 puntos de Cordura.
- ⊙ Recuperar los objetos robados y entregárselos a O'Leary: +1D4 puntos de Cordura.

Obviamente, es probable que todos aquellos que se hayan visto expuestos a la corte de Azathoth sufran efectos a largo plazo: soñar todas las noches con el dios idiota y sus servidores, verse atormentado por el sonido de unas flautas extrañas, quedar paralizado por el terror cada vez que mire al firmamento nocturno...

## Investigadores pregenerados

Se proporcionan seis investigadores pregenerados. Si tienes menos de seis jugadores en tu grupo, déjales que elijan de entre esta selección.

Si un investigador muriera o enloqueciera durante el transcurso de un escenario, utiliza a cualquiera de los investigadores pregenerados que sobren como sustituto.

No es obligatorio utilizar a los investigadores que se proporcionan aquí. Si lo prefieres, crea nuevos investigadores o incorpora personajes preexistentes que tus jugadores hayan creado previamente y jugado con ellos.

## APÉNDICE I: PERSONAJES NO JUGADORES

### MORDECAI «MARTILLO» O'LEARY,

32 años, señor del crimen en ciernes

<b>FUE</b> 85	<b>CON</b> 70	<b>TAM</b> 70	<b>DES</b> 50	<b>INT</b> 80
<b>APA</b> 60	<b>POD</b> 60	<b>EDU</b> 30	<b>COR</b> 55	<b>PV</b> 14

**Bonificación al daño:** +1D4

**Corpulencia:** 1

**Movimiento:** 8

#### TRASFONDO

- ⊙ **Descripción:** Elegante, bien afeitado, pelo engominado, sonrisa maliciosa.
- ⊙ **Poseiones:** Martillo de carpintero.
- ⊙ **Rasgos:** Dispara primero, pregunta después.

*Combatir (Pelea)* 60% (30/12), daño 1D3+1D4.

*Martillo de carpintero* 60% (30/12), daño 1D6+1D4.

*Armas de fuego (Escopeta calibre 12)* 40% (20/8), daño 4D6/2D6/1D6.

*Armas de fuego (Pistola automática .32)* 50% (25/10), daño 1D8.

*Esquivar* 30% (15/6).

**Habilidades:** Conducir automóvil 45%, Descubrir 35%, Encanto 40%, Escuchar 40%, Intimidar 70%, Lanzar 35%, Mecánica 20%, Persuasión 30%, Primeros auxilios 35%, Psicología 45%, Sigilo 35%, Tasación (Alcohol) 70%, Trepar 40%.

### MATONES DE O'LEARY

<b>FUE</b> 70	<b>CON</b> 60	<b>TAM</b> 80	<b>DES</b> 50	<b>INT</b> 60
<b>APA</b> 50	<b>POD</b> 50	<b>EDU</b> 40	<b>COR</b> 50	<b>PV</b> 14

**Bonificación al daño:** +1D4

**Corpulencia:** 1

**Movimiento:** 7

## DEUDAS PENDIENTES

*Combatir (Pelea)* 50% (25/10) daño 1D3+1D4.

*Armas de fuego (Escopeta calibre 12)* 70% (35/14), daño 4D6/2D6/1D6.

*Armas de fuego (Pistola automática .32)* 60% (30/12), daño 1D8.

*Esquivar* 50% (25/10).

**Habilidades:** Conducir automóvil 45%, Descubrir 30%, Escuchar 40%, Intimidar 50%, Lanzar 30%, Mecánica 30%, Primeros auxilios 35%, Persuasión 20%, Psicología 30%, Sigilo 40%, Tregar 40%.

### SUZIE KEMPSTON,

31 años, *periodista*

<b>FUE</b> 45	<b>CON</b> 60	<b>TAM</b> 30	<b>DES</b> 50	<b>INT</b> 90
<b>APA</b> 65	<b>POD</b> 60	<b>EDU</b> 75	<b>COR</b> 60	<b>PV</b> 9

**Bonificación al daño:** -1D4

**Corpulencia:** -1

**Movimiento:** 9

#### TRASFONDO

- ⊙ **Descripción:** Ojos brillantes y vivaces, nariz romana y pelo corto por encima de los hombros.
- ⊙ **Rasgos:** Inquisitiva y persistente; hace muchas preguntas.

*Combatir (Pelea)* 25% (12/5), daño 1D3-1.

*Esquivar* 30% (15/6).

**Habilidades:** Arte/Artesanía (Periodismo) 80%, Buscar libros 40%, Charlatanería 30%, Crédito 27%, Derecho 30%, Descubrir 60%, Encanto 45%, Escuchar 60%, Mecánica 20%, Persuasión 35%, Psicología 40%, Sigilo 45%, Tregar 40%.

### PROF. STANLEY DAVID,

62 años, *lingüista*

<b>FUE</b> 45	<b>CON</b> 40	<b>TAM</b> 60	<b>DES</b> 50	<b>INT</b> 90
<b>APA</b> 60	<b>POD</b> 70	<b>EDU</b> 93	<b>COR</b> 70	<b>PV</b> 10

**Bonificación al daño:** 0

**Corpulencia:** 0

**Movimiento:** 4

#### TRASFONDO

- ⊙ **Descripción:** Rollizo, barba larga, gafas.
- ⊙ **Lugares significativos:** La Universidad Miskatonic.
- ⊙ **Rasgos:** Le gusta resolver problemas (las matemáticas y las lenguas muertas).

*Combatir (Pelea)* 25% (12/5) daño 1D3.

*Esquivar* 25% (12/5).

**Habilidades:** Arte/Artesanía (Lingüística) 70%, Buscar libros 80%, Ciencia (Criptografía) 69%, Ciencia (Matemáticas) 60%, Ciencias ocultas 20%, Crédito 60%, Historia 55%, Lengua propia (Inglés) 90%, Otras lenguas: (Francés) 80%, (Alemán) 60%, (Griego) 68%, (Latín) 70%, Persuasión 45%, Psicología 40%.

### AGENTE DE POLICÍA

<b>FUE</b> 60	<b>CON</b> 60	<b>TAM</b> 65	<b>DES</b> 50	<b>INT</b> 70
<b>APA</b> 50	<b>POD</b> 40	<b>EDU</b> 60	<b>COR</b> 40	<b>PV</b> 12

**Bonificación al daño:** +1D4

**Corpulencia:** 1

**Movimiento:** 7

*Combatir (Pelea)* 40% (20/8), daño 1D3+1D4.

*Porra* 40% (20/8), daño 1D6+1D4.

*Armas de fuego (Pistola automática .32)* 35% (17/7), daño 1D8.

*Esquivar* 30% (15/6).

**Habilidades:** Conducir automóvil 30%, Descubrir 50%, Escuchar 60%, Intimidar 40%, Lanzar 40%, Orientarse (Local) 60%, Persuasión 40%, Psicología 50%, Sigilo 30%, Saltar 30%, Tregar 45%.

### SPOON «EL GRASIENTO»,

53 años, *vagabundo carterista*

<b>FUE</b> 45	<b>CON</b> 60	<b>TAM</b> 40	<b>DES</b> 85	<b>INT</b> 65
<b>APA</b> 25	<b>POD</b> 40	<b>EDU</b> 30	<b>COR</b> 40	<b>PV</b> 10

**Bonificación al daño:** 0

**Corpulencia:** 0

**Movimiento:** 9

#### TRASFONDO

- ⊙ **Descripción:** Desaliñado, sucio y de pelo grasiento.
- ⊙ **Rasgos:** Tienes que robar una cartera o dos.

*Combatir* 40% (20/8), daño 1D3.

*Esquivar* 42% (21/8).

**Habilidades:** Descubrir 40%, Escuchar 40%, Juego de manos 70%, Saltar 30%, Sigilo 30%, Tregar 45%.

### MARGE HOCKLER,

46 años, *ama de casa homicida*

<b>FUE</b> 70	<b>CON</b> 80	<b>TAM</b> 90	<b>DES</b> 45	<b>INT</b> 65
<b>APA</b> 35	<b>POD</b> 40	<b>EDU</b> 20	<b>COR</b> 0	<b>PV</b> 17

**Bonificación al daño:** +1D4

**Corpulencia:** 1

**Movimiento:** 6

#### TRASFONDO

- ⊙ **Descripción:** Grande y obesa, pelo largo y rizado, mirada salvaje y boca grande.
- ⊙ **Rasgos:** Asesina enloquecida.

*Combatir (Pelea)* 60% (30/12), daño 1D4+1D4.

*Cuchillo grande* 60% (30/12), daño 1D6+2+1D4.

*Esquivar* 22% (11/4).

**Habilidades:** Descubrir 30%, Escuchar 40%, Sigilo 20%.

**JACOB SMITH,**

38 años, adorador demente de Azathoth

FUE 50    CON 60    TAM 60    DES 60    INT 70  
 APA 50    POD 60    EDU 80    COR 0    PV 12

**Bonificación al daño:** 0**Corpulencia:** 0**Movimiento:** 8**TRASFONDO**

- ⊙ **Descripción:** Traje elegante, barba y bigote recortados, mirada penetrante.
- ⊙ **Ideología / Creencias:** Azathoth es mi señor.
- ⊙ **Rasgos:** Cruel, deseo demente de sembrar el caos.

*Combatir* 40% (20/8), daño 1D3.*Machete* 40% (20/8), daño 1D8.*Armas de fuego (Revólver .32)* 40% (20/8), daño 1D8.*Esquivar* 30% (15/6).

**Habilidades:** Charlatanería 30%, Ciencias ocultas 60%, Descubrir 40%, Escuchar 60%, Intimidar 40%, Lanzar 25%, Mecánica 30%, Mitos de Cthulhu 15%, Persuasión 40%, Psicología 40%, Saltar 40%, Sigilo 60%, Tregar 50%.

**Consunción:** El hechicero invierte tantos puntos de Magia como deseo y la mitad de esa misma cantidad en puntos de Cordura. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo recibirá un repentino y aterrador estallido de energía que hará que su carne se consuma y ennegrezca. El objetivo pierde 1 punto de vida por cada punto de Magia invertido en el hechizo.

**SEGUIDORES DE JACOB SMITH**

FUE 50    CON 60    TAM 60    DES 60    INT 70  
 APA 50    POD 60    EDU 80    COR 0    PV 12

**Bonificación al daño:** 0**Corpulencia:** 0**Movimiento:** 8*Combatir* 40% (20/8), daño 1D3.*Machete* 40% (20/8), daño 1D8.*Armas de fuego (Revólver .32)* 40% (20/8), daño 1D8.*Esquivar* 30% (15/6).

**Habilidades:** Charlatanería 30%, Ciencias ocultas 60%, Conducir automóvil 30%, Descubrir 40%, Escuchar 60%, Intimidar 40%, Lanzar 25%, Mecánica 30%, Mitos de Cthulhu 20%, Persuasión 40%, Psicología 40%, Saltar 40%, Sigilo 60%, Tregar 50%.

**SERVIDORES de los Dioses Exteriores**

FUE 70    CON 82    TAM 100    DES 82    INT 87  
 POD 95    PV 18

**Bonificación al daño:** +1D6**Corpulencia:** 2**Movimiento:** 7**Puntos de Magia:** 19**Ataques por asalto:** 4

**Ataques:** Una masa de tentáculos retorcidos que golpean y se enroscan al objetivo. Tras un ataque exitoso, tira 1D3 para determinar cuántos tentáculos infligen daño. Pueden utilizar sus tentáculos para capturar a un adversario con una maniobra exitosa. El alcance de sus tentáculos es de 20 metros.

*Combatir* 45% (22/9), daño 1D6+1D6 (Bonificación al daño por tentáculo).

*Esquivar* 41% (20/8).

**Armadura:** Ninguna, aunque las armas físicas no pueden causarles daño; los hechizos y las armas mágicas sí les hacen el daño normal; regeneran 3 puntos de vida por asalto hasta que mueren.

**Melodía enloquecedora:** La música discordante que tocan estas criaturas afecta negativamente a los humanos que la escuchan, que deberán superar una tirada de **Cordura** cada dos asaltos que se expongan a esta melodía o perderán 1D4 puntos de Cordura. Algunos magos insinúan que aquellos que pierden su cordura a causa de esta música se convierten a su vez en servidores, deformados física y mentalmente y condenados a bailar eternamente al son de los Dioses Exteriores.

**Hechizos:** Todos ellos conocen al menos 1D10 hechizos, de los cuales 1D10 serán siempre de Convocación/Atadura o Llamada.

**Pérdida de Cordura:** Ver a un servidor produce una pérdida de 1/1D10 puntos de Cordura.

**AZATHOTH,***borboteante caos nuclear*

FUE N/A    CON 1500    TAM varía    DES N/A  
 INT 0    POD 500    PV 300

**Bonificación al daño:** N/A**Corpulencia:** variable**Movimiento:** 0**Puntos de Magia:** 100**Ataques por asalto:** 1D6

**Ataques de combate:** Los múltiples pseudópodos de Azathoth pueden golpear a cualquier cosa que se encuentre en las inmediaciones.

*Combatir* 100% (50/20), daño 1D100.

**Armadura:** Ninguna, pero Azathoth no muere cuando sus puntos de vida quedan reducidos a 0, sino que es desterrado y puede regresar totalmente recuperado al cabo de 1D6 horas. Si un Símbolo arcano entra en contacto con él, le causa 3D6 puntos de daño, pero el Símbolo queda destruido.

**Hechizos:** Azathoth gobierna a todos los demás Dioses menores y Servidores que le acompañan, así como la mayor parte del universo; pero, por suerte, tiene INT 0.

**Pérdida de Cordura:** Ver a Azathoth produce una pérdida de 1D10/1D100 puntos de Cordura.



AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES N°2

# Arkham A

Miércoles, 18 de octubre de 1922

---

## DOBLE ROBO

Un impactante doble robo tuvo lugar anoche en la Universidad de Miskatonic, donde alguien irrumpió en la Biblioteca y en el Museo para robar unos extraños artefactos. La policía y las autoridades universitarias creen que los robos sucedieron entre las 8:00 de la tarde y las 5:00 de la mañana; sin embargo, no han hecho declaraciones acerca de si ambos robos estaban conectados.

Archibold Pringler, portavoz de la Oficina del Vicerrector, confirmó que un antiguo pergamino griego había desaparecido de la biblioteca y que una daga indígena norteamericana también había desaparecido del museo. Se dice que ambos objetos poseen un gran valor académico, aunque un escaso valor económico.

AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES N°3

# ARKHAM GAZE

PERIÓDICO SEMANAL

Fundado en 1869

Miercoles, 18 de octubre de 1922

## DAGA ANTIGUA ROBADA

Hoy el personal de la Universidad ha quedado consternado al descubrir un robo en el museo del campus. Anoche, un ladrón irrumpió en el edificio y se llevó una de las piezas expuestas: una daga que se cree podría ser de origen indígena norteamericano.

La daga ha sido exhibida como parte de la exposición de Historia de la Región de Miskatonic que durante los últimos doce meses ha estado emocionando a muchos jóvenes escolares con su gran variedad de objetos fascinantes. La daga es uno de los pocos artículos pertenecientes a la herencia tribal de Arkham.

El Dr. August Perplinski, historiador local de renombre, comentó que la daga es un raro ejemplo de un instrumento chamánico ritual, y que posiblemente fuera utilizada por el brujo de la tribu para facilitar sus viajes al reino espiritual.

En un extraño e inesperado giro de los acontecimientos, el Departamento de Policía de Arkham ha confirmado que anoche también se produjo un segundo robo en el Campus de la Universidad. La Colección de Libros Extraños de la Biblioteca situada al otro lado de la Plaza del Campus fue saqueada.

Por el momento, los agentes solo han sido capaces de confirmar el robo de un objeto de la biblioteca, un antiguo pergamino escrito en griego que contiene unas fórmulas matemáticas.

Mr. Pringler, portavoz de la Universidad, confirmó que se ha establecido una recompensa de 100 \$ para cualquiera que proporcione información que conduzca a la captura de los ladrones y la recuperación de los objetos robados. La policía ha solicitado que cualquiera que posea información debería acudir a ellos.

AYUDA DE JUEGO DE DEUDAS PENDIENTES Nº4

## DOCUMENTOS ROBADOS DEL DOMICILIO DE UN PROFESOR

La Policía de Arkham está investigando un robo en la residencia de uno de los profesores más destacados de la Universidad de Miskatonic.

Anoche irrumpieron en el hogar del Profesor Stanley David. El culpable entró en el estudio del profesor y se hizo con algunos documentos en los que estaba trabajando el académico.

“¡No puedo entender por qué motivo querría alguien estos documentos!” dijo el Profesor David. “Es solo la traducción de un texto antiguo en la que estaba trabajando, y no tiene ningún valor económico. Puede que el

desventurado ladrón confundiera los documentos con otra cosa. Bien, ¡pues se va a llevar una sorpresa cuando los lea!”, rió el profesor.

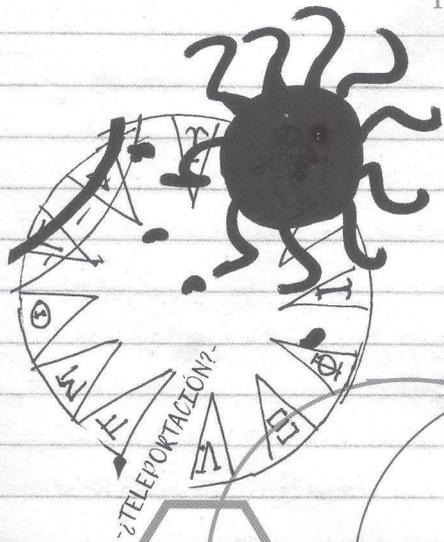
La Policía está solicitando que cualquiera que pudiera haber estado anoche por la Calle South Garrison entre la medianoche y las dos de la madrugada acuda a ellos si vio algo sospechoso.

---

### ¡PERRO SE COME TODAS LAS EMPANADAS!

“El emporio de las empanadas de Frasier” quedó conmocionado cuando el perro Smoky irrumpió allí y procedió a comerse

Departamento de Idiomas



$$\sqrt{\gamma T + w \sigma}$$

$$\int \psi T \sim \theta$$

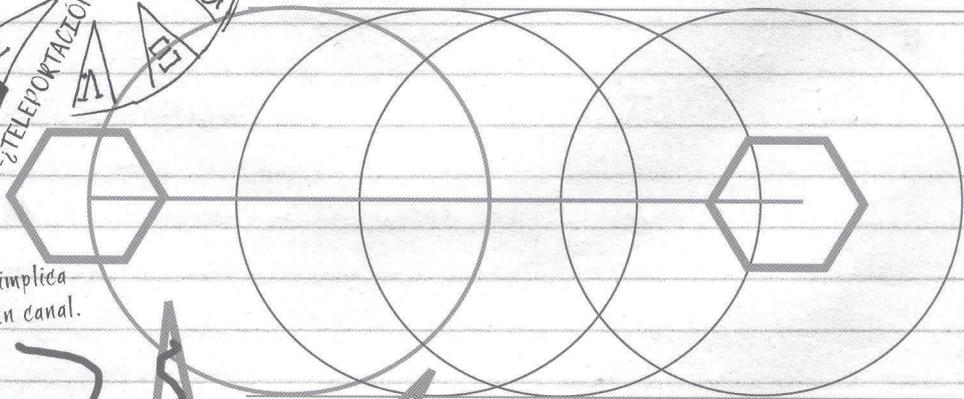
$$\eta =$$

$$\Omega$$

La simbología es desconcertante  
¡No tiene sentido!

¿Teleportación de la materia  
o algún tipo de canal?

La geometría implica  
movimiento o un canal.



¿Es eso una representación del sol?  
¿O se trata de otro cuerpo celestial?

"El recipiente debe estar completo"

○ ¿La Luna?

⊙ ¿Simbología?

Hay partes enteras cuya traducción  
es un galimatías...

Fistorum etta relgelis monda kondor  
 P'thagn ai ai m'lkunda etta voris  
 yom vombis ai ai Aklo si'azasta  
 toroth ai ai y'Ignhu finite mortis  
 ai f'thagn ai kondor mortis idi ai

"Aquel que habita en el núcleo,  
infinito y omnipresente"

Consultar con Armitage cuando regrese de su periodo sabático