

EL MANICOMIO

— *SA* otros *y* relatos *SA* —

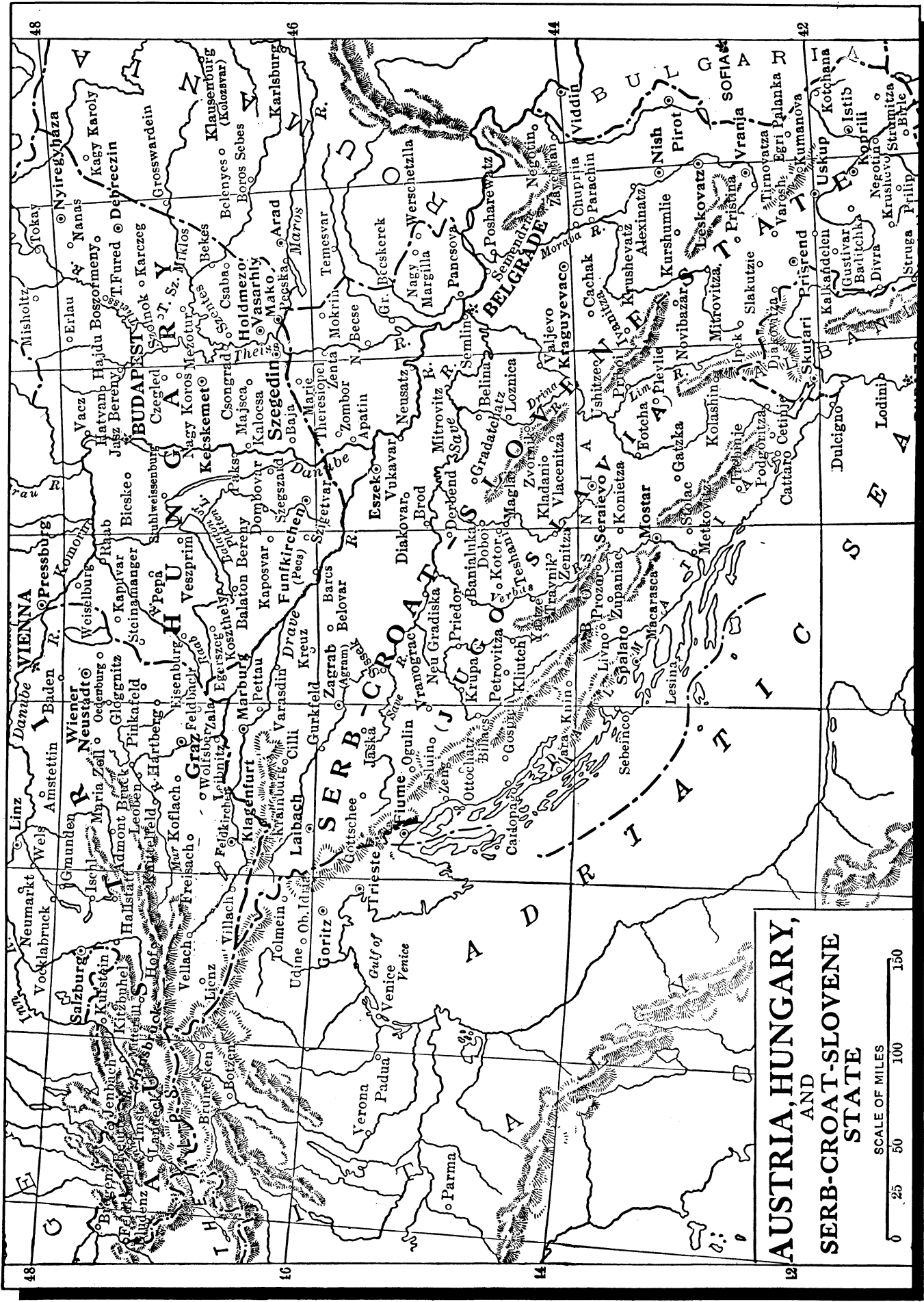


Aventuras para *La llamada de Cthulhu*

**LA LLAMADA de
CTHULHU**

con autorización de Arkham House

SUTIVAN

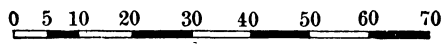


**AUSTRIA, HUNGARY,
AND
SERB-CROAT-SLOVENE
STATE**

SCALE OF MILES
0 25 50 100 150



MAINE



Rand-McNally's Concise Map of Maine.
Copyright by Rand-McNally & Co.

SIETE AVENTURAS PARA
LA LLAMADA DE CTHULHU

EL MANICOMIO

— otros y relatos —

FICHA TECNICA

La subasta
El loco
El pico Diablo Negro
El manicomio
El Mauritania
Un Portal al pasado
La casa Westchester

Autores
Randy McCall
Mark Harmon
David A. Hargrave
Randy McCall
M.B. Willner
John Scott Clegg
Elizabeth A. Wolcott

Howard Phillips Lovecraft
1890-1937



Coordinación del proyecto, continuidad
editorial y mecanografiado
Sandy Petersen

Formato, presentación,
producción y planos
Charlie Krank

Diagramas
Yurek Chodak

Portada e ilustraciones interiores
Tom Sullivan

Versión en castellano
Jordi Zamarreño

Diseño portada versión en castellano
Arnal Ballester

Contenido

MAPA DE AUSTRIA-HUNGRIA.....	IP	EL MAURITANIA.....	59
MAPA DEL ESTADO DE MAINE.....	1	Notas sobre el navío.....	59
INTRODUCCION.....	7	Dibujo: El salón del <i>Mauritania</i>	60
LA SUBASTA.....	8	Datos de la nave.....	60
Catálogo de los jugadores (páginas centrales).....	42	Notas sobre el precio del viaje.....	60
Los lotes de la subasta.....	9	Notas sobre el equipaje.....	61
Dibujo: La cabeza de latón.....	11	Plano de una parte de la cubierta 'A'.....	61
Tabla de pujas.....	14	Lista de comprobación de las actividades de a bordo.....	62
Plano de la casa Ausperg.....	16	Plano del intento de asesinato.....	67
Plano del apartamento de Hunderprest.....	20	UN PORTAL AL PASADO.....	70
EL LOCO.....	22	Plano parcial de Arkham.....	71
Dibujo: Un paseo por el bosque de Smythe.....	23	Dibujo: La caza del dinosaurio.....	72
Plano de la casa de Smythe.....	24	Notas sobre la caja de Paladio.....	72
Diagrama del sendero hasta el claro.....	24	LA CASA WESTCHESTER.....	74
Diagrama del claro.....	25	Dibujo: El asesinato de Frank Connington.....	75
EL PICO DIABLO NEGRO.....	27	Recortes de prensa.....	76
Carta de Horace L. Cobb.....	27	Copia para los jugadores (páginas centrales).....	40
Copia para los jugadores (páginas centrales).....	39	Plano de las habitaciones griegas.....	77
Carta inacabada.....	28	PLANO DE ARKHAM.....	IC
Copia para los jugadores (páginas centrales).....	40		
Esbozo de Mapa de Maine en 1920.....	29		
Dibujo: La muerte de Goddard.....	30		
Diagrama del túmulo a vista de pájaro.....	34		
Diagrama del interior del túmulo.....	34		
EL MANICOMIO.....	37		
Nota sobre los teléfonos.....	43		
Declaración de 'Testigo de Dios' Johnson.....	43		
Extracto del diario de James Fitz-Hugh.....	44		
Copia para los jugadores (páginas centrales).....	39		
Dibujo: Un proto-shoggoth y su víctima.....	46		
Nota sobre los proto-shoggoth.....	47		
Nota sobre las puertas del manicomio y otras aberturas.....	48		
Plano del manicomio y vista general de sus alrededores.....	49		
Plano del laboratorio secreto.....	53		
Diagrama del campamento de los ocupantes ilegales.....	56		
PAGINAS CENTRALES.....	39		

Nota sobre este libro:

En el interior de la portada (IP) se proporciona un mapa de Austria en 1920 para utilizarlo con el escenario LA SUBASTA.

En la página 1 hay un mapa de Maine en 1920 para utilizarlo en el escenario EL PICO DIABLO NEGRO. La localización de la zona donde se desarrollan los hechos es el área costera de dicho mapa comprendida entre los 67 y los 68 de Longitud Oeste.

En el interior de la contraportada (IC) hay un plano de Arkham, Massachussetts, una parte del cual se incluye también en el escenario UN PORTAL AL PASADO.

Hay cuatro páginas centrales, convenientemente diferenciadas del resto de las del libro. En ellas hay diferentes informaciones sobre los escenarios, para entregar a los jugadores cuando los mismos escenarios lo indiquen.

Introducción

Siete situaciones comunes, vistas a través de los Mitos de Cthulhu.

El manicomio y otros relatos son escenarios de transición. En cualquier campaña de *La llamada de Cthulhu* hay situaciones que se producen con cierta regularidad, y que en este libro hemos convertido en aventuras para hacer sufrir a los investigadores. Queremos animar a los guardianes a que las utilicen como deseen, quizá cuando estén pobres de ideas entre aventuras más extensas, o quizá para aumentar con ellas sus campañas. Las situaciones y los posibles 'modos de empleo' se relacionan a continuación (N. del T.: Otra razón, que es la que nos ha llevado a traducir este suplemento antes que otros, es que las aventuras cortas sirven de forma excelente para la iniciación de nuevos jugadores y guardianes).

La subasta - ¿Dónde pueden conseguir los investigadores libros de conocimientos arcanos u objetos mágicos similares sin tener que batirse con horribles monstruosidades o saquear antiguas criptas? Obviamente, una subasta de objetos relacionados con las Ciencias Ocultas (muy corriente en los años 20) es el mejor sitio. Este escenario se divide en dos secciones, la primera de las cuales trata tan solo de la subasta, junto con una prodigiosa lista de objetos mágicos y pseudomágicos en los que los investigadores pueden gastarse el dinerito. La segunda parte lleva a un macabro crimen y a sus ramificaciones.

Si el guardián no precisa del asesinato ni del resto de la decoración del escenario, y tan solo desea jugar la parte de la subasta, se le suministran las reglas completas para llevarla a buen término. Una subasta puede utilizarse para dirigir hacia un escenario de diversas maneras: Por ejemplo, un objeto mágico comprado en una subasta podría estar maldito y causar la locura y la muerte a su comprador ...

El loco - La locura es un sino común para los investigadores de *La llamada de Cthulhu*. La siguiente vez que uno de los del grupo se vuelva loco de forma indefinida (es decir, cuando pierda de golpe más de un 20% de su COR sin bajar a 0 o menos), se puede poner en marcha el escenario. Los jugadores pueden ser inducidos a pensar que el investigador loco lo estaba menos de lo que ellos pensaban, o que se ha recuperado muy rápidamente. En realidad, lo que ha hecho es generar la doble personalidad del escenario. Tan solo hace falta reemplazar al Adam Smythe del escenario con el investigador loco. Que aún siga alienado será una sorpresa tanto para el investigador y su jugador como para el resto del grupo.

El pico Diablo Negro - Uno de los problemas principales de muchas campañas es la falta de fondos. Una herencia como la que se describe en este escenario es una posible fuente de ingresos para los investigadores; además pueden sentir curiosidad por ver de cerca su nueva propiedad, posiblemente para despojarla de su tinte ma-

léfico y quizá convertirla en base para aventuras venideras.

El manicomio - En toda campaña de *La llamada de Cthulhu* alguien se vuelve loco, frecuentemente un personaje. Cuando esto sucede, los amigos del lunático suelen internarle en un manicomio para que se cure. El manicomio de este escenario está equipado de forma ideal para albergar a investigadores desquiciados. La próxima vez que un personaje enloquezca, el guardián deberá hacer lo posible para que sea internado en el Psiquiátrico Greenwood. Más adelante, quizá después de que hayan transcurrido un par de otros escenarios, el guardián puede sugerir que en el manicomio ocurren cosas raras. Temerosos por su amigo, los investigadores se dirigirán a la escena y entonces empezará la diversión.

El plano del manicomio y los locos que aparecen pueden utilizarse para crear escenarios propios, a poco imaginativo que sea el guardián, en donde los psiquiatras sean los héroes en lugar de los villanos de tales aventuras. Quizá los esfuerzos de los buenos doctores por curar a uno de sus pacientes les hayan llevado a descubrir ciertas cosas, y ello les haya acarreado una persecución a cargo de seres terroríficos ...

El Mauritania - En la mayoría de las campañas hay que viajar frecuentemente en barco. Este escenario propone un viaje nada aburrido, a la vez que ofrece una visión general del gran navío, describiendo gente y sucesos usuales en un barco grande, lo que permitirá al guardián utilizar semejante marco en otros escenarios.

Un Portal al pasado - El hechizo Crear Portal ha demostrado ser uno de los más populares de *La llamada de Cthulhu*. Este escenario puede utilizarse si los investigadores llegan a descubrir un Portal o el hechizo para crearlo, con lo que se podría llegar a una situación en la que el Portal encontrado fuera el del escenario, o que el creado por los intrépidos investigadores debilitara de alguna forma el tramado de la realidad en la región, hasta permitir que el Portal de los Antiguos se abriera camino hasta Arkham.

La casa Westchester - Este escenario simula una situación que puede que no exista en todas las campañas, pero que debería existir. Para impedir que los jugadores se lo crean todo, nada mejor que una falsa alarma. Por ejemplo, este escenario no tiene absolutamente nada de sobrenatural, aunque todos los indicios apunten a una colección de fantasmas particularmente feroces. Después de que los investigadores hayan hecho el ridículo en la casa Westchester, absolutamente convencidos de que había en ella horrores del otro mundo, quizá aprendan (para próximas aventuras) a tener más presente la división entre el escepticismo y la credulidad.

La subasta

Los investigadores han sido invitados a Viena, donde la conocida casa Ausperg prepara una subasta exclusiva de parafernalia ocultista.

INTRODUCCION

Gracias a un cliente, los intrépidos investigadores han sido invitados a una subasta de objetos relacionados con las Ciencias Ocultas en la famosa casa Ausperg, en Viena. Si los investigadores no disponen de ningún cliente, o no son lo suficientemente ricos como para ser invitados por méritos propios, se puede hacer que Sir Martin Murray o bien George Walker les contraten y hagan las gestiones necesarias para que la casa Ausperg les invite. Sir Martin desea que se le proteja de forma discreta porque piensa adquirir el lote 16, el anillo de Salomón, y teme interferencias diabólicas una vez controle semejante artefacto (que en realidad, carece de poderes mágicos). George Walker precisa ayuda para adquirir los lotes 6, 7, 12 y 15; si es posible, los investigadores deberían pujar por los cinco primeros lotes de la subasta, a fin de agotar los fondos de otros compradores potenciales, antes de que puedan pujar por los objetos que George desea. En uno y otro caso, el cliente no querrá que se le asocie con los investigadores antes del final de la subasta.

En este escenario, los investigadores viajarán por Europa codeándose con la alta sociedad antes de empezar la aventura. La intriga empieza con un terrible asesinato cometido durante la subasta, y el robo de uno de los objetos que se iban a subastar. Es importante que el guardián presente la subasta como un simple interludio, y una oportunidad para hacer contactos y quizá obtener algún objeto o información interesantes. Después hay que presentar el asesinato y las actividades subsiguientes de forma que el efecto sea el máximo posible. El robo de la pieza y el asesinato han sido preparados por un sacerdote de un dios olvidado, con la ayuda de varios Gules que están bajo su mando.

NOTA HISTORICA

Austria resultó gravemente dañada en su economía al acabar la Primera Guerra Mundial, que trajo como consecuencia el fraccionamiento del Imperio Austro-Húngaro en varios estados, lo cual redujo a la nación a la pobreza y fomentó un aumento descomunal del desempleo. Austria no empezó a recuperarse hasta mediados de los años 30, y mientras tanto la población hizo lo que pudo para sobrevivir. Floreció el mercado negro, los políticos se compraban y se vendían, era normal el soborno de policías y funcionarios, etc.

Estos años de vacas flacas afectaron también a la nobleza europea, que siempre se había creído por encima de tales penalidades. Se confiscaron los bienes de muchos nobles por impago de deudas, y otros muchos tu-

vieron que vender mansiones y colecciones de arte y de antigüedades para evitar la bancarrota. Como quiera que los únicos que cobraban su sueldo a diario eran los obreros, se decía que ellos y los turistas eran los únicos que podían ir en tranvía.

Las casas de subastas privadas se convirtieron en negocios útiles e importantes, al vender a los ricos de otros países las propiedades de los austríacos más desafortunados.

INFORMACION PARA LOS INVESTIGADORES

El catálogo

La invitación incluye un breve catálogo de los objetos a subastar, una copia del cual se incluye en las páginas centrales. La misma información (la descripción de los objetos) está en la Información para el guardián, que viene más adelante.

Los investigadores pueden, con los datos que se proporcionan en el catálogo, realizar algunas investigaciones bibliográficas preliminares, tirando Buscar libros a la mitad de su habilidad normal, excepto si utilizan la biblioteca de la Universidad Miskatonic o la Biblioteca Pública de Nueva York, que permiten utilizar la habilidad completa. Los datos que se obtienen son los que figuran en la sección 'Historia' de la versión del catálogo que posee el guardián.

La casa Ausperg

Antes de que los investigadores partan para el Continente, puede que deseen recabar información sobre la casa Ausperg. La siguiente información se puede obtener con un Buscar libros en cualquier biblioteca importante, o hablando con cualquier representante de una casa de subastas especializada en objetos artísticos.

Ausperghaus es una de las más antiguas y prestigiosas casas de subastas de Austria, y lleva en funcionamiento desde 1847. Desde la Gran Guerra ha subastado con sumo tacto y a completa satisfacción tanto las propiedades como los bienes de algunas de las familias más importantes de Europa. Escrupulosamente honestos, sus tratos son siempre del más alto nivel. Pocas casas de subastas tienen mayor reputación o solvencia. El actual propietario, Frederick Albert Ausperg representa la cuarta generación de su familia.

Una tirada de Ciencias Ocultas o la mitad de una de Conocimientos pueden dar a conocer que la casa Ausperg puede organizar una subasta especial de objetos relacionados con el Ocultismo para un grupo selecto de coleccionistas, si consigue comprar una colección priva-

da lo suficientemente grande, o si reúne suficientes objetos sueltos. La entrada a uno de estos actos es por rigurosa invitación, así como en la mayoría de las subastas más normales, puesto que no se suele permitir la entrada de curiosos o de chismosos. Hay que dar a entender a los investigadores que se estarán codeando con gente de posición, que son los que poseen suficiente tiempo y dinero para poder apreciar objetos raros e inusuales.

La crisis financiera

En la época de la aventura, el antiguo sistema monetario austríaco había sido destruido por la guerra y por la tremenda inflación. Se estaba gestando la aparición de un nuevo sistema monetario, basado en el chelín de oro, pero por el momento todas las transacciones importantes se realizaban en libras esterlinas británicas (£) que estaban al cambio oficial de 1 £ por algo menos de 5 \$. El cambio en Viena se puede establecer en 1 £ por 4.50 \$ más la mitad (en centavos) de una tirada de porcentaje, pero no estaría de más el perseguir a los investigadores con austríacos que intentaran colocarles coronas austríacas (la moneda local, de valor desdeñable) a cambio de dólares a una tasa de cambio leonina, sobre todo si se trata de personajes flojos en Charlatanería o Regateo.

Viajes y alojamientos

El transporte hasta Europa puede realizarse mediante una amplia variedad de transatlánticos. Se puede viajar de Nueva York a Hamburgo en segunda clase por unos 210 \$, y en primera por unos 600. Desde Hamburgo hasta Viena (900 Km) se puede ir en tren por unos 12 \$. La invitación a la subasta llegará dos meses antes de que esta tenga lugar, con lo que habrá tiempo suficiente para los preparativos.

Una vez en Viena, los investigadores deberán encontrar alojamiento, que puede ir desde lo más lujoso hasta lo más sórdido. Los tipos de alojamiento son (todos los precios por persona y noche): de lujo, que cuesta 5 £; excelente, 2 £; cómodo, 1 £; sucio, 10 chelines (británicos); y repugnante, 1 chelín (N. del T.: Aquéllos que conozcan la versión inglesa de este escenario notarán que he invertido las dos primeras categorías, porque en castellano 'de lujo' es más que 'excelente').

Dónde se alojen los investigadores puede influenciar a la gente con la que se encuentren más adelante en el escenario. Por ejemplo, si un investigador se entrevista con una persona de la alta sociedad en su hotel, y este es un lugar sucio, es difícil que el visitante quede favorablemente impresionado, y menos aún que escuche con atención lo que el investigador deba decirle. El tipo de alojamiento elegido por los investigadores afectará a sus relaciones con la gente de posición con la que se han de relacionar (si de alguna manera estos últimos tienen ocasión de conocer el lugar), con los siguientes modificadores a todas sus habilidades de comunicación (Elocuencia, Discusión, etc): de lujo, +10; excelente, no afecta; cómodo, -10; sucio, -20; repugnante, -40.

La invitación que reciben los investigadores solicita que al llegar visiten la casa Ausperg para indicar el número de miembros de su grupo, realizar las transacciones económicas necesarias, ser informados del día y la hora exactos de la subasta, y (aunque de esto no se les informa) para que se les inspeccione somera y discretamente.

El idioma oficial de Austria es el alemán, pero con un -10 para cualquier investigador que lo hable en sus relaciones con los locales, a menos que él mismo sea austríaco o saque una tirada de Lingüística al llegar.

Frederick Albert Ausperg

Cunado los investigadores lleguen a la casa Ausperg serán recibidos en la puerta por un mayordomo, que les llevará hasta un asistente, quien a su vez realizará todos los trámites necesarios, como el establecer o convalidar cartas de crédito. Cuando los detalles estén completos, les recibirá el director de la casa.

Herr Ausperg es el ejemplo típico, a sus 50 años, de un perfecto caballero austríaco. Sus modales son exquisitos y ciertamente besarán la mano de cualquier dama presente. Por supuesto habla perfectamente el inglés, con un cultivado acento británico.

Agradece a los investigadores su visita, y conversa educadamente con ellos preguntándoles cómo les fue el viaje, etc., y quizá sobre las actuales circunstancias en Austria (si se le pregunta). Manifiesta que los investigadores han llegado justo a tiempo porque la fecha de la subasta ha sido adelantada al día siguiente a las 11 de la noche, después de una cena, cortesía de la casa Ausperg.

Por razones de discreción, la subasta se realizará fuera de horas normales puesto que, según informa Herr Ausperg, algunos de los participantes no desean ser vistos en Ausperghaus, no fuera a interpretarse que están allí para vender, en lugar de para comprar.

El propio Herr Ausperg confiesa tener poco interés por los temas de Ocultismo pero, por imperativo del negocio y por la reputación de la casa, supervisa todas las subastas especiales como esta. Si se le pregunta el porqué de esta subasta en particular, responderá que la venta de estos objetos es un servicio que realiza en favor de algunos clientes antiguos y valiosos, y que estaría faltando a sus responsabilidades si no intentara servirles en todo lo posible.

LOS LOTES DE LA SUBASTA

A continuación se relacionan los lotes a subastar. Hay primero una breve descripción de cada uno, información que también poseen los investigadores.

A continuación viene una historia resumida del artefacto en cuestión, incluyendo toda habilidad especial que los rumores le atribuyan. Los investigadores pueden estar al corriente de la historia de alguno de los lotes si han investigado sobre ellos, y aún pueden hacerlo en alguna biblioteca de Viena mediante una tirada de Leer alemán y otra de Buscar libros (para localizar el tema) y una segunda de Leer alemán para obtener la información. Este procedimiento se puede seguir para cada lote, pero como quiera que los investigadores sólo disponen de un día antes de la subasta, tan solo pueden realizar una consulta cada uno.

Finalmente viene un párrafo corto para uso exclusivo del guardián, en el que se indica lo que puede hacer realmente el objeto, si es que puede hacer algo. Los investigadores sólo pueden enterarse de esto mediante la experimentación.

Lote 1. Cruz ansada (Ankh), egipcia.

Descripción: De aproximadamente el 550 adC. Altura 23 cm, anchura 10 cm en los brazos. Compuesta de una aleación de cobre y plata, y con grabados jeroglíficos aún por traducir en la parte frontal. También conocida como la 'Cruz sangrienta'. Precio de salida, 100 £.

Historia: Su primer poseedor conocido fue Theosophus Magnus, brujo del siglo XIV, quien supuestamente la utilizaba como accesorio en la convocación de demonios. Se perdió cuando Theosophus fue quemado en la hoguera en 1371. A continuación se sabe que estuvo en

posesión de doña María Spendoza, de Madrid, en 1587, de quien se dice que mataba niños y bañaba la cruz en su sangre para que le proporcionara habilidades sobrenaturales, de ahí el apodo de la cruz. Según consta en los anales de la Inquisición, la cruz fue confiscada en 1595, al ser detenida doña María, quien se suicidó en la cárcel. Desde entonces la cruz ha estado en manos de diversos coleccionistas privados.

Información para el guardián: La cruz puede utilizarse como un Signo de conjuración para gesticular durante la realización de un hechizo, en lugar de (o además de) un Signo de conjuración normal. Su uso no cuesta POD ni COR. Esta habilidad de la cruz puede descubrirse inspeccionándola de cerca y tirando Mitos de Cthulhu de forma simultánea. No tiene otro valor aparte su anti-güedad.

Lote 2. "Manuscrito de Beth Eloim"

Descripción: En hebreo, escrito sobre el 1580. Páginas iluminadas con panes de oro. Encuadernado en cuero, tamaño octavo, 426 hojas. Precio de salida, 60 £.

Historia: Sin interés.

Información para el guardián: Se trata de un tratado cabalístico sobre ángeles, demonios, el alma del hombre, cómo y para qué existen, y que relaciones tienen entre sí. La lectura y estudio de este libro permiten sumar 5 a Ciencias Ocultas, pero no tiene valor alguno en cuanto a Mitos de Cthulhu.

Lote 3. Lote múltiple

Descripción: Objetos rituales del siglo XIX. Ropaje de mago, bordado con diversos símbolos de magia ceremonial; varita de nogal grabada con signos astrológicos; daga de bronce repujada en plata, de 30 cm de largo y de doble filo. Precio de salida, 40 £.

Historia: Los tres objetos están chamuscados, como si hubieran sido expuestos a un calor tremendo. Cada uno es necesario para la realización de un acto de magia ceremonial (que no tiene nada que ver con la magia de los Mitos). Los tres son de gran calidad, por lo que no es posible que se trate de imitaciones, comúnmente utilizadas en espectáculos.

Información para el guardián: Todos los objetos pertenecían a un entusiasta admirador de la magia ceremonial, disciplina que tuvo un renacimiento espectacular a finales del siglo XIX. No poseen poder mágico alguno.

Lote 4. La mano de la gloria

Descripción: EEUU, sobre el 1900. La mano izquierda, momificada, de una persona, marcada por todas partes con dibujos místicos. Cada dedo aguanta una vela, supuestamente hecha con grasa humana. Precio de salida, 20 £.

Historia: La mano de la gloria ha sido uno de los temas básicos de la magia negra durante siglos. Se utiliza una mano humana momificada (mejor si es la de un criminal que haya muerto en la horca), en la que se coloca una vela en cada dedo. Las velas deben estar confeccionadas con la grasa extraída del cadáver de un asesino. Se supone que cuando se realizan los hechizos adecuados, la llama de las velas señala hacia donde hay un tesoro. También se dice que la mano posee el poder de convocar a los muertos, y finalmente, que cuando se la lleva a una casa, los ocupantes se duermen de forma mágica, lo

que permite al portador de la mano saquear cómodamente el edificio.

Información para el guardián: El objeto es auténtico, pero no posee poderes mágicos.

Lote 5. Lote múltiple

Descripción: Fetiche africano de alrededor del 1800, hecho con madera de teca y pelo. Mide 18 cm de altura, y está tallado al estilo de la tribu Hausi de África Occidental; Tambor africano de la misma época, madera de teca y piel, y de forma irregular. Mide 41 cm de altura. Ambos llevan la marca del mismo artesano. Precio de salida, 30 £.

Historia: Los dos objetos fueron traídos de África por Winston Rhys-Smith, conocido explorador británico, recientemente fallecido. Ambos fueron construidos por un hechicero de la tribu Hausi.

Información para el guardián: Una tirada de Mitos de Cthulhu informará al investigador de que tanto el pelo como la piel de los dos objetos proceden de una criatura menor de los Mitos. Una tirada de Zoología revelará que no pertenecen a ningún animal conocido por la ciencia. Dentro del fetiche hay grabado un Símbolo arcano. Si los investigadores desmontan el fetiche para examinar su interior, deberán tirar Mecánica para no destruir el Símbolo en el proceso. El Símbolo sólo funciona si el fetiche está completo, y su misión era ser colocado en medio de un camino o entrada, para bloquearlos, como los normales. El tambor no tiene utilidad alguna a efectos de los Mitos.

Lote 6. "The Magus" ("El mago")

Descripción: Libro (en inglés) de Francis Barret, primera edición, 1801. Editado por Lackington, Allen & Co. Precio de salida, 50 £.

Historia: Este libro ayudó a iniciar el renacimiento del ocultismo en el siglo XIX. Francis Barret fue considerado un hombre instruido por algunos, y un charlatán por otros. Su libro se ha convertido en uno de los pilares del ocultismo moderno, y trata de alquimia, astrología, magia ceremonial y demonología. Una primera edición de este libro es sin duda inapreciable para todo coleccionista.

Información para el guardián: Este cuenta como un libro de los Mitos, aunque la mayor parte de la información que contiene no esté relacionada con ellos. Suma 10 a Ciencias Ocultas, 5 a Mitos de Cthulhu, su multiplicador de hechizos es x1 y cuesta 1D8 puntos de COR.

Lote 7. Espada

Descripción: Alemana, de aproximadamente el 1350. Perteneció originalmente al brujo y alquimista Paracelso, mide 108 cm de largo y tiene el pomo de cristal, con la palabra "AZOTH" grabada. Precio de salida, 250 £.

Historia: Paracelso era un filósofo y alquimista alemán, famoso por sus amplios conocimientos. Supuestamente consiguió convocar a un demonio y aprisionarlo en el pomo de su espada, para obligarle a que le sirviera. Los ocultistas modernos y los estudiantes de alquimia creen que 'Azoth', el nombre grabado en el pomo, es el principio alquímico vital que hace posible la vida, y no el nombre de dicho demonio.

Información para el guardián: Los estudiantes de Ciencias Ocultas están en lo cierto. El único poder mágico de la espada es su cualidad de arma encantada para poder luchar contra ciertos tipos de monstruos de los Mitos, como los perros de Tíndalos. Desde el punto de vista de un coleccionista también es valiosa, porque pocas espadas europeas sobrevivieron a la Edad Media.

Lote 8. Calavera humana.

Descripción: Utilizada en misas negras alrededor del 1500. La parte superior fue retirada y el interior recubierto de plata, para formar una copa. El borde lleva engastados 13 granates. Precio de salida, 100 £.

Historia: Durante la Edad Media era corriente utilizar calaveras humanas en las misas negras. Este ejemplar está particularmente adornado, por lo que cabe suponer que perteneciera a un noble o se utilizara para un fin específico, como la consagración de un nuevo jefe de un aquelarre

Información para el guardián: Este artefacto fue en efecto utilizado en misas negras, pero no posee poder alguno. Los granates son gemas asociadas con Saturno, que es el planeta que astrológicamente gobierna todas las acciones del mal, y la plata es el metal de la Luna, que representa lo oculto.

Lote 9. Cabeza de latón remachada

Descripción: Alemana, de aproximadamente el siglo XIII, obra de un artesano desconocido. Parecida a la 'Cabeza del filósofo'. Precio de salida 130 £.

Historia: Se dice que este artefacto fue construido por un practicante de la magia negra, a imitación de Roger Bacon, y se dice también que posee la habilidad de responder a preguntas de metafísica y filosofía muy profunda. Supuestamente hace falta una ceremonia, actualmente desconocida, para ponerla en funcionamiento.

Información para el guardián: Este es un auténtico artefacto de los Mitos, y muy poderoso, del que los Gules se apoderarán. Está hecha de latón remachado, y tiene la forma exacta de una cabeza humana, con párpados provistos de bisagras y mandíbulas que permanecerán, unos y otras, cerrados sean cuales sean los medios utilizados por los investigadores para intentar abrirlos.

La cabeza no impresiona demasiado al verla normalmente, pero si se quema al menos un litro de sangre por encima de ella, y se realiza la ceremonia adecuada, los párpados se abren revelando unos ojos vivos (Tirada de COR, 0/1D6). La 'sangre ardiente' se crea mezclando sangre con algún líquido inflamable (gasolina o alcohol) antes de encender la mezcla y verterla sobre la cabeza. Una vez la ceremonia completa, la cabeza responderá a una (y solo una) pregunta sobre los Mitos, con una exactitud del 75%. Si algún investigador desea aumentar su conocimiento de los Mitos conversando con la cabeza, podrá sumar 1 punto a esta habilidad (y perder 1D3 puntos de COR) cada vez que active la cabeza específicamente para ello. Estas activaciones pueden realizarse repetidamente. Si se le pide que enseñe hechizos, responderá que sólo conoce uno, capaz de convocar a un ser muy poderoso que vive en el vacío, capaz de enseñar muchas cosas. Todo aquél que aprenda este hechizo tiene derecho a una tirada de Mitos que le informará de que en él hay algo raro. Aunque se la interrogue sobre este punto, la cabeza insistirá en que el hechizo es correcto. Tras acabar una conversación o responder a una pregunta, la cabeza cerrará los ojos y no volverá a hablar hasta una nueva ceremonia, con sacrificio incluido.

Aprisionado en el interior de la cabeza hay un Servidor de los Otros Dioses, que es el origen de sus poderes. Un hechicero humano lo encerró allí y sólo puede ser liberado por medio del hechizo que está dispuesto a enseñar. Este hechizo tiene el poder de liberar al Servidor y reventar la cabeza aún a gran distancia, y si se realiza, el ser viajará inequívocamente desde el lugar en que se halle la cabeza hasta el realizador del hechizo. Una vez llegue, intentará matarle a él y a todos los que le acompañen, para ocultarse después en los alrededores e ir matando gente a escondidas. No se detendrá hasta haber matado a un total de 600 personas, aproximadamente una por cada año de cautiverio. El realizador del hechizo y los que le acompañen sólo estarán seguros si consiguen Atar o Desconvocar a esta criatura.

El Servidor de la cabeza

FUE 14	CON 15	TAM 13	INT 10	POD 15
DES 16	P. de vida 15		Mov. 7	

Arma: Tentáculos 45%, daño 2D6.

Notas: Cada asalto puede atacar con 2D3 tentáculos. Las armas normales no le afectan en absoluto, y las mágicas (como la espada de Paracelso) sólo le causan el mínimo daño posible. Regenera 3 puntos de daño por asalto hasta que se quede a 0 o en negativos. Puede convocar a un Byakhee, a un Vampiro de fuego o a un Horrendo cazador, lo cual requiere 1D3 + 1 asaltos para cada uno.



Cada convocatoria le cuesta 1 punto de magia, y otro más por cada 5 asaltos que el ser convocado deba permanecer. Mientras esté preso en la cabeza no puede convocar a estos seres, y aún estando fuera sólo lo hará en caso de verse muy apurado. Ver a esta criatura cuesta 0/1D10 puntos de COR.

Lote 10. Palillos del I-Ching

Descripción: Se trata de seis palillos de marfil tallado, de unos 15'5 cm de largo por 4 de ancho, y de sección cuadrada, procedentes de China. Se utilizaban para realizar las tiradas del 'I-Ching' y datan de la segunda dinastía Ming (N. del T.: Para los no familiarizados, el I-Ching es un método adivinatorio de origen chino en el que se genera aleatoriamente un hexagrama, es decir, seis líneas que pueden ser enteras o partidas, representando respectivamente el Yang y el Ying, como respuesta a una pregunta que se ha formulado. Las combinaciones posibles son 64, cada una de las cuales tiene un nombre y un significado que explica un libro también llamado I-Ching). Precio de salida, 70 £.

Historia: Sin interés.

Información para el guardián: De interés para un coleccionista, pero nada más.

Lote 11. Book of the Law ("Libro de la ley")

Descripción: Escrito (en inglés) por Aleister Crowley. Editado en 1904. Precio de salida, 10 £.

Historia: Aleister Crowley, nacido en 1875, es un notorio ocultista, practicante de su propio y peculiar estilo de magia negra. Inició un pequeño culto o grupo de satanistas y le gustaba ser llamado 'La Bestia'. El "Libro de la ley", su primera obra, puso de manifiesto sus principios vitales y las premisas básicas de su filosofía mágica.

Información para el guardián: Al tratarse de una primera edición, tiene algún valor. Leerlo representa un +5 a Ciencias Ocultas.

Lote 12. "Prodiges in the New-England Canaan" ("Prodigios en la Canaán de Nueva Inglaterra")

Descripción: Opúsculo colonial norteamericano, de principios del siglo XVIII, escrito (en inglés) por el reverendo Ward Phillips. Precio de salida, 55 £.

Historia: Un opúsculo extraordinariamente raro, que describe una serie de ataques demoníacos en un área particular de Nueva Inglaterra. Está muy en la línea del libro de Cotton Mather "Maravillas del mundo invisible", pero el relato del reverendo Phillips tiene un aire tal de veracidad que le confiere un significado hartamente ominoso.

Información para el guardián: Otro auténtico libro de los Mitos, con +5 a Mitos de Cthulhu, sin hechizos, y con un coste en COR de 1D6 puntos.

Lote 13. Lote múltiple

Descripción: Cuatro medallones, dos de oro, uno de cobre y otro de estaño. Francia, alrededores del 1600. Símbolos protectores que debía llevar un mago durante diversas operaciones mágicas. Precio de salida, 45 £.

Historia: Durante el Renacimiento, muchos hechiceros utilizaban símbolos protectores y amuletos, diseñado cada uno de ellos para proteger a su portador de las influencias malélicas, o para proporcionarle ciertas habili-

dades o poderes. Una tirada adicional de Ciencias Ocultas para cada medallón permitirá saber que uno de los de oro protege a su portador de la esclavitud, el otro vuelve visibles a los espíritus, el de cobre se utiliza en la realización de hechizos amorosos, y el de estaño sirve para proporcionar dinero y poder al que lo lleva.

Información para el guardián: Estas decorativas piezas de metal no tienen poder alguno.

Lote 14. "Dictionnaire infernal" ("Diccionario infernal")

Descripción: Escrito (en francés) por Jacques Collin, y publicado en Francia por la editorial Plon en 1863. Ilustrado. Precio de salida, 18 £.

Historia: Este libro proporciona una lista descriptiva de los principales diablos que habitan en el Infierno.

Información para el guardián: El libro proporciona un +5 a Ciencias Ocultas.

Lote 15. Bolsa de medicina de un hechicero

Descripción: De origen esquimal, hecha de cuero, y bastante moderna. Precio de salida, 5 £.

Historia: Todo hechicero de los esquimales junta ciertos objetos, que en conjunto pesan pocos gramos, bajo la dirección de su guía espiritual. Estos objetos, una vez sellados dentro de la bolsa mediante una ceremonia especial, se convierten en el centro del poder del hechicero. Se supone que ocasiona la muerte abrir una de estas bolsas y mirar en su interior.

Información para el guardián: Su único valor es como curiosidad. Si los investigadores insisten en abrirla y mirar en su interior, encontrarán polvo de color marrón, hojas secas pulverizadas, un diente de foca y un trozo seco de grasa animal.

Lote 16. Anillo de oro

Descripción: Árabe, de aproximadamente el siglo XIX. Un dibujo de serpientes entrelazadas rodea a un símbolo mágico que representa al sello de Salomón. Precio de salida, 35 £.

Historia: El sello de Salomón es un símbolo mágico que, según la tradición hebrea y árabe, habría utilizado el rey Salomón para dar órdenes o apresar a los demonios. Por supuesto es imposible afirmar con exactitud su autenticidad.

Información para el guardián: Es un bonito anillo sin poderes especiales.

LA SUBASTA

A las 9 de la noche, los invitados empiezan a llegar y se sirve un 'buffet' frío con champán en el salón Verde. Un cuarteto de cuerda interpreta obras de Hoffman, los Strauss y Schubert como música ambiental. Entre la cena y el inicio de la subasta, los investigadores tienen ocasión de hablar con otros asistentes y, en suma, de moverse entre la alta sociedad. Es obligatorio vestir de etiqueta y quienquiera que no lo haga tiene un -15 a todas las habilidades de comunicación para con los demás asistentes a la subasta durante el resto del escenario. Un frac de alquiler penaliza con un -5. Llevar armas (excepto los espadines de gala de los militares, y solamente si van de uniforme) indica una tremenda falta de categoría, que se penaliza con la expulsión inmediata del local.

Un investigador puede meter la pata durante la cena, por ejemplo comiendo carne con un tenedor de ensalada, o bebiendo agua en un vaso de vino. Para evitarlo, todos los investigadores deben realizar una tirada de Conocimientos. Si se consigue no hay problema alguno pero si se falla, el investigador en cuestión ha metido la pata hasta el fondo y se pasea por el salón sin darse cuenta, exhibiendo su falta de gracia social, por lo que sufre un -10 a sus habilidades de comunicación (acumulativo con lo de la ropa), ante cualquier persona a la que se dirija. Otro investigador puede darse cuenta del fallo y corregirlo, pero la pobre impresión causada no se desvanece así como así.

Invitados a la subasta

La siguiente es una lista de invitados, con la información sobre ellos que el guardián puede precisar, y sus intereses principales en la subasta. Sólo los dos primeros de los que se citan, Lady Margaret Jameson y Michel de Borsavin, están dispuestos a ayudar físicamente a los investigadores. Nicolai Tychevski estará dispuesto a venderles información, pero no a ayudarles físicamente.

Lady Margaret Jameson, inglesa, 24 años.

FUE 7 CON 9 TAM 8 INT 13 POD 9
DES 14 APA 18 EDU 13 COR 30 P. vida 9

Habilidades: Ciencias Ocultas 65%, Elocuencia 70%.

La bella lady Margaret, hija de un magnate del acero, fue educada con los refinamientos comunes a la nobleza de finales de la era victoriana. Es una 'snob' y por tanto no hablará con nadie que no vaya impecablemente vestido o que cometa un fallo de etiqueta. Tampoco cambiará más que unas breves palabras con nadie al que ella considere por debajo de su clase social, aunque si los investigadores pueden convencerla de que son hombres de negocios norteamericanos, le divertirá la idea de hablar con bárbaros y medio gánsters, a la espera de captar alguna metedura de pata divertida, que explicar más tarde a sus amigos.

Como corresponde a un producto de una era disipada, lady Margaret ha invertido su hasta ahora corta vida en la búsqueda de lo diferente y lo inusual. Recientemente ha estado estudiando las obras de Aleister Crowley, con el que se ha carteadado también. Su propósito en la subasta es adquirir la primera edición del *Libro de la Ley*, pero (gracias a sus comunicaciones con Crowley) también ha oído hablar de la cabeza de latón, y quiere regalársela. Por tanto, si se requiere su ayuda más adelante, la ofrecerá de buena gana, en la esperanza de que ello le dé ocasión de robar la cabeza para Crowley.

Ella no entiende el funcionamiento de la cabeza ni conoce la ceremonia precisa para activarla, pero hay un 10% de probabilidad (no acumulativa) por semana, una vez consiga hacerse con la cabeza, de que consiga hacerla funcionar y libere al Servidor 1D10 días más tarde, lo cual resultará indefectiblemente en su destrucción, la del edificio en el que se encuentre, y asimismo de la gente que lo habite en ese momento.

Michel de Borsavin, francés, 39 años.

FUE 11 CON 9 TAM 8 INT 14 POD 12
DES 11 APA 8 EDU 19 COR 17 P. vida 9

Habilidades: Ciencias Ocultas 40%, Elocuencia 65%.

Michel dirige un grupo de espiritistas franceses, que se dedica a comunicarse con los muertos. Durante sus investigaciones oyó hablar de la cabeza de latón y cree

que el mundo de los espíritus habla a través de ella. Desea adquirirla para utilizarla como pieza central de una sesión especial que le permitiría contactar con el mundo de los espíritus con mayor facilidad. Se mostrará de acuerdo en ayudar a los investigadores a cambio de la promesa de poder utilizar la cabeza en una sesión de las características indicadas. Michel posee auténticos poderes psíquicos, y tiene un 5% de probabilidad de contactar con algún tipo de fantasma, un 50% de realizar ruidos diversos, y un 10% (si se saca 91-100 en la tirada de porcentaje) de contactar con el ser de la cabeza, realizando la ceremonia adecuada. Si ello sucede, debe tirar POD contra el POD del ser en la tabla de resistencia, cayendo bajo su influjo en caso de fallar, lo que le llevaría a liberarlo por medio del hechizo oportuno.

Sir Martin Murray, inglés, 43 años

Sir Martin es un famoso coleccionista de objetos relacionados con las Ciencias Ocultas. Cuando estuvo destinado en la India durante la Gran Guerra tuvo ocasión de entrevistarse con faquires y pseudohechiceros, así como con otros personajes menos inofensivos, lo cual le permitió hacerse con un 10% de Mitos de Cthulhu. Aterrorizado por esta información, eludirá por todos los medios hablar del tema, abandonando la conversación si parece ir por esos derroteros. Por lo demás, Sir Martin es el típico inglés pesado, que habla sin cesar de caballos, perros de caza, armas y cotizaciones de bolsa.

Conde Nicolai Tychevski, ruso, 36 años

Refinado en modales y vestimenta, asegura haber pertenecido a la corte del Zar de todas las Rusias antes de la reciente revolución. Dice regentar un negocio de importación y exportación en Grecia, pero si alguno de los personajes consigue la mitad de una tirada de Conocimientos recordará haber oído hablar de Tychevski como perteneciente a una de las redes de mercado negro más importantes de Europa.

Sí es cierto que fue un sirviente personal del Zar, y durante la revolución huyó con todo el oro y las joyas con los que pudo arrebatar. Se inició en el ocultismo a través de ciertos contactos con seguidores de Rasputín.

Si los investigadores solicitan su ayuda utilizará (por el módico precio de 100 \$) sus contactos en Viena para conseguir información sobre una determinada persona, información que tendrá un 70% de probabilidades de ser correcta. Se tratará de información general, como fuentes de ingresos, contactos criminales, antecedentes penales, escándalos, amantes, etc. No se admiten reclamaciones. Si los investigadores le amenazan, serán vapuleados posteriormente por matones a sueldo.

Lesek Czernin, húngaro, 30 años

Este individuo no hablará con nadie, ni antes ni después de la subasta. Está al servicio de una rancia familia húngara que le envía como agente para que compre por ellos. Bajo ningún concepto revelará para quién trabaja.

George Walker, norteamericano, 41 años

George es agente del Instituto Smithsonian y está aquí para adquirir algunos objetos para la colección del instituto. Se hace pasar por un coleccionista privado puesto que si se conociera el interés del Instituto, la subasta sería más difícil y cara, dado que las instituciones suelen aferrarse a sus pertenencias mucho más que los coleccionistas normales. Dispone de una línea de crédito adecuada para lo que desea.

Klaus Hunderprest, austríaco, 57 años

Klaus es, en secreto, un sacerdote de los Primigenios, y su descripción completa se dará más adelante. Pretende ser un 'gentleman' austríaco algo estirado, con afición por las Ciencias Ocultas. Intentará distraer cualquier tipo de pregunta comprometedoras con peroratas sobre las recientes atrocidades de Baviera y de los Bolcheviques, así como de los horribles comunistas. El resto de la información sobre él vendrá más adelante.

Darnel Kolson, sueco, 25 años

Kolson heredó recientemente una enorme fortuna familiar. Tiene un interés especial en la alquimia y ha escrito algunos trabajos importantes sobre este tema para una variedad de prestigiosas publicaciones científicas. Su interés principal está en las carreras de galgos, y le encanta disertar sobre dicho deporte, su historia y las técnicas de entrenamiento.

Tabla de pujas

La siguiente tabla pretende reproducir de forma realista la atmósfera de una subasta. En ella figuran el nombre de cada uno de los invitados, seguido por la cantidad total de dinero de que dispone, y de la cifra máxima que pujará por cualquier objeto, excepto los marcados con el signo '#'. Por ejemplo, Margaret Jameson, 1.600 £ - 500 £, significa que lady Margaret dispone de 1.600 £ y pujará un máximo de 500 por cualquier objeto, excepto el marcado con el signo '#'; para obtener este último pujará todo lo que le quede.

Durante la subasta se va comprobando para cada objeto lo que pujará cada uno de los invitados, buscando la intersección de la fila en que está su nombre con la columna en que se halla el objeto. Los símbolos significan lo siguiente:

Un guión (-) indica que el invitado no pujará por ese objeto a menos que el guardián decida animar la subasta haciendo que entre en la puja.

Un asterisco (*) significa que el invitado pujará por el objeto. Cada ronda de la subasta (es decir, cada vez que todos los invitados y todos los personajes han tenido

oportunidad de pujar) hay un 40% de probabilidad (no acumulativa) de que uno de los invitados decida no pujar más. En caso de que decida seguir haciéndolo (y si aún no ha alcanzado su límite), se tira 1D6 y el número que salga, multiplicado por 20 £, es la cifra que sube la puja. Ningún invitado sobrepasará su límite por un objeto marcado con un asterisco.

El símbolo (#) indica que el invitado pujará por ese objeto hasta que no le quede dinero, aumentando 1D6 x 20 £ cada ronda. Existe un 20% de probabilidades cada ronda de que el invitado decida dejar de pujar por ese objeto, por mucho que lo desee.

Por supuesto que el guardián puede modificar cualquier tirada de dado (y por tanto mantener a alguno de los PNJ en la subasta) a fin de que los personajes sigan en tensión.

LA SUBASTA Y EL ASESINATO

A las 11 de noche se retira el 'buffet' y los invitados se acomodan en butacas dispuestas ante un expositor. A un lado hay un pequeño podio tras el que se sitúa Frederick Ausperg, quien actuará de subastador. Los criados continúan sirviendo champagne y coñac. Se ofrecen cigarrillos habanos. También hay café vienés y unas pastas fabulosas.

Los lotes se subastarán en orden numérico, de uno en uno. Cada vez que se subaste un lote, uno de los criados permanecerá a su lado, mostrándolo a todos los invitados. Es de esperar que ninguno de los personajes cometa la torpeza de intentar tocar un objeto (ninguno de los PNJ lo hará). Si alguien desea observar el objeto desde varios ángulos, o ver el interior de un libro, u oír el sonido del metal, el criado (enguantado) mostrará o realizará lo que se desee.

Una vez satisfecha la curiosidad de los invitados, cesará la música del cuarteto de cuerda y empezará la subasta siguiendo las reglas antes descritas. Se puede determinar al azar quién de los PNJ empezará a pujar. Si los investigadores no quieren pujar por algún objeto, se puede despachar rápidamente.

Una vez adjudicado un lote, se colocará en una mesa lateral, acompañado de una tarjeta con el nombre de su comprador.

Pujador	TABLA DE PUJAS															
	Lote n°															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Lady Margaret Jameson £1600 - £500	-	-	*	*	-	*	-	*	†	*	*	-	*	-	-	-
Michel de Borsavin £600 - £200	-	*	-	-	-	*	-	*	†	*	-	-	-	*	*	*
Sir Martin Murray £2500 - £600	†	-	-	-	*	*	-	-	-	*	-	*	-	*	*	*
Nicolai Tychevski £3600 - £800	*	*	-	-	-	*	-	*	*	*	*	-	†	*	-	*
Lesek Czernin £1000 - £300	-	-	*	-	-	-	†	-	*	-	-	-	*	-	-	*
George Walker £4000 - £1000	*	-	*	*	*	-	*	*	*	*	-	†	*	-	*	*
Klaus Hunderprest £300 - £100	†	-	-	-	*	-	*	-	-	-	-	*	-	-	-	-
Darnel Kolson £500 - £200	-	*	*	*	-	-	†	*	*	-	-	-	*	*	-	*

La puja procederá de forma lánguida y contenida hasta que uno de los criados vaya a buscar el lote 7. Pasarán algunos minutos, que Herr Ausperg llenará con su educada conversación, hasta que por fin se decida a enviar a un segundo criado para acelerar las cosas.

Momentos después de que el segundo criado abandone la sala, un alarido traspasa el aire. Los invitados quedan clavados a sus asientos, pero Herr Ausperg sale en dirección a la puerta como movido por un resorte. Todo investigador que consiga tirar PODx4 o menos en porcentaje no quedará inmovilizado y podrá seguirle. Ninguno de los PNJ se moverá.

Al salir de la habitación puede verse a Herr Ausperg arrodillado junto a la puerta de la habitación en la que se guardan los artículos de la subasta, que está entreabierta. En el suelo, a su lado, yace inerte el criado que acababa de abandonar la sala de la subasta. Una tirada de Primeros auxilios permite determinar que se ha desmayado pero no está herido.

Si los investigadores miran hacia el interior de la habitación lo verán todo revuelto. Los muebles están destrozados y los artículos que quedaban por subastar, por el suelo. Pero lo que es peor, el cuerpo del primer criado, o mejor dicho, lo que queda de él, ha sido despedazado y los trozos están esparcidos por toda la habitación. Tirada de COR, 0/1D6 y además, tirada de CONx5 o menos en porcentaje para no vomitar de asco de inmediato.

El cuerpo del criado ha sido desgarrado y mordido. Una tirada de Mitos permite reconocer que se trata de un monstruo menor, y quizá más de uno. Un examen de los restos seguido de un Descubrir y de un tirada de Idea revela que faltan trozos del cuerpo, especialmente los paquetes musculares del torso y de los muslos. Los órganos internos parecen estar todos presentes. Además del intenso olor a sangre y a tripas, los investigadores pueden detectar un tufillo dulzón.

Si se examinan los objetos de la subasta, se puede tirar un Descubrir y después Idea. Ello permitirá enterarse de que falta la cabeza de latón. Por supuesto que si alguien es lo suficientemente inteligente como para buscarla de entrada, notará su ausencia.

Un reguero de sangre lleva hasta el montacargas que hay en esta habitación, cuyas puertas están cerradas. Si se abren, puede verse el hueco que lleva hasta el sótano, y el techo del montacargas que está abajo. La capacidad de este montacargas es de aproximadamente 1 metro cúbico, cabiendo en él una o dos personas para una distancia tan corta. Si se oprime el botón de llamada, el montacargas sube al segundo piso. Su interior está lleno de manchas de sangre de pies y manos, pero por lo demás está vacío. Apesta a lo mismo que se ha podido notar antes, pero más fuerte.

En ese momento aparece el NPC para quien trabajan los investigadores quien, a pesar de lo estomagante de la situación, se ha rehecho enseguida y les presenta a Herr Ausperg como 'aficionados con talento, que han tenido éxito en algunos episodios macabros, y en cuya inteligencia y discreción se puede confiar'. Manifiesta asimismo que no hay ni un minuto que perder en la investigación de este odioso crimen que ha manchado el honor de la casa Ausperg, y que no hace falta esperar a la llegada de la policía.

Espoleado por la inesperada ayuda, Herr Ausperg llama a otro criado (que saldrá corriendo en cuanto vea peligro) y le ordena que se ponga a las órdenes de los investigadores para todo lo que precisen, tras lo cual se dirige a su despacho para avisar a la policía.

Si los investigadores se mueven deprisa podrán averiguar todo lo que necesitan antes de la llegada de los agentes.

El criado les llevará hasta el sótano (a menos que se atrevan a bajar en el montacargas), donde descubrirán

que una de las paredes de la bóveda correspondiente al salón Verde ha sido horadada desde un túnel, taponado ahora por un derrumbe a pocos metros hacia el interior. Pueden verse aún, en la parte de túnel más cercana a la bóveda, los gatos hidráulicos utilizados para desplazar las vigas de hierro que aguantaban el techo del túnel. La tierra del túnel está aún fresca y la abertura es sumamente reciente.

AUSPERGHAUS

El edificio está en un barrio céntrico de Viena, cerca del Hofburg (Ayuntamiento). Se trata de una mansión de piedra, que consta de planta baja y un piso (y sótano), de sólida construcción.

En la planta baja los visitantes acceden a un magnífico recibidor, con alfombras color borgoña, arañas de cristal y muebles estilo Luis XIV. Una escalinata de mármol conduce hasta el piso superior.

La mayor parte de la planta baja la ocupan despachos y archivos. Hay también una cocina perfectamente equipada, que cuenta con un 'chef' francés y un maestro pastelero austríaco, al frente de un competente equipo. En la parte posterior de los despachos hay una escalera que conduce a un sótano, de extensión igual a la de la casa.

La puerta del sótano es de roble, muy sólida, y los investigadores comprueban que permanece siempre cerrada con llave. En el sótano están la caldera de carbón de la calefacción y cuatro bóvedas de hormigón y ladrillo (FUE 150) en las que se almacenan los objetos a subastar. Las puertas de cada una de ellas están intactas y bien cerradas. No se pueden forzar por mucho que se las golpee.

Las cuatro bóvedas son idénticas, y cada una de ellas dispone de un montacargas bastante grande, adosado a una de las paredes, y que lleva a la correspondiente sala de preparación, dos pisos más arriba. En todas hay también cajas fuertes, armarios blindados, estanterías numeradas, etc. Junto a cada puerta hay instrumentos que indican la temperatura y la humedad en el interior.

El piso superior consta de ocho salas. Cuatro son salas de subasta, soberbiamente amuebladas y adornadas con motivos correspondientes al Imperio Austro-Húngaro, y cada una de ellas dispone de una sala de preparación adjunta. La decoración es uniforme, pero cada conjunto de dos salas (una de preparación y una de subasta) tiene un color básico diferente. Las mesas y sillas que no se utilizan en un momento dado se almacenan en la correspondiente sala de preparación.

Un montacargas en cada sala de preparación las enlaza con las correspondientes bóvedas del sótano. Los montacargas no tienen puerta en la planta baja, y sólo se utilizan para transportar objetos de las bóvedas a las salas de preparación sin molestar a los visitantes.

La policía

La policía hace su aparición pocos minutos después de ser llamada, y se trata de una simple patrulla que se limita a mirárselo todo por encima y a anotar el nombre de todo el mundo. Media hora más tarde aparecen los inspectores de la Brigada Criminal, dándose importancia. Ordenan a los investigadores que no abandonen la ciudad y preguntan media docena de tonterías. En realidad, el asunto escapa a su capacidad. Si los investigadores esperan que la policía resuelva el caso, esta se limitará a archivarlo con la etiqueta: 'asesinato cometido por persona o personas desconocidas'.

Toda oferta de ayuda por parte de los investigadores será rechazada por la policía que les verá como 'extran-

Plano de la casa Ausperg

Escaleras (las flechas señalan hacia abajo)

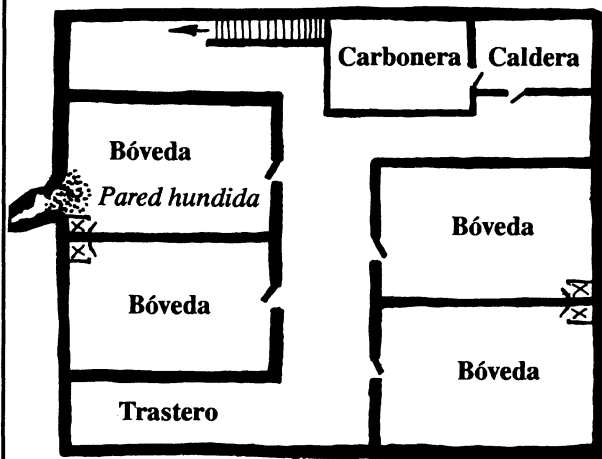
Hueco del montacargas

Puertas

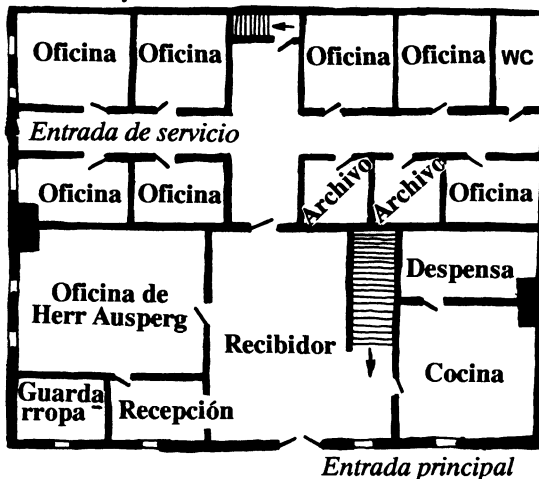
Norte

Escala 1:300 (1 cm: 3 m)

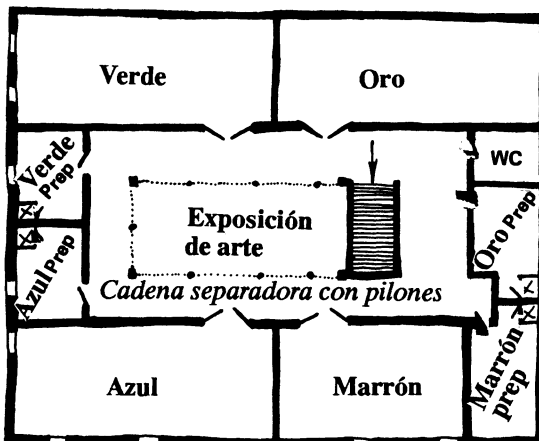
Sótano



Planta baja



Piso superior



jeros molestos'. Si algún investigador realiza comentarios insultantes, ello le impedirá utilizar su Hablar alemán (puesto que los policías se guardarán de hablar cerca de él), y no se enterará de que estos cuchichean acerca de ciertas violaciones de tumbas en la parte antigua de la ciudad.

Si el investigador interrumpe tales comentarios, la conversación se acabará de inmediato. Si continúa escuchando podrá oír más, requiriendo una tirada de Hablar alemán diferente para cada dato.

1) Cinco cementerios han informado de destrozos en tumbas y mausoleos. En algunos casos desaparecieron los cadáveres, y en otros sólo faltaban ropa y joyas.

2) La mayor parte de los incidentes han tenido lugar en el cementerio antiguo, conocido como 'Das Tor' (La puerta). En su mayor parte está cubierto de maleza y sin atender.

3) En dos ocasiones el vigilante estuvo a punto de atrapar a los culpables, pero en ambas consiguieron darle esquinazo. En ninguno de los casos pudo acercarse lo suficiente para verles la cara, puesto que iban ocultos con capas negras, pero sí consiguió ver que corrían como a saltos.

Si los investigadores desean interrogar al vigilante que vio a los ladrones de tumbas, deberán concertar una entrevista a través del sargento de guardia en la comisaría correspondiente, mediante una tirada de Crédito (el dinero desata muchas lenguas). El sargento cobrará 20 \$ por intentar localizarle, y por cada 5 \$ de más sobre la tarifa básica, la probabilidad porcentual de que le encuentre y concierte la cita aumentará en 10 puntos. El guardia dirá que los ladrones eran bajitos, de piel blanca y que ambos cojeaban.

La policía no permitirá que los investigadores accedan a sus archivos bajo ningún concepto (N. del T.: No hay tirada que valga), por tratarse de extranjeros sin 'status' policial.

LA INVESTIGACION

Al irse la policía, Herr Ausperg pedirá ayuda a los investigadores para resolver el asesinato y recuperar el objeto robado. El tiene fe en la habilidad de la policía para resolver el crimen, pero cree que el honor de la casa demanda más rapidez de la que la policía puede proporcionar. Supone que unos caballeros como los investigadores no requerirán pago alguno por corregir una injusticia, pero pondrá de buena gana a su disposición excelentes alojamientos, guías, transporte, etc. Si los investigadores se meten en algún lío serio con las autoridades hará todo lo posible por sacarles de la cárcel excepto si les encarcelan por asesinato, robo con escalo o por llevar ilegalmente un arma de fuego.

Pistas en la escena del crimen

Bajo las uñas de la víctima hay rastros de carne, que si se analizan con una tirada de Química permitirán determinar que se trata de un tejido parecido a la carne humana, pero con diferencias químicas preocupantes. Por ejemplo, demuestra tener una consistencia excepcional, y una desmesurada resistencia a la destrucción. No se detectan ni los pigmentos normales en la piel, ni los productos químicos asociados con ellos. El grupo sanguíneo es desconocido.

El análisis de los tejidos durará una semana, y se precisará tener acceso a un laboratorio bien equipado. Si se le pide, Herr Ausperg conseguirá que se pueda utilizar el de la Universidad, o bien pueden contratarse los servicios de un químico que cobrará 3 £ diarias.

Las huellas digitales que corresponden a los empleados se identifican claramente, pero las de los atacantes

están extrañamente manchadas, como si los surcos de los dedos fueran de goma.

Los estudios de la lucha demuestran (con una tirada de Conocimientos) que participaron dos atacantes.

El túnel

El túnel a través del cual accedieron a la casa los asesinos (y que después hundieron para evitar ser perseguidos) puede ser reabierto tras algunas horas de desescombro, pero si los investigadores son inteligentes descubrirán que la tapa de alcantarilla más cercana puede proporcionar un acceso más rápido a la misma cloaca.

En efecto, el túnel arranca de la cloaca y se dirige hacia la casa. Por supuesto que es imposible seguir rastro alguno por las cloacas de Viena, ya que se pierden por túneles apestosos y semisumergidos que van a parar al Danubio. En caso de que los investigadores deseen proseguir por esta vía, el guardián es libre de enviarles ratas obscenamente hinchadas, deshechos humanos desesperados, Gules o peor, sobre todo si van poco preparados.

Sospechosos

Poca gente estaba enterada de la celebración de la subasta, y de la fecha, entre los cuales se hallan los criados, el propio Herr Ausperg, los invitados, y un número desconocido de asociados de estos. Como quiera que sólo podían estar al tanto del cambio de fecha y de hora los que recibieron la invitación y acudieron a Viena, Herr Ausperg descarta la hipótesis de una influencia extranjera en el crimen.

Ausperg cree que los criados están por encima de toda sospecha, pero si los investigadores lo desean permitirán que sean interrogados. El día de la subasta había cinco criados en la casa. Si los investigadores hablan con todos y realizan tiradas de Psicología verán que uno de ellos está muy nervioso, y además miente. Su nombre es Karl Proust y su nerviosismo procede del hecho de haber vendido a Klaus Hunderprest una copia de los planos de la casa y una tabla con la posición de los criados durante la subasta. Será, sin embargo, muy difícil hacer que Proust lo confiese.

Ausperg informará a los investigadores que sospecha de tres invitados: Lady Margaret Jameson, Michel de Borsavin y Klaus Hunderprest, puesto que cada uno de ellos intentó comprarle la cabeza de latón antes de la subasta, cosa que él no podía hacer por haber publicado ya la lista de objetos a subastar. Los tres se molestaron por su negativa a vendérsela y Hunderprest llegó a salir airadamente de la casa. Esta es toda la información de que Herr Ausperg dispone.

Klaus Hunderprest

Hunderprest es un austríaco de 57 años, de incierta procedencia. Es muy inteligente, a la vez que robusto y aparentemente ágil.

Su apariencia es, sin embargo, algo repulsiva puesto que la cabeza la tiene ligeramente puntiaguda, con una cara muy larga. La piel es grasa y áspera, de color aceitinado oscuro, y tiene el pelo rubio además de llevar barba, lo que hace que el color de la piel destaque aún más. Hay algo extraño en él, aunque un observador no notará nada a menos de que pueda contemplarle durante un cuarto de hora, tras lo cual tiene derecho a un Descubrir y a una tirada de Idea. Si ambos funcionan, se podrá notar que Hunderprest parpadea aproximadamente una vez cada dos minutos.

Hunderprest es descendiente de los Hombres serpiente y, por tanto, su familia ha estado siempre compuesta por sacerdotes hereditarios de un culto secreto.

El culto adora a un dios llamado Hermes Cthonius, una especie de dios de los muertos. Si alguien saca una tirada de Ciencias Ocultas recordará que este era el nombre de un dios que fue prohibido en tiempo de los romanos, puesto que en su culto se utilizaban cadáveres. Hunderprest controla a los Gules a través del culto.

El fue quien organizó el robo de la cabeza de latón por un motivo específico, aunque el asesinato fue una complicación no deseada. El caso es que Hunderprest tuvo una esposa a la que amaba locamente, y que murió años atrás. Desde entonces ha estado buscando la forma de devolverla a la vida, y cree que la cabeza de latón puede ayudarlo. Supo de la existencia de la cabeza gracias al *Liber Tenebrae* (*El libro de la oscuridad*), que es un libro de los Mitos con un +8 a Mitos, un multiplicador de hechizos de x2 (Hechizos, por este orden: Contactar con un Gul, Contactar con Nyogtha y Contactar con Y'Golonac) y una pérdida de COR de 1D8. El libro también contiene la ceremonia para activar la cabeza.

Si los investigadores le interrogan parecerá distraído, como si tuviera algo más importante en lo que pensar. Es cortés pero distante, y utiliza el mínimo de palabras posible. Toda pregunta acerca del culto le pondrá en guardia y se marchará enseguida alegando no saber nada.

Si se encuentra más de dos veces con los investigadores, si se le presiona con amenazas o se le demuestra tener conocimiento de los Mitos de Cthulhu, se irritará y gritará que le dejen en paz si valoran en algo sus vidas.

A continuación utilizará sus contactos en el hampa para enterarse de dónde residen los investigadores (20% diario no acumulativo), y contratará a un grupo de maleantes para que secuestren a uno de ellos. El intento tendrá éxito de forma automática, estando los matones a sueldo armados con pistolas y porras. Se acercarán en un coche y arrastrarán adentro al investigador a plena luz del día.

El resto de los investigadores recibirá un mensaje anónimo en el que se les conmina a marcharse de la ciudad de inmediato, a menos que deseen la muerte de su amigo.

El investigador secuestrado corre un mortal peligro, puesto que tres días después del secuestro Hunderprest planea utilizar su sangre para activar la cabeza, y entregar el cuerpo a los Gules como merienda.

Colocará al investigador inconsciente en el interior de un ataúd, dentro de una de las criptas funerarias de los sótanos de su casa. El investigador, al despertarse en semejante lugar, deberá tirar COR, 0/1D3. Hay orificios de ventilación que le permiten respirar, pero no se le llevará comida ni agua. Los ataúdes fueron diseñados para almacenar prisioneros, y la tapa no se puede forzar desde el interior.

Si los investigadores permanecen en Viena, Hunderprest les enviará los Gules.

Klaus Hunderprest

FUE 14	CON 10	TAM 12	INT 12	POD 19
DES 11	APA 12	EDU 14	COR 0	P. vida 11

Habilidades: Hablar inglés 40%, Hablar francés 60%, Mitos de Cthulhu 15%, Ciencias Ocultas 70%, Elocuencia 65%.

Armas: Navaja automática 35%, 1D4 + 1D6.

Hechizos: Contactar con un Gul.

Nótese que sólo tiene un 15% de Mitos, por lo que no es enteramente consciente de en qué se está metiendo.

Si los investigadores consultan los registros oficiales, hablan con vecinos, etc., pueden intentar una tirada de comunicación (Elocuencia, Discusión, etc) o de Derecho por semana y personaje. Cada acierto proporciona una de las siguientes informaciones.

1) Hunderprest vive solo en el 324 de Vohlstrae, apartamento 1. La calle está situada en un barrio poco elegante, y un mapa de la ciudad puede indicar que está a unos cientos de metros del cementerio 'Das Tor'.

2) Tiene pocos amigos y no se le conocen contactos criminales.

3) No tiene trabajo conocido, y en ocasiones actúa como asesor en temas de ocultismo.

4) Su principal fuente de ingresos procede de la gran variedad de joyas que vende o empeña con regularidad, pero no parece que esté conectado con robos o atracos que hayan tenido lugar en la ciudad o sus cercanías. Ninguna víctima ha identificado ninguna de las joyas como de su propiedad. Hunderprest mantiene que las joyas son herencia familiar (Información para el guardián: En realidad proceden de las tumbas, puesto que los Gules se las traen después de merendarse a los difuntos).

Si los investigadores deciden investigar en las joyerías, hallarán que Hunderprest empeñó o vendió en el pasado año objetos por valor de al menos 5.200 £, y que se le conoce en toda la ciudad como vendedor de joyas, algunas de más de 300 años de antigüedad.

EL APARTAMENTO DE HUNDERPREST

La Vohlstrae lleva a los investigadores hasta un dilapidado edificio que consta de planta baja y dos pisos. Al entrar encontrarán una puerta con una placa que indica 'Nº 2. Adolf Liebermann, Administrador'. A su derecha arrancan unas escaleras que llevan al primer y al segundo piso, cada uno de los cuales es un apartamento individual. En la puerta del primero pone 'Nº 3. R. Horst' y en la del segundo 'Nº 4. Dr. Wolfgang Dornheim'. No hay señal alguna del nº 1.

Si se examina el exterior del edificio podrá verse una entrada posterior que evidentemente lleva a un sótano. La puerta no está marcada y no hay ventanas que indiquen la existencia de una vivienda en el sótano.

Adolf Liebermann es el propietario y a la vez el administrador del edificio, y rehusará hablar sobre sus inquilinos a menos que se le convenza con una tirada de Discusión. Si los investigadores utilizan un intérprete sus probabilidades se reducen a la mitad. Por cada 10 \$ con que se le soborne habrá un +5 porcentual de que acceda, pero serán los investigadores quienes habrán de ofrecer el dinero, puesto que él no lo pedirá. No sabe demasiado de Hunderprest pero puede explicar la rara historia de cómo este se instaló en el sótano.

Aunque el barrio no es de los mejores, Herr Liebermann intenta seleccionar a sus inquilinos en lo que le es posible. El primero lo tiene alquilado a Herr Rudolf Horst, un funcionario de los transportes públicos de Viena, mientras que en el segundo reside el dr. Wolfgang Dornheim, astrónomo y profesor del Instituto vienés de Ciencia. Ambos viven aquí desde hace cuatro años.

Hace unos tres años se le presentó Hunderprest con la pretensión de alquilar un apartamento. Como quiera que los tenía ocupados, le dijo que no era posible, pero este le contestó que lo que quería alquilar era el sótano, que por aquél entonces tan solo era un trastero a medio acabar. Hunderprest se ofreció a acabarlo a sus expensas.

Liebermann lo encontró extraño pero, puesto que Hunderprest pagaba en metálico, y además estaba dis-

puesto a firmar un contrato de cinco años, no vio problema en alquilarle el sótano ni en permitirle arreglárselo a su gusto (y especialmente si no le costaba ni un céntimo).

Liebermann sabe que el apartamento está elegantemente amueblado puesto que algo pudo ver durante las obras. Puede explicar a los investigadores que las paredes están paneladas en roble, y que los mecheros de gas (N. del T.: La iluminación de la época) son de bronce. No sabe más porque no ha entrado en el apartamento desde que se instaló Hunderprest.

Liebermann no podrá ser sobornado, intimidado o engañado para que permita a los investigadores entrar en el apartamento de Hunderprest. Si alguien consigue 'distracer' las llaves maestras del bolsillo de Liebermann, o si abre la puerta de Hunderprest con una ganzúa, este supondrá que Liebermann le ha estado espionando y le hará desaparecer como sacrificio a la cabeza.

Si los investigadores quieren hablar con Rudolf Horst tendrán que ir a partir de las 6 de la tarde, puesto que no sale del trabajo hasta entonces. Todo lo que sabe de Hunderprest es que es 'ese chalado que vive en el sótano'.

Al dr. Dornheim se le puede localizar en el Instituto durante el día y en su piso por la noche. Tiene un telescopio que utiliza para su pequeño 'hobby' que es el de 'voyeur'. Si algún investigador tira Astronomía o si hay en el grupo alguna chica con APA 13 o más, se mostrará de lo más afable.

Puede informar de que Hunderprest suele pasear a medianoche por las inmediaciones de 'Das Tor', puesto que a menudo le ha visto salir de madrugada, mientras él 'contemplaba las estrellas'.

Dornheim también afirma que Hunderprest recibe a veces extrañas visitas, siempre de noche. Todos sus visitantes deben ser de avanzada edad o lisiados, puesto que sin excepción cojean y andan encorvados. Sin embargo es difícil precisar nada con claridad puesto que también acostumbran a ir cubiertos por grandes abrigos negros. ¿Quizá Hunderprest sea alguna especie de curandero? Si se piden fechas aproximadas de esas visitas, Dornheim dirá las que recuerda, que coinciden con las fechas de los robos de tumbas. No sabe nada más que pueda ser de interés para los investigadores.

Es relativamente fácil seguir a Hunderprest en uno de sus paseos nocturnos (pero sólo un investigador, puesto que un grupo sería demasiado conspicuo), y no le mueve ningún siniestro designio sino tan sólo que le gusta el ambiente. Hay un 40% de probabilidad por noche de que decida dar un paseo, que durará 1D4 horas. Lo hace a menudo, y la gente del barrio no se extraña de verle a esas horas.

Sin embargo, si un policía ve al investigador, puede intentar detenerle, puesto que con los robos de tumbas todo aquél que pasea por las cercanías de un cementerio es sospechoso. Como quiera que Hunderprest pasea a menudo, el guardia no sospecha de él.

Si el investigador saca un Descubrir verá al guardia antes de ser visto, pudiendo intentar un Ocultarse o un Moverse en silencio. En uno y otro caso, el fallar la tirada supondrá que el policía ha visto al investigador y procederá a interrogarle, pudiéndole detener según le parezca. Es probable que sólo se le detenga si no va bien vestido.

Un investigador osado puede dirigirse al guardia, fingiendo haberse extraviado, y preguntarle alguna dirección o dando otra excusa, una vez se haya dado cuenta de que el policía le ha visto. En tal caso, debe sacar una tirada de Charlatanería o de APAX5 o menos en porcentaje. Si falla, es detenido por comportamiento sospechoso. Si intenta escapar y falla, se le acusará además de resistencia a la autoridad. Si en el intento de escapar hiere o mata al policía (en cuyo caso la policía no regateará esfuerzos para encontrarlo) será acusado de agresión, re-

sistencia a la autoridad. Si en el intento de escapar hiere o mata al policía (en cuyo caso la policía no regateará esfuerzos para encontrarlo) será acusado de agresión, resistencia a la autoridad y/o asesinato. El último de estos cargos puede representar la pena de muerte, y en el mejor de los casos (si no hubiera más que lesiones) la expulsión del país como 'extranjero indeseable'. La influencia de Herr Ausperg de nada servirá en estos casos.

LA VECINDAD

Los investigadores pueden inspeccionar el barrio donde vive Hunderprest, quien es bastante conocido en la zona por su afición a pasear de noche por el cementerio, aunque los locales no comentarán este extremo puesto que no le dan importancia, o a menos que el tema de los paseos nocturnos sea expresamente citado por los investigadores. Una tirada de comunicación (Elocuencia, Discusión o Charlatanería) o un soborno bastarán para hacer hablar a los vecinos.

Los vecinos saben poco de Hunderprest excepto que no le gusta que le molesten. No saben nada de sus visitantes de medianoche. Pueden informar a los investigadores de que ocasionalmente acude a una taberna cercana, el 'Volltassebar' (La copa llena). Cada noche que sale a pasear hay un 30% de probabilidad de que haga una parada en la taberna.

El 'Volltassebar'

Se trata de un tugurio pequeño y cutre, semioculto entre dos almacenes. Los parroquianos son algo andrajosos y las bebidas consisten en cerveza y licor de ínfima calidad. Una bebida cuesta aquí 5.400 kroner (20 €). Existe la probabilidad de que a un borracho se le crucen los cables y decida liarse a mamporros con uno de los investigadores. Para evitarlo, todos y cada uno de ellos deben *fallar* una tirada de Conocimientos. Los que la *acierten* tendrán, para el borracho, apariencia de niños bonitos y no habrá manera de evitar la pelea. Si más de un investigador se ve en ese trance, el borracho escogerá al más bajito de entre ellos (y nunca a una mujer) para pegarse con él.

Borracho beligerante

FUE 14	CON 9	TAM 11	INT 5	POD 9
DES 10	APA 8	EDU 4	COR 32	P. vida 10

Armas: Patada 30%, daño 1D6 + 1D6.
Silla rota o pata de mesa 45%, 1D6 + 1D6.
Puño 70%, 1D3 + 2 + 1D6.

Nota: Este elemento luce un par de nudillos de metal, que aumentan su pegada a 1D3+2 en lugar de lo normal.

Una vez despachado el borracho, los investigadores pueden interrogar al resto de los parroquianos, pero si la lucha con este no fue limpia (por ejemplo, si más de un investigador se pegó con él) nadie hablará con ellos. Si alguien saca un cuchillo o un arma de fuego, serán arrojados de la taberna, aunque no se avisará a la policía a menos que haya heridos graves. Si uno de los investigadores zorra al borracho limpiamente, serán relativamente amigables.

La mayor parte de los parroquianos no conocen más sobre Hunderprest que los otros vecinos del barrio. Uno de ellos, sin embargo, proporcionará más información si se le soborna con una botella de 'schnapps' (N. del T.: Aguardiente) y un dólar americano. Este se hallaba presente un día que Hunderprest estaba bastante borracho y empezó a decir cosas raras que estará dispuesto a con-

tar, pero negándose a dar su nombre. Cierta noche Hunderprest llegó procedente de uno de sus paseos nocturnos y empezó a beber como un cosaco. Tras varias horas, empezó a pasearse por el local farfullando cosas como 'tengo que recuperar a mi mujer, y sé como hacerlo', o refiriéndose a 'amigos profundos que pueden encontrar gente para mí, y que me mantienen en la antigua gloria'.

En este momento hay que hacer tirar su Hablar alemán a quien esté traduciendo. Si falla, no se obtiene información adicional alguna. Si se consigue, se podrá entender que en lugar de 'encontrar gente para mí', Hunderprest dijo '*desenterrar* gente para mí'.

Al poco rato, los del local se cansaron de oír tontearías y decidieron echarle. Hunderprest se puso hecho una furia, echando espuma por la boca y todo. Les dijo que le dejaran en paz o lo lamentarian, tras lo cual fue echado a patadas. Un fulano decidió seguirle para atrcarlo, puesto que entre la borrachera y los golpes recibidos parecía presa fácil. Nunca más se le volvió a ver y desde entonces nadie se mete con Hunderprest. Si los investigadores preguntan a su interlocutor por qué les explica todo esto, les dirá que el fulano en cuestión era su hermano.

Continuará diciendo que gran parte de la diatriba de Hunderprest iba dirigida a otro de los presentes, un tal doctor Wilhelm Verhamme (aunque le llaman 'doctor', nunca ha exhibido diploma ni certificado alguno). Verhamme se acurrucó en un rincón hasta que Hunderprest se fue. El testigo ignora la relación que pudiera existir entre uno y otro, pero por si acaso les ha explicado lo que oyó. Tras decir esto, acabará su bebida y se irá, deseándoles suerte, sin que se le pueda volver a localizar en todo lo que resta de escenario. Por supuesto que no se unirá a los investigadores.

Otro de los parroquianos informará a Hunderprest de que los investigadores han estado en la taberna haciendo preguntas acerca de él, la siguiente vez que vaya.

El curandero

Como se ha dicho antes, Verhamme se hace pasar por médico, pero en realidad sólo tiene un 60% en Primeros auxilios, y por lo general se gana la vida haciendo abortos clandestinos. Si algún investigador resulta herido en esta zona, le llevarán a su casa para que le atienda.

Si se le pregunta acerca de Hunderprest, Verhamme negará conocerle, de forma nerviosa y atropellada. Sólo hablará si se le soborna (mínimo 100 \$) o los investigadores le amenazan con decirle a Hunderprest que les ha proporcionado información.

Verhamme les informará que hace cuatro años Hunderprest le llamó a su apartamento (que entonces estaba al otro lado de 'Das Tor') para atender a Ida, su mujer. La pobre mujer tenía un cáncer en estado terminal (o al menos eso le pareció) y no había nada que hacer. Sólo le quedaban días o semanas de vida.

Cuando se lo dijo a Hunderprest, este montó en cólera, jurando que 'llamaría a los demonios de la noche para que le despedazaran' a menos que la ayudara. A pesar de lo ridículo de la amenaza, la expresión y el tono de su voz petrificaron a Verhamme. Cuando este reiteró que no había nada que hacer, Hunderprest le echó a latigazos de su casa. Aún le dura el pánico.

EL PISO DE HUNDERPREST

Si los investigadores consiguen acceder al piso de Hunderprest verán en primer lugar un pequeño recibidor, bien decorado, y con una puerta hacia el interior. En él puede detectarse un débil rastro del mismo tufillo dulzón que pudo notarse con anterioridad en Ausperghaus.

Al abrir la puerta hay un pasillo con cinco puertas. La primera hacia el Oeste lleva a un salón cómodamente amueblado, y en el que no se ha reparado en gastos, que contiene un sofá, dos sillas, varias mesitas, y un mueble bar con diversas botellas de licor y una pequeña radio encima.

La puerta que da frente al salón conduce a una biblioteca y sala de lectura. Entre los libros hay diversos textos clásicos, toda una sección de novelas de misterio y una sección aún mayor dedicada a las Ciencias Ocultas. Aunque no hay ningún libro de los Mitos de Cthulhu, si algún investigador tira Idea se dará cuenta que la mayoría tratan de la resurrección de los muertos o de la reencarnación.

La siguiente puerta hacia el Oeste leva al comedor, dispuesto sólo para una persona, con una silla y una mesa pequeña. Una puerta en la pared Sur lleva a una modesta cocina (que también da al pasillo), que está muy sucia, con platos por fregar desde hace semanas. Toda la variedad de utensilios culinarios presentes pueden utilizarse como armas, llegado el caso. No hay nevera.

En el lado Este, y a continuación de la biblioteca, hay un pequeño pero completo cuarto de baño, que dispone de una bañera con patas y grifería de cobre.

La puerta restante da al dormitorio principal, que está todo revuelto. Hay ropa tirada por el suelo, cajones medio abiertos y restos de comida por los rincones. Si los investigadores registran la habitación y sacan un Descubrir encontrarán un anillo de diamantes, valorado aproximadamente en 500 \$. Por desgracia, aún circunda un dedo esquelético, sin duda perteneciente a su último poseedor (aunque por suerte, de él sólo está presente el dedo). Tirada de COR obligatoria para quien lo encuentre, 0/1D2 puntos.

En la pared Este del dormitorio hay un trastero o vestidor en el que, si alguien entra, puede notarse con más intensidad el tufllo dulzón. De registrarlo y sacar un Descubrir podrá notarse una trampilla en el suelo. Para abrir el mecanismo hace falta una tirada de resistencia de la INT del investigador contra 15 que es la complejidad del cierre. Cada intento de abrirla dura 5 minutos, y un investigador determinado sólo puede intentarlo una vez.

Una vez abierta la trampilla, el tufo se triplicará en intensidad, lo cual obliga a los investigadores a taparse la nariz con pañuelos, etc. A sus pies se abre un pozo vertical con una escalerilla que baja. En la pared del pozo hay un interruptor de luz, y una serie de cables eléctricos descienden paralelos a la escalerilla. Si los investigadores encienden la luz para ayudarse en el descenso, alertarán a los Gules de abajo. Estos no abandonarán su habitación a menos que vean luz, oigan ruidos inusuales o voces en la habitación del sepulcro.

Al descender por la escalerilla, cada investigador puede tirar Geología. Si tiene éxito, notará que el túnel fue excavado de abajo arriba y no desde el sótano como sería lo normal. Tirada de COR, 0/1D2.

Una vez en el fondo, a unos 18 m de profundidad, los investigadores se encuentran inmersos en una pesadilla. Las paredes son lápidas de mármol robadas de mausoleos, y de ellas cuelgan tapices confeccionados con sudarios, entretejidos con los huesos de sus antiguos propietarios. Si la luz eléctrica está encendida, brilla de forma espectral, haciendo que todos los presentes aparezcan blancos como cadáveres. El efecto de esta habitación es tan inquietante, que todos deben tirar COR, 1/1D6.

En el centro hay una pequeña mesa y una silla. Sobre la mesa descansan un libro y la cabeza de latón robada, dispuesta a su vez sobre una bandeja de plata. Ambas están recubiertas de una sustancia negruzca, que una tirada de Zoología permitirá identificar como sangre quemada. El libro, que pertenece a Hunderprest, es su *Liber Tenebrae*.



En la pared Norte hay tres pequeñas tumbas excavadas en la pared. Si algún investigador fue capturado anteriormente se hallará aquí. Si no hubo secuestro alguno, o los investigadores llegan tarde y su amigo ha sido ya sacrificado, las tres tumbas estarán vacías.

De las dos recias puertas de que dispone la habitación, la que da al Oeste lleva a donde reposa el cadáver de Ida, la esposa de Hunderprest, a la espera de que este pueda resucitarla. El cuerpo se ha ajado un poco durante la espera, además de criar gusanos, y los investigadores deberán tirar COR, 0/1D3. Si destruyen el cuerpo o lo mueven, los Gules atacarán de inmediato. Si destruyen el cuerpo (y a los Gules) y escapan, Hunderprest convocará a algunos Gules más y dirigirá personalmente un ataque contra los investigadores, no importa dónde se hallen o la hora que sea. Estará enloquecido y su único afán será matarlos.

La puerta del Este da a la caverna de los Gules, donde hay siempre cuatro de ellos a las órdenes de Hunderprest, amén de los restos de su última comida. Excepto Hunderprest, los Gules atacarán a todo aquél que entre en la habitación. Si consiguen matar a dos, los otros intentarán escapar a través del agujero señalado en el mapa, que lleva a un laberinto de túneles excavados por los Gules por debajo de la ciudad.

En la habitación de los Gules, los investigadores pueden encontrar un cofrecillo con joyas mortuorias que valen unas 2.000 £ en total, y varios de los abrigos negros largos que utilizan para camuflarse en sus movimientos por la ciudad. Los visitantes que vió Dornheim eran Gules disfrazados.

Si los investigadores siguen a los Gules deben tirar su INT o menos en porcentaje para no perderse; se trata de túneles oscuros y legamosos, en los que el aire escasea, y que han sido trazados de forma totalmente aleatoria, lo cual impide levantar un plano mínimamente correcto. Si los investigadores no toman precauciones, se pierden de forma automática, y cada cuatro horas después de eso pueden tirar su POD o menos en porcentaje. El éxito en la tirada les permite emerger, pringosos e hipersensibles a la luz, en uno de los cementerios de la ciudad. Cada hora de vagabundeos subterráneos significa un 30% (no acumulativo) de tropezarse con 1D10 Gules. Si se pierden, los investigadores deben tirar COR, 0/1D4 (de la impresión).

Los Gules

Estos Gules tienen características diferentes, pero su capacidad de moverse y de atacar es la misma. No poseen armadura, pero todas las armas de fuego les causan la mitad del daño normal. La pérdida de COR es 0/1D6.

Armas: Zarpa (2) 30%, daño 1D6 + 1D6.
Mordisco 30%, daño 1D6 + 1D6.

Movimiento 7

Hechizos: Ninguno

Los Gules pueden atacar con dos zarpazos y un mordisco cada asalto. Una vez aciertan con el mordisco, se mantienen agarrados con los dientes y continúan mordiendo de forma automática cada asalto posterior. En este caso, el Gul y la víctima suelen rodar por el suelo, aumentando su probabilidad respectiva de acertarse con otros ataques en 20 puntos porcentuales. La víctima puede intentar sacarse al Gul de encima tirando FUE contra FUE en la tabla de resistencia, pero en un asalto en que se haga ese intento no se puede atacar y a la inversa.

CONSIDERACIONES FINALES

Recompensas en puntos de COR

Por matar o detener a Hunderprest y a los Gules, y devolver la cabeza de latón (que para más seguridad, de-

berá ser protegida de posteriores intentos de robo con un Símbolo arcano), cada investigador obtiene 2D10 puntos de COR. Si Hunderprest y sus Gules son detenidos o muertos pero no se recupera la cabeza, sólo se obtienen 1D10. Si se recupera la cabeza pero no se consigue neutralizar a Hunderprest y a sus secuaces, sólo 1D6.

Recompensas sociales y financieras

Si se consigue algún tipo de recompensa en puntos de COR, se obtienen además 10 puntos porcentuales a añadir al Crédito de cada personaje en futuros contactos con la nobleza europea. Además, si la recompensa en COR fue de 2D10, cada investigador recibe como regalo un anillo de oro y brillantes, que lleva el blasón de los Ausperg, valorado en 2.000 \$. En cualquier caso, los investigadores recibirán la eterna gratitud de Herr Ausperg, y siempre serán bien recibidos en Viena.

Nota del autor

A partir de este escenario los personajes pueden establecer, si el guardián lo desea, una red de contactos internacionales con los PNJ que tomaron parte en la su-basta. Todos los objetos relacionados con las Ciencias Ocultas que se han mencionado existen o tienen una base histórica, y pueden convertirse en objetos mágicos, a discreción del guardián, y para uso de los investigadores.

Los Gules										
Gul nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FUE	17	16	18	21	19	17	18	19	21	20
CON	18	10	12	10	9	13	9	11	12	8
TAM	6	10	9	12	11	11	9	13	12	12
INT	6	9	5	6	4	7	8	4	5	6
POD	10	12	12	13	9	10	12	8	10	11
DES	15	11	15	17	15	16	18	19	15	16
P. de vida	12	10	11	11	10	12	9	12	12	10



El loco

Black Knob, un pueblecito de unos 2.500 habitantes, ha sido últimamente noticia de actualidad. En él tienen lugar inexplicables desapariciones de habitantes y de animales de granja

INTRODUCCION

Información para los investigadores

Un pequeño periódico local, 'La trompeta', ha publicado una serie de artículos que hacen referencia a extrañas desapariciones en el pueblo de Black Knob, de 2.500 habitantes, y que otros periódicos de ámbito mayor en Nueva + York y otras ciudades han recogido como hecho curioso. Al parecer, han desaparecido mascotas y animales de granja, amén de un par de personas. Además, hace una semana, una mujer llamada Margaret Brown tuvo que ser internada en un manicomio tras ser hallada balbuceando incoherentemente. Algunos vecinos informan de haber oído volar esa misma noche a una gran bandada de pájaros.

Algunos de los diarios de menor tirada han publicado todos los artículos juntos, acompañados por comentarios de famosos ocultistas, que proclaman el significado sobrenatural de estos sucesos.

Información para el guardián

Adam Smythe, un neoyorquino adinerado, compró una casita en las afueras de Black Knob hace tres meses. Adam había adquirido conocimientos arcanos de tremendo efecto sobre la salud mental mediante la lectura de un viejo libro, y estos conocimientos le llevaron a la locura, y al desarrollo de una doble personalidad. Una, a la que llamaremos Adam el Bueno, es una persona buena y sensible, apreciada en el pueblo, y que se enamoró de la infortunada Margaret Brown. La segunda personalidad, Adam el Malo, es la más débil de las dos, pero es totalmente consciente de la existencia de Adam el Bueno, mientras que esto no sucede a la inversa. Adam el Malo vio que la relación con Margaret Brown podía frustrar sus malignos proyectos (puesto que tener una mujer inocente al lado haría difícil la realización de excursiones nocturnas y el mantenimiento de entrevistas con monstruos) por lo que la volvió loca a fin de eliminar el problema.

Actualmente, Adam el Malo sólo actúa un par de veces por semana, y el resto del tiempo es Adam el Bueno el que funciona, ignorando por supuesto la existencia de los Primigenios, puesto que todo conocimiento sobre ellos ha sido borrado de su memoria, así como los planes de Adam el Malo. Este último desea convocar a la Tierra al Guardián del Símbolo amarillo, para que le libere definitivamente de Adam el Bueno, pero para ello debe contactar primero con Hastur, quien también está conectado con el Símbolo amarillo. Actualmente procede a consagrar los nueve enormes bloques de hormigón que precisa para convocar a Hastur (y más adelante para contactar con el Guardián del Símbolo amarillo). Los

bloques están situados en el bosque, a un kilómetro y medio de la casa de Adam.

El guardián debe leerse el escenario de forma muy cuidadosa, puesto que los jugadores deberán enfrentarse a un problema particularmente intrigante. Adam Smythe es una persona amable y muy apreciada en el pueblo, por lo que su muerte tendría un impacto negativo de mucha consideración. Los investigadores se harán notar mientras recaban información, por lo que serán los primeros sospechosos si tiene lugar algún hecho violento, y además la policía podría querer acusarles también de la locura de Margaret Brown. Dadas estas limitaciones, tendrán que actuar de forma excepcionalmente cuidadosa.

Una excelente forma de involucrar a los investigadores en este asunto es sustituir a Adam Smythe por uno de ellos. La próxima vez que un investigador se vuelva loco de forma indefinida (perdiendo más del 20% de su COR de una sola vez), se le hace creer que está curado, por cualquier método disponible, y en realidad se le coloca en este escenario. Al personaje habrá que retirarlo del juego durante algunas semanas, ostensiblemente para que recupere COR o quizá para jubilarlo después de la terrible experiencia. Puede entonces ir a Black Knob, comprar la casita, y actuar como el Adam Smythe del escenario. Incluso podría continuar en el juego, sin que el jugador que lo controla fuera consciente del hecho de que su personaje tiene una doble personalidad (N. del T.: Difícil ejercicio, que requerirá de un guardián muy experto, y nada recomendable para guardianes novatos). Si el investigador tiene novia, se sustituye a Margaret Brown por ella y si no tiene, se puede decir que durante los meses pasados en Black Knob el personaje se ha enamorado de Margaret Brown, o bien que esta es una pariente próxima, como por ejemplo una prima hermana. Este escenario es difícil de dirigir, pero el esfuerzo vale la pena. Recuérdese que al menos un par de veces por semana habrá que sacar del juego a Adam Smythe, para que pueda actuar Adam el Malo. El escenario empieza sin indicio alguno que apunte a Adam, por lo que los investigadores podían ser llamados por Adam el Bueno para averiguar qué está sucediendo.

BLACK KNOB

Comisaría de policía - Aquí se podrá obtener información mediante tiradas de Derecho y/o Elocuencia.

En los últimos meses se han recibido muchos más informes de lo normal sobre mascotas y animales de granja perdidos. Esta es una pequeña comunidad donde todo el mundo conoce a sus vecinos y a sus animales, pero lo más ominoso es la desaparición de dos personas. Una de ellas es un jardinero, Scott Spade, y el otro, llamado Sim Monson, un vagabundo. El (único) policía del pueblo está preocupado por el tema de las desapariciones y carece de pistas.

Oficina de 'La trompeta'. - Todo aquel cuyo aspecto sea lo suficientemente respetable podrá examinar los archivos del periódico. Tom McKay, el editor y casi único redactor del rotativo, que no es sino un semanario de 4 páginas, estará encantado de recibir visitas, sobre todo si sus visitantes son periodistas. En los últimos tiempos se han producido tres noticias de interés: La primera (por orden de importancia periodística) la constituyeron las misteriosas desapariciones, la segunda el internamiento de Margaret Brown y la tercera la llegada de Adam Smythe y su romance relámpago con la pobre Margaret.

Hay poco que decir con respecto a las desapariciones, excepto que los dos desaparecidos eran personas poco respetables, y que podría tratarse de una coincidencia. Ciertamente Monson era un inútil y le pudo haber pasado cualquier cosa.

La segunda y la tercera historia están relacionadas. Adam Smythe se instaló en el pueblo hace tres meses, y pronto empezó a cortejar a Margaret Brown, a dar limosnas para obras de caridad, y a demostrar que el dinero le sobraba. Su generosidad era tan inocente que todo el mundo le adoraba. Una noche, hace una semana y media, el mundo se vino abajo para la feliz pareja, al encontrarse a Margaret sentada en su jardín, balbuceando de forma histérica, cuando siempre había sido fuerte y sensible. Fue internada en un psiquiátrico, y Adam no ha salido de su casa desde entonces, aunque la gente suele visitarle a diario, llevándole por lo general comida para que no tenga que cocinar. Nadie pensó en tratar de entender lo que murmuraba Margaret, por lo que sus palabras no figuran en transcripción alguna.

Manicomio. - Hará falta una tirada de Psicología o bien una de Discusión para ver los archivos. Si se consigue la primera, los médicos concederán también a los investigadores una entrevista con Margaret.

Los archivos están en bastante mal estado, y hará falta un Buscar libros para aclararse con ellos. Finalmente se puede establecer que Margaret Brown fue internada hace once días, farfullando de forma incoherente. Las palabras y frases que empleaba no tenían sentido.

Si algún investigador consigue entrevistarse con Margaret, y el jugador saca una tirada de Psicoanálisis mientras habla con ella, esta se serenará durante algunos minutos. Explicará entonces que está profundamente enamorada de Adam Smythe, y no entiende qué pudo pasarle la última vez que fue a verla. En esa ocasión fue cruel y malvado, totalmente diferente del hombre al que ella ama, y trajo consigo unas criaturas horribles para atormentarla. En este punto, Margaret sufrirá un nuevo ataque de nervios y comenzará a chillar, lo que traerá aparejada la intervención de los loqueros y el final de la entrevista. Margaret no sabe nada más.

Ayuntamiento. - Ver los archivos municipales requerirá una tirada de Elocuencia o de Derecho, o un permiso por escrito de alguna autoridad local.

Los investigadores podrán enterarse de que hace 2 meses y medio Adam Smythe solicitó permiso para atravesar el pueblo con camiones que llevaban carga pesada. La carga iba cubierta y nadie se preocupó de inspeccionarla, pero podía verse polvo de cemento. Los investigadores también pueden ver la copia oficial del plano de la casa de Adam.

Biblioteca. - Una tirada de Buscar libros revelará que Adam Smythe es un conocido ocultista, cuyos trabajos teóricos permiten inferir la existencia de seres psíquicos que invaden la Tierra, aunque sus obras no incluyen referencia alguna a los Primigenios.

En la biblioteca se dispone de la colección completa de *La trompeta*, pero hablar con el editor es más positivo que leer sus artículos.

La gente del lugar. - Si se les aborda de forma amigable, tanto una tirada de Crédito como una de Elocuencia conseguirán soltarles la lengua.

La mayoría de los del pueblo conocen personalmente a Adam Smythe. Algunos creen que es posible que haya estado jugando con los sentimientos de Margaret. También se preguntan para qué demonios son unos enormes bloques de hormigón que, según algunos cazadores que los han visto, ha erigido hace poco cerca de su casa.

LA CASA DE SMYTHE

La casa de Adam Smythe está a unos 7'5 Km al Norte de Black Knob, justo al pie de la carretera que va a New Hampshire. En el área que rodea la casa predominan las colinas y es bastante boscosa. El camino que conduce hasta ella tiene unos 400 m de largo y es bastante ancho, más que la carretera. La casa es un 'bungalow' que consta de planta baja y un piso, y tiene menos de 15 años. Si los investigadores sacan un Descubrir al acercarse a la casa, verán un amplio sendero que lleva hacia el Este a través del bosque. El sendero está cubierto de maleza, pero por él podría circular un camión en tiempo seco. Si se inspecciona, un tirada de Seguir rastros permitirá descubrir rodadas de camiones que transportaron arena y cemento hace pocos meses. Al lado puede verse también un sendero peatonal, que sigue la misma dirección.

Dentro de la casa los investigadores podrán encontrar a Adam Smythe en persona. Es un hombre amable y considerado, que está dispuesto a ayudar a resolver los

Un paseo por el bosque de Smythe



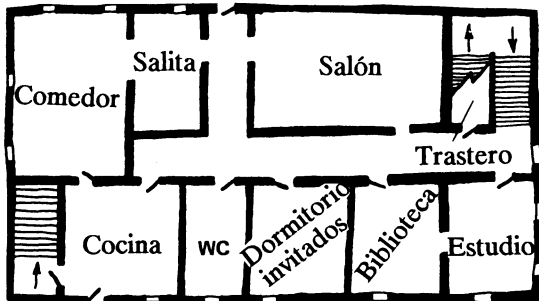
La casa de Smythe

Ventanas

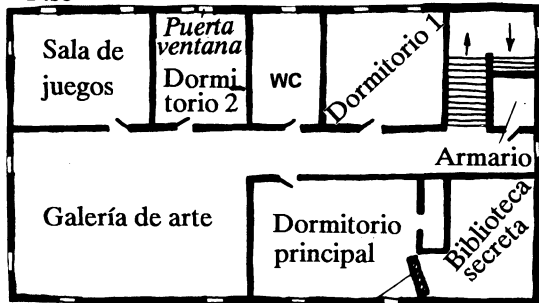
Puertas

Escaleras (la flecha señala abajo)

Planta baja (el sótano no figura)



Piso



Escala 1:200 (1'5 cm: 3 m)

Estantería móvil

problemas de la comunidad. Tiene el corazón destrozado a raíz del internamiento de Margaret.

Adam el Bueno ignora la existencia de la biblioteca secreta del piso superior, y nunca entra en el segundo dormitorio, bajo ninguna circunstancia. Si por alguna razón los investigadores entran en ese dormitorio y Adam el Bueno ve al Byakhee instalado allí, Adam el Malo toma de inmediato el mando de Adam. Puede que no intente matar a los investigadores en ese momento, pero puede intentar engañarles para que se hagan matar, o utilizar contra ellos otro tipo de medidas, que quedan a discreción del guardián.

La planta baja

El salón: Una habitación normal, pero decorada con lujo asiático. No hay nada de interés.

La cocina: Una cocina típica excepto por la presencia en la despensa de especias poco conocidas. Hay una puerta que lleva a un pequeño sótano (que no figura en el plano).

El comedor y la salita: Hay un bello candelabro de cristal que fue elegido por Margaret Brown.

La biblioteca: Todos los libros son de Historia y de Literatura. Ni uno de Ciencias Ocultas.

El dormitorio de invitados: Enteramente amueblado.

El trastero: Contiene artículos de limpieza, sillas, mantas y otros accesorios domésticos. La mujer de la limpieza viene una vez por semana y utiliza este equipo.

El estudio: Aquí es donde Adam trabaja la mayor parte del día. Sigue sin haber libro alguno de Ocultismo, pero en el escritorio está el último libro publicado por Adam, *La auténtica vida sexual de Alejandro Magno*.

El sótano: La mayor parte del espacio lo ocupa una carbonera ahora medio vacía. El resto del espacio se lo reparten diversas herramientas de jardinería y de leñador.

El piso

La galería de arte: Es el orgullo de Adam, y contiene cuatro dibujos de Rembrandt y 6 óleos muy valiosos, uno de Daumier, dos de Vermeer y los otros tres de autores flamencos menos conocidos. Su valor conjunto sería de unos 12.000 \$.

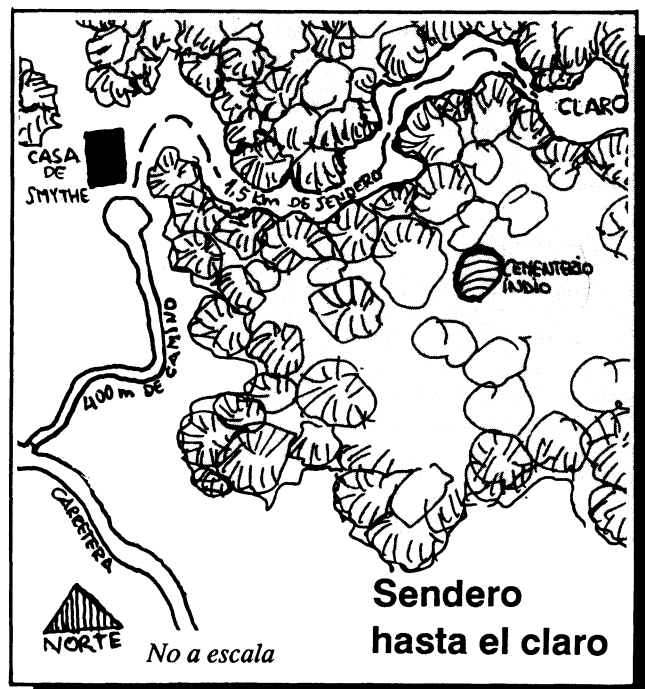
La sala de juegos: Es en realidad una sala de billar, con una mesa (de billar, claro está) bastante cara.

El dormitorio 1: Un dormitorio normal, pero con sábanas de seda.

El dormitorio principal: Una habitación muy cómoda, pero cuya superficie es tan sólo la mitad de la que figura en el plano oficial (si es que los investigadores han podido procurarse una copia). Examinando detalladamente la habitación y sacando un Descubrir, se verá que una de las estanterías de la pared Sur se puede apartar, dando paso a una biblioteca secreta.

La biblioteca secreta: Este cubículo mohoso carece de ventanas. Adam el Malo lo utiliza para realizar sus investigaciones, y contiene entre otras cosas un libro encuadernado en piel humana, escrito en latín, y que no es otro que el *De Vermis Misteriis*, de Ludwig Prinn. Este es el origen de la locura de Adam (El libro pertenece a los Mitos de Cthulhu, y sus características figuran en la tabla de la página 68 de las reglas).

El Dormitorio 2: La puerta de este dormitorio está atrancada desde dentro, y resiste todo intento de derribarla con una FUE de 26, pudiendo unir su FUE dos personajes para forzarla. Dentro anidan los dos Byakhee



que están al servicio de Adam el Malo. Si Adam está en la casa, estarán en la habitación. Si los investigadores entran cuando Adam está ausente, sólo podrán ver una habitación vacía, a excepción de un nido de paja y huesos. En la pared Sur se ha instalado una puerta-ventana para que los Byakhee puedan entrar y salir volando. Como quiera que nunca se cierra, a la habitación se puede acceder trepando desde el exterior.

A TRAVES DEL BOSQUE

Adam el Malo ha encontrado un Gul y lo ha colocado de guardián en este bosque. Hay un 50% de probabilidad (no acumulativa) de que el Gul les vea cada vez que los investigadores atraviesen el bosque, en cuyo caso les tenderá una emboscada. Si son tres o más, les seguirá de cerca saltando sobre el que cierre marcha en el momento oportuno. Si puede matar a su víctima en un solo asalto de combate, esta no tendrá tiempo ni de gritar, y el Gul podrá escabullirse con su presa. Este Gul dispone de un chamizo infecto en el centro del cementerio indio, pero todo lo que hay allí son huesos de ovejas y de perros. (Si los investigadores consiguen eliminarlo) Adam el Malo no notará la ausencia de su Gul al menos en una semana.

Una tirada de Arqueología en el cementerio indio permitirá identificar un vestido de madera de abedul, recubierto de abalorios, y sumamente frágil, por el que cualquier museo importante pagaría 650 \$.

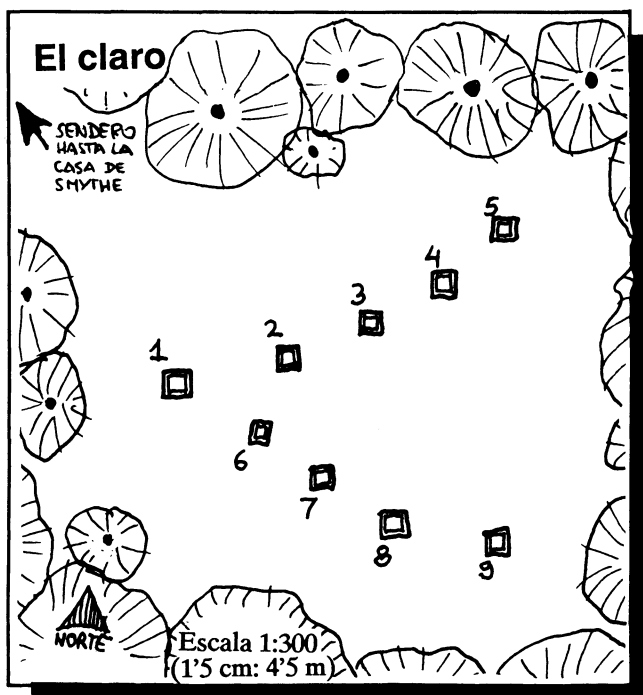
El Gul

FUE 21 CON 14 TAM 10 INT 6 POD 15
DES 13 APA 1 P. de vida 12

Habilidades: Camuflaje 60%, Ocultarse 95%, Moverse en silencio 95%, Escuchar 65%, Descubrir 90%.

Armas: Zarpas (2) 60%, daño 2D6.
Mordisco 75%, daño 2D6.

COR: 0/1D6.



Notas: El Gul puede atacar una vez con cada zarpa y además con un mordisco cada asalto. Si el mordisco acierta, el Gul se queda aferrado a la víctima en los asaltos posteriores, y el mordisco es automático. Las armas de fuego le hacen la mitad del daño normal.

EL CLARO

El claro está a un kilómetro y medio de casa de Smythe y es fácil de encontrar, puesto que además de la anchura del sendero, está en lo alto de una pequeña colina muy boscosa. Los matorrales y los árboles proporcionan cobertura suficiente para quienquiera que desee ocultarse (hará falta una tirada de Camuflaje, puesto que de lo contrario una tirada de Descubrir hecha por Adam Smythe o por un Byakhee permirirá verle)

En lo alto de la colina hay nueve enormes bloques de hormigón, todos de la misma forma y tamaño. Todo investigador que tire Mitos de Cthulhu podrá reconocer la forma de 'V' en que están dispuestos como algún tipo de disposición mágica, y quien conozca el hechizo Llamar a Hastur, sabrá que la disposición es la precisa para realizar ese ritual. Si se examinan de cerca se verá que siete de ellos están manchados de sangre, y dos no lo están. Adam el Malo está consagrando los bloques para poder llamar a Hastur y aún le faltan dos. Desde que los investigadores lleguen al pueblo disponen de ocho días antes de que el último sea consagrado.

Si los investigadores se emboscan en el claro a medianoche verán llegar a Adam, quien se desnudará para que sus dos Byakhee (Tirada de COR, 1/1D6. Recuerdese que una pérdida fuerte de COR puede hacer soltar un grito) le pinten todo el cuerpo con diagramas verdes y negros. Ver estos diagramas arcanos y palpitantes requiere otra tirada de COR, 0/1. Tras esta preparación, Adam el Malo consagrará el siguiente bloque mediante un largo cántico y una serie de recorridos intrincados a su alrededor. Tras consagrar el último, intentará Llamar a Hastur, y lo hará cada cuatro días hasta que lo consiga.

Un problema adicional

Adam el Malo ha vuelto loca a otra persona, pero los del pueblo no lo saben. Un jardinero llamado Banner, amigo de Scott Spade, empezó a investigar la desaparición de su amigo y dió con el secreto de Adam. Cuando Adam hubo acabado de 'tratar' al hombre, este no sólo estaba completamente loco, sino que además le era intensamente leal. Si los investigadores hablan con Adam y Adam el Malo sospecha que pueden acarrearle problemas, enviará a su jardinero loco para que los liquide. Por mucho que se le interrogue, nunca implicará a Adam, puesto que cree que todos sus actos los ordenan 'Aquéllos que mastican mi cerebro'.

Banner el jardinero

FUE 13 CON 12 TAM 12 INT 10 POD 11
DES 12 APA 5 EDU 6 COR 20 P. vida 12

Habilidades: Botánica 70%, Escuchar 50%, Descubrir 30%, Conducir automóvil 35%, Ocultarse 60%, Moverse en silencio 35%, Trepas 65%, Esquivar 60%, Saltar 70%, Lanzar 55%.

Armas: Automática de 9 mm 55%, daño 1D8 + 2.

Puño 65%, daño 1D3 + 1D6.

Patada 40%, daño 1D6 + 1D6.

Cuchillo de monte 55%, daño 1D4 + 2 + 1D6.

Cómo neutralizar a Adam Smythe

Adam el Bueno se sorprenderá muchísimo al conocer las actividades de su 'alter ego', y quizá los investigadores puedan convencerle de que el problema reside en él mismo, si por ejemplo le enseñan una foto tomada en el claro. Una tirada de Psicoanálisis (si Adam consiente) puede revelar a Adam el Bueno la existencia de su otra personalidad, y hacer que confiese a la policía.

Adam Smythe

FUE 10 CON 12 TAM 11 INT 16 POD 18
DES 16 APA 18 EDU 20 COR 25 P. vida 12

Habilidades: Leer latín 90%, Escuchar 55%, Descubrir 40%, Ocultarse 60%, Moverse en silencio 35%, Elocuencia 85%, Tregar 60%, Esquivar 80%, Saltar 50%, Lanzar 55%. (Las que figuran a continuación sólo las puede usar Adam el Malo, a menos que Adam se cure, en cuyo caso no las pierde: Mitos de Cthulhu 45%, Ciencias Ócultas 90%).

Armas: Escopeta calibre 20 40%, daño 2D6.
Puño 60%, daño 1D3.
Patada 45%, daño 1D6.
Estilete 55%, daño 1D6.

Hechizos (sólo Adam el Malo): Llamar a Hastur, Convocar/Atar a un Byakhee.

Byakhee nº	1	2
FUE	21	19
CON	10	12
TAM	17	18
INT	11	10
POD	12	11
DES	15	14
Movimiento	5/9	5/9
P. de vida	14	15
Armadura	2p	2p
Zarpa	50%	45%
daño	1D6 + 1D6	1D6 + 1D6
Mordisco	40%	40%
daño	1D6 + 1D6	1D6 + 1D6
(más drenaje de FUE)		

Habilidades (los dos): Descubrir 50%.

COR: 1/1D6.

Nota: Cada asalto los Byakhee pueden, o bien hacer dos ataques de zarpa o bien un mordisco. Si eligen el mordisco y este acierta, en asaltos posteriores se mantienen agarrados a la víctima y le drenan de forma automática 1D6 puntos de FUE por asalto.

(N. del T.: En el texto original no figura recompensa alguna en puntos de COR por la resolución del escenario, y cabe suponer que el autor deja al guardián el puntuar acertadamente cómo lo han hecho sus jugadores. Yo personalmente atribuiría 1D20 si se consigue frustrar el plan de Adam el Malo y eliminar a los Byakhee, sin daño para Adam Smythe, y 1D10 si sólo se consigue la primera parte. Si la solución que aplican los investigadores es matar por las buenas a Adam Smythe, yo les penalizaría con la pérdida de 1D10 puntos de COR, amén de una acusación de asesinato por parte del fiscal del distrito).



El pico 'Diablo Negro'

Uno de los investigadores es el heredero de una pequeña finca en el Noreste de Maine, así como de una carta inacabada de un hermano suyo.

VICTIMAS DEL TUMULO

La luz mortecina del día se filtraba entre las ramas desnudas de finales de otoño, como un macabro juglar en una corte de brujas esqueléticas, cuyos brazos estuvieran alzados en perpetua súplica de salvación de la blanca condena del inminente invierno.

Por encima el túmulo aguardaba como siempre, esperando el momento oportuno con silencioso e insano regocijo. Otro mortal había venido para comprobar el antiguo dicho: *Que no está muerto lo que puede yacer eternamente; y con los evos extraños, hasta la muerte puede morir.*

Las hojas muertas crujían cuatelosamente. Los pies, calzados con mocasines, de Oso que ríe, tatuaban suavemente el suelo al ascender por el sendero.

El hechicero de los Algonquin había viajado mucho para llegar a aquél lugar en aquél momento preciso. Cansado como estaba, empezó a preocuparse al divisar claramente su meta por vez primera: El túmulo rocoso, y cubierto de árboles al que su pueblo llamaba 'El lugar que aúlla en el corazón', 'El túmulo del aullido', 'El devorador de almas' y otros nombres parecidos.

Calmados sus nervios, y despojado de su cansancio como del manto de piel de oso que acababa de quitarse, asíó con fuerza su bolsa de medicina y, con paso firme, se dirigió a la negra e invitante abertura.

Oso que ríe, el hechicero más poderoso de los de su gente en más de siete generaciones, estaba allí para un propósito bueno y poderoso. Había ido para acallar la voz que aullaba en aquel lugar desde antes del tiempo del hombre. Estaba allí para detener el mal más grande de todo el país.

Entró en el pasaje rocoso para hacerlo, y para ser lo que su tatarabuelo había profetizado que sería: 'Guardián en la boca del Diablo'. Un título valioso, una gesta apropiada para el último y más poderoso hechicero de los Algonquin. O al menos eso creía él.

El no creía en cuentos de hadas, sino sólo en lo que podía cogerse con la mano. Nadie iba a asustarle, ini mucho menos un indio! Ni por supuesto, a hacerle abandonar su nueva propiedad. Por tanto, estaba a mitad del pico Diablo Negro, al borde del pequeño valle en el se hallaba el antiguo túmulo.

¡Condenación! ¿Qué podía ser esa protuberancia? Rascándose la incipiente y blanca barba que aparecía en su rostro octogenario, el viejo se movió dubitativamente hacia la medio tapada abertura que parecía llamarle de forma imperceptible. ¡Ah, una especie de túmulo de los indios! ¡Luego esa era la razón de que el viejo indio quisiera alejarme de aquí! ¿Demonios y fantasmas? ¡Lo más probable es que haya un buen montón de objetos de cobre y chucherías de ámbar allí enterrados!

Con una sonrisa de avaricia, Martin Waterman entró de forma decidida en la abertura, medio tapada por las

zarzas. Forzando la vista para acostumbrarse a la oscuridad, entró en el olvido.

El túmulo esperó durante más años adormecidos por la niebla, en silenciosa y solitaria anticipación de lo que sabía iba a llegar tarde o temprano.

Había heredado las magras posesiones de su tío, Wesley Waterman, y que incluían los 1.260 \$ de su cuenta bancaria y un antiguo título de propiedad de un terreno en el Noreste de Maine. La extensión del mismo eran unas 260 Ha, e incluía todos los derechos, tanto minerales como de otra índole. Fechado en 1789, había sido renovado en 1814 y 1886. Ahora, en 1919, era suyo.

Cobb, Lichter y Burns
Abogados
Edificio Cobb
Jonesport, Maine

12 de Febrero de 192-

Muy Señor mío:

Lamento sinceramente tener que informarle del fallecimiento de su hermano. El señor Albert Goddard poseía un espíritu generoso y una personalidad sensible, y todos lamentaremos su pérdida. Reciba Vd. mi más entido pésame, así como el de la firma que represento. Sé lo penosa que para Vd. debe de ser esta noticia.

Su cuerpo ha sido enterrado de forma provisional, hasta que se sirva Vd. dictar las oportunas instrucciones para la sepultura definitiva. La liquidación de los gastos por ello ocasionados (47'29 \$) puede esperar, si se desea, a la disposición final de la propiedad.

Ahora es Vd. el único Goddard vivo que se menciona en el testamento de Wesley Waterman. Tenga la bondad de examinar los documentos adjuntos y le ruego responda a cada uno de los asuntos cuando buenamente lo desee.

Estaríamos encantados de continuar gestionando la propiedad registral de la propiedad antes citada, tal como hicimos para su tío y su hermano.

Todas las gestiones pertinentes a la venta de dicha propiedad pueden ser realizadas por nuestra firma sin necesidad de su presencia, a menos que decida Vd. lo contrario. Soy consciente de que nuestro pequeño rincón de Maine puede parecerle muy lejano.

Espero su respuesta y sinceramente deseo que la relación con nuestra firma pueda aliviarle en algo su pesar. Si desea alguna otra información o servicio, no dude en en solicitármelo. Todos estaremos encantados de serle de utilidad.

Reciba un atento saludo
Horace L. Cobb

Anexos: Certificado de defunción
Certificado de entierro, Cementerio de Jonesport
Extracto de cuentas con Cobb, Lichter y Burns
Título de propiedad del pico Diablo Negro

EL ESCENARIO

Información para los investigadores

El hermano de alguien ha muerto. Puede ser el hermano de un personaje no jugador (PNJ), o de uno de los investigadores, en cuyo caso el guardián deberá escogerlo cuidadosamente, procurando que cumpla los requisitos de ser importante y a la vez bastante pobre. Durante los últimos años, ambos hermanos habrán tenido pocas ocasiones de verse, lo cual es comprensible debido al tiempo que el investigador dedica a su oficio de desentrañar lo oculto. Todo lo que éste puede saber es que su hermano recibió una herencia de un tío lejano (cuyo importe presumiblemente revertirá en él).

Al iniciarse el módulo, el investigador recibe una carta de un abogado, que le comunica el triste aconteci-

miento, otra de su hermano, inacabada, y un mapa del Noreste de Maine, material más que suficiente para que un investigador digno de tal nombre se ponga en acción.

Quizás pudiera ser interesante que el hermano del investigador apareciera antes de su trágica y repentina muerte, como prefacio al escenario. El guardián podría encontrar útil el intercalar algunos escenarios cortos en los que apareciera, aunque fuera de un modo fugaz, para que su muerte resultara aún más impresionante.

A partir de este momento, llamaremos al hermano Albert Goddard. Su cuerpo fue encontrado el día 2 de Enero por la mañana, y se calcula que llevaba muerto dos días. En el certificado de defunción no se brindan detalles sobre las causas de la muerte, excepto que no se debió a causas naturales. Es, sin embargo, evidente que fue destrozado por un oso.

LA CARTA INACABADA

Albert Goddard
Granja Crowfoot
Lista de Correos
Indian River, Maine

28 de Diciembre

Querido -

La Navidad ha pasado y el año nuevo se yergue ante nosotros. Deséales en mi nombre unas felices fiestas a Mary, Arthur, la pequeña Pamela y a todos mis amigos del cuartel de bomberos. ¡Cuánto les añoro a todos, pero especialmente a tí y a Greta! No dejéis de recordarme en vuestras plegarias.

Debo ahora relatarte los extraños hechos que han sucedido aquí desde que arreglé la vieja cabaña del tío Waterman.

El terreno es precioso, con olmos, robles, abedules y muchos otros árboles. En mis diarios paseos por la montaña en la que se halla enclavada la propiedad, he encontrado zarzamoras salvajes, acebo y hasta calabazas silvestres. Es todo tan tranquilo, que me encuentro aquí de maravilla.

Pero, ¡fíjate qué rara es la gente!, cuando los paletos del almacén de Drucker (en Indian River) se enteraron de que yo era el nuevo propietario del terreno, y que tenía la intención de vivir en él, ¡se levantaron y se marcharon! Hasta el encargado, Alvin Hodges, parecía molesto. De hecho, dijo algo así como que yo no debería irme a vivir allí, porque era un lugar oscuro y maléfico. ¡En la vida me he quedado tan pasmado! Cuando le seguí preguntando, no dijo nada más, excepto que era hora de cerrar (¡a las tres de la tarde!), y que no me molestara en volver por allí a comprar comida y otros suministros, porque no me vendería.

De allí me fui derecho a la oficina del Sheriff Beauchamps, a preguntarle qué puñeta estaba pasando, y que me maten si no les dió la razón a aquéllos palurdos diciéndome que 'nadie de por aquí se acerca a la montaña, y menos a la ladera Sureste' que es donde está la cabaña. Cuando le dije que el del almacén se negaba a venderme, me contestó que estamos en un país libre, y que no se puede obligar a nadie a vender si no quiere. Sus palabras exactas fueron 'no hay ninguna ley que prohíba ser terco'.

Me quedé sin habla, de coraje. Desde entonces he tenido que recorrerme los nueve kilómetros que hay hasta Addison para comprar la comida.

29 de Diciembre

Anoche dejé de escribir para ir a por leña. Desde que dejó de nevar, hace dos días, el frío es muy intenso. Estaba a punto de entrar en casa con la leña cuando volví a oír los mismos ruidos que llevaba oyendo cuatro o cinco noches. ¡Ojalá me hubiera limitado a escuchar!

Desde una cierta distancia llegaba un extraño canto o una canción en un idioma que no pude reconocer. Parecía indio, pero también creí oír un violín, y jamás he visto a un indio tocando un violín. Por fin la curiosidad pudo conmigo y fui a ver qué pasaba. Lo último que quería era tener a una banda de gitanos (o similar) acampada en mis tierras.

Así que eché mano de mi Holland y Holland de cañón doble (ya sabes, el que me traje de Inglaterra después de que me licenciaran allí del Ejército), me metí una docena de cartuchos en el bolsillo, me puse las raquetas de nieve y salí a ver qué pasaba.

Aunque los cánticos habían cesado, me había podido hacer una idea de su procedencia, por lo que remonté la ladera dispuesto a enfrentarme con cualquier cosa con la que me encontrara, desde un vagabundo hasta un oso, pero no con lo que ví.

Lo que ví allí, querido hermano, dejó mi corazón helado y mi cerebro entumecido por el pánico.

Subí hasta más de media montaña, en dirección Noroeste desde la cabina y allí, en un lugar que nunca había visto, ví y oí cosas que me estremecieron en lo más profundo de mi ser.

¿Crees en el Demonio? ¡Pues cree en él, porque yo le he visto en su oscura gloria y no dejo de lamentarlo!

Incluso ahora puedo oír esa música fantasmal de flauta, ese canto gélido e impío, que parece absorberme hasta la médula. Pero déjame que te explique lo que ví anoche. Debo contárselo a alguien. Debo decir -

INDIAN RIVER

Este pueblecito se reduce a una calle principal, en la que hay un almacén, una casa de huéspedes, un barbero con casa de baños, un café, la alcaldía con una minúscula biblioteca, tres iglesias, un embarcadero, una escuela y algún otro equipamiento.

Los investigadores llegarán a Indian River tras un largo y cansado viaje. De la gente que podría ayudarles, tan sólo un par estarán dispuestos a hablar con ellos de entrada, sin que quepan intentos de soborno, intimidación o tiradas de Charlatanería. El primero de ellos es Horace L. Cobb, el abogado, que les habrá acompañado desde Jonesport para 'enseñárselo todo'. Durante el viaje puede explicar algunas cosas de interés.

Horace L. Cobb

El abogado tiene unos cincuenta años, es ligeramente calvo, usa gafas y viste un severo traje gris a rayas. Es una persona seria en extremo, que no se cree absolutamente nada de lo que se explica sobre la montaña. Lamenta profundamente la muerte de Albert Goddard, pero siempre ocurren accidentes, y esta investigación es innecesaria y francamente estúpida. No ayudará a los investigadores en nada que exceda de sus capacidades como abogado, y de hecho intentará disuadirles (en particular a su cliente) de lo que considera una locura innecesaria.

Dato: Los terrenos alrededor del pico Diablo Negro tienen mala reputación desde hace siglos. Ni siquiera las tribus indias que antiguamente habitaban la zona se acercan ahora a sus laderas.

Dato: La ladera Este es particularmente nefasta, y al menos una docena de cazadores y viajeros han desaparecido o han sido destrozados por animales en ella.

Dato: Existen rumores que asocian gemidos o música de flautas con las muertes y las desapariciones.

Dato: Ninguna investigación oficial ha conseguido descubrir qué sucede en la montaña, si es que sucede algo.

Del tenor y estilo de los comentarios del abogado puede deducirse que este no cree que en la montaña ocurra nada anormal, atribuyendo las muertes a la exposición a la intemperie, a osos, y otras causas naturales. Todos sus comentarios, así como los datos que presenta, van precedidos de dilatadas explicaciones y racionalizaciones de los acontecimientos, que a sus ojos demuestran que se trata de hechos perfectamente normales.

Black Tom

La segunda persona dispuesta a ayudar es un guía indio llamado Black Tom. Este mestizo, natural de Quebec, es un elemento evasivo, que afirma conocer muy bien la zona, y en especial la montaña. Sus comentarios sobre el lugar son acertados, y no se le ha de insistir para que acepte servir como guía.

De edad indefinible (cualquier cifra entre treinta y cincuenta), su piel curtida por la intemperie es de un color marrón, mientras que su pelo y ojos son negros. Estos últimos nunca parecen ir a juego con la perpetua sonrisa que luce en su rostro, y una manera de describirlos sería 'de reptil'. Mide sobre un metro ochenta y es evidente que está en forma. Luce además una cicatriz en el lado izquierdo de la cara (de una pelea a cuchillo en Toronto, cuando debía demasiado, según dice) que le va desde la sien hasta la barbilla.

Siempre lleva un enorme cuchillo de monte en una funda adornada con abalorios colgada de su costado derecho, y de una de sus botas de leñador sobresale el

mango amarillento de una afiladísima daga. Cuando sale del pueblo va siempre acompañado de una carabina Winchester 30-30.

Es hablador y amigable, pero de una forma algo calculadora, y se muestra evasivo en responder sobre qué piensa él de lo sucedido. Da siempre la impresión de ocultar algo tras su sempiterna y casi burlona sonrisa (que algunos definirían como despreciativa).

Dato: La montaña en cuestión tiene fama de sufrir corrimientos repentinos de tierras en primavera, avalanchas de nieve en medio de la niebla en invierno, y osos hambrientos todo el año. 'No ser sitio seguro nunca, pero Black Tom llevar. No tener miedo de roca'.

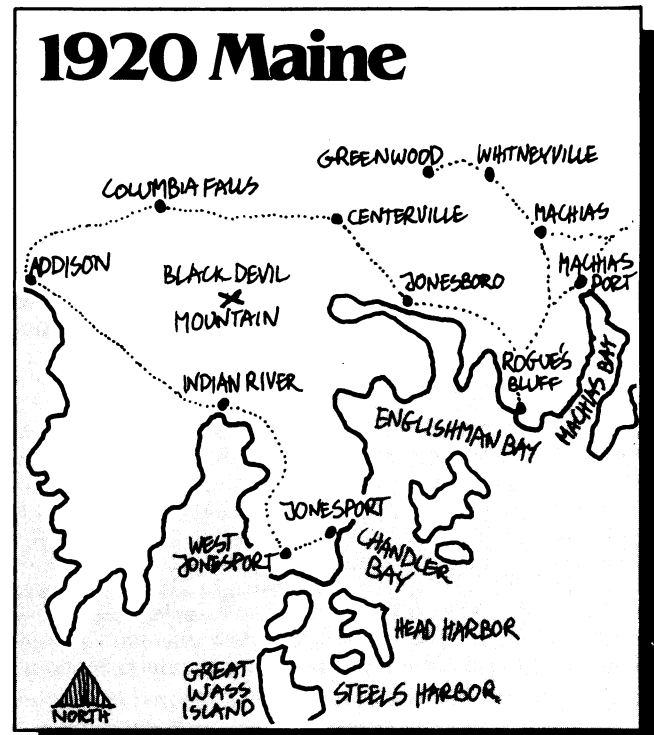
Dato: El ha oído sonidos extraños, música y tal, en algunos puntos de la ladera Este. 'No ser sonido yo oír antes. Ser sonido como de loco, pero no ser loco. Black Tom saber. Alguien, ermitaño quizá, vivir allí; mí oírle reír muchas veces. Mí pensar estar chalado también'.

Dato: Por último hablará de un grupo de cazadores a los que había guiado once años atrás, y que se encontraron en apuros en las laderas del pico Diablo Negro. El meollo de la historia es que, de siete personas que llevó hasta la montaña, dos fueron destrozados por una bestia salvaje. 'Quizá oso, quizá gato salvaje. Sólo saber que tener zarpas muy afiladas'. Otros dos desaparecieron por completo y nunca se les ha vuelto a ver. Una quinta persona, un tal Mr. Andrews, se volvió loco. 'Mister Andrew volver pelo blanco, como nieve. ¡Por Dios! Encerrar luego en casa de locos de Lewiston, mí pensar'. Una repentina tormenta de nieve separó al grupo, y él se pasó dos días buscando a los supervivientes. Tom ofrecerá pocos detalles, y una tirada de Psicología revelará que sabe más de lo que dice, pero si se le acusa de ello adoptará un aire ofendido y dirá: 'Mí no ocultar nada que a mí pasar. ¡Jurar por Dios!'.

Black Tom aceptará guiar al grupo alrededor del pico Diablo Negro por 50 \$ pagaderos en el acto, más 5 \$ diarios, pudiéndose regatear a la baja hasta 30 \$ y 4 \$ diarios, pero sólo mediante las oportunas tiradas de Regateo, que le dejarán hosco y visiblemente insatisfecho.

Black Tom

FUE 13 CON 16 TAM 10 INT 12 POD 14
DES 15 APA 9 EDU 7 COR 45 P. vida 13



Habilidades: Primeros auxilios 75%, Dibujar mapas 80%, Escuchar 80%, Descubrir 90%, Seguir rastros 95%, Mecánica 50%, Camuflaje 60%, Ocultarse 80%, Moverse en silencio 85%, Regatear 50%, Charlatanería 50%, Trepar 85%, Saltar 80%, Nadar 70%, Lanzar 90%, Mitos de Cthulhu 05%.

Arma: Carabina 30-30 60%, daño 3D4.
Cuchillo de monte 90%, daño 1D4 + 2 + 1D6.

El sheriff Beauchamps

El sheriff es un hombre corpulento, de barba incipiente y prominente barriga. Su edad podría cifrarse en unos cincuenta años, tiene los ojos azules y penetrantes, y el pelo entrecano. En caso de necesidad se mueve de modo sorprendentemente rápido. Lleva siempre un viejo Colt .45 en una cartuchera a su lado izquierdo, y cuando sale al campo acostumbra a llevar un Winchester 32-20 de palanca.

En un hombre algo hosco y que habla muy deprisa, cuyo máximo empeño es el quitarse de encima a los investigadores, manteniéndoles alejados del pueblo y de la montaña. No le satisface nada la idea de que estén allí, cuestionando implícitamente su habilidad para resolver el caso, y no dudará en proclamarlo. En un principio se negará a facilitar cualquier información que no sea de dominio público referente a la montaña, a sucesos pasados o a la presente situación. Sin embargo, si los investigadores consiguen convencerle con Elocuencia o Discusión y NO intentan intimidarle (una tirada de Derecho podría interpretarse como una intimidación), les dejará ver el informe de la autopsia de Albert Goddard.

Si se le intenta intimidar o confundir con Charlatanería, echará al grupo a patadas de su oficina avisándoles de que: 'Estaré vigilando todos vuestros movimientos. Un paso en falso y os encierro'. Sin embargo, si los investigadores actúan con corrección y tratan de no despreciarle a él ni a su trabajo, se volverá más amigable, hasta el punto de ofrecerles café y proporcionarles algunos datos referentes a la muerte de Goddard.

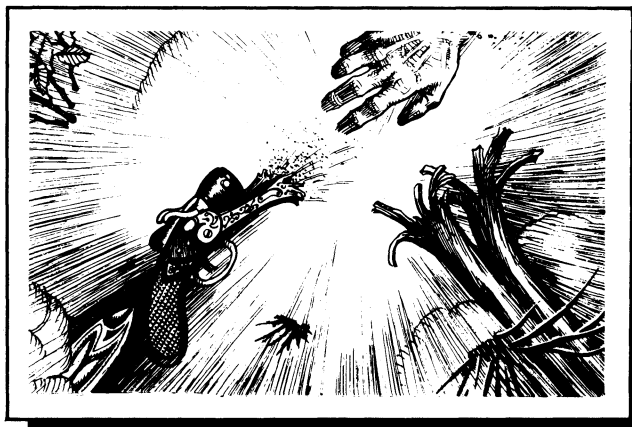
Dato: No se hallaron rastros, ni de animales ni de personas en o cerca del cuerpo, aunque hacía más de una semana desde la última nevada. El ventisquero sobre el que se halló el cuerpo era una masa compacta de nieve de un metro de espesor.

Dato: La escopeta de Goddard estaba hecha pedazos, y se hallaron en las inmediaciones seis cartuchos vacíos, por lo que el sheriff supone que disparó seis veces.

Dato: El cuerpo estaba totalmente desmembrado, y los restos esparcidos en un área de 15 metros. Hay una nota en el informe del forense que indica que no se hallaron ni el cerebro ni el corazón.

Dato: El árbol bajo el que se hallaron la escopeta y las piernas del difunto había sido resquebrajado de abajo arriba, un fenómeno que Beauchamp nunca había visto. Era como si lo hubiera partido un rayo, pero la madera no estaba quemada ni ennegrecida.

Una tirada de Suerte cuando se transite por la calle principal permitirá oír al encargado del almacén comentando con uno de los clientes que 'hace años que no se encuentra tesoro alguno en la montaña'. Si se le pregunta al encargado, negará haber dicho nada. Si se le comenta al sheriff, este torcerá la vista hacia el que haga la pregunta, y con un suspiro admitirá: 'He oído esas historias y hasta he visto algunos abalorios y trozos de plata que Black Tom dice haber encontrado allá arriba, pero os diré que no me fio nada de él, y es más, creo que él mismo se ha inventado todas esas historias para que los niños bonitos de la ciudad vengan y le contraten como guía. Eso es lo que opino'.



La muerte de Goddard

Si se le piden detalles más específicos, declarará que Black Tom 'está del lado de la ley para lo que le conviene, y yo de vosotros no confiaría demasiado en él'. El sheriff no tiene ningún aprecio ni confianza en Black Tom, pero no tiene prueba alguna contra él, sino sólo suposiciones.

El sheriff Beauchamps

FUE 12	CON 14	TAM 17	INT 13	POD 13
DES 16	APA 11	EDU 11	COR 58	P. vida 16

Habilidades: Primeros auxilios 50%, Historia 25%, Derecho 35%, Escuchar 60%, Psicología 70%, Descubrir 50%, Seguir rastros 80%, Ocultarse 35%, Moverse en silencio 80%, Elocuencia 70%, Equitación 80%.

Armas: Revólver del .45 80%, daño 1D10 + 2.
Rifle 32-20 de palanca 55%, daño 3D4.

Einar Larsen

Se trata de un enjuto vejstorio de los muchos que suelen pulular por el almacén, y al menos tiene 90 años, todos los cuales los ha pasado en la zona. No dará ninguna respuesta específica a ninguna pregunta que se le haga, pero si se le habla con cortesía y respeto manifestará: 'Hace treinta años que no hay oso po aquí. Lo que espiazó al bobo ese de Goddard no era un oso, ni ná natural'. No dirá nada más por mucho que se le pregunte o se le intente sobornar, aunque de buena gana cogerá el dinero y se lo gastará en bebida.

Mac MacDougal

Otro de los vejstorios locales, este tendrá unos 75, calvo, regordete y con una pipa de maíz (casi siempre apagada) firmemente sostenida entre los dientes. Más hablador que Larsen, no para de refunfuñar del tiempo, de los jóvenes de hoy en día, que no tienen respeto alguno por sus mayores, de la Guerra Civil, y así sucesivamente. No está muy dispuesto a hablar de la montaña ni de los acontecimientos con ella relacionados, pero se le puede convencer con una botellita de whisky (ilegal) del que se expende (disimuladamente) en el mismo almacén. En ese caso dirá: 'Mu bueno el whisky de aquí. Hace un puñao de tiempo (era yo algo alocao entonces) me dio por ir a cazá conejos a la montaña. Casi de noche me paicío oír gritar y sollozar a una mujer, pero al acercarme me dí cuenta que no. Era música como de chiflo o de flautas desas de los pastores, pero como mú solitaria. Yo pensé pa mí que eso no era pa que lo oyeran los cristia-

nos, ni pa que vieran quién la tocaba, así que me escondí en la montaña y no mi he vuelto a acercar en cuarenta años'. No se puede sacar nada más de interés de Mac-Dougal, y cualquier intento de sobornarle o intimidarle le sacará de sus casillas, poniendo de inmediato fin a la conversación.

Cooter Falwell

Cooter es el chalado religioso del pueblo, y sólo se le puede encontrar si todo va bien con los dos vejetes. Uno de ellos, al marcharse los investigadores, dejará caer lo siguiente: 'Podían hablá con Cooter. No para de predicá que hay demonios en la montaña'.

Cooter es un hombre de unos cuarenta años, desaseado y algo raído, de pelo color arena, patillas ralas y un tufo permanente a whisky. Es bajito, nervioso, y no hace más que mirar a sus espaldas y a su alrededor. Sus manos gesticulan y se mueven sin cesar. Habla en un tono muy agudo y penetrante.

Vive en un chamizoapestoso de la parte Este del pueblo, y habrá que ir a verle allí porque él no irá a ver a los investigadores. Aceptará donativos para 'el Señor' y no dejará de abominar de los pecados del pueblo, y de cómo Satanás en persona habita en la montaña. Para cualquiera que saque una tirada de Psicología será evidente que Cooter está algo loco, pero también es evidente que a ese estado le han conducido los maléficos horrores de los que ha sido testigo. Si esos horrores proceden o no del interior de una botella es algo que no se puede deducir fácilmente. Sin embargo, en medio de sus exhortaciones religiosas y de sus plegarias dice lo siguiente:

'He visto al diablo, ¡oh Señor, sálvame! He visto sus formas terroríficas volando por el cielo nocturno' (En este punto, estalla en lágrimas y empieza a balbucear. Si se le anima a continuar, lo hace sin interrumpir sus sollozos). 'Son grandes como casas, tienen escamas y alas membranosas, cabezas como de cerdos y caballos, con aliento de fuego, negras y ruidosas. Y también había sonidos, las visiones del infierno emitían un sonido como de flautas, agudo y penetrante, que bailaba y se movía entre las piedras como algo vivo. ¡Y los muertos se levantaban de la tierra para bailar y brincar con el diablo!'

Tras la entrevista de Falwell con los investigadores, este les sigue a todas partes. Al principio se muestra amistoso, pero si se le dice que no se meta en lo que no le importa, se irá volviendo cada vez más hostil, y decidirá finalmente que los investigadores intentan desencadenar al diablo, por lo que decidirá atacar con un cuchillo a uno o más de entre ellos, a menos que consigan que el sheriff lo encierre por su propio bien.

Cooter Falwell

FUE 7	CON 6	TAM 10	INT 11	POD 10
DES 9	APA 4	EDU 8	COR 15	P. vida 8

Habilidades: Mitos de Cthulhu 7%, Elocuencia 60%.

Arma: Navaja de muelle 45%, daño 1D3.

Margot Desplaines

Este es el último personaje que puede ayudar a los investigadores, pero sólo aparecerá si el investigador con más bajo POD saca una tirada de Suerte. Si ella entra en escena, los investigadores se encontrarán con una simpática y muy centrada mujercita pelirroja de unos nueve años. Cada cinco minutos de conversación con ella hay un 25% (No acumulativo) de probabilidad de que su madre aparezca por sorpresa y se la lleve a casa, señalando

airadamente que no tienen ningún derecho a interrogar a su hija. Por cierto, a Margot le encantan el regaliz y los dulces que venden en el almacén, cosa que hará saber de inmediato.

"Suelo jugar a veces en la montaña. A mamá no le gusta, pero yo lo hago igualmente. Es todo tan tranquilo y pacífico que es como si estuviera en la iglesia". Habla de los extraños árboles desnudos, aún en verano, que allí pueden verse, y describe un extraño panorama de una zona con poca o ninguna vida salvaje, pocas plantas y rocas raramente retorcidas.

Una vez se le han suministrado abundantes caramelos, se pone a hablar de un amigo de la montaña, que le habla en un idioma raro y que toca un silbato para ella. Si se le pregunta con amabilidad, describirá lo que parece ser un hechicero indio vestido con ropas de piel de venado, taparrabos y una bolsa decorada con abalorios y plumas colgada del cuello. "Debe ser muy viejo, porque tiene la piel arrugada como una ciruela. Pero es muy bueno, hasta me dió un regalo". Margot se inclinará hacia los investigadores y les dirá con tono conspiratorio. "No se lo digáis a mamá, ¡le daría un ataque!" Margot les enseñará entonces un pequeño amuleto de ámbar colgando de una tira de cuero. Se parece a un gran murciélago con la cabeza de forma extraña, quizá con tentáculos, y tiene runas grabadas. No se separará del amuleto bajo ningún concepto, y si se le intenta quitar montará un escándalo tal que acudirá todo el pueblo. Si las runas se copian para traducirlas posteriormente (se trata del antiguo alfabeto de País de Gales) se podrá ver que tan solo pone: 'La escogida'. Si su superprotectora madre no ha aparecido hasta ese momento, la niña puede indicar a los investigadores dónde vive su amigo, "Es como una colina, ¿sabéis? Sólo que está en un pequeño valle de la montaña. De todas maneras, tiene árboles que son los únicos que no tienen hojas en verano, y grandes piedras por todas partes. También hay un agujero, escondido detrás de raíces y de zarzas, que me enseñó mi amigo. Yo nunca he bajado allí" (Y a continuación, de forma desafiante) "¡Pero podría si quisiera!"

En este punto la beligerante mamá de la criatura hará acto de presencia (si no lo ha hecho antes), interrumpiendo la conversación. Rehusará que los investigadores vuelvan a entrevistarse con su hija, y les amenazará con recurrir al sheriff si no dejan de molestarla.

EL PICO DIABLO NEGRO

Esta largo risco acaba en su extremo Norte en una loma. Su lado Oeste es abrupto, y su lado Este es más gradual, aunque está roto por media docena de pequeños valles. La cabaña de Goddard está a algo más de 2 Km de Indian River. El túmulo está a algo más de 1 Km al Norte de la cabaña. El terreno en esa dirección se quiebra en media docena de gargantas, y hay densos matorrales que impiden frecuentemente el paso a menos que se encuentre un sendero. La montaña, de unos 210 m de altura, sólo recibiría tal nombre en el estado de Maine.

El túmulo es fácilmente reconocible. La nieve se ha fundido en toda su superficie (aunque aún persiste en todo su alrededor), y en él sólo crecen árboles macilentos, matojos y enredaderas, sin que ogren ocultar los enormes bloques de piedra que hay en lo alto.

LA SUPERFICIE DEL TUMULO

Los guardianes pueden modificar o cambiar las áreas según sus gustos personales. Ver el mapa de la zona más adelante.

A-1. Este es el Círculo del destino. Si se dispone de los hechizos adecuados, se puede utilizar como un Portal mágico a sitios como la gran biblioteca de Celeno. Los trece menhires de basalto negro miden todos 2'70 m de altura. El altar central de piedra está compuesto en realidad de dos piedras, una encima de otra. La de abajo, de obsidiana, mide un metro de alto, mientras que la piedra erecta que tiene encima es de nefrita roja, y se alza en el aire otros tres metros. El área plana del lado Este del altar muestra signos de haber sido quemada y de sacrificios de sangre.

Los personajes que tiren Idea notarán que la temperatura baja unos 8 C al entrar en el primer círculo de piedras. Una segunda tirada permite notar también que los sonidos que proceden del exterior del círculo se oyen como apagados, o como si procedieran de muy lejos, mientras que los que se originan en la zona parecen crujir con claridad acentuada. Los zombis, cuando se les convoca, se alzan del suelo en los espacios entre los menhires.

A-2. Estos son los megalitos utilizados para convocar al terrible Hastur y, por tanto, les rodea un aura maléfica que cualquiera con poderes psíquicos podrá detectar.

A-3. Este borroso sendero va en dirección (aproximada) a la cabaña de Goddard.

A-4. Este sendero, moderadamente bien marcado, lleva a la cima de la montaña.

A-5. Medio enterrados en el suelo recién removido (por la lluvia, como cualquiera que saque una tirada de Arqueología o de Geología puede deducir), pero visibles si alguien saca su Descubrir mientras se realiza una búsqueda no superficial, pueden verse los destrozados y esqueléticos restos del viejo Martin Waterman. Firmemente apretada en su huesuda mano derecha (aún enterrada) hay una oxidada cadena de plata con un pequeño crucifijo de oro que nada pudo hacer por salvarle.

A-6. Un enorme y enloquecido oso negro tiene su cubil aquí, en una oquedad bajo el peñasco. El cubil sería un buen sitio para esconderse si no fuera por el oso que ahora está hibernando (recordemos que es invierno), pero como todos los osos, tiene el sueño ligero y el menor ruido le puede despertar, sobre todo si está como ahora en un estado de irritación. Si los investigadores hacen algún ruido seco a pocos metros de su cubil, o entran en su interior, se despertará y saldrá al exterior rugiendo y del mismo humor que alguien que se despierta con resaca.

El oso

FUE 22 CON 16 TAM 25 POD 10 DES 9
 Mov. 8 P. vida 21 2 puntos de armadura
 (pelaje y músculo)

Armas: Zarpa 40%, daño 1D6 + 2D6 cada una.
 Mordisco 60%, daño 1D8 + 2D6.

Nota: Este oso atacará frenéticamente hasta que se le mate, comportamiento que extrañará a cualquiera que tire Zoología. Cada asalto puede atacar con dos zarpas o con un mordisco.

A-7. Este roble de grandes dimensiones tiene la corteza pelada en el lado Este del tronco, en una extensión de 1m de alto por 60 cm de ancho. Grabado en el árbol, en latín clásico, figura el siguiente verso:

*La corona del diablo, oscura y desnuda,
 ofrece la esperanza perdida a los que se atreven
 a alcanzar la más negra de las verdades.*

El verso se refiere a un quern (N. del T.: Apilamiento de piedras, con motivos funerarios, típico de la cultura Celta) oculto, bajo el que se halla una traducción al latín del *Texto de R'lyeh*. Está encuadernado en piel humana y su tinta es la sangre de un rey. Está envuelto en la seda más fina de la antigua Cathay, y vuelto a envolver en tela engrasada. ¡Abrelo y léelo si te atreves! La situación exacta se deja a criterio del guardián.

EL INTERIOR DEL TUMULO

B-1. Esto es una cripta. Si se abre el sepulcro de piedra, los restos esqueléticos se reaniman y atacan. La mera visión del muerto viviente con las cuencas de los ojos de color rojo intenso requiere una tirada de COR, 0/1D6 + 2. LLeva en su mano izquierda un grueso anillo de cobre, adornado con un zafiro negro de 36 quilates. Es una pieza de joyería muy valiosa, pero que lleva aparejado un peligro mortal, puesto que su portador oírán en sueños la voz de un nigromante muerto desde hace mucho tiempo, que le prometerá tremendas y espantosas glorias. Los resultados son inevitables y obvios.

Esqueleto nigromántico

FUE 12 TAM 15 POD 7 DES 14

Armas: Zarpa derecha 40%, daño 2D3.
 Zarpa izquierda 30%, daño 2D3.

Nota: (N. del T.: Nótese que no se dan Puntos de vida) Cuando se acierte a este esqueleto, se multiplica el daño de la tirada por 4 y se intenta tirar esa cifra o menos en porcentaje. Si se consigue, el esqueleto ha sido destrozado y por tanto destruido. Si se falla, no recibe daño alguno. Si el arma que le acierta es de las que pueden empalar, como una bala de rifle o una espada, se multiplica por 2 en lugar de por 4. El esqueleto puede atacar dos veces por asalto (N. del T.: Una con cada zarpa).

B-2. Este espacio tiene los muros pintados de color rojo, y cubiertos de líneas negras dibujadas, representando todo tipo de ceremonias impías y depravadas. Los dibujos parecen moverse y pulsar cuando no se les mira directamente, por lo que hace falta una tirada de COR, 0/1D3.

B-3. Esta estancia tiene las paredes cubiertas por una costra de 5 cm de hielo sucio y legamoso. Un tremendo olor a pescado podrido lo invade todo. Hay una trampilla que revela un pozo vertical de 6 m de profundidad, con las paredes cubiertas de lodo y una escalerilla de latón que baja (Acaba en un túnel que lleva a B-12. Este túnel es de sección semicircular, está tallado en la roca, y tiene 1'65 m de altura. Todo aquél que lo recorra se encontrará con un Chthonian joven, del 2º o 3er. instar).

Chthonian joven (3er. instar)

FUE 24 CON 31 TAM 33 INT 12 POD 13
 DES 7 P. de vida 32 3 puntos de armadura

Armas: Tentáculo 30%, daño 1D6 cada uno.
 Aplastamiento 80%, 3D6.

Nota: Cada asalto puede atacar 1D8 veces con otros tantos tentáculos. Si un tentáculo acierta, se aferrará a la presa y empezará a drenarle sangre a razón de 1 punto de FUE por asalto. Se resta uno del número de tentáculos disponibles por asalto, por cada uno que esté ocupado en este menester. La criatura sólo puede intentar el

aplastamiento si no está atacando con sus tentáculos, pero puede seguir drenando a víctimas que ya tenga cogidas. El área de aplastamiento tiene un diámetro de 1'80 m y todos los que estén en su interior son atacados por separado. El monstruo regenera de sus heridas al ritmo de 3 puntos por asalto, y si se le reduce a 0 o menos deja de regenerar y muere.

B-4. Esta tumba es una trampa que se dispara al tocar la tapa de un ataúd vacío de madera que se halla en la esquina Sureste. La abertura del ataúd ocasiona el colapso del techo, con lo cual todos los presentes reciben 4D6 puntos de daño.

B-5. Este es el primero de los cubiles de los repulsivos Gules que son esclavos del hechicero. Las paredes están decoradas con dibujos estomagantes.

Gul nº 1

FUE 15 CON 11 TAM 15 INT 8 POD 11
DES 13 P. de vida 13

Armas: Zarpas 30%, daño 1D6 + 1D6.
Mordisco 30%, daño 1D6 + 1D6.

Nota: Las armas de fuego sólo le cuasan la mitad del daño normal. Puede atacar con dos zarpas y un mordisco cada asalto. Si el mordisco acierta, el Gul se aferra a la víctima y continúa mordiendo de forma automática cada asalto.

B-6. Aquí está el segundo.

Gul nº 2

FUE 14 CON 12 TAM 11 INT 6 POD 13
DES 9 P. de vida 12

Armas: Zarpas 20%, daño 1D6 + 1D6.
Mordisco 20%, daño 1D6 + 1D6.

Nota: Igual que el 1.

B-7. Aquí está el tercero.

Gul nº 3

FUE 11 CON 14 TAM 9 INT 7 POD 10
DES 9 P. de vida 12

Armas: Zarpas 25%, daño 1D6.
Mordisco 25%, daño 1D6.

Nota: Igual que el 1.

B-8. Este es lugar de reposo del hechicero Oso que Ríe. Hay un camastro de paja lleno de costras, y por el que pululan los gusanos, sin nada destacable a excepción del (demonio) familiar del hechicero que está de guardia. Esta criatura es una lechuza anormalmente grande e hinchada.

La lechuza maléfica

FUE 5 CON 9 TAM 4 INT 7 POD 12
DES 15 Mov. 3/12 volando P. de vida 7

Armas: Garras 45%, daño 1D3 + 1 cada una.
Pico 40%, daño 1D4 + 1.

Nota: La lechuza puede atacar dos veces con las garras y una con el pico por asalto. Además, mientras ataca bate furiosamente el aire con las alas, con las que no

causa daño, pero desorienta de tal manera al blanco que la probabilidad de este de acertar con cualquier ataque se reduce a la mitad. El comportamiento y tamaño de esta lechuza son tan anormales que se requiere una tirada de COR, 0/1D3. Si se mata a la lechuza, el hechicero pierde 3 puntos de POD permanente.

B-9. Esta cueva es la entrada, por medio del denominado 'camino retorcido' a un conjunto laberíntico de cavernas de los Chthonians, que ocupa toda la parte inferior de la montaña. Todos los que se aventuren en él se encontrarán con un Chthonian adulto. El mero hecho de entrar en esta cámara provoca un 15% de probabilidad de que dicho encuentro tenga lugar.

Chthonian adulto

FUE 50 CON 43 TAM 40 INT 23 POD 18
DES 4 P. de vida 42 5 puntos de armadura

Armas: Tentáculos 65%, daño 2D6 cada uno.
Aplastamiento 80%, daño 5D6.

Nota: Idéntico al joven excepto que el radio del aplastamiento son 2'40 m y que regenera 5 puntos por asalto.

B-10. Este área cubierta de musgo y líquenes contiene una cisterna de 60 m de hondo, llena de agua oscura y estancada. Las posibilidades que presenta son intrigantes y valiosas para un guardián malévolo.

B-11. Esta habitación, terroríficamente decorada en el mismo estilo que las B-5, B-6 y B-7, contiene algunos artefactos interesantes.

1) Equipo surtido de buscador de oro (cedazos, picos, etc.)

2) Restos esqueléticos de dos buscadores despedazados por los tremendos guardianes del túmulo hace unos 20 años.

3) Dos bolsitas que contienen cada una 400 g de polvo de oro y algunas pepitas.

4) Una vieja carabina Sharps, calibre .45-70, de un solo tiro. Si se acierta con ella hará 2D8 puntos de daño pero con una tirada de 91-00 explotará en la cara del tirador haciéndole 2D6 puntos de daño y dejándole atontado durante algunos asaltos.

5) Un cuchillo de monte de 23 cm de largo, oxidado pero aún con filo.

6) Dos cantimploras cerradas, que contienen en total 1.680 g de polvo de oro.

B-12. Esta pequeña cámara está tallada en la roca, y sólo se puede acceder a ella por medio del pasaje que empieza en B-3. Dentro está el tesoro oculto del montículo, que se compone de un trozo irregular (33 cm de largo por 10 cm de ancho, que se va ahusando hasta 4 cm) de cristal encantado de la mística Leng. También contiene una bolsita con cuatro dosis de la Droga plutónica (ver *La llamada de Cthulhu*, página 76).

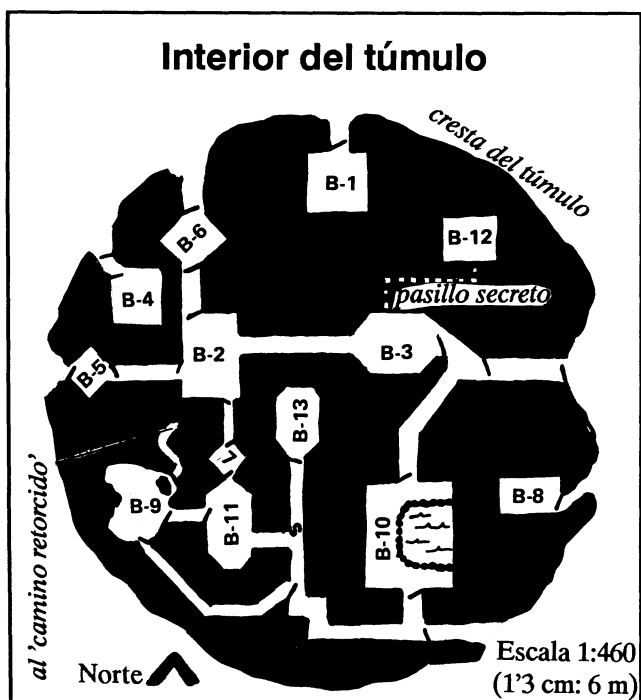
Por último, hay una Pipa de los sueños y suficientes hierbas secas para siete fumadas. Al fumar estas hierbas, la pipa permite al fumador entrar en un profundo trance y soñar acerca de cualquier objeto que estuviera tocando o tuviera en la mano, o acerca de cualquier habitación o espacio en el que se hallara. Este trance dura 1D100 minutos, y cuando termina, el fumador pasa a un estado de sueño narcótico, sin sueños, que dura 2D10 horas. Tras despertar, el fumador recordará perfectamente todo lo soñado, y le parecerá haber sido testigo de la creación del objeto o lugar, y la progresión de su historia hasta la actualidad. El no iniciado no tiene manera de saber que durante el sueño, otros seres de poder oculto pueden



verle, lo cual no suele ser demasiado seguro. Cada vez que se haga uso de la pipa, el usuario deberá tirar Suerte para evitar ser visto y atacado (u hostigado) de una u otra forma por seres arcanos y poderosos.

B-13. Esta es la única estancia segura del túmulo, puesto que tiene grabado en suelo y paredes, engastado en turquesa y plata, el poderoso Símbolo arcano. El interior de la puerta también tiene un Símbolo grande, engastado en oro. Ni que decir tiene que ni el hechicero ni sus secuaces han estado aquí desde que se colocaron los símbolos.

Todo lo que queda son los restos resecaos y momificados del largo tiempo olvidado cazador de brujas Josiah Whitterspoon. Aparentemente consiguió evitar que los seres demoníacos entraran en la habitación, con lo que



logró salvar su alma, pero como no podía salir, perdió la vida. En su persona o en los alrededores se puede encontrar lo siguiente.

1) Una pistola de fulminante, calibre .58, en perfecto estado, descargada y con pólvora y once balas en una bolsita en la cintura del cadáver. La pólvora no arderá puesto que está pasada.

2) Los restos de varios anillos, botones, copas, etc, que tuvo que canibalizar para extraer los metales con los que engastó los símbolos.

3) Ropa completamente raída, botas, vaina y un estoque en perfecto estado, con guarda completa, de fabricación francesa. Una pieza de museo.

4) Si el guardián lo desea, puede encontrarse también su diario, o algunas notas pergeñadas a mano mientras languidecía la luz de su última vela, o algo similar.

LOS GUARDIANES DEL TUMULO

Oso que ríe

El hechicero de los Algonquin del que hablábamos al principio del escenario está ahora totalmente controlado por las fuerzas de origen estelar del túmulo, y se ha convertido en un Guardián de la puerta. Es un muerto viviente pero tiene voluntad propia. Sus poderes han sido aumentados por los Primigenios por lo que ahora puede realizar más hechizos.

Oso que Ríe

FUE 24	CON 21	TAM 12	INT 18	POD 32
DES 5	Mov. 6	P. de vida 17		2 puntos de armadura

Habilidades: Ocultarse 95%, Moverse en silencio 95%, Descubrir 95%, Escuchar 95%, Colocar trampas 100%.

Arma: Zarpa 70%, daño 1D6 + 1D6.

Hechizos: Convocar/Atar a un Vagabundo dimensional, Convocar/Atar a un Byakhee, Contactar con un Chthonian, Llamar a Hastur, Contactar con un Gul, Consunción, Signo de conjuración, Cantar al alma, Flautas de locura.

Nota: Verle requiere una tirada de COR, 0/1D8. Su grado de momificación es tal que se ha vuelto totalmente inmune a las armas de fuego, y hasta a las balas de plata.

Los hechizos Cantar al alma y Flautas de locura son variaciones aumentadas de los que poseía como hechicero de los Algonquin. Ambos requieren tocar su flauta de hueso encantada.

Cantar al alma hace que la víctima sólo oiga y vea lo que el realizador desee, llevándole a un estado de trance hasta cualquier situación deseada, por peligrosa que sea. Este hechizo sólo funciona si el realizador vence el POD de la víctima con el suyo en la tabla de resistencia. Sólo afecta a una persona y todas las demás que estén presentes no oirán nada a menos que consigan tirar PODx3 o menos en porcentaje, en cuyo caso les parecerá oír una débil música de flauta. El hechizo cuesta 8 puntos de magia.

El segundo hechizo, Flautas de locura, es una forma de ataque mucho menos sutil, y si el oyente falla una tirada de COR (1D3/5), se vuelve loco de inmediato, lo que le lleva a escarbar frenéticamente en el suelo, babear y morderse, así como a prorrumpir en alaridos si se le toca. Esta condición remite en 1D10 días. Por cada

cinco asaltos que dure la música, los que han pasado la tirada de COR la han de repetir en idénticas condiciones. Aquéllos cuya COR sea 0 no se ven afectados por el hechizo, que afecta a todos los que estén en su radio auditivo (incluido el realizador). Este hechizo cuesta 5 puntos de magia cada 5 asaltos.

El hechicero dispone también de tres objetos mágicos:

1) Una daga de hierro meteorítico con mango de hueso humano, y de unos 33 cm de longitud, que siempre empala, atraviesa la carne como si fuera mantequilla, y puede ser extraída fácilmente (es decir, sin tirada de DES). Hace siempre 6+1D6 puntos de daño, y quienquiera que la vea actuar por vez primera debe tirar COR, 0/1D3.

2) Un silbato de madera en forma de cuatro calaveras humanas interconectadas. Su registro está fuera del rango auditivo humano, y se usa para convocar a los Byakhee, con los que suma 50 puntos a la probabilidad de realizar el hechizo de convocatoria.

3) Una bolsa de medicina adornada con abalorios y plumas, que hace que cualquier objeto arrojado, flecha u otro proyectil de baja velocidad le falle por completo. Como es inmune a las balas, los de alta velocidad tampoco le preocupan, pero si alguien consigue tomar posesión de la bolsa podrá apreciar (mediante experimentación, por supuesto) que los objetos de alta velocidad tienen su probabilidad de impacto reducida a la mitad contra el portador, y además no pueden empalar. La bolsa no afecta en absoluto a las armas de cuerpo a cuerpo.

El hechicero posee también la habilidad de convocar osos, lobos, pumas y otros animales, que forman su primera línea de defensa. Las reglas de *La llamada de Cthulhu* (pág. 116 y s.s.) contienen la información necesaria sobre dichos animales. Sólo pueden ser convocados un oso (que no es el de antes), cinco lobos, un puma o 3D10 pájaros (cuervos). Los animales no se comportarán de forma enloquecida y huirán si resultan malheridos (es decir, si pierden más de la mitad de sus puntos de vida). Los animales no atacarán en masa, sino que cada grupo lo hará por separado, es decir, que como máximo dispondrá de cuatro oleadas de animales con las que atacar a los intrusos. Cada vez que el hechicero convoca a un grupo de animales (oso, león, manada de lobos y bandada de cuervos cuentan como sendos grupos), le cuesta 4 puntos de magia.

Oso convocado

POD 10 DES 9 P. de vida 17 Mov. 8

Armas: Zarpa 30%, daño 1D6 + 1D6.
Mordisco 50%, daño 1D8 + 1D6.

Nota: El oso puede atacar una vez con el mordisco o dos con las zarpas en cada asalto. Su pelaje actúa como 2 puntos de armadura.

Puma convocado

POD 8 DES 19 P. de vida 11 Mov. 11

Armas: Zarpa 60%, daño 1D6.
Mordisco 40%, daño 1D8.
Desgarro 80%, daño 2D6.

Nota: El puma puede atacar tres veces por asalto, dos con las zarpas delanteras y una con el mordisco. Si las dos zarpas aciertan, se aferra con ellas y sigue desgarrando con las traseras, a la vez que continúa mordiendo. El pelaje actúa como 1 punto de armadura.

Lobos convocados

Número	1	2	3	4	5
POD	7	7	7	7	7
DES	13	13	13	13	13
P. de vida	10	10	10	10	10
Mov.	12	12	12	12	12
Mordisco	30%	30%	30%	30%	30%
daño	1D8	1D8	1D8	1D8	1D8
Armadura	1p	1p	1p	1p	1p

Cuervos convocados

POD 3 DES 21 P. de vida 2 Mov. 10

Arma: Picotazo 35%, 1 punto de daño.

Nota: A un mismo blanco sólo le pueden atacar unos diez pájaros. Un disparo de escopeta en medio de la bandada puede abatir a más de uno.

El hechicero tiende a ocuparse de los intrusos en persona si se han podido deshacer de sus animales, bien emboscándose y atacando con su cuchillo mágico, bien con hechizos. Si todo le falla, recurrirá a los zombis en que se han convertido la mayor parte de los intrusos de ocasiones anteriores. Si esto también le falla, convocará a un Vagabundo dimensional o a un Byakhee, y como último recurso intentará convocar a su dios, Aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado (Hastur el innombrable).

Los zombis

Estos muertos vivientes, esclavos del hechicero, pueden ser llamados por él a voluntad, y también responderían a un Contactar con un Gul. Si se les llama, aparecerá más o menos una docena, abriéndose paso desde el subsuelo de los alrededores del túmulo, para arrastrarse hasta el hechicero al son de su flauta y obedecer sus órdenes de despedazar a los intrusos.

Cada zombi se mueve a razón de 5 metros por asalto, y puede atacar tres veces por asalto, dos con las uñas y otra con un mordisco. Su piel endurecida equivale a 3 puntos de armadura y las armas de fuego sólo les causan la mitad del daño normal.

OTRAS POSIBILIDADES

Magia tribal

El hechicero puede controlar hasta cierto punto el tiempo atmosférico en los alrededores del túmulo, quizás tan sólo para precipitar nevadas que estuvieran a punto de caer. Otras posibilidades incluyen vientos de verano, o lluvias torrenciales. La extensión de esos poderes y la facilidad con que el hechicero pueda usarlos quedan a la entera (y perversa) discreción del guardián.

Artefactos místicos

El hechicero puede poseer otros artefactos, quizá un collar de ámbar que le permita adoptar la forma de un animal. De nuevo será al guardián quien deba adjudicar la dificultad que ello comporte para los personajes.

Otros guardianes

Puede que el guardián desee incluir un cazador o dos bajo el influjo de las flautas del hechicero, probablemente armados con rifles, y que pueden ser inducidos a

que los investigadores son animales de caza, monstruos horribles o peligrosos criminales. Las complicaciones derivadas de herir o matar a estas personas inocentes pueden crear interesantes problemas, muy del agrado de guardianes particularmente diabólicos.

Otro hechicero

Si el guardián ve que el escenario es demasiado duro para los intrépidos investigadores, quizá pueda introducir en él, de forma oportuna, a otro hechicero indio dedicado a destruir lo que sus antepasados no lograron dominar. Su intervención puede salvar a uno o dos de los jugadores, permitiéndoles la huida. A continuación, él podría resultar muerto o 'capturado' de igual forma que su antepasado, con lo cual el sentimiento de culpa de los fracasados investigadores podría ir a más, provocando incluso pérdidas de COR. Este hechicero podría utilizar magia de control de los elementos, como el viento o el rayo, pero *bajo ningún concepto se debe permitir que resuelva la situación él solito*. Si los investigadores no pueden hacerlo, no puede haber ningún Llanero Solitario que les haga el trabajo sucio.

La niña, Margot Desplaines

Como 'la elegida' de Aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado, se la puede introducir en cualquier esquema de escenarios futuros que pueda tener el guardián. Podría utilizársela para atraer al hechicero o a sus esbirros lejos de la montaña. Podría también estar demasiado infectada como para salvarla y acabar traicionando al grupo. Quizá llame a Hastur en un momento aparentemente seguro, cuando los supervivientes se estén felicitando por haber escapado, etc. ¡El único límite está en la imaginación del guardián!

La gente del pueblo

Alguno de los del pueblo podría ser un sectario secreto del túmulo, y volverse contra los investigadores

cuando menos se lo esperen. Quizá no sea sólo uno sino unos cuantos. Aquí las posibilidades también son inmensas.

NOTAS FINALES

Los guardianes deberían tener presentes una serie de puntos al jugar este escenario.

No olvidéis que en Maine es invierno, y que en Enero las nevadas son corrientes.

Todas las entradas al túmulo han sido tapadas por zarzas y raíces desde hace mucho tiempo, por lo que no son visibles para un observador casual. La única excepción es la entrada al cubil del hechicero, que es más visible.

Los defensores principales del túmulo (zombis, Gules y hechicero) son todos muertos vivientes, y por tanto no sienten dolor ni miedo. No lo olvidéis.

El guardián debe ser libre de improvisar, utilizando toda la información disponible o parte de ella, así como los PNJ que se proporcionan, a fin de crear un escenario más entretenido y que a la vez exija esfuerzo por parte de los jugadores.

No estaría de más leer algo acerca de la costa de Maine, para poder añadir color local.

Con la cantidad de áreas que hay en el túmulo, es posible que haya que organizar más de una excursión para conseguir limpiarlo por completo. Además está el 'camino retorcido' que lleva hasta las cavernas de los Chthonians, por lo que este escenario puede no acabarse aquí sino ser el inicio de algo mayor. Recordad por último aquello de:

'Que no está muerto lo que puede yacer eternamente, y con los evos extraños hasta la muerte puede morir'.
¡Que tengáis dulces sueños!

Zombis

Número	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
POD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
DES	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
P. de vida	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Mov.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Zarpa	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%
daño	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6
Mordisco	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	20%
daño	1D4	1D4	1D4	1D4	1D4	1D4	1D4	1D4	1D4	1D4	1D4	1D4

El manicomio

Un sanatorio mental típico, con un excelente historial en casos difíciles, y una impecable reputación en cuanto a cuidados a los pacientes.

INTRODUCCION

Información para los investigadores

Este escenario se desarrolla en un manicomio. Existen diversos métodos para involucrar en él a los investigadores, el más obvio de los cuales es hacer que internen a uno de ellos. Los investigadores suelen enloquecer con aburrida frecuencia, y el Psiquiátrico Greenwood puede serles recomendado como un buen lugar para casos difíciles.

Una vez que uno de los investigadores haya sido internado, sus compañeros pueden empezar a darse cuenta de que allí pasa algo raro. El guardián puede suministrarles la siguiente información por cualquier método que estime conveniente.

Un tal Ambrose Morven murió recientemente después de hacerse internar a consecuencia de una crisis nerviosa causada por un exceso de trabajo. Accidentalmente, el investigador internado o sus amigos se enteran de que este es el quinto fallecimiento que tiene lugar en la institución en los últimos dos meses. Investigando en los archivos del forense puede verse que todas las muertes tuvieron lugar por causas naturales (ataques al corazón y tal), pero en los quince años de funcionamiento de la institución sólo habían fallecido hasta entonces cuatro personas. En cada uno de los casos recientes, el fallecido no tenía familia, lo que da lugar a sospechas, aunque un examen de las últimas voluntades no arroja ningún motivo, puesto que ninguno de los cinco poseía dinero o propiedades de valor. Todos fueron enterrados en el cementerio de Greenwood.

Tanto la policía local como el Departamento de Salud del estado están convencidos de que no ha existido negligencia alguna por parte del Psiquiátrico de Greenwood, pero los investigadores pueden sospechar que, o bien alguien la ha tomado con el manicomio, o bien que alguien de la plantilla sabe más de lo que ha declarado.

Información para el guardián

Las muertes no son (por supuesto) naturales. Los cinco fallecidos fueron víctimas del dr. Freygan quien de hecho, ya no es humano del todo, y ahora es un sacerdote del maléfico culto del Aullador silencioso de la colina. Se está preparando para crear un ejército de proto-shoggoths, con el que conquistar el mundo.

El dr. Freygan tiene 48 años y es de origen holandés, habiendo emigrado a América a los 25 años. A los 32 consiguió graduarse en Medicina y Psiquiatría en la Universidad de Princeton, y se instaló en Greenwood, en

una mansión de estilo italiano que compró a la antigua familia Blackshire, un clan de magnates de la madera cuya fortuna había declinado con los años. Estableció entonces el Psiquiátrico Greenwood, cuya reputación hasta el presente había sido impecable, tanto por su elevado índice de curaciones como por el elevado 'standard' de comodidad de que disfrutaban los pacientes.

Hace unos 8 años, Freygan supo de la existencia de una banda de ocupantes ilegales (N. del T.: En inglés, 'squatters'), que vivían en unas colinas a unos 30 km de la población. Tenían una reputación pésima en cuanto a costumbres extrañas y supersticiones aún más extrañas. Decidiendo que sería una ocasión maravillosa para escribir un artículo sobre las supersticiones y mitologías de un grupo de gente entrecruzada genéticamente y aislada del mundo, Freygan empezó a visitarles para registrar sus actividades y anotar sus creencias.

Al cabo de un año, consiguió ganar su confianza y le permitieron tomar parte en las ceremonias que realizaban en un antiguo quern que se halla en una colina próxima, denominada Stonecrest. Extrañado y fascinado por la aparición de un Ser, Freygan se integró en el culto, del que ha pasado a ser una figura importante en los últimos siete años.

Entre los objetos utilizados en el culto, y que los ocupantes ilegales son demasiado ignorantes como para reconocer, Freygan descubrió una antigua traducción manuscrita al griego de los "Manuscritos Pnakóticos"; se trata de una versión más completa que la inglesa (+ 15 a los Mitos, x3 de multiplicador de hechizos y -2D8 de COR). Esta versión deja entrever que el Hombre puede haberse desarrollado a partir de una creación de los Primigenios.

En sus estudios del horrible ser adorado por los ocupantes ilegales, Freygan aprendió a crear Shoggoths. El doctor ha pasado los últimos tres años equipando un laboratorio experimental, financiado en parte con los beneficios del manicomio, y en parte de su propio bolsillo, pero hasta hace un año no consiguió lo que él pretendía: la conversión de tejido humano en tejido de proto-shoggoth.

El descubrimiento tuvo lugar gracias al internamiento en el manicomio de un niño que aparentemente sufría una perturbación mental, no pudiendo hablar, andar, ni utilizar las manos correctamente, y siendo capaz de realizar sólo movimientos parecidos a los de los cangrejos. Freygan, recordando sus estudios, supo al momento que el niño había sido capturado por un miembro de la Gran raza de Yith, que viajaba por el tiempo para realizar estudios de Historia, y que había intercambiado su personalidad con la del niño. Colocándole en una celda de seguridad, Freygan construyó un campo magnético especial, con el que rodeó la celda para impedir a la criatura el comunicar con los suyos o dejar el cuerpo. Si el miem-

bro de la Gran raza pudiera volver a su tiempo, el pequeño Quarren volvería a su cuerpo.

Utilizando información extraída al miembro de la Gran raza, Freygan pudo descubrir el secreto del tejido de proto-shoggoth, y consiguió convertirse a sí mismo en una especie de Shoggoth en miniatura, que sólo permanece en forma humana cuando tiene que tratar con gente que no pertenezca al culto del Aullador silencioso.

Dio muerte a los cinco internos y les convirtió en tejido de proto-shoggoth, con el que ahora experimenta para perfeccionar el proceso de transmutación del tejido humano. Una vez completos sus experimentos, planea crear un ejército de proto-shoggoths, utilizando a sus sectarios y a los del pueblo de Greenwood como materia prima.

EL PUEBLO DE GREENWOOD

Greenwood tiene 5.000 habitantes. Esta tranquila comunidad vive principalmente de la agricultura, aunque también hay una pequeña fábrica de muebles y un aserradero.

Si los investigadores hacen preguntas sobre Freygan o el manicomio, podrán darse cuenta de que la gente del pueblo no se fía demasiado de uno ni otro. Una tirada de Psicología permite establecer que temen algo.

Una visita al Ayuntamiento y un par de tiradas de Elocuencia o de Crédito permitirán obtener la historia de Freygan y del manicomio, así como otras informaciones.

Doctor Mike Hanover, forense

El doctor Hanover es a la vez el médico y el forense de Greenwood. Es un solterón de 48 años, rudo y dogmático. Hay un 30% de probabilidad de que los investigadores noten que el aliento le huele a alcohol. Si los investigadores se dirigen a su oficina, podrán acceder a los informes de las autopsias de las cinco víctimas recientes del manicomio mediante una tirada de Elocuencia, o sin ella si uno de los personajes es médico. También están disponibles los informes de las cuatro muertes previas (cuando Freygan aún no se había convertido en monstruo).

Los cuatro primeros murieron de muerte natural, cáncer, ataque al corazón y asfixia durante un ataque epiléptico, respectivamente. Sin embargo, las víctimas de las cinco muertes más recientes fallecieron todas a causa de problemas cardiovasculares de pronóstico bastante vago, sin que se pudiera determinar con exactitud la causa de la muerte. El doctor Hanover no pudo hallar ninguna evidencia, pero sospecha que hay algo raro en todo este asunto. Si se le echa en cara el no haber hecho su trabajo correctamente, aunque sólo sea mediante la utilización de un tono sarcástico, echará a patadas a los investigadores, y a menos que estos puedan tirar Discusión, se negará a ayudarles en lo sucesivo. Si, por el contrario, procuran cultivar su amistad, les proporcionará información sobre lugares y personas de la localidad. Como único médico de la zona, conoce todo y a todos.

Doctor Mike Hanover

FUE 9 CON 8 TAM 10 INT 14 POD 11
DES 13 APA 7 EDU 18 COR 70 P. vida 9

Habilidades: Leer/Escribir inglés 90%, Leer/Escribir latín 40%, Química 35%, Primeros auxilios 100%, Farmacología 70%, Tratar enfermedades 90%, Tratar envenenamientos 50%, Diagnosticar enfermedades 85%, Psicología 40%, Conducir automóvil 50%, Crédito 40%, Psicoanálisis 15%.

Eliphalet White, jefe de policía

Eliphalet White tiene 37 años y hace ocho que es jefe de policía. Tiene una manera de ser calmosa, pero conoce su trabajo y lo hace bien. Antes fue boxeador profesional (de cuando se boxeaba sin guantes) y la gente de Greenwood que no le respeta, le teme.

Si los investigadores le solicitan ver los informes policiales de las muertes en el manicomio, les preguntará para qué. Si en algún momento de su visita sugieren que Freygan es de alguna forma responsable de las muertes, aunque sea por negligencia, y sacan al menos dos tiradas, una de Derecho y otra de Elocuencia, se mostrará interesado y apuntará que cree a Freygan implicado en el contrabando de licor. Si los investigadores gozan de buena reputación y no han estado nunca mezclados en negocios sucios (lo cual comprobará telefoneando a Boston), revelará sus sospechas:

1. Cree que Freygan está relacionado con una destilería clandestina (propiedad de los ocupantes ilegales que viven cerca de Stonecrest Hill).

2. Un gran número de camiones con matrículas de fuera del Estado han ido y vuelto del manicomio en los últimos dos años, pero nunca de forma periódica. White cree que el licor lo transportan en esos camiones.

Si algún investigador menciona el tema del temor de los del pueblo, White explica que temen a Freygan porque hace un año, un viejo trampero llamado Dave Bowen dijo haberle visto "en extraños tratos con los ocupantes ilegales de Stonecrest Hill". La siguiente vez que Freygan bajó al pueblo, Bowen estaba borracho y se dedicó a increparle en mitad del pueblo. Freygan se limitó a ignorarle, pero al cabo de una semana se encontró el cadáver de Bowen, a unos 75 Km del pueblo, aparentemente atropellado por un camión. Desde entonces, la gente se guarda mucho de airear su opinión sobre Freygan. Tanto el informe de la policía como el del forense atribuyen la muerte a un accidente de tráfico, puesto que el tipo de heridas por aplastamiento que tenía el cuerpo no podía producirlas nada más pequeño que un camión (Nota para el guardián: Pero en realidad fue Freygan, en forma de Shoggoth, quien le mató).

Eliphalet White

FUE 13 CON 14 TAM 14 INT 15 POD 9
DES 14 APA 11 EDU 9 COR 45 P. vida 14

Habilidades: Descubrir 55%, Seguir rastros 75%, Mecánica 50%, Moverse en silencio 80%.

Armas: Revólver .45 60%, daño 1D10 + 2.

Rifle .30-06 65%, daño 2D6 + 3.

Puño (ataque) 85%, daño 1D3 + 1D6.

Puño (parada) 90%, bloquea 3 puntos de daño sólo en combate cuerpo a cuerpo.

Amanda Seaforth

La viuda Seaforth dirige el único hotel: 'El reposo de Amanda'. No se admiten visitas en las habitaciones. No se puede fumar, beber ni escupir. No se admiten cheques. Por el contrario, la comida es buena, las sábanas están muy limpias y nunca hay jaleo. Amanda es una mujer jovial, pero que dirige su negocio con mano de hierro. No permite ningún tipo de impropiedad entre sexos en su establecimiento, y cualquiera que no cumpla las reglas es inmediatamente expelido a la calle, aunque para ello tenga que pedir ayuda a los transeúntes.

Cobb, Lichter y Burns
Abogados
Edificio Cobb
Jonesport, Maine

12 de Febrero de 1922.

Muy Señor mío:

Lamento sinceramente tener que informarle del fallecimiento de su hermano. El señor Albert Goddard poseía un espíritu generoso y una personalidad sensible. Y todos lamentaremos su pérdida. Reciba Vd. mi más sentido pésame, así como el de la firma que represento. Sé lo penoso que para Vd. debe de ser esta noticia. Su cuerpo ha sido enterrado de forma provisional, hasta que se sirva Vd. dictar las oportunas instrucciones para la sepultura definitiva. La liquidación de los gastos por ello ocasionados (47.28 \$) puede esperar, si se desea, a la disposición final de la propiedad.

Ahora es Vd. el único Goddard vivo que se menciona en el testamento de Wesley Waterman. Tenga la bondad de examinar los documentos adjuntos y le ruego responda a cada uno de los asuntos cuando buenamente lo desee.

Estariamos encantados de continuar gestionando la propiedad registral de la propiedad antes citada, tal como hicimos para su tío y su hermano.

Todas las gestiones pertinentes a la venta de dicha propiedad pueden ser realizadas por nuestra firma sin necesidad de su presencia, a menos que decida Vd. lo contrario. Soy consciente de que nuestro pequeño rincón de Maine puede parecerle muy lejano.

Espero su respuesta y sinceramente deseo que la relación con nuestra firma pueda aliviarse en algo su pesar. Si desea alguna otra información o servicio, no dude en sollicitármelo. Todos estariamos encantados de serle de utilidad.

Reciba un atento saludo

Horace L. Cobb

Anexos:

Certificado de defunción
Certificado de entierro, Cementerio de Jonesport
Extracto de cuentas con Cobb, Lichter y Burns
Título de propiedad del pico Diablo Negro

RETIRAR ESTAS PAGINAS CENTRALES DEL CUADERNILLO

Información para los jugadores

sobre el escenario

EL PICO DIABLO NEGRO.

Léanse ambas caras.

Se permite fotocopiar estas páginas tan sólo para uso personal.

Material para los jugadores en el escenario **EL MANICOMIO.** Léase sólo por este lado

EXTRACTO DEL DIARIO DE JAMES FITZ-HUGH

5 de Junio de 1814

... los habitantes del pueblo fueron de lo más insolente y poco amistoso con nosotros, pero ordené a mis hombres que se dispusieran a pasar la noche en cualquiera de los domicilios de la gente del pueblo, según sus preferencias, sin darse por enterados de ninguna falta de cortesía por su parte. Yo mismo me alojé en casa del alcalde, sin ningún tipo de incidente.

Por la mañana me abstuve de desayunar, aunque el alcalde insistió sobremanera en que tomara algo, lo cual me pareció extraño puesto que la noche antes se había mostrado rudo y antipático. Finalmente se abrió una sesión de plamar oportunamente por las razones obvias que se exponen a continuación.

En la plaza del pueblo sólo aparecieron cuarenta o sesenta de ellos, y envíe a Broughton [el ayudante de Fitz-Hugh] a investigar sobre el paradero del resto. Antes de que regresara, unos cuantos del pueblo aparecieron armados con mosquetes y abrieron fuego, abatiendo a algunos de mis soldados. Nosotros no disparamos con nuestros mosquetes sino que cargamos a la bayoneta, dispersando a aquellos villanos después de una breve pero feroz escaramuza. Demostraron no ser capaces de medirse con nuestro acero, al igual que otros americanos con los que habíamos combatido. Entonces aparecieron más americanos armados también con mosquetes, y nos retiramos al Ayuntamiento, que era el edificio más grande de las cercanías, resistiendo allí durante la mayor parte de la mañana. Sobre el mediodía, los americanos cargaron sobre el edificio y les rechazamos, infligiéndoles graves pérdidas. Quedamos entonces disgustados y asombrados cuando los americanos expusieron los cuerpos de algunas docenas de nuestros soldados, a los que aparentemente habían envenenado y asesinados mientras descansaban inocentemente en sus casas. Los villanos hablaban mullido y despedazado los cuerpos de tal manera que eran virtualmente irreconocibles. Agradezco a Nuestro Señor el no haber ingerido alimento alguno en casa del alcalde. Por la tarde Broughton y una veintena de soldados llegaron corriendo a través de la plaza, cogiendo a los americanos por sorpresa, e intentando evidentemente alcanzar la seguridad de nuestro edificio. Les animamos con gritos y disparos sobre los americanos que intentaban impedirnos llegar.

En ese momento, quedamos asombrados al ver que el alcalde se plantaba en el centro de la plaza y empezaba a gritar y a gesticular a nuestros hombres, que avanzaban en buena formación a pesar de los esfuerzos que con los mosquetes hacían los americanos. Disparamos sobre el alcalde, pero nuestros tiros parecían no hacer efecto. Mientras contemplábamos esto, Broughton empezó de repente a retorcerse de dolor, cayendo al suelo. A continuación otro soldado y luego otro más cayeron, mostrando los mismos síntomas. Descubrí entonces que cada vez que el alcalde acababa una serie de movimientos, otro de nuestros soldados mostraba síntomas de dolor, quedando incapacitado. Ordené entonces a mis soldados que dispararan únicamente al alcalde, quien fue traspasado por gran cantidad de balas en poco tiempo, cayendo a su vez al suelo. En ese momento, media docena o más de nuestros hombres habían sido afectados, y esperé verles recuperarse de su aflicción, fuera cual fuera la que el alcalde les había provocado. Para mi asombro, los hombres heridos se pusieron en pie espontáneamente y antinaturalmente, y tomaron las armas para atacar a sus compañeros, de forma vigorosa aunque torpe, debiendo aquellos defenderse para salvar sus vidas. Nosotros no podíamos disparar puesto que estaban enzarzados en combate cuerpo a cuerpo, ni hacer una salida por temor a los mosquetes de los americanos. Broughton y los hombres enfermos luchaban diabólicamente, y aunque eran menores en número y fueron prácticamente cosidos a bayonetas, continuaban luchando con suma ferocidad hasta que se les rompió la espina dorsal, momento en el cual se desplomaban. En poco tiempo, todos estos hombres estaban muertos, y al mismo tiempo una docena de sus compañeros, quedando sólo dos con vida. Los americanos salieron con rapidez y los mataron aunque nosotros disparamos e hicimos ademán de salir para intentar impedirlo.

Poco antes de la puesta de sol, los americanos formaron en la plaza del pueblo, tras una barricada construida con muebles, piedras y otros materiales. Tras esta defensa, podíamos oírles entonar himnos y cánticos que no eran ni en Inglés ni en latín, y sin que yo pudiera determinar de qué idioma se trataba. Los cánticos continuaron durante algunos minutos, y entonces un gran Ser apareció entre ellos. Tan horrible era ese demonio de los abismos que muchos de mis hombres se desmayaron, y yo mismo quedé fuertemente afectado. Era grande y negro, con extremidades amarillas, y una gran boca abierta. Reconociendo nuestra incapacidad de medimos con semejante ser, puesto que no teníamos sacerdote ni capellán, huímos del edificio sufriendo graves pérdidas por parte de los francotiradores americanos, pero logrando alcanzar la carretera donde nos reunimos con el Mayor Wittington y sus hombres.

Recuerdo al Mayor que nos dirigíamos de inmediato al mencionado pueblo para limpiarlo de toda oposición pero no le informé de nuestras experiencias. El Mayor quedó muy impresionado por mi relato de la perfidia del alcalde y fuimos allí al día siguiente. En el pueblo de Jonesport, Maine, los edificios no aparecieron ni un demonio, y estranso el pueblo sin problemas matando muchos de sus habitantes. Aunque aparecía en un lugar bastante prospero, no encontramos grandes cantidades de oro ni de plata. ¡Que Dios se apiade de mi alma!

IMPORTANTE CIUDADANO DE SAN FRANCISCO ASESINADO

El señor Francis Connington, conocido hombre de negocios de San Francisco, así como coleccionista de arte, fue asesinado ayer por la tarde, supuestamente tras descubrir a Norton Longville robándole una pintura.

Longville, estudiante de arte, visitaba la mansión de Connington al amparo de una beca de la Fundación Connington, que le permitía copiar algunos de los cuadros propiedad de su benefactor para mejorar su técnica.

El guarda Jack Ramsey hacía su ronda por la casa cuando descubrió a Longville llevándose el cuadro "El cazador" valorado en 15.000 \$.

El señor Connington, aparentemente atraído por los ruidos de la pelea, entró en la galería y fue muerto por Longville, quien escapó mientras Ramsey intentaba salvar la vida de su patrón.

La policía del estado ha sido alertada de la huida de este asesino.

FIN DE LA CARRERA DE UN NOTORIO ASESINO

A primeras horas de esta mañana, Gregory Johnson fue abatido a la puerta de su casa cuando la policía intentaba detenerle por el asesinato de Francis Connington, conocido hombre de negocios y experto en arte de San Francisco.

Johnson, quien anteriormente había sido un artista de cierto renombre, había estado visitando la mansión de Connington en San Francisco bajo el alias de Norton Longville. El 8 de Abril, el señor Connington entró en su galería descubriendo a Johnson y al guarda Jack Ramsey luchando por un cuadro que Johnson intentaba robar. Supuestamente Johnson mató a Connington y escapó en la confusión mientras Ramsey intentaba, sin éxito, defender a su patrón.

La investigación realizada por la policía de San Francisco reveló que Norton Longville era en realidad Gregory Johnson, que fue localizado en la granja de su familia en las afueras de San José. Cuando miembros de la Guardia Nacional y policías locales se acercaban a la granja, Johnson intentó escapar por la parte posterior. El señor Ramsey, que estaba allí para identificar al asesino, señaló al fugitivo, que fue abatido y muerto por Charles Quill, del departamento de policía de San José. ¡Felicidades, oficial Quill!

Información para los jugadores en el escenario LA CASA WESTCHERTER.

Leer sólo este lado.

FALSIFICACION DESCUBIERTA

Goddard Haley, cuidador del Museo de Bellas Artes de San Francisco ha anunciado que el ejemplar en poder del museo del cuadro "El cazador" ha resultado ser falso. Al limpiarlo para una exposición, los expertos empezaron a sospechar y aplicaron el test de Schwartz-Howard, que reveló la presencia de pigmentos inexistentes antes de 1890.

El óleo fue donado al Museo en Febrero de este año por Rose Connington, de la Fundación Connington para el desarrollo de las Artes. La señorita Connington declaró que su difunto primo Francis Connington hizo autenticar la pintura al comprarla, pero que después de heredar "El cazador" a la muerte de su primo, lo había prestado frecuentemente a diversos museos para su exposición, por lo que era imposible determinar cuándo podía haberse producido el cambio del original por la falsificación.

Nuestros lectores más veteranos recordarán que en 1906 Gregory Johnson, un artista local, asesinó a Francis Connington en un intento infructuoso de robar este mismo cuadro, y fue abatido por Charles Quill, antiguamente del departamento de policía de San José, al resistirse a la autoridad.

El Museo y la Fundación Connington ofrecen una recompensa conjunta de 1.000 \$ por cualquier información que permita recuperar la pintura original.

PAGINA DE UN DIARIO [hallado en la habitación 'Zeus' de la casa Westchester]

5 de Abril de 1906 -No puedo esperar a que esto se acabe y pueda proteger a Beth del hombre que la deshonró. Quizá pueda realizar la sustitución este sábado, cuando Connington visite a la señorita Milstone. Beth ha abandonado las esperanzas de que Connington se case con ella, pero aún le duele verle con una mujer que no le llega ni a la suela de los zapatos. Quizá él crea que ya le ha dado bastante devolviéndole a su hija bastarda. La pequeña Frances es la niña más bonita e inteligente que yo haya visto nunca, pero parece que Connington se muera por tener una camada de críos con cara de caballo con Angina Milstone. No es de extrañar que Beth se viniera conmigo. ¡El se lo pierde! Ramsey se interesa demasiado por mi "trabajo" recientemente, lo cual sucede en el peor momento posible, pero es normal tratándose del tarugo ese.

Cortar por aquí

LA CARTA INACABADA

Albert Goddard
Granja Crowfoot
Lista de Correos
Indian River, Maine

28 de Diciembre

Querido -

La Navidad ha pasado y el año nuevo se yergue ante nosotros. Deséales en mi nombre unas felices fiestas a Mary, Arthur, la pequeña Pamela y a todos mis amigos del cuartel de bomberos. ¡Cuánto les añoro a todos, pero especialmente a tí y a Gretia! No dejéis de recordarme en vuestras plegarias.

Debo ahora relatarle los extraños hechos que han sucedido aquí desde que arreglé la vieja cabaña del tío Waterman.

El terreno es precioso, con olmos, robles, abedules y muchos otros árboles. En mis diarios pases por la montaña en la que se halla enclavada la propiedad, he encontrado zarzamoras salvajes, acebo y hasta calabazas silvestres. Es todo tan tranquilo, que me encuentro aquí de maravilla.

Pero, ¡fíjate qué rara es la gente!, cuando los paletos del almacén de Drucker (en Indian River) se enteraron de que yo era el nuevo propietario del terreno, y que tenía la intención de vivir en él, se levantaron y se marcharon! Hasta el encargado, Alvin Hodges, parecía molesto. De hecho, dijo algo así como que yo no debería irme a vivir allí, porque era un lugar oscuro y maléfico. ¡En la vida me he quedado tan pasmado! Cuando le seguí preguntando, no dijo nada más, excepto que era hora de cerrar (¡a las tres de la tarde!), y que no me molestara en volver por allí a comprar comida y otros suministros, porque no me vendería.

De allí me fui derecho a la oficina del Sheriff Beauchamps, a preguntarle qué puñeta estaba pasando, y que me maten si no les dió la razón a aquellos palurdos diciéndome que 'nadie de por aquí se acerca a la montaña, y menos a la ladera Sureste' que es donde está la cabaña. Cuando le dije que el del almacén se negaba a venderme, me contestó que estamos en un país libre, y que no se puede obligar a nadie a vender si no quiere. Sus palabras exactas fueron 'no hay ninguna ley que prohíba ser terco'.

Me quedé sin habla, de coraje. Desde entonces he tenido que recorrerme los nueve kilómetros que hay hasta Addison para comprar la comida.

29 de Diciembre

Anoche dejé de escribir para ir a por leña. Desde que dejó de nevar, hace dos días, el frío es muy intenso. Estaba a punto de entrar en casa con la leña cuando volví a oír los mismos ruidos que llevaba oyendo cuatro o cinco noches. ¡Ojalá me hubiera limitado a escuchar!

Desde una cierta distancia llegaba un extraño canto o una canción en un idioma que no pude reconocer. Parecía indio, pero también creí oír un violín, y jamás he visto a un indio tocando un violín. Por fin la curiosidad pudo conmigo y fui a ver qué pasaba. Lo último que quería era tener a una banda de gitanos (o similar) acampada en mis tierras.

Así que eché mano de mi Holland y Holland de cañón doble (ya sabes, el que me traje de Inglaterra después de que me licenciaran allí del Ejército), me metí una docena de cartuchos en el bolsillo, me puse las raquetas de nieve y salí a ver qué pasaba.

Aunque los cánticos habían cesado, me había podido hacer una idea de su procedencia, por lo que remonté la ladera dispuesto a enfrentarme con cualquier cosa con la que me encontrara, desde un vagabundo hasta un oso, pero no con lo que vi.

Lo que vi allí, querido hermano, dejó mi corazón helado y mi cerebro entumecido por el pánico. Subí hasta más de media montaña, en dirección Noroeste desde la cabina y allí, en un lugar que nunca había visto, ví y oí cosas que me estremecieron en lo más profundo de mi ser.

¿Crees en el Demonio? ¡Pues cree en él, porque yo le he visto en su oscura gloria y no dejo de lamentarlo!

Incluso ahora puedo oír esa música fantasmal de flauta, ese canto gélido e impío, que parece absorberme hasta la médula. Pero déjame que te explique lo que vi anoche. Debo contárselo a alguien. Debo decir -

Información para los jugadores en el escenario
EL PICO DIABLO NEGRO.
Leer por los dos lados.
Se permite fotocopiar estas páginas
sólo para uso personal



Lotes (por orden de aparición)

Lote 1. Cruz ansada (Ankh), egipcia.

Descripción: De aproximadamente el 550 adC. Altura 23 cm, anchura 10 cm en los brazos. Compuesta de una aleación de cobre y plata, y con grabados jeroglíficos aún por traducir en la parte frontal. También conocida como la 'Cruz sangrienta'. Precio de salida, 100 £.

Lote 2. Manuscrito de Beth Eloim

Descripción: En hebreo, escrito sobre el 1580. Páginas iluminadas con panes de oro. Encuadernado en cuero, tamaño octavo, 426 hojas. Precio de salida, 60 £.

Lote 3. Lote múltiple

Descripción: Objetos rituales del siglo XIX. Ropaje de mago, bordado con diversos símbolos de magia ceremonial; varita de nogal grabada con signos astrológicos; daga de bronce repujada en plata, de 30 cm de largo y de doble filo. Precio de salida, 40 £.

Lote 4. La mano de la gloria

Descripción: EEUU, sobre el 1900. La mano izquierda, momificada, de una persona, marcada por todas partes con dibujos místicos. Cada dedo aguanta una vela, supuestamente hecha con grasa humana. Precio de salida, 20 £.

Lote 5. Lote múltiple

Descripción: Fetiche africano de alrededor del 1800, hecho con madera de teca y pelo. Mide 18 cm de altura, y está tallado al estilo de la tribu Hausi de Africa Occidental; Tambor africano de la misma época, madera de teca y piel, y de forma irregular. Mide 41 cm de altura. Ambos llevan la marca del mismo artesano. Precio de salida, 30 £.

Lote 6. The Magus (El mago)

Descripción: Libro (en inglés) de Francis Barret, primera edición, 1801. Editado por Lackington, Allen & Co. Precio de salida, 50 £.

Lote 7. Espada

Descripción: Alemana, de aproximadamente el 1350. Perteneció originalmente al brujo y alquimista Paracelso, mide 108 cm de largo y tiene el pomo de cristal, con la palabra "AZOTH" grabada. Precio de salida, 250 £.

Lote 8. Calavera humana.

Descripción: Utilizada en misas negras alrededor del 1500. La parte superior fue retirada y el interior recubierto de plata, para formar una copa. El borde lleva engastados 13 granates. Precio de salida, 100 £.

Lote 9. Cabeza de latón remachada

Descripción: Alemana, de aproximadamente el siglo XIII, obra de un artesano desconocido. Parecida a la 'Cabeza del filósofo'. Precio de salida 130 £.

Lote 10. Palillos del I-Ching

Descripción: Se trata de seis palillos de marfil tallado, de unos 15'5 cm de largo por 4 de ancho, y de sección cuadrada, procedentes de China. Se utilizaban para realizar las tiradas del 'I-Ching' y datan de la segunda dinastía Ming. Precio de salida, 70 £.

Lote 11. Book of the Law (Libro de la ley)

Descripción: Escrito (en inglés) por Aleister Crowley. Editado en 1904. Precio de salida, 10 £.

Lote 12. Prodiges in the New-England Canaan (Prodigios en la Canaán de Nueva Inglaterra)

Descripción: Opúsculo colonial norteamericano, de principios del siglo XVIII, escrito (en inglés) por el reverendo Ward Phillips. Precio de salida, 55 £.

Lote 13. Lote múltiple

Descripción: Cuatro medallones, dos de oro, uno de cobre y otro de estaño. Francia, alrededores del 1600. Símbolos protectores que debía llevar un mago durante diversas operaciones mágicas. Precio de salida, 45 £.

Lote 14. Dictionnaire infernal (Diccionario infernal)

Descripción: Escrito (en francés) por Jacques Collin, y publicado en Francia por la editorial Plon en 1863. Ilustrado. Precio de salida, 18 £.

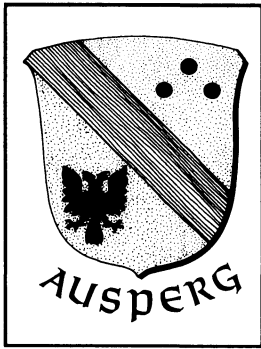
Lote 15. Bolsa de medicina de un hechicero

Descripción: De origen esquimal, hecha de cuero, y bastante moderna. Precio de salida, 5 £.

Lote 16. Anillo de oro

Descripción: Arabe, de aproximadamente el siglo XIX. Un dibujo de serpientes entrelazadas rodea a un símbolo mágico que representa al sello de Salomón. Precio de salida, 35 £.

*Para conveniencia de nuestros clientes,
y hasta nuevo aviso,
todas las transacciones se realizarán en Libras Esterlinas.*



Le agradecemos su asistencia

*Casa Ausperg
Subasta especial
de parafernalia ocultista*

Viena, Austria



El único defecto de Amanda es lo que le gusta chismorrear. Los investigadores que sean corteses con ella, y logren hacer una tirada de Charlatanería podrán enterarse de la vida y milagros de todo el pueblo, ie incluso es posible que lo que les diga sea verdad! (Este es un buen momento para que el guardián haga uso de su imaginación). Por ejemplo, si se llama por teléfono desde el hotel, la telefonista se acordará de los trozos más jugosos de la conversación y, a la hora de cenar, serán de dominio público.

La viuda Seaforth

FUE 7 CON 10 TAM 8 INT 12 POD 16
DES 12 APA 14 EDU 12 COR 70 P. vida 9

Habilidades: Contabilidad 70%, Escuchar 95%, Psicología 50%, Descubrir 60%, Moverse en silencio 70%, Regatear 60%, Crédito 50%, Discusión 90%, Charlatanería 40%, Elocuencia 70%.

TELEFONOS

En este pueblecito, y en esta época, no se conocían las líneas telefónicas privadas, por lo que cualquier llamada que hagan los investigadores puede ser escuchada por bastante gente. La primera vez que precisen hablar por teléfono se les dirá que esperen a que se despeje la línea, porque otro la está usando. Si no entienden lo que pasa, alguien a quien estén vistando puede coger el teléfono, disculpase cuando se dé cuenta de que la línea está ocupada, y colgar. Cualquiera a quien le pregunten podrá informarles de cómo funcionan las líneas compartidas.

'Testigo de Dios' Johnson

El nombre real de Johnson es Albert. Se trata de un trampero de 57 años, compañero de Dave Bowen desde mucho tiempo atrás, y que fue quien encontró el cadáver de este en el bosque. Desde la tragedia, Johnson dice haber recibido la llamada de Dios, ha cambiado de nombre y se ha hecho predicador, con lo cual se pasa la mayor parte del tiempo anunciando "iel fin del mundo! ¡Cuando las criaturas del abismo surgirán para llevarse a los réprobos!" Los del pueblo creen que el hecho de encontrar el cadáver de Bowen fue demasiado para su salud mental. Amanda Seaforth le permite utilizar una habitación en el desván del hotel (sin cobrarle), y la mayor parte de los del pueblo le tienen lástima y le protegen.

Johnson se volvió loco al ver a Freygan, en forma de Shoggoth, destrozando a Bowen, tras lo cual él huyó al bosque. Johnson cree que los pecados de Bowen hicieron que el diablo acudiera a llevárselo. Si los investigadores consiguen estar a solas con Johnson y sacar un Psicoanálisis, describirá lo que vio.

Todo investigador que saque una tirada de Mitos reconocerá que la criatura descrita por Johnson presenta una amenaza muy considerable.

Johnson estaría dispuesto a ayudar a los investigadores, pero con una COR de 10 (que le mantiene apenas cuerdo, puesto que sólo su fanática fe religiosa le da fuerzas), una pérdida de sólo 2 puntos le enviaría a los bosques dando aullidos, y diciendo que le persiguen los demonios. Si esto sucediera, habría que mantenerle atado para evitar que se suicidara. Además, si el origen de esta locura se pudiera imputar a los investigadores, por acción o por omisión, la gente del pueblo se volvería extremadamente hostil hacia ellos. Les tirarían piedras a la ventana, la viuda Seaforth les echaría de su hotel, recibirían anónimos diciendo que sería buena idea que aban-

donaran el pueblo, etc. Nadie les volvería a ayudar sino que, por el contrario, les ignorarían y les harían el trabajo aún más difícil.

Albert ('Testigo de Dios') Johnson

FUE 10 CON 9 TAM 12 INT 11 POD 10
DES 9 APA 12 EDU 7 COR 10 P. vida 11

Habilidades: Mitos de Cthulhu 05%, Seguir rastros 60%, Colocar trampas 70%, Camuflaje 80%, Discusión 25%, Elocuencia 80%, Cantar 50%, Trepar 70%, Saltar 60%.

Arma: Rifle .22 55%, daño 1D6 + 2.

RELATO DE 'TESTIGO DE DIOS' JOHNSON

"Antes de ver la bendita Luz, la luz de Dios y sus santos Angeles del Cielo, ví la negra oscuridad del Abismo. Sí, amigos, hace años, cuando yo era aún un pecador, y pecaminosamente cobraba vidas sin permiso ..." [aquí Johnson se refiere a que era cazador furtivo]. "... isalf del bosque y ví a mi compañero en el pecado, al pobre Bowen, atrapado por las garras de Satán, y despedazado después!"

"Puede ver al diablo tan claramente como puedo veros ahora a vosotros, caballeros, y caí de rodillas, seguro de que el Señor iba a dejar que sufriera el justo castigo que mis crímenes merecían. ¡Pero El se apiadó de mí! ¡Sí, y puede apiadarse también de vosotros! Sólo tenéis que hincaros de rodillas y alabarle. Alabadle y pedidle que que no os deje caer en las garras de ese diablo." [Aquí Johnson se pone a divagar durante largo rato, intentando que los investigadores confiesen a Dios y se arrepintan de sus pecados. Tanto si lo hacen como si no, acaba por volver al tema fundamental].

"¿Queréis saber cómo era el diablo? Era frío, caballeros, frío como el Infierno en el que acabaréis si no alabáis al Señor ahora mismo! Estaba vestido con ropas normales, con las que sin duda se había disfrazado para recorrer la Tierra. Su vestido era blanco, como si se burlara del que llevan los santos Angeles, pero estaba manchado de barro y suciedad, mostrando sus auténticos orígenes. No tenía cabeza como la de las personas, ni brazos ni piernas como los de las personas, ni corazón como el de las personas. Era tan solo una masa pastosa dentro de su falso disfraz, iuna masa de corrupción y pecado! Salió del bosque y cayó sobre el pobre Bowen, y luego los dos fueron uno. El diablo había venido a reclamar lo que era suyo. Aunque Bowen chilló como un condenado (como lo que era), Satán no tuvo piedad de él. Pero el Señor y sus santos Angeles sí pueden tener piedad, y la tendrán con vosotros si volvéis a ellos, abandonando todos vuestros crímenes y pecados. ¡Adorad al Señor!"

"El diablo tenía el mismo color que una persona, pero sus ojos eran de color rojo brillante, y no estaban en su cabeza. ¡Aplastó a Bowen, arrancándole el alma del cuerpo! Entonces comprendí que sólo el Señor podía salvarme, y me tiré al suelo, rezando y humillándome, iy el Señor me salvó! Me salvó, porque al levantar yo la vista Satán se había ido. Se había ido dejando tras de sí la envoltura mortal de Bowen. Fue para mí un privilegio. Sí, porque sólo yo fui elegido para tener una visión del Día del Juicio Final, cuando el mundo será dividido en dos tipos de personas: los que subirán al Cielo, con los santos Angeles, y los que se quedarán en la Tierra con los Angeles caídos, como el que yo ví aquella noche. Rezad conmigo, caballeros, para que seáis salvados como yo lo fui." [Aquí Johnson continúa con una larga y tremendamente aburrida plegaria, que no contiene más información de utilidad para los investigadores].

La gente del pueblo

Como ya se dijo, los del pueblo se muestran reticentes a hablar de Freygan y del manicomio. Para romper el muro de silencio habrá que sacar Charlatanería, Eloquencia o Discusión, pudiendo hacer cada investigador sólo una tirada. Por cada acierto, el grupo recibirá uno de los datos siguientes, por el mismo orden en que vienen.

Dato: El doctor Freygan llegó al pueblo y abrió el manicomio hace 15 años.

Dato: Hace unos 8 años empezó a visitar a los detestables ocupantes ilegales de la colina Stonecrest. Dijo entonces que estaba realizando un estudio sobre ellos.

Dato: Todo el mundo sabe que los ocupantes ilegales no son cristianos, y además son ladrones y borrachos, que insultan, amenazan y en general se comportan de forma insolente con todos aquellos a los que creen que pueden intimidar. Nadie recuerda cuándo se establecieron en la zona.

Dato: En los últimos 5 años ha habido mucho tráfico de camiones hacia y desde el manicomio, tanto de día como de noche. Freygan explicó que estaba montando un laboratorio en el manicomio, pero nadie del pueblo lo ha visitado nunca.

Dato: Como el jefe de policía, la mayor parte de los del pueblo cree que el doctor Freygan está metido en el contrabando de alcohol, y que los camiones recogen whisky o traen materia prima para fabricarlo. El tipo de camiones varía. Algunos eran camionetas locales, de transporte de carbón o de carga normal, pero la mayoría eran de fuera del Estado. Se han visto coches y camiones grandes y pequeños, y hasta alguna cisterna.

Nadie del pueblo se prestará a acompañar a los investigadores hasta el manicomio o a la colina Stonecrest.

La biblioteca del pueblo

Si los investigadores buscan en la minúscula biblioteca, encontrarán los datos que siguen, para cada uno de los cuales hará falta un Buscar libros.

La colina Stonecrest se llama así porque en la cima hay un monumento indio, perteneciente (años atrás) a una pequeña tribu que era temida por las tribus vecinas, debido a poseer potentes hechizos mágicos. La tribu adoraba en la colina a un dios al que llamaban Arwassa, llamando a la colina 'Arwatomagoma', o colina del Auallador silencioso.

Los antepasados de los ocupantes ilegales de la colina Stonecrest descienden de un grupo de inmigrantes suizos que llegaron a Pennsylvania en 1720 para escapar de una persecución religiosa. Pertenecían a una secta anabaptista cuyas creencias eran consideradas anticristianas por los luteranos, los católicos e incluso otros anabaptistas. Obligados a cambiar de residencia varias veces (y ganando y perdiendo fieles en cada ocasión), acabaron por fundar en 1738 su propio pueblo, Farenfield, en Maine. Pero Farenfield fue destruido en la guerra de 1812 (algunos dicen que no a manos de los soldados británicos sino de hordas enfurecidas de ciudadanos de otros pueblos de Maine). Los supervivientes huyeron a los bosques donde desde entonces, y durante los últimos cien años, han llevado una vida solitaria, entrecruzándose unos con otros. Muchos de los jóvenes abandonan el área (Nota para el guardián: Para seguir extendiendo la infección), pero siempre quedan los suficientes para que el asentamiento siga funcionando.

El diario de un oficial inglés puede encontrarse en la biblioteca, enterrado bajo una pila de viejos libros. Para encontrarlo hará falta un Descubrir, además del Buscar libros normal. Este diario fue capturado al capitán James Fitz-Hugh en la guerra de 1812.

Durante una marcha nocturna, su compañía se perdió y entró en un pequeño pueblo en las colinas:

EXTRACTO DEL DIARIO DE JAMES FITZ-HUGH

5 de Junio de 1814

... los habitantes del pueblo fueron de lo más insolente y poco amistoso con nosotros, pero ordené a mis hombres que se dispusieran a pasar la noche en cualquiera de los domicilios de la gente del pueblo, según sus preferencias, sin darse por enterados de ninguna falta de cortesía por su parte. Yo mismo me alojé en casa del alcalde, sin ningún tipo de incidente.

9 de Junio de 1814 [Aparentemente Fitz-Hugh se refiere a los acontecimientos del 6 de Junio, que no tuvo ocasión de plasmar oportunamente por las razones obvias que se exponen a continuación]

Por la mañana me abstuve de desayunar, aunque el alcalde insistió sobremanera en que tomara algo, lo cual me pareció extraño puesto que la noche antes se había mostrado rudo y antipático. Finalmente se atravesó en el umbral jurando que no me dejaría abandonar su casa hasta que hubiera comido, ante lo cual le aparté de un golpe y me dirigí a inspeccionar a mis soldados.

En la plaza del pueblo sólo aparecieron cuarenta o sesenta de ellos, y envíe a Broughton [el ayudante de Fitz-Hugh] a investigar sobre el paradero del resto. Antes de que regresara, unos cuantos del pueblo aparecieron armados con mosquetes y abrieron fuego, abatiendo a algunos de mis soldados. Nosotros no disparamos con nuestros mosquetes sino que cargamos a la bayoneta, dispersando a aquéllos villanos después de una breve pero feroz escaramuza. Demostraron no ser capaces de medirse con nuestro acero, al igual que otros americanos con los que habíamos combatido. Entonces aparecieron más americanos armados también con mosquetes, y nos retiramos al Ayuntamiento, que era el edificio más grande de las cercanías, resistiendo allí durante la mayor parte de la mañana. Sobre el mediodía, los americanos cargaron sobre el edificio y les rechazamos, infligiéndoles graves pérdidas. Quedamos entonces disgustados y asombrados cuando los americanos expusieron los cuerpos de algunas docenas de nuestros soldados, a los que aparentemente habían envenenado y asesinado mientras descansaban inocentemente en sus casas. Los villanos habían mutilado y despedazado los cuerpos de tal manera que eran virtualmente irreconocibles. Agradecí a Nuestro Señor el no haber ingerido alimento alguno en casa del alcalde. Por la tarde Broughton y una veintena de soldados llegaron corriendo a través de la plaza, cogiendo a los americanos por sorpresa, e intentando evidentemente alcanzar la seguridad de nuestro edificio. Les animamos con gritos y disparamos sobre los americanos que intentaban impedirles llegar.

En ese momento, quedamos asombrados al ver que el alcalde se plantaba en el centro de la plaza y empezaba a gritar y a gesticular a nuestros hombres, que avanzaban en buena formación a pesar de los esfuerzos que con los mosquetes hacían los americanos. Disparamos sobre el alcalde, pero nuestros tiros parecían no hacerle efecto. Mientras contemplábamos esto, Broughton empezó de repente a retorcerse de dolor, cayendo al suelo. A continuación otro soldado y luego otro más caían, mostrando los mismos síntomas. Descubrí entonces que cada vez que el alcalde acababa una serie de movimientos, otro de nuestros soldados mostraba síntomas de dolor, quedando incapacitado. Ordené entonces a mis soldados que dispararan únicamente al alcalde, quien fue traspasado por gran cantidad de balas en poco tiempo, cayendo a su vez al suelo. En ese momento, media docena o más de nuestros hombres habían sido afectados, y esperé verles recuperarse

de su aflicción, fuera cual fuera la que el alcalde les había provocado. Para mi asombro, los hombres heridos se pusieron en pie espásmica y antinaturalmente, y tomaron las armas para atacar a sus compañeros, de forma vigorosa aunque torpe, debiendo aquéllos defenderse para salvar sus vidas. Nosotros no podíamos disparar puesto que estaban enzarzados en combate cuerpo a cuerpo, ni hacer una salida por temor a los mosquetes de los americanos. Broughton y los hombres enfermos luchaban diabólicamente, y aunque eran menores en número y fueron prácticamente cosidos a bayonetazos, continuaban luchando con suma ferocidad hasta que se les rompía la espina dorsal, momento en el cual se desplomaban. En poco tiempo, todos estos hombres estaban muertos, y al menos una docena de sus compañeros, quedando sólo dos con vida. Los americanos salieron con rapidez y los mataron aunque nosotros disparamos e hicimos además de salir para intentar impedirlo.

Poco antes de la puesta de sol, los americanos formaron en la plaza del pueblo, tras una barricada construida con muebles, piedras y otros materiales. Tras esta defensa, podíamos oírles entonar himnos y cánticos, que no eran ni en inglés ni en latín, y sin que yo pudiera determinar de qué idioma se trataba. Los cánticos continuaron durante algunos minutos, y entonces un gran Ser apareció entre ellos. Tan horrible era ese demonio de los abismos que muchos de mis hombres se desmayaron, y yo mismo quedé fuertemente afectado. Era grande y negro, con extremidades amorfas, y una gran boca abierta. Reconociendo nuestra incapacidad de medirnos con semejante ser, puesto que no teníamos sacerdoté ni capellán, huimos del edificio sufriendo graves pérdidas por parte de los francotiradores americanos, pero logrando alcanzar la carretera donde nos reunimos con el Mayor Wittington y sus hombres.

Recomende al Mayor que nos dirigiéramos de inmediato al mencionado pueblo para limpiarlo de toda oposición pero no le informé de nuestras macabras experiencias. El Mayor quedó muy impresionado por mi relato de la perfidia del alcalde y fuimos allí al día siguiente, es decir, el 7 de Junio. Aunque vigilé temerosamente los edificios, no apareció ningún demonio, y arrasamos el pueblo sin problemas matando a muchos de sus habitantes. Aunque aparentaba ser un lugar bastante próspero, no encontramos grandes cantidades de oro ni de plata. ¡Que Dios se apiade de mi alma!

EL PSIQUIATRICO GREENWOOD

El edificio del manicomio es una bella mansión de estilo italiano, con dos alas. Una de ellas consta de planta y un piso y la otra de planta y dos pisos. La casa y el jardín que la circunda están a su vez rodeados por un muro de piedra de 3 m de altura y 60 cm de espesor. El portón de la valla tiene una cerradura con FUE 50, lo cual requiere que al menos tres personajes combinen su fuerza para intentar forzarla, y sólo mediante una palanqueta. Hay un tubo acústico en uno de los postes que están a los lados del portón, que comunica con la casa.

La parte delantera del jardín tiene setos cuidadosamente recortados, árboles, numerosos bancos con interinos sentados, y una fuente. Mientras los investigadores se acercan al edificio, cada uno de ellos puede tirar dos veces Descubrir. La primera vez se notará que todas las ventanas del edificio están enrejadas, no sólo las de las celdas de los internos. La segunda se podrá divisar un débil rastro de carbón que lleva a una carbonera en la parte posterior de la casa. La tolva por la que se vierte el carbón en ella no admitirá a nadie cuyo TAM sea superior a 10.

Freygan contra los investigadores

Si los investigadores van directamente a ver a Freygan con sus sospechas, tanto si le acusan a él como a otra

persona desconocida de victimizar a los internos, lo negará todo, se mostrará extremadamente cortés, e incluso se brindará a enseñarles brevemente el manicomio, si lo desean, para demostrarles que no tiene nada que ocultar.

Si llegan de incógnito, utilizando alguna maniobra que les permita disponer de una excusa para mirarlo todo, se comportará como un anfitrión modélico, ofreciéndoles una gira intensiva por el recinto, mostrando las excelentes instalaciones médicas, incluido su laboratorio de química en el sótano, y disertándoles sobre sus teorías acerca de las causas químicas de la locura. También les enseñará las celdas, permitiéndoles hablar con cualquiera de los internos. Freygan tiene un 80% en Psicología, y si un investigador habla con él durante bastante rato, tiene un 80% de probabilidad de saber si el investigador le teme o le odia.

Si los investigadores meten la pata o acusan a Freygan directamente, se abstendrá de tomar medidas en su contra, creyendo que no pueden detenerle, o que nadie les hará caso. Si intentan crearle un escándalo que pudiera alterar sus planes, o interferir con la destilería clandestina de los ocupantes ilegales, les atacará en forma de proto-shoggoth si les encuentra fuera del pueblo intentando, o bien incapacitarles y llevarlos a su laboratorio subterráneo para convertirlos en más material para sus experimentos, o bien hacerles pedazos 'in situ'.

Doctor Terence Freygan

FUE 14	CON 13	TAM 11	INT 16	POD 12
DES 15	APA 7	EDU 21	COR 0	P. vida 12

Habilidades: Leer/Escribir inglés 105%, Leer/Escribir griego antiguo 75%, Mitos de Cthulhu 47%, Astronomía 45%, Botánica 60%, Química 90%, Farmacología 90%, Tratar enfermedades 75%, Tratar envenenamientos 75%, Zoología 80%, Diagnosticar enfermedades 80%, Psicología 80%, Discusión 60%, Elocuencia 70%, Psicoanálisis 65%, Biología 95%, Electricidad 60%.

Armas: Aplastamiento (como proto-shoggoth) 100%, daño 2D6 por asalto, tras absorber a la víctima.

Puño 60%, 1D3 + 1D6.

Patada 35%, 1D6 + 1D6.

Presa 30%, sin daño pero puede inmovilizar a la víctima.

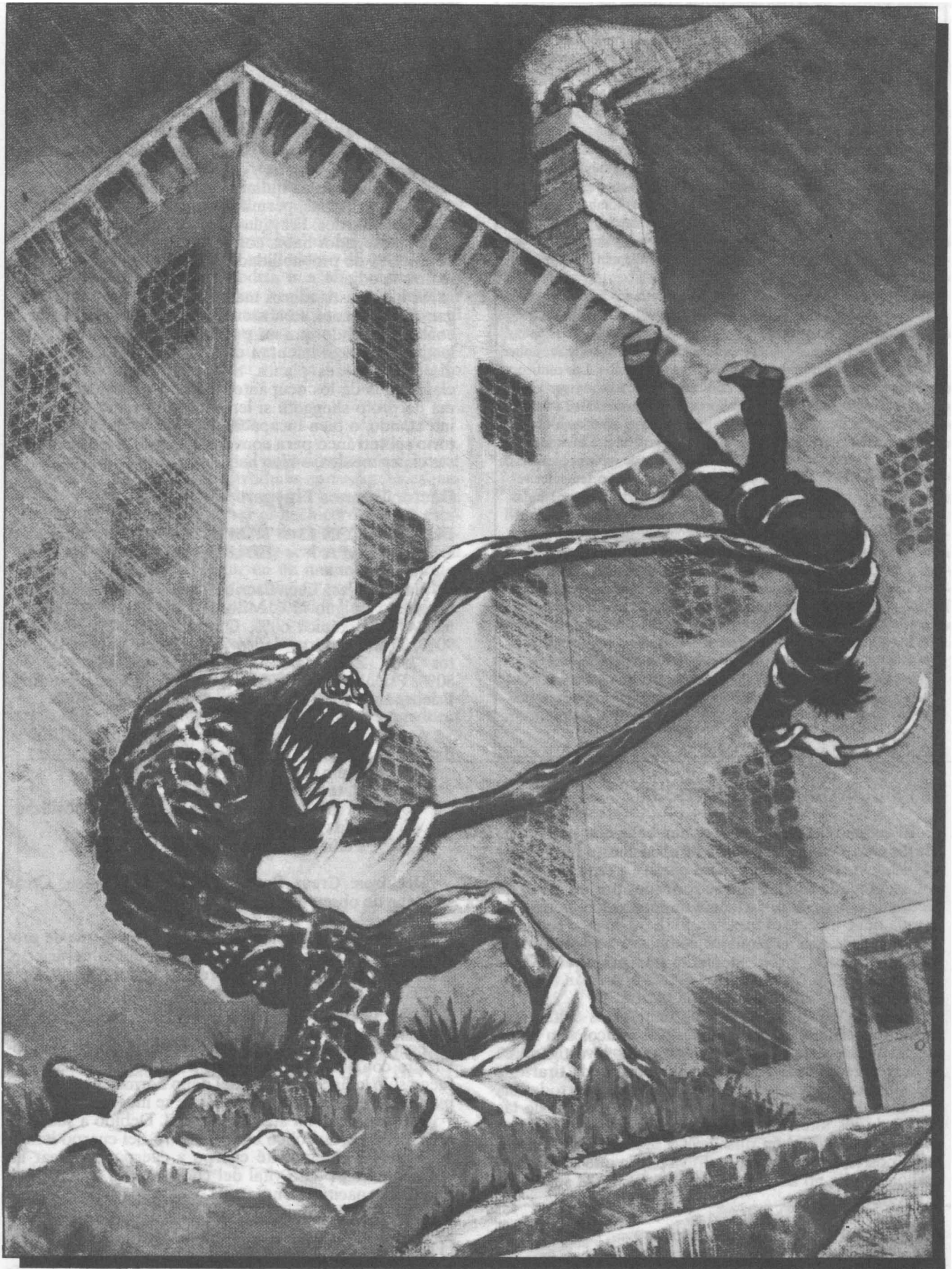
Pellizco nervioso 60%, efecto especial.

Hechizos: Crear Portal, Llamar a Arwassa, Crear Ventana de observación.

Notas: El aplastamiento de Freygan en forma de proto-shoggoth tiene un 100% de probabilidad de acierto, pero sólo puede realizarlo sobre una víctima humana a la vez. El ataque inicial no hace daño 'per se', pero en los asaltos siguientes, la víctima recibe 2D6 puntos de daño por asalto.

Freygan recibe daño mínimo de cualquier ataque realizado con armas físicas, y no puede ser empalado. El fuego sólo le hace la mitad del daño normal, y regenera 2 puntos de vida por asalto hasta que se muere.

Freygan tiene un ataque especial. Debido a sus estudios, tiene un diabólico conocimiento del cuerpo humano y puede, en combate cuerpo a cuerpo, propinar un pellizco en un punto vital del cuerpo de la víctima, que queda incapacitada durante 1D10 asaltos si no consigue tirar CONx3 o menos en porcentaje (N. del T.: Los seguidores de la serie 'Star Trek' recordarán sin duda que el señor Spock utiliza una técnica similar). El cuerpo de proto-shoggoth de Freygan es elástico y le permite alargar de repente un brazo a distancias de hasta tres metros. También puede mirar por una esquina o por enci-



ma de algún objeto con sólo formar un ojo en la palma de su mano.

Si Freygan se pone especialmente nervioso o contrariado existe la posibilidad de que pierda el control y sus rasgos se deformen y cambien ante la vista de los aterrizados investigadores. En cualquier ocasión en que Freygan esté emocionalmente alterado, el guardián deberá tirar Suerte para Freygan (60%), o el cambio tendrá lugar de forma involuntaria.

La pérdida de COR por ver a Freygan como proto-shoggoth es 1/1D10. Ver un cambio parcial o total de esa forma a la humana también cuesta COR en la misma medida.

Freygan no puede cambiar sus facciones para parecerse o imitar a otra persona de forma efectiva, sino que sólo puede mantener sus antigua forma humana o deformarse monstruosamente.

PLANTA BAJA DEL MANICOMIO GREENWOOD

B-1: Recepción

Esta sala, grande y agradable, tiene las paredes paneadas en madera, grandes cuadros que representan paisajes, un sofá de piel y un cierto número de sillas tapizadas. El mostrador de recepción está en una de las esquinas. En la pared que hay tras el mostrador, pueden verse diversos tubos acústicos que comunican con la oficina y el laboratorio del doctor Freygan, las salas de trabajo, las habitaciones de los loqueros y las de los sirvientes. También pueden utilizarse para espiar lo que se dice en una habitación, lo cual requerirá una tirada de Escuchar, puesto que no siempre los que hablan están cerca del tubo.

Sobre el mostrador hay una máquina de escribir, un libro de notas, otro de entradas, y varias plumas. No se

puede encontrar nada que pueda utilizarse como prueba. En horas de trabajo estará aquí Charity Ballow, que es quien recibe a los visitantes.

B-2: Armario

Aquí se guardan botas de agua, abrigos de invierno y leña cortada.

B-3: Trastero

Aquí hay muebles viejos, leña (sin cortar), algunos sacos de cemento, etc. No hay herramientas.

B-4: Sala de exploración

Esta habitación tiene todo lo necesario para realizar exploraciones físicas y psíquicas completas, y también tratamientos, y contiene una mesa de exploración, un diván, e instrumental médico básico, como prensores de lengua, estetoscopios y demás. Tanto la mesa como el diván están provistos de correas.

B-5: Electroterapia

Esta habitación contiene todo lo necesario para administrar la terapia de 'electroshock' tan popular en los años 20. Incluye una mesa con correas, un generador y cables con electrodos. De las paredes cuelgan otros aditamentos como camisas de fuerza, etc.

B-6: Trastero

Aquí se guarda el material eléctrico usado y fuera de servicio, así como muebles rotos, incluyendo camas de los pacientes.

B-7: Habitación del chófer/factótum

Aquí reside Standish Schlechter. Es un dormitorio normal, que exhibe, colgada de la pared, una escopeta de repetición calibre 12. Junto a la cama hay una caja

PROTO-SHOGGOTHS

Freygan, excelente médico y científico, ha investigado extensamente el problema de la creación de una nueva forma de vida protoplásmica. Su lectura de los "Manuscritos Pnakóticos", de procedencia prehumana, y sus estudios y adoración de Arwassa (su dios) le han permitido aislar un proceso que transforma tejido animal en una forma parecida a la del temible Shoggoth, o sea, una especie de materia proto-shoggótica. A través de ese proceso, ha conseguido mantener intacto al cerebro humano, aunque repartido por todo el organismo, preservando así la inteligencia y la personalidad.

El primer éxito humano de Freygan fue él mismo. Está ahora compuesto de materia proto-shoggótica, cuyo tejido (en la forma que Freygan ha creado) tiene el mismo color y textura de la piel humana, aunque es móvil y puede cambiar de forma a voluntad. Una masa de tejido proto-shoggótico se asemeja a un trozo grande de carne humana, de color marrón claro o tostado, con tetillas, ombligos, protuberancias donde pudiera haber huesos o músculos, e incluso ojos u otros orificios humanos. Puede haber lo que parecen ser grandes heridas abiertas que no sangran, y que actúan de aberturas hacia el interior, donde sea posible ver intestinos y otros órganos. El conjunto palpita de forma visible, respira rítmicamente y se agita. Puede crear un miembro a voluntad, que se parecerá a un miembro humano, aunque puede que se doble en un lugar anormal, o que posea gruesa musculatura donde no debería haberla. Todo él podría compararse a un bolso de piel humana que encerrara una masa de diversas partes y órganos del cuerpo. El 'bolso' estaría demasiado lleno, por lo que su contenido parecería estar siempre a punto de rebosar. Si se ve al doctor Freygan fluctuando desde su forma humana a la forma de proto-shoggoth, también hay que tirar COR, en las mismas condiciones que se han descrito antes. Freygan sólo realizará el cambio a solas, o cuando esté a punto de atacar a alguien. Básicamente puede cambiar de forma a volun-

tad. Puede que, mientras está tranquilamente sentado, extraiga un dedo perfectamente formado de su frente, o abra un ojo, completo y con párpados, en la palma de una mano, pero estos trucos los reserva para aterrar a los pacientes, para volverlos aún más locos o para impresionar a los ocupantes ilegales y mantener su autoridad.

El doctor Freygan (y posteriormente su ejército de proto-shoggoths) posee las siguientes habilidades. Puede cambiar de forma a voluntad, alargando mucho un miembro, o haciendo crecer miembros nuevos. Puede abrir bocas sin labios o hacer brotar órganos sensoriales en cualquier parte de su cuerpo. Ahora bien, su masa y volumen totales no pueden cambiar, por lo que si saca de su pecho un brazo largo y grueso, alguna otra parte de su cuerpo se encogerá de forma equivalente. Puede atacar de la manera normal en combate cuerpo a cuerpo, es decir, mediante patadas, puñetazos y presas (y hasta a mordiscos) o puede sencillamente absorber a su contrincante y aplastarlo. En combate normal, Freygan puede sacar tantos miembros como desee, pero sólo puede atacar con dos en un mismo asalto, que pueden ser cualquier combinación de patadas, puñetazos o presas. Freygan puede, si lo desea, apresar a su víctima con algunos miembros y golpearle con otros. Si tan solo se limita a absorber a la víctima, tiene un 100% de probabilidad de éxito. Por supuesto que la víctima puede Esquivar si no realiza ninguna otra acción en ese asalto. A diferencia de un Shoggoth auténtico, Freygan sólo puede absorber a una presa de tamaño humano a la vez. Cada asalto posterior a la absorción, procede al aplastamiento de la víctima, quien notará las costillas y vértebras retorcidas de Freygan clavándose en su cuerpo, mientras unos músculos abultados constriñen sus nervios y músculos. El ataque hace hace 2D6 puntos de daño por asalto, que equivale al doble de la bonificación por daño que Freygan posee. Si se creara un proto-shoggoth de tamaño tal que no tuviera bonificación al daño, haría 1D6 en este tipo de ataque. Si fuera tan pequeño que su bonificación al daño fuera una cifra negativa, haría 1D3 en este tipo de ataque.

que contiene piedras perfectamente esféricas. Cuando no está trabajando, Schlechter suele estar aquí, disponiendo las piedras en el suelo de diversas formas. Cualquiera que mire las formas verá que, al cambiar el dibujo, el suelo parece pulsar, exhibiendo alternativamente protuberancias y depresiones, lo cual requiere una tirada de COR, 0/1D6. Una tirada de Mitos permite establecer que está deformando el continuo espacio-temporal, y jugando con ángulos y geometría no euclídeos.

B-8: Habitación de la criada/cocinera

Estos son los dominios de Bettina Marston. Hay una cama, dos cajones y tres espejos, pero nada sospechoso.

B-9: Gabinete de trabajo

Aquí hay planos antiguos, notas y correspondencia relativa al manicomio, que data de los días en que Freygan estaba interesado en él como lugar para curar a los enfermos. Está lleno de polvo.

B-10: Dormitorio del doctor Freygan

Freygan ya no duerme aquí (en su forma de proto-shoggoth no precisa dormir), y una tirada de Idea permite darse cuenta de la gruesa e inusual capa de polvo que hay por toda la habitación. Hay una cama, una mesita de noche, y una cómoda llena de ropa.

Un Descubrir muestra que uno de los cuadros de la pared está ligeramente torcido. Si se mira detrás, se encontrará una caja fuerte, cuya sofisticada combinación requiere cuatro tiradas consecutivas de Abrir cerraduras, si es que se la quiere abrir limpiamente, o de Mecánica para forzarla. Dentro hay una bolsa de cuero con 5.000 \$ en monedas de oro antiguas, un libro de cuentas, dos carpetas color manila y un pequeño medallón de plata.

El libro de cuentas: Si se estudia con detenimiento y se saca la tirada de Contabilidad reglamentaria, se descubre que es imposible pagar todos los gastos en que Freygan ha incurrido en los últimos tiempos sólo con los ingresos del manicomio. Hay facturas de cosas como generadores eléctricos Diesel, una vasta colección de material de laboratorio, que incluyen tanques y calderas, así como cantidades industriales de equipo eléctrico.

Carpetas número 1: Contiene una copia mecanografiada del hechizo Crear Ventana de observación, que se puede aprender con facilidad si el lector estudia el texto cuidadosamente durante al menos una semana, y después saca su INTx3 o menos en porcentaje.

Carpetas número 2: Está marcada 'Técnica de creación'. Al ir leyendo su contenido, el lector descubrirá qué es exactamente lo que pretende Freygan. Harán falta varias tiradas para entenderlo en su totalidad, porque el lenguaje es extremadamente técnico, así como para entender cómo funciona el proceso. La lectura del manuscrito suma 3 puntos a Mitos de Cthulhu y cuesta 2D6 puntos de COR. También proporciona una excelente base técnica por si el lector desea dedicarse alguna vez a crear materia proto-shoggóica.

El título completo del manuscrito es *Vías de transformación intracelular*. La primera parte, que sólo requiere una tirada de Leer inglés, resume el proceso. Primero se le inyecta a la víctima una serie de drogas que se relacionan después. Si es necesario que la mente de la víctima continúe funcionando después del proceso, se le inyecta también el Depresor del comportamiento. Si no es necesario, se le inyecta el Destructor mental, que produce daños irreversibles en la estructura cerebral, pero sin matar a la víctima, con lo que esta se convierte en un ser vivo, pero sin mente. A continuación se la sumerge en una cuba de transformación que reduce el cuerpo, a lo largo de un cierto período de tiempo, a tejido de proto-shoggoth. La cantidad de drogas y de electricidad debe

ser controlada de forma precisa para alcanzar el efecto deseado.

Las siguientes drogas y sus efectos figuran en el manuscrito. Para entender cómo se preparan y cómo se usan a partir del texto hay que tirar Química, Mitos de Cthulhu, Farmacología y Electricidad, y sólo se puede hacer un intento por droga e investigador.

Catalizador de proto-shoggoth: Esta droga es el agente que prepara al cuerpo humano para transformarse en tejido de proto-shoggoth cuando se le expone a los disolventes adecuados. Aunque por sí sola no causa daño alguno, una inmersión en los baños sin ella ocasiona la muerte instantánea.

Acelerador celular: Esta fórmula es más fácil que las otras, y sólo requiere una tirada de Química y otra de Farmacología para duplicarla. Los ingredientes pueden hallarse en cualquier laboratorio bien equipado, y una dosis normal vendría a costar 10 \$ en ingredientes. El proceso de fabricación dura unas 6 horas, que requieren la presencia constante del elaborador. Puede prepararse en cualquier cantidad, puesto que los límites son sólo el tamaño y la calidad del laboratorio, que deben ser considerables.

Una inyección de esta fórmula acelera los poderes curativos del cuerpo, puesto que permite recuperar 1D10 puntos de daño en 1D4x10 minutos. Cada vez que se use hay que tirar CONx5 o menos en porcentaje, y si se falla, la droga incita la aparición de tumoraciones malignas (cáncer), aunque el daño se cura de momento. Una vez se falla la tirada de CON, al cabo de unas horas aparecen los tumores, aunque en media hora se empiezan a sufrir dolores musculares y articulares. Al cabo de un día, el paciente deberá guardar cama y tras 2D6 días, se verá reducido a una masa de piel supurante, que dejará de existir al cabo de 1D3 días más. Nada podrá salvarle. Cualquiera que presencie el estado final de la víctima deberá tirar COR (una sola vez), 0/1D8. Los aterrados médicos que atiendan al infortunado pueden explicar que la enfermedad es nueva para la ciencia.

Disolvente celular: Esta fórmula, que puede utilizarse como veneno por ingestión, de potencia 14, hace 1D6 puntos de daño por dosis a toda criatura sobre la que se vierta o salpique, por disolución de células y desprendimiento de partes enteras del cuerpo. El poder de la fórmula se extiende también a criaturas como los Shoggoth, por lo que si se utiliza sobre tejido de proto-shoggoth, este se convierte en sopa (el disolvente causa 3D6 de daño por dosis a los proto-shoggoths, pero sólo 1D6 a los Shoggoths auténticos). Verla actuar sobre cualquier criatura cuesta 1D4 puntos de COR, y por cada punto

NOTAS SOBRE PUERTAS Y OTRAS ABERTURAS

Barrotes de las ventanas:

Son de hierro colado, y cada barrotes resiste con FUE 40 el ser doblado o roto. Una sierra hará 1D3 puntos de daño por cada tirada de Mecánica conseguida, pudiéndose intentar una tirada por minuto. Una tirada de 96-00 hace que la hoja de la sierra se rompa, a menos que se saque de inmediato una segunda tirada de Mecánica (esta otra no causará daño al barrotes sino que tan solo impedirá la rotura de la hoja).

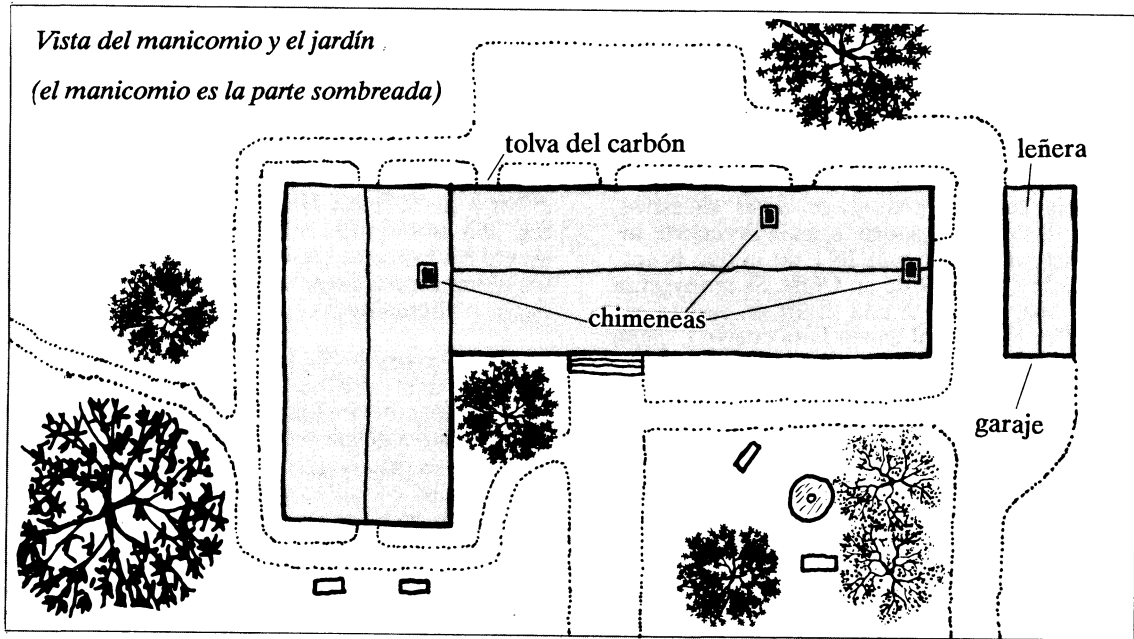
Puertas blindadas:

Todas las que en el mapa se marcan con un punto son de acero y tienen cada una una FUE de 150. Todas disponen también de mirillas a la altura de la vista.

Otras puertas:

Todas las puertas de las celdas se mantienen cerradas. Cada loquero (y Freygan) tiene un juego de llaves maestras.

Plano del manicomio

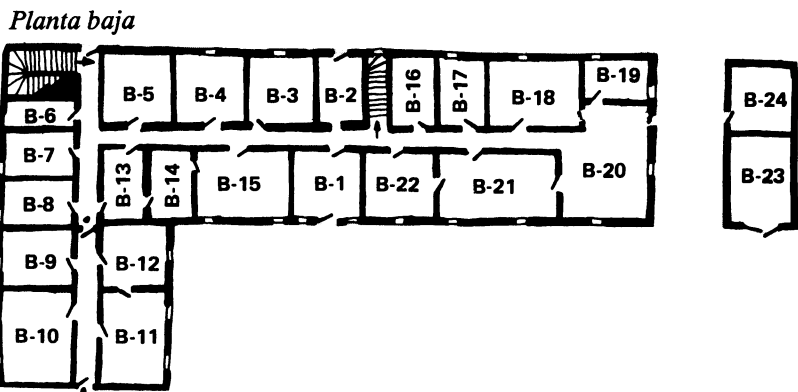
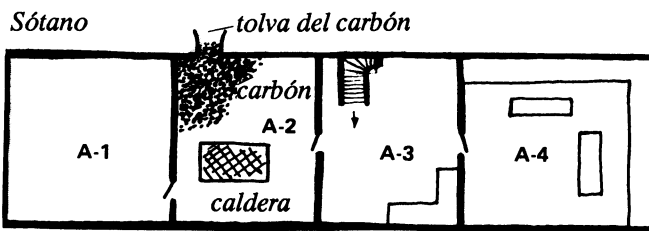


Norte

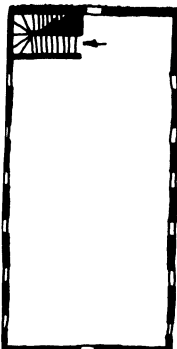
Escala 1:375 (1'6 cm:6 m)

(hay también una puerta blindada cerrando la escalera hasta el primer piso)

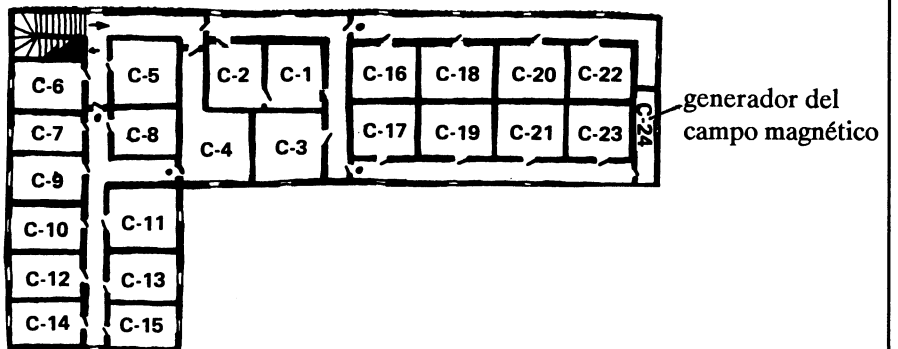
- puertas
- puertas blindadas
- escaleras (la flecha señala hacia abajo)
- ventanas



Segundo piso



Primer piso



de daño sufrido por una persona, esta pierde 1 punto de APA a menos que saque una tirada de Suerte. Si una víctima pierde más de la mitad de sus puntos de vida mediante este disolvente, ello causa una marcada deformidad, como por ejemplo la pérdida de parte de la carne de un miembro, como si hubiera sido quemada o fundida.

Destructor mental: Droga orgánica de potencia 12, que se compara con la INT de la víctima en la tabla de resistencia. Si la droga vence, destruye 1D6 puntos de INT, lo cual provoca además una pérdida de COR de 1D3/2D6.

Esta sustancia suele inyectarse en dosis sucesivas, puesto que una dosis única podría causar la muerte inmediata. Si la víctima pierde más INT de la que posee, cada punto de sobra se resta de su CON. Si se inyectan varias dosis a la vez, se realiza una tirada de resistencia para cada una. Por lo general hacen falta cuatro o cinco dosis para que una persona esté a punto para la transformación en proto-shoggoth.

Depresor del comportamiento: Esta droga solo se inyecta si Freygan desea que su víctima conserve su inteligencia después de la transformación. Hace que la mente pueda ser testigo de los acontecimientos más extraños sin que pueda producirse ninguna reacción de locura, aunque *no* previene la pérdida de puntos de COR (Sin embargo, si la COR llega a 0, el personaje está efectivamente loco). La droga elimina temporalmente toda emoción en el cerebro.

El usuario no experimenta emoción alguna, ni miedo ni piedad, ni nada más durante un tiempo igual a 30 minutos menos su CON en minutos. Por ejemplo, si la droga se tomara poco antes de un combate con un monstruo sobrenatural, los usuarios le atacarían sin temor hasta que uno u otros murieran. Los compañeros heridos serían dejados de lado hasta que el objetivo final fuera alcanzado. Tras recuperarse de los efectos de la droga, el usuario recuerda lo que ha hecho y lo que sentía, y sufre una pérdida adicional de 1D4 puntos de COR.

El medallón: El último objeto que se encuentra en la caja fuerte de Freygan es un pequeño triángulo de plata. Un estudio a fondo y una tirada de Mitos lo identifican como un Sello de Yr. Cuando se lleva puesto, aumenta en un 5% la probabilidad del usuario para expulsar a cualquier criatura de los Mitos (que pueda ser expulsada normalmente).

En la mesita de noche hay una lámpara y un libro que lleva mucho tiempo sin abrirse, y que hace tiempo servía de lectura recreativa a Freygan. El título es *Encuesta sobre los Misterios Herméticos, con disertaciones sobre los más celebrados de entre los filósofos alquímicos*, por Mary South, publicado (en inglés) en Londres en 1850. [+2 a los Mitos de Cthulhu, +5 a Ciencias Ocultas, -1D3 de COR, sin hechizos].

B-11: Leonera

Es una habitación informal para relajarse. Los muebles están tapizados en cuero, y hay algunos bocetos sugestivos decorando las paredes. En un extremo de la habitación hay un colchón con sábanas y manta. Durante la semana, Charity Ballow duerme aquí, y los fines de semana vuelve al campamento de los ocupantes ilegales. A veces el doctor Freygan pasa la noche con ella. Las perversiones posibles entre dos personas de la mentalidad de estas, combinadas con los poderes especiales de Freygan son demasiado horribles para imaginárselas.

B-12: Saloncito

Este es un salón normal, con muebles bastante formales. Se mantiene limpio y ordenado. Una pila con los ejemplares de los diez últimos años del *JAMA (Journal*

of the American Medical Association, es decir, el Diario de la Asociación Médica Americana) y del *Harper's Magazine* decora una de las mesas.

B-13: Despacho secundario

Mientras Freygan está en su laboratorio (es decir, la mayor parte del tiempo), su segundo de a bordo, Bristol Knegin dirige las operaciones desde este despacho.

B-14: Archivo

Aquí se guardan todos los papeles del manicomio, desde las historias clínicas de los pacientes hasta las escrituras de la finca. Hay 20 archivadores con documentos, una mesa y dos sillas. Si se inspeccionan cuidadosamente las historias clínicas de los cinco pacientes muertos últimamente, no se hallará rastro alguno de enfermedades o alteraciones orgánicas antes del fallecimiento.

B-15: Despacho de Freygan

Exquisitamente decorado en estilo Eduardiano, incluye un escritorio, sillas, un diván, una estantería que alberga una extensa colección de trabajos teóricos y clínicos sobre psicología, aunque una tirada de Psicología revelará que no hay ningún libro de ningún autor controvertido. Si se inspeccionan los libros, podrá verse que hay muchos que tratan de las causas bioquímicas de la locura.

En el cajón superior derecho del escritorio (que siempre está cerrado con llave), Freygan guarda un juego de llaves maestras, que abren todas las puertas del manicomio. En un rincón de la estancia, hay una serie de archivadores que contienen copias de las historias clínicas de todos los pacientes, presentes y pasados.

B-16: Lavabo de caballeros y

B-17: Lavabo de señoras

Estos dos lavabos, que son idénticos, disponen de los sanitarios más modernos, con cisternas montadas en la pared. El de señoras dispone también de un sofá tapizado en piel de caballo.

B-18: Cocina

Se trata de una cocina normal para un establecimiento grande como este. Hay la proliferación usual de cuchillos, cuchillas de carnicero, rodillos de amasar, hurgones, etc. Dispone de su propia chimenea, que sirve a la vez para calentar la habitación y para cocinar. Bettina Marston se pasa la mayor parte del tiempo aquí porque hay mucho trabajo.

B-19: Despensa

Contiene alimentos enlatados, jarras de conservas, sacos de harina y otros víveres.

B-20: Comedor del servicio

Aquí comen los empleados y sus invitados. En una de las paredes hay una vitrina con vajilla de porcelana. El centro de la habitación lo ocupa una mesa capaz para 12 personas. En un rincón hay una mesita con una estatua de unos 25 cm de altura, que una tirada de Antropología permitirá identificar como originaria de los indios de Nueva Inglaterra, y que al menos tiene 100 años de antigüedad. Es vagamente humana, pero la mayor parte de los rasgos de cara y miembros parecen haberse gastado. Aún puede distinguirse una enorme boca abierta, y una serie de símbolos decorativos alrededor de sus pies.

Una tirada de Geología permite establecer que los rasgos no se han borrado, sino que siempre han sido vagos. Una de Ciencias Ocultas permite reconocer los símbolos decorativos a los pies de la estatua como signos indios arcanos.

Si a Freygan se le pregunta acerca de la estatua, responderá (y dirá la verdad) que fue un regalo de una gen-

te de una región alejada, y que representa al dios indio Arwassa.

B-21: Sala de reuniones del servicio

Aquí hay una mesa larga rodeada de sillas. Nunca se usa, pero a Freygan le gusta enseñarla a los visitantes como ejemplo de lo modélico de las instalaciones.

B-22: Salón del servicio

Esta habitación está dedicada al descanso del personal, y está algo dilapidada a causa de las orgías que acostumbra a montarse.

B-23: Garaje

Aquí se guarda el coche de Freygan, un sedán Studebaker grane, con capacidad para siete personas. Hay dos juegos de llaves, uno de los cuales tiene Freygan y el otro su chófer.

Un armario al fondo del garaje contiene un juego completo de herramientas de mecánico de coches. Por la parte de dentro del armario, y pegado a la parte inferior de un estante, hay un revólver del .32 cargado. Para poderlo ver hay que meter la cabeza dentro del armario por completo, y aún así hace falta un Descubrir.

B-24: Leñera

La cocinera prefiere cocinar con leña en lugar de carbón. Aquí se guardan más de 5 metros cúbicos, así como cierta cantidad de madera seca para encender, y un par de hachas.

EL PRIMER PISO

C-1: El puesto de guardia

Aquí permanece siempre uno de los loqueros. la habitación contiene un escritorio, sillas, un tubo acústico, y un conjunto de camisas de fuerza, cuerdas, correas, así como un armario con calmantes. Cada habitación de este piso precisa una llave diferente para abrirla, guardándose todas en un cajón, que siempre está cerrado. Sólo Freygan y los loqueros tienen llave de ese cajón.

C-2 y C-3: Habitaciones de los loqueros

Son dos habitaciones pequeñas habilitadas como dormitorios.

C-4: Cuarto de visitas

Una habitación limpia y formal donde los visitantes pueden entrevistarse con algún interno. Si los investigadores tienen algún compañero internado aquí, sólo se les permitirá hablar con él si hay algún loquero presente.

C-5: Hidroterapia

Se utiliza principalmente para asear a los pacientes antes de una visita, e incluye una bañera, una ducha, cepillos y equipo de limpieza similar.

C-6: Ropa

Aquí se guardan la ropa de cama, los pijamas de los pacientes, y una cierta cantidad de camisas de fuerza. Hay una mesa plegable y algunos estantes.

C-7: Lavandería

Tiene una bomba, una caldera, una lavadora manual y algunas tablas de lavar. La ropa sucia de los pacientes se amontona en un rincón, y hay una serie de cuerdas de tender con sábanas colgadas que cruzan varias veces la habitación.

C-8: Celda

Vacía

C-9: Celda

Aquí hay una paciente, Janice Willowbe, de 32 años. Se pasa la mayor parte del tiempo acurrucada detrás de la cama. No responderá a ninguna pregunta de los investigadores, y luchará violentamente si la tocan o la mueven. Sufre de una forma maligna de esquizofrenia que hace que la aterren los seres humanos.

FUE 15 CON 6 TAM 8 INT 10 POD 11
DES 5 APA 11 EDU 11 COR 15 P. vida 7

Habilidades: Janice es incapaz de usar habilidad alguna hasta que se cure de su locura.

Armas: Arañazo 50%, daño 1D2.

C-10: Celda

El paciente se llama Toby Smith, y tiene 62 años. Toby está seguro de que agentes desconocidos, contratados por su madre, quieren matarle, y supondrá que los investigadores son esos agentes. Puede actuar amistosamente durante un rato, pero no dejará que nadie se coloque a su espalda. En cualquier momento puede prorrumpir en aullidos y echarse al suelo pidiendo clemencia. Si los investigadores actúan de forma amenazante o agresiva, puede pelear con ellos, pero es básicamente inofensivo, y normalmente no tratará de hacerles daño.

FUE 12 CON 9 TAM 17 INT 13 POD 10
DES 8 APA 11 EDU 6 COR 32 P. vida 14

Habilidades: Mecánica 85%, Electricidad 85%, Fontanería 100%, Descubrir 70%, Escuchar 60%.

Armas: Puñetazo 65%, daño 1D3 + 1D6.
Mordisco 50%, daño 1D4.

Nota: Toby había sido plomero, pero ahora no suele tener ocasión de utilizar sus habilidades. En combate (si se le asusta lo suficiente para que llegue a pelear) intentará morder a sus enemigos y agitará locamente los puños (alternar Mordisco y Puñetazo an asaltos sucesivos).

C-11: Celda

Vacía.

C-12: Celda

Aquí reside el paciente Emery Howard. Emery fue testigo de un terrible accidente de automóvil en el que falleció su novia. Sufre catatonía y se pasa el día mirando fijamente a la nada. No responderá a pregunta alguna.

FUE 9 CON 15 TAM 16 INT 14 POD 12
DES 13 APA 10 EDU 9 COR 41 P. vida 16

Habilidades: En su presente estado no puede utilizar ninguna.

C-13: Celda

Vacía.

C-14: Celda

Aquí reside el paciente Leslie Davenport, de 28 años, que es muy parlanchín. Si los investigadores se dirigen a él, disertará sobre las guerras napoleónicas, en las que intervino como general. Si se le pregunta si es Napoleón, montará en cólera gritando que es Wellington. Una tirada de Elocuencia o de Charlatanería le convencerá de ayudar a los investigadores, pero exigirá continuamente su caballo y su espada, reclamará uniformes, que se le guarden el respeto y la distancia debidos, así como que se le designen ayudantes de campo.

FUE 16 CON 8 TAM 10 INY 8 POD 6
DES 7 APA 10 EDU 15 COR 37 P. vida 9

Habilidades: Equitación 30%, Descubrir 40%, Historia 80%.

Armas: No luchará con ningún arma menos noble que la espada.

Espada 15%, daño 1D8 + 1.

C-15: Celda

Aquí reside el paciente Don Vaughan, un contable de 52 años de edad, que está curado de su enfermedad y saldrá del manicomio en un par de semanas. Si no le liberan los investigadores, o si Freygan no es detenido a tiempo, en realidad no saldrá de aquí sino que será asesinado, y su cuerpo convertido en tejido de proto-shogoth.

FUE 15 CON 16 TAM 8 INT 12 POD 14
DES 16 APA 4 EDU 15 COR 51 P. vida 12

Habilidades: Contabilidad 80%, Derecho 35%, Buscar libros 55%, Conducir automóvil 30%, Mecánica 50%, Crédito 40%, Discusión 40%, Nadar 40%.

El ala de seguridad

Todos los internos de este piso están, al menos en teoría, locos de forma permanente, y son extremadamente peligrosos. Sus celdas son todas acolchadas y no tienen ventanas, disponiendo todas asimismo de puerta de acero, acolchada por dentro. Puede haber muebles o no, dependiendo del grado de locura del interno, y hay siempre un loquero de guardia en las inmediaciones.

C-16: Celda

Si hay algún personaje encerrado en el manicomio, Freygan le habrá alojado en esta celda, y de lo contrario estará vacía. La razón para que el personaje esté aquí es sencilla: Con toda probabilidad le habrán traído hasta aquí loco de atar, delirando sobre los secretos de los Mitos de Cthulhu y hablando de monstruos obscenos, y Freygan es de la opinión de que a este tipo de pacientes hay que vigilarles de cerca.

C-17: Celda

Paciente Brian Powys, 49 años. Este hombre cree que todo el mundo quiere matarle. Sospecha especialmente de Freygan y (a menos que Freygan o sus loqueros se lo impidan), se pondrá a explicar aquélla vez que los loqueros se llevaron a rastras a un par de otros internos y nunca más se les volvió a ver. Sus celdas se vaciaron, como si nunca hubieran estado allí. Si los investigadores deciden liberarle, aunque sea para salvarle la vida, no se dejará engañar. Razonará que están esperando el momento oportuno para matarle como a los demás, y a su vez esperará el momento de poder derribar a uno o más investigadores y escapar.

FUE 15 CON 9 TAM 10 INT 8 POD 10
DES 8 APA 8 EDU 6 COR 20 P. vida 10

Habilidades: Descubrir 50%, Escuchar 60%, Ocultarse tras objetos 40%, Moverse en silencio 40%.

Armas: Puño 70%, daño 1D3 + 1D6.

Palo o pata de sila 50%, daño 1D6 + 1D6.

C-18: Celda

Paciente Arnold Jackson, 37 años. Arnold es depresivo el 60% del tiempo, y cuando está en este estado de-

be ser inmovilizado para que no se suicide. El otro 40% del tiempo está maniáticamente seguro de que tiene fuerza y habilidades sobrehumanas. Si los investigadores le sueltan y se suicida, todos pierden 1D4 puntos de COR. Si se vuelve maniaco no puede evitar el lanzarse sobre Freygan, los ocupantes ilegales y Arwassa, todos a la vez, y con las manos atadas a la espalda.

FUE 10 CON 12 TAM 11 INT 6 POD 6
DES 12 APA 9 EDU 9 COR 10 P. vida 12

Habilidades: Nunca usa ninguna.

C-19: Celda

Vacía.

C-20: Celda

Paciente Betty Lou Bulton, 19 años. Betty aparenta ser una jovencita normal y agraciada, y se mostrará encantada de ayudar a los investigadores. Una vez en libertad esperará el momento en que nadie la vigile para iniciar un incendio por cualquier medio posible, aunque ella misma perezca entre las llamas.

FUE 8 CON 14 TAM 9 INT 8 POD 13
DES 9 APA 16 EDU 6 COR 8 P. vida 12

Habilidades: Historia 25%, Escuchar 60%, Iniciar un fuego 95%, Camuflaje 40%, Charlatanería 40%, Preparar 70%, Saltar 50%, Nadar 80%.

C-21: Celda

Vacía.

C-22: Celda

Paciente Mark Zills, 30 años. Mark atacará de inmediato a cualquiera que le quite la camisa de fuerza que lleva siempre puesta, aunque hasta entonces se mostrará bastante suave. Tiene la fuerza de un maniaco. Su debilidad es su osito de felpa, oculto bajo su cama. Hará cualquier cosa para que al osito no le hagan daño.

FUE 25 CON 12 TAM 16 INT 5 POD 13
DES 10 APA 15 EDU 2 COR 0 P. vida 14

Habilidades: Puñetazo 75%, daño 1D3 + 2D6.

C-23: Celda

Paciente Jeffrey Quarren, 13 años. Jeffrey no es humano en este momento, sino que su mente ha sido capturada por un miembro de la Gran raza. Se le mantiene amordazado y en una camisa de fuerza, excepto en los momentos en los que Freygan desea extraerle información. Desde la mirilla no pueden verse los instrumentos de tortura que hay en la pared Oeste de la celda, incluyendo prensas para dedos, abrazaderas, tornillos de mordaza de diferentes tamaños, un agujón de los que se emplean con el ganado, herramientas dentales y pilas de alto voltaje. Si los investigadores intentan entrar en la celda o comunicarse con el prisionero, Freygan o uno de los loqueros se lo impedirá argumentando que, además de su estado mental, sufre un acceso sumamente virulento de fiebre tifoidea.

Cuando la inteligencia del pasado capturó el cuerpo, no pudo controlarlo con propiedad, y la familia de Jeffrey le internó, esperando que se le pudiera curar. Freygan le ayudó a usar su nuevo cuerpo, para después proceder a extraerle información científica avanzada y conocimientos sobre Ocultismo. El único objetivo del miembro de la Gran raza es escapar de Freygan y seguir con lo suyo. Como es un ser no humano fríamente intelectual, no guarda rencor alguno a Freygan, aunque si para escapar debe ayudar a que sea destruido, lo hará. Una manera

de ayudar puede ser el explicar a los investigadores cómo se fabrica el disolvente celular que puede eliminar a Freygan. Sus instrucciones sólo las puede entender alguien que saque una tirada de Farmacología o de Química, pero en el peor de los casos, puede fabricarlo él mismo.

Freygan impidió al miembro de la Gran raza el retroceso en el tiempo mediante la colocación de un campo magnético especial alrededor de la celda. Si se arranca parte del acolchado, se podrá ver una malla metálica. Utilizándola, así como el equipo de C-24, este individuo puede fabricar, en una hora, un generador portátil de campo de fuerza que pesa 30 Kg. El campo es una superficie parabólica de 3 m de diámetro, que se proyecta 1'5 m delante del generador y actúa como una armadura con un valor de 10 puntos contra cualquier ataque que pase a su través. El generador durará 2 horas y después se quemará. El miembro de la Gran raza no puede perder el tiempo en explicar cómo funciona el proyector, y si un investigador quiere reconstruirlo debe tirar su Electricidad menos 80, su Física (nueva habilidad) menos 50 y además, lo que tenga en Mitos de Cthulhu, o menos en porcentaje. Si cualquiera de las tres tiradas falla, el intento fracasa y destruye lo que quedaba del cacharro. No se puede intentar crear otro sin disponer de una copia funcional.

C-24: Sala del generador del campo magnético

Esta pequeña habitación está llena de aparatos electrónicos, todos en funcionamiento. Si los investigadores tienen la suerte de que Freygan les enseñe las instalaciones, esta habitación no se la enseñará, diciéndoles que se trata de un armario ropero. Si consiguen acceder a ella, un Descubrir les permitirá ver unos cables que van a la habitación de al lado a través de la pared (Todo este equipo mantiene el campo magnético que retiene al miembro de la Gran raza). Una tirada de Física o la mitad de una de Electricidad indica que el equipo sirve para generar algún campo eléctrico o magnético.

EL SEGUNDO PISO

Sala de ejercicios y salón de los pacientes

Ocasionalmente se trae aquí a los pacientes para que paseen sin rumbo, o se acurruquen en el suelo desnudo. No hay muebles, aunque hay algunos asientos en las ventanas. La calefacción a vapor no basta para calentar esta habitación en invierno, que es la única época en que se utiliza.

EL SOTANO

A-1: Almacén

Es una habitación grande y oscura, medio llena de cajas de embalaje y sacos, dirigidos todos a Freygan por fabricantes de material eléctrico y de suministros médicos. Hay mucho más equipo del que sería necesario para un lugar tan pequeño como el Psiquiátrico Greenwood, pero los investigadores no podrán discernirlo a menos que estén familiarizados con los hospitales.

A-2: Sala de calderas

El edificio dispone de calefacción a vapor por todas partes, excepto las chimeneas de la cocina y el comedor. En el centro de esta habitación hay una gran caldera de carbón, y junto a la pared Sur hay carbón suficiente para todo el invierno. Los investigadores pueden encontrar esto interesante si recuerdan que en el pueblo les comentaron haber visto pasar algunas cisternas de combustible líquido (gas-oil). En la esquina Noreste se guardan las herramientas de jardinería, que son variadas y abun-

dantes, como puede deducirse de lo bien cuidado que está el jardín; la mayoría de ellas pueden utilizarse como arma en caso de necesidad.

A-3: Cuarto de trabajo

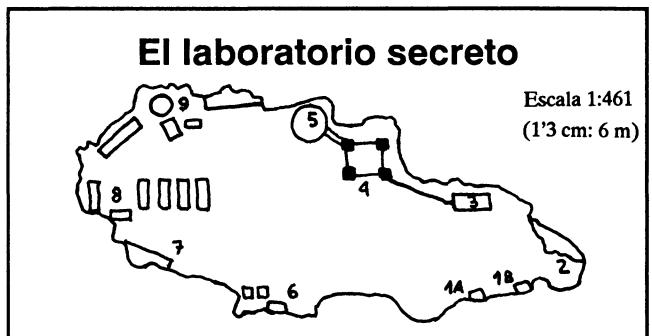
Aquí se realizan las tareas de mantenimiento del manicomio. En la pared Sur hay bancos de herramientas para trabajar madera y metal, y junto a la esquina Sudoeste hay un soplete de acetileno. En la parte Norte hay algunas máquinas de lavar y una mesa con ropa de cama recién lavada y planchada.

A-4: Laboratorio

Aquí es donde supuestamente Freygan realiza todos sus experimentos sobre las causas bioquímicas de la locura. Es todo lo completo que un químico podría desear, con microscopios, un incubador bacteriano, una centrífuga, un refrigerador, bombas de presión, un cierto número de soportes para retortas y mecheros de alcohol con matraces burbujeando encima. En las paredes Norte y Este hay estanterías con productos químicos y reactivos normales, y armarios llenos de tubos de ensayo, retortas, frascos y demás. Si se examina a fondo, y mediante un Descubrir, puede verse que el armario del lado Sur de la pared Este sobresale de la pared más que los otros. Si se abren las puertas, los investigadores verán filas enteras de viales de vidrio. Si se toca cualquier vial que no sea de la primera fila, se comprobará que está pegado al estante. Si se tira de los estantes, la parte posterior del armario gira, revelando un panel secreto que, sin embargo, parece dar solamente a la pared de cemento que hay detrás. Esa pared está, empero, cubierta por una serie de líneas extrañamente anguladas, con marcas profundamente grabadas. Si se mira la pared durante un tiempo suficientemente largo (como, por ejemplo, si se la examina buscando puertas secretas), el personaje que mira debe tirar Suerte. Si tiene éxito, la pared parecerá girar de repente y retirarse con rapidez del observador. Con la misma rapidez, la pared volverá a la normalidad. Todo personaje al que le ocurra esto podrá tirar Mitos de Cthulhu, lo cual le permitirá establecer que se halla ante un Portal a través del espacio hasta algún otro lugar, así como la manera de utilizarlo. Si trata de explicárselo a sus compañeros, estos podrán tirar también Mitos, y los que consigan la tirada podrán utilizarlo. Los que no lo consigan, no habrán podido comprender la realidad tetra y pentadimensional del Portal, y no podrán utilizarlo. Este en particular lleva al laboratorio subterráneo de Freygan, costando 1 punto de magia y 1 de COR el utilizarlo.

EL LABORATORIO SUBTERRANEO

Este laboratorio se encuentra en algún lugar de la zona del manicomio Greenwood, y sólo se puede acceder a él vía dos Portales, una en el laboratorio de Freygan en el manicomio y el otro en la capilla sagrada de los ocupantes ilegales que viven cerca de Greenwood.



1A: Portal

Este es la que va y viene del manicomio. Usarlo cuesta 1 punto de COR y otro de magia.

1B: Portal

Este es la que va y viene de la capilla sagrada de los ocupantes ilegales. Cuesta lo mismo que el otro.

Los dos Portales no son idénticos en apariencia, aunque se parecen mucho. Hay sutiles diferencias entre ellos, y cualquiera que haya pasado por uno puede ver la diferencia, aunque comprenderá lo suficiente del proceso como para poder pasar por el otro.

2: Pozo

Si los investigadores examinan este pozo verán que no tiene fondo. Si alguien intenta sumergirse en él y seguir la corriente, deberá tirar seis veces Nadar. Se puede tirar todas las veces que se quiera, pero cada tirada fallida supondrá tragar agua por valor de 1D8 puntos de daño. Por supuesto que el nadador no tiene por qué saber de antemano cuántas tiradas harán falta. Si el nadador decide volverse atrás, habrá de hacer tantas tiradas de vuelta como las que haya hecho de ida. Si persevera, aparecerá en un arroyo cerca de las piscifactorías de la Universidad de Maine en Machias.

3: Reciclador de aire

Se trata de un recipiente grande de metal, con rejillas en ambos lados. Atrae aire viciado por uno de sus lados y lo saca respirable por el otro. Dentro hay una sección especialmente creada de tejido de proto-shoggoth, que actúa como un pulmón gigante al revés, extrayendo dióxido de carbono e impurezas del aire y reemplazándolos por oxígeno. La criatura no posee inteligencia, ni otras funciones, ni movilidad. Si se abre el recipiente, la globosa criatura horrorizará a los que la miren, 0/1D6 puntos de COR. Las armas le hacen el mínimo daño posible, pero no puede regenerar y sólo aguanta 20 puntos de daño. Si se la elimina, al cabo de 5 minutos el aire empieza a volverse irrespirable, debido a los gases de escape de los generadores diesel. Si se apagan estos, el aire durará 8 horas. Si los generadores siguen en marcha, al cabo de 10 minutos los personajes deberán tirar CONx3 o menos en porcentaje, o su DES se reducirá a la mitad. Al cabo de 15 minutos, todo aquél que entre en la habitación se llevará 1 punto de daño cada 5 minutos por falta de oxígeno y deberá tirar CONx5 o menos en porcentaje cada 5 minutos o caer desmayado. Las pérdidas de DES se recuperan descansando y respirando aire puro durante media hora o así. El daño recibido se recupera normalmente.

4: Generadores eléctricos

Estos cuatro generadores diesel tienen sus tubos de escape conectados al reciclador de aire. Proporcionan potencia para las luces y para el proceso de creación de los proto-shoggoths.

5: Depósito de combustible

Este tanque, cuyas paredes metálicas resisten 20 puntos de daño antes de perforarse, contiene unos 800 l de gas-oil. Si se perforara, el gas-oil inundaría el laboratorio, tras lo cual un disparo o una chispa provocarían una explosión por valor de 6D6 puntos de daño para todo aquél que estuviera presente. Si no se enciende voluntariamente, pero no se apagan los generadores, al cabo de 2D6 turnos el gas-oil se incendia igualmente debido a chispas procedentes de los propios generadores.

6: Puesto de los guardas

Freygan ha estado entrenando a algunos de los más inteligentes de entre los ocupantes ilegales para que les sirvan de ayudantes en la creación de los proto-shog-

goths. Dos de ellos viven en el laboratorio subterráneo, vigilando los cultivos y preparando la siguiente tanda de experimentos. Cada guarda está armado con una 'recortada' (daño 4D6). En el laboratorio hay un par de camastros, un lavabo y demás accesorios.

Guarda Bezaleel Framptkin

FUE 12	CON 15	TAM 14	INT 7	POD 9
DES 16	APA 5	EDU 3	COR 0	P. vida 15

Habilidades: Escuchar 70%, Descubrir 70%, Mitos de Cthulhu 20%, Electricidad 40%, Química 25%.

Armas: 'Recortada' 50%, daño 4D6.
Patada 40%, daño 1D6 + 1D6.

Guarda Othbesheth Framptkin

FUE 11	CON 16	TAM 13	INT 8	POD 7
DES 13	APA 3	EDU 3	COR 0	P. vida 15

Habilidades: Escuchar 50%, Descubrir 60%, Mitos de Cthulhu 15%, Electricidad 30%, Química 15%.

Armas: 'Recortada' 40%, daño 4D6.
Puño 75%, daño 1D3.

7: La Ventana de observación

Se trata de un mosaico de cristal de color, de 4'5 m de altura por 3 de anchura, en cuyo centro hay una pieza circular de cristal. Si se mira a la parte central, se podrá divisar una extraña cámara labrada en piedra, en la que se mueven extrañas monstruosidades parecidas a barriles con aristas, que dispusieran de tentáculos que surgieran de sus partes superior e inferior. Estas criaturas llevan piezas retorcidas de metal y se mueven alrededor de un gigantesco globo de cristal en el que flota una masa estremeada y pulsante de carne negra fosforescente. Esta es una visión del pasado y muestra a los Antiguos trabajando en la creación de un Shoggoth. La tirada de COR es obligatoria, 1D4/3D8. Esta ventana fue creada por Freygan.

Para crear una ventana de este tipo hay que conocer el hechizo correspondiente, e invertir 10 puntos de POD permanente que se gastan en encantar el cristal del centro. En el momento en que ello se realiza, hay que precisar qué tiempo se desea sintonizar, en términos relativos al momento en que se está. Es decir, es válido '10.000 años en el pasado', pero no 'en el año 825 adC'. A continuación se encantan 98 piezas de cristal de colores de gran valor, cada una de los cuales requiere 1 punto de magia, que debe colocarse formando un mosaico que mantenga ciertas proporciones geométricas con el cristal del centro. Una vez colocada la última, la ventana empezará a funcionar, mostrando una escena del lugar donde se halle, pero en el tiempo especificado. La ventana puede moverse gastando 1 punto de magia por cada 150 Km recorridos o fracción.

La ventana tiene limitaciones obvias, como el hecho de que una determinada escena sólo pueda verse una vez, puesto que el tiempo pasa por la escena que se muestra inexorablemente, igual que por nuestro mundo. Además, debe estar centrada en el lugar adecuado, o se corre el riesgo de no ver nada interesante. Actualmente, está centrada en un laboratorio de los Antiguos, bastante activo, en el que se han estado fabricando Shoggoths al ritmo de uno al mes durante los últimos cuatro años (desde que Freygan halló el lugar). La escena data de un millón de años en el pasado.

Existe un peligro asociado con las ventanas de observación, y es que todo ser observado tiene una probabili-

dad igual a su POD-20 o menos en porcentaje de notar que le observan, momento en el cual podría hacer un hechizo a través de la ventana, incluyendo uno de Convocatoria o de Llamada, que pudiera hacer aparecer un monstruo en el lado del observador. El uso de la ventana cuesta al que mira por ella 1D3 puntos de COR por sesión, además de lo que pueda acaecer si se divisan criaturas extrañas. Sólo hay que gastar puntos de magia si uno mueve la ventana.

8: El laboratorio de química

Este laboratorio es vital para el proceso de creación de los proto-shoggoths. A primera vista parece una copia del laboratorio químico del manicomio, pero si se comprueban las etiquetas de los frascos y su contenido, parece tratarse más de un laboratorio de alquimia que de lo otro. Hay cosas como polvo de momia, sebo de cadáver, sangre de bruja, mirra, bilis de salamandra, estrella de mercurio (N. del T.: Por mucho que he buscado, no he podido discernir si el autor se refiere al cloruro o al sulfuro de mercurio). Existe la posibilidad de que se encuentre aquí algún ingrediente raro, preciso para operaciones mágicas o trabajos alquímicos. Si un investigador busca alguno en particular, el guardián deberá determinar la probabilidad que esté, así como la cantidad. En un armario cerrado hay cuatro viales de cristal que contienen: catalizador de proto-shoggoth, acelerador celular, depresor del comportamiento y disolvente celular respectivamente. Cada vial contiene cuatro dosis, excepto el de depresor del comportamiento que contiene sólo dos.

9: Equipo de transformación y tanques de almacenamiento

Esta colección (bastante grande) de equipo es el núcleo del proceso de creación de proto-shoggoths. Consiste parcialmente en una serie de capacitores y de bancos de control eléctrico centrados alrededor de un tanque central en forma de bañera. Sobre él hay un espejo parabólico y a continuación una serie de tanques de metal. Uno de estos depósitos es mucho mayor que el resto y actualmente contiene materia de proto-shoggoth.

Tras atar a una víctima dentro de la bañera, y serle inyectados los diversos fluidos, se envía potencia al espejo parabólico, que la retransmite al cuerpo de la víctima. Simultáneamente, y de una forma minuciosamente controlada, se vierten ácidos y disolventes procedentes de los depósitos adyacentes. El conjunto se deja reaccionar y, después de algunas horas, los restos se trasladan al tanque de almacenamiento para que se combinen con el tejido que ya está allí. La masa de tejido del tanque grande corresponde a las cinco primeras víctimas de Freygan. Esta masa no posee inteligencia, pero si se la libera pululará por la habitación intentando atacar y aplastar a cualquier ser vivo que divise (con los ojos deformes esparcidos aquí y allá por su cuerpo).

Materia de proto-shoggoth

FUE 35 CON 23 TAM 30 POD 12
DES 3 P. de vida 27

Armas: Aplastamiento 100%, daño 6D6.
Puñetazo 50%, daño 1D3 + 3D6.
Patada 25%, daño 1D6 + 3D/.
Mordisco 40%, daño 1D4.

Nota: Este proto-shoggoth, o bien intentará un aplastamiento, o bien atacará con un mordisco, una patada y un puñetazo por asalto. Si no intenta el aplastamiento, puede atacar a tres adversarios diferentes cada asalto. Intentará aplastar si está muy malherido (es decir, si ha perdido más de la mitad de sus puntos de vida) o si sólo

lo tiene delante un adversario. De lo contrario usará sus tres ataques básicos. Sólo recibe el mínimo daño posible de todos los ataques, y regenera 2 puntos de vida por asalto hasta que llega a cero.

El equipo para crear proto-shoggoths aquí presente puede inutilizarse durante al menos 1 día si se le inflingen 10 puntos de daño o más, o por completo si se le inflingen 60 o más. Cualquiera lo suficientemente imbécil como para meterse en el baño y poner en marcha los aparatos sin que se le inyecten primero las drogas, morirá instantánea y horriblemente.

Los ayudantes del doctor Freygan

Todos pertenecen a la entrecruzada tribu de los ocupantes ilegales, que vive en las colinas cerca de Stonecrest. Todos están completamente locos, y dedicados a la adoración de Arwassa y al servicio de Freygan. Defenderán a este y al manicomio hasta la muerte, y todos desean llegar algún día a formar parte del ejército de proto-shoggoths.

Charity Ballow es una chica repulsiva y de piel rugosa a la que, sin embargo, Freygan ha entrenado bien para que realice sus funciones. Todos los días de 8 a 5 está detrás del mostrador, haciéndose cargo de los asuntos de rutina del manicomio. La noche la pasa en la leonera de Freygan o 'confraternizando' con uno u otro de los miembros del personal. Siempre lleva un estilete en el bolso.

FUE 9 CON 16 TAM 12 INT 14 POD 9
DES 10 APA 7 EDU 11 COR 0 P. vida 14

Habilidades: Leer/Escribir inglés 80%, Contabilidad 50%, Mitos de Cthulhu 12%, Psicología 25%, Escribir a máquina 90%, Moverse en silencio 75%, Charlatanería 45%, Elocuencia 35%.

Armas: Estilete 45%, daño 1D4.
Lanzar estilete 35%, daño 1D4.

Standish Schlecht es el chico para todo (la gente fina lo llama 'factótum') del manicomio. Es fuerte y algo subnormal. Tiene la frente y las mandíbulas retraídas, la piel con poros de gran tamaño y una expresión hosca. Posee una afinidad natural por las máquinas y además es un genio intuitivo en la matemática no euclídea. Le gusta practicar diseños básicos interdimensionales en su habitación utilizando una caja de piedras esféricas. Su familia cree que es un retoño del mismísimo Aullador solitario.

FUE 18 CON 15 TAM 14 INT 6 POD 10
DES 14 APA 9 EDU 3 COR 0 P. vida 15

Habilidades: Mitos de Cthulhu 40%, Descubrir 60%, Conducir automóvil 70%, Mecánica 100%, Electricidad 75%.

Armas: Cuchillo 40%, daño 1D6 + 1D6.
Escopeta calibre .20 35%, daño 2D6.
Revólver .35 30%, daño 1D8.
Puño 70%, daño 1D3 + 1D6.

Bristol Knegin es la mano derecha de Freygan, y lleva a cabo la mayor parte del trabajo diario del manicomio, asignando pacientes, ocupándose de los asuntos financieros, y poniéndose de acuerdo con los gánsters que mueven el licor ilegal. Los detalles completos del negocio de la destilería se describen en la sección dedicada a la guarida de los ocupantes ilegales. Bristol pasa la ma-

yor parte del día en su oficina o recorriendo el manicomio, para asegurarse de que todo funciona con normalidad. Por la noche suele dormir en el salón de los empleados, a menos que tenga lugar allí una orgía, en cuyo caso participa.

FUE 13 CON 13 TAM 13 INT 11 POD 8
DES 10 APA 9 EDU 10 COR 0 P. vida 13

Habilidades: Primeros auxilios 70%, Psicología 20%, Moverse en silencio 40%, Regatear 35%.

Armas: Revólver .32 40%, daño 1D8.
Puño 65%, daño 1D3 + 1D6.

Bettina Marston, la criada, es una mujer de mediana edad, la viva estampa de la criada rolliza. Es la que aparenta más normalidad de toda la servidumbre del doctor Freygan, y aparenta ser muy amable y parlanchina. Cualquiera que la vea preparar una comida notará un aire extraño en su cara cuando corta la carne, como si disfrutara intensamente, o pensara en utilizar la cuchilla sobre alguien.

FUE 8 CON 16 TAM 7 INT 11 POD 11
DES 11 APA 14 EDU 3 COR 0 P. vida 12

Habilidades: Mitos de Cthulhu 15%, Primeros auxilios 60%, Cocinar 85%, Elocuencia 50%.

Arma: Rodillo de amasar 65%, daño 1D6.
Cuchilla de carnicero 75%, daño 1D4 + 2.

Los asistentes de Freygan se parecen todos entre sí y tienen todos los mismos atributos básicos. Hay cuatro, dos de los cuales actúan como loqueros en el manicomio (y van siempre provistos de garrotes), mientras que los otros dos ayudan a Freygan en su laboratorio subterráneo (armados de escopetas de cañón recortado, como ya hemos visto). Daremos la descripción de los dos primeros, ya que la de los últimos se ha dado al describir el laboratorio.

Farley Blaine

FUE 10 CON 13 TAM 9 INT 7 POD 9
DES 12 APA 10 EDU 7 COR 0 P. vida 11

Habilidades: Mitos de Cthulhu 25%, Descubrir 60%, Escuchar 70%, Moverse en silencio 70%.

Armas: Garrote 50%, daño 1D6.
Puño 65%, daño 1D3.

Grange Greer

FUE 16 CON 15 TAM 12 INT 5 POD 10
DES 16 APA 6 EDU 5 COR 0 P. vida 14

Habilidades: Garrote 50%, Descubrir 50%, Escuchar 80%, Moverse en silencio 80%.

Armas: Garrote 50%, daño 1D6 + 1D6.
Puño 85%, daño 1D3 + 1D6.

EL CAMPAMENTO DE LOS OCUPANTES ILEGALES

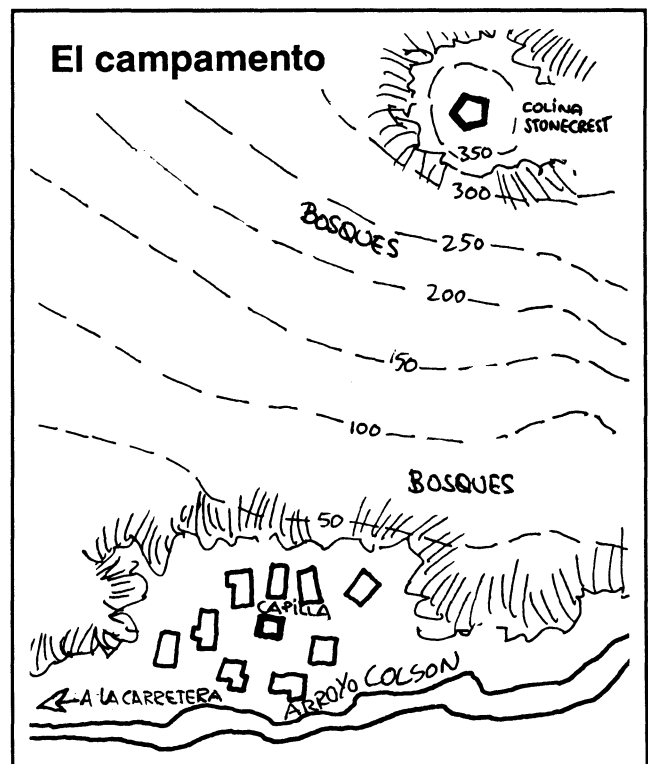
Este campamento se alza en un gran claro del bosque, cerca del pie de la colina Stonecrest. La colina está

a unos 30 Km del pueblo de Greenwood, y a unos 3 de la carretera más próxima. La única manera de llegar hasta el campamento es seguir unos 3 Km corriente arriba el arroyo Colson, a orillas del cual se encuentra (ver mapa).

El campamento consiste en diez cabañas (o chozas) andrajosas, de una habitación cada una. Algunos de los ocupantes ilegales descienden de los habitantes de Farenfield, pueblo que fue destruido durante la guerra de 1812 por los soldados británicos. La mayor parte están tremendamente entrecruzados (N. del T.: Genéticamente, lo cual origina subnormalidad), y todos tienen COR 0 debido a su adoración de Arwassa. La mayoría de las chozas tienen alambiques ilegales, camuflados de forma poco eficaz, en su parte posterior.

Si un investigador consigue un Descubrir, verá que una de las chozas está mejor conservada que el resto. Se trata de la capilla. Si se la examina detenidamente, podrá verse que el dintel de la puerta está decorado con grabados rudimentarios que representan gusanos. Dentro hay un montón de ropa y maderos podridos, restos de la destrucción de Farenfield. En la pila se pueden ver algunas espadas oxidadas y una serie de piedrecitas agujereadas para poderse llevar colgadas del cuello mediante una correa. Se trata de símbolos usados antiguamente para que los miembros del culto se reconocieran entre sí, y actualmente se usan poco porque todos los ocupantes ilegales se conocen. Entre la porquería hay dos objetos de valor: El primero es una bolsa de cuero que contiene 10.000 \$ en monedas de oro antiguas, y que Freygan guarda para operaciones futuras. El otro es una copia manuscrita de los *Manuscritos Pnakóticos*, traducida al griego clásico. Está tan vieja y gastada que todo el que la toque debe tirar su DESx3 o menos en porcentaje, so pena de que se le despedace entre las manos.

Una de las paredes tiene diversos salientes y huecos, y está inscrita con líneas grabadas. Es el portal que lleva desde aquí al laboratorio subterráneo de Freygan. Si se examina cuidadosamente, hay que intentar una tirada de Suerte, y si se consigue, la pared parecerá pulsar y agitarse durante un instante, para volver después a la normalidad. Una tirada de Mitos de Cthulhu permitirá en-



tonces comprender que se trata de un portal a algún otro lugar, y cómo hacerlo funcionar (lo cual consume 1 punto de magia y cuesta 1 punto de COR). Quienquiera que realice la experiencia puede intentar explicarle a los demás cómo hacerlo, pero sólo los que pasen la tirada de Mitos conseguirán comprender la manera de atravesar el portal.

En el campamento viven 32 personas, que se reparten de la siguiente manera: 12 hombres relativamente ancianos, 8 mujeres y 10 niños. Todos ellos, junto con los del manicomio y los del laboratorio comprenden la totalidad de la tribu. La choza de la capilla está relativamente limpia, pero el resto del campamento está hecho una porquería. Los interiores del resto de las chozas están llenos de suciedad.

Los ocupantes ilegales se ganan la vida cazando, robando, cultivando la tierra y destilando alcohol ilegal, que venden luego a bandas de gánsters de Portland. El licor se vierte en grandes barriles que se llevan rodando a través de el portal mágico hasta el laboratorio subterráneo, donde se almacenan, y luego se traspasan al sótano del manicomio a través del otro portal mágico. Una serie de camiones, propiedad de los gánsters, recoge el género del manicomio. Como quiera que el transporte interior se realiza vía los portales mágicos, y los ocupantes ilegales tienen su campamento lejos de toda carretera, el sistema es muy seguro puesto que además, el licor está siempre almacenado en lugares completamente inaccesibles para los agentes federales. El doctor Freygan tiene así un excelente suplemento a sus ingresos normales, la mayor parte del cual se le va en preparar su laboratorio y su ejército de proto-shoggoth, pero también destina cierta cantidad a las necesidades de los ocupantes ilegales.

LOS OCUPANTES ILEGALES

A llegar al campamento, los investigadores verán que los ocupantes ilegales son un grupo de gente sucia y malhumorada. Una tirada de Diagnosticar enfermedades o de Antropología permitirán determinar que están genéticamente entrecruzados hasta un punto de imbecilidad casi total. Contestan a las preguntas de la forma más lacónica posible, y nunca hablan a menos que se les haga una pregunta directa. Si se les pregunta de qué viven, contestarán que "cazamo, cultivamo, ponemo alguna trampa y pec-camo un poco". Si se les pregunta sobre la colina Stonecrest se negarán a hablar de ella, y si se les presiona sobre este punto dirán que dejen la colina en paz porque "é nuet-tra, y de naide má". Si algún investigador manifiesta que va a subir a la colina, no se preocuparán. Sólo llegarán a molestarse si se les presiona para obtener información.

Si los investigadores piden por el jefe del campamento, les conducirán ante Pleasant Marston, quien es capaz de contestar a la mayoría de preguntas básicas sobre el grupo, como de dónde vinieron ("siempre hemo vivió aquí"), si conocen a Freygan o han oído hablar de Farenfield ("no" a ambas preguntas) y negará que sean nada más que simple gente de campo. Pleasant es en realidad el segundo de a bordo de Freygan en lo que a liderazgo de esta gente se refiere, y si los investigadores demuestran conocimiento de los Primigenios, les hará alguna referencia arcana (y bastante oblicua) al hablar. Algo así como: "Sabén ustés, la luna ta noche tá ocurra como aquélla vé que Chu Nigurá fue a rompé la lente". Uno de los investigadores deberá tirar Mitos para responder correctamente: "Sí señor, ya lo creo. Y creo también que Aquél que se oculta más allá de la ciudad de hielo de Leng podría vigilar el mundo de la misma forma en que esa nube parece moverse sobre el cielo". Si los investiga-

dores no responden correctamente, Pleasant les ordenará que se vayan o lo lamentarán, informando a continuación a Freygan de su visita. Si responden de forma adecuada, Pleasant les dirá que los ocupantes ilegales han encontrado a Arwassa, el Aullador silencioso de la colina.

Si pueden convencer a Marston de que quieren convertirse al culto de Arwassa, se mostrará encantado, les enseñará los objetos que se guardan en la capilla y les invitará a tomar parte en la próxima ceremonia, a celebrar en la próxima luna llena. Para convencerle de que su fe es genuina, deberían visitarle varias veces durante una semana, o trasladarse a vivir allí. Además, cada investigador que trate de ser aceptado como miembro del culto deberá tirar Ciencias Ocultas y Mitos de Cthulhu durante algún momento de su actividad de espionaje.

Si los investigadores tratan de abrirse paso hasta la capilla por las bravas, Marston se lo tomará muy mal. Esta es la única acción que desencadena una respuesta violenta por parte de la tribu, en la que dos de los hombres poseen rifles, y Marston una escopeta oculta precisamente en la capilla. Todos los demás hombres y mujeres (pero no los niños) atacarán a los investigadores a manos limpias (N. del T.: Es un decir), momento en el cual parecerá que pierdan toda relación con la humanidad, avanzando a cuatro patas y sacando espumarajos por la boca. Presenciar esta escena cuesta 0/1D3 puntos de COR. Los ocupantes ilegales lucharán todos hasta el final.

Si la lucha se decanta claramente en su contra, Marston entrará en la capilla y utilizará el Portal para pasar al laboratorio subterráneo y reclamar la ayuda de los dos guardias estacionados allí. Si aún así la cosa se les pone negra, uno de los guardias volverá al laboratorio subterráneo, para pasar de allí al manicomio y pedir ayuda al propio Freygan. Si este lo considera oportuno, puede incluso soltar al proto-shoggoth del tanque y hacerle pasar por el Portal hasta el campamento para atacar a los investigadores. Freygan no está seguro de poder recapturar a la criatura una vez la haya soltado, por lo que sólo lo hará como último recurso. En cualquier caso, cuando Freygan aparezca, los ocupantes ilegales caerán de rodillas y empezarán a cantar "Arwassa, Arwassa, min yath m'lath N'har". Freygan intentará aplastar a los investigadores en lugar de despedazarlos, para no dañar en exceso los tejidos, con vistas a su reutilización como proto-shoggoth.

Pleasant Marston

FUE 6	CON 12	TAM 12	INT 8	POD 18
DES 8	APA 13	EDU 9	COR 0	P. vida 12

Habilidades: Mitos de Cthulhu 60%, Ciencias Ocultas 50%, Destilar licor 90%, Mecánica 50%, Camuflaje 40%, Ocultarse 55%, Moverse en silencio 45%, Eloquencia 40%.

Armas: Escopeta calibre 12 55%, daño 4D6.

LA COLINA STONECREST Y LA CAPILLA

La colina Stonecrest tiene una altura de unos 350 m. Su parte superior es aplanada, y en ella puede verse un quern (N. del T.: Un apilamiento de piedras) de forma triangular. En este lugar los hechiceros de los indios convocaron originalmente a su oscuro dios, y aquí fue también donde los indios enseñaron a los habitantes de Farenfield el culto de los Primigenios.

Cuando aparece en las ceremonias mensuales de los ocupantes ilegales, Arwassa adopta una forma gigante

Ancianos

Anciano n°	1	2
FUE	8	8
CON	11	11
TAM	11	11
INT	7	7
POD	14	14
DES	11	11
APA	10	10
EDU	6	6
COR	0	0
P. de vida	11	11
Habilidades (%):		
Mitos de Cthulhu	30	30
Ciencias Ocultas	50	50
Destilar licor	90	90
Ocultarse	40	40
Moverse en silencio	50	50
Armas:		
Rifle .22	50%	50%
daño	1D6+2	1D6+2

de miembros. Arwassa puede atacar con los cuatro, debido al hecho de que la fuerza de gravedad no le afecta, sino que flota en el aire. La criatura no posee cabeza, y el cuello se abre a un enorme buche sin dientes, de unos 2'40 m de ancho, que bosteza continuamente como si aullara. Aunque los humanos no pueden percibir el sonido que emite, toda vida animal en varios kilómetros a la redonda empieza a huir de la zona, aterrorizada por dicho sonido. Este éxodo animal fue el que alertó en un principio a Dave Bowen y a Albert (Testigo de Dios) Johnson, para su pesar. Arwassa habla a sus seguidores por telepatía. Si alguno de los investigadores se halla camuflado entre los ocupantes ilegales, Arwassa le ataca de inmediato. Si vigilan de lejos estarán relativamente seguros, aunque en caso de que les capturen, serán entregados a Freygan para uso en sus experimentos.

El Aullador silencioso de la colina - Arwassa

FUE 50 CON 50 TAM 100 INT 26 POD 35
 DES 19 Mov. 12 volando P. de vida 75
 Armas: Tentáculos (4 ataques por asalto): 120%, daño 4D6.

Tragar (sólo un blanco capturado por un tentáculo) 100%, la víctima es disuelta y destruida.

Nota: Ver a Arwassa cuesta 1D10/1D100 puntos de COR. Además, cada cinco minutos que un ser humano esté dentro de un radio de 1 Km de su aullido inaudible, pierde 1 punto de COR (sin tirada que valga).

Durante las ceremonias de adoración a Arwassa, se le lanzan a la boca gallinas, cerdos, perros y corderos (todos robados). Además, al menos una vez al mes se le ofrece un sacrificio humano, lo cual representa una pesada carga para los recursos de los ocupantes ilegales, y les obliga a hacer grandes esfuerzos para encontrar víctimas. Sin embargo, hace más de cien años que se dedican a esto y gozan de una amplia experiencia. Nadie sospecha que realicen sacrificios humanos, y los investigadores no habrían de tener indicio alguno de ello hasta contemplar una ceremonia.

Disponen de varias fuentes de víctimas, las cuales sólo son llevadas al campamento la misma noche del sacrificio, para reducir la posibilidad de escapatoria. Una de ellas, que sólo se usa en caso de emergencia, es el manicomio, en el que a veces se ha pretendido dar el alta a algún paciente que en realidad ha sido entregado a los ocupantes ilegales. Sin embargo esto no le gusta demasiado a Freygan, quien prefiere reciclar a esta gente como proto-shoggoths. Muchos de los jóvenes de la tribu se van del campamento y, como es normal, suelen meterse en asuntos ilegales. Esta gente y sus contactos criminales pueden deshacerse de otros gánsters rivales mediante este sistema, o bien secuestrar gente para el sacrificio, a la que se transporta hasta el manicomio en los mismos camiones en que se va después el licor, haciendo luego el traslado hasta el campamento vía los portales mágicos. Los de la tribu envían a veces a alguno de los suyos a los condados vecinos para secuestrar a vagabundos, borrachos y gente similar. Nunca se llevan gente del mismo condado en el que viven para no levantar sospechas. Si todo lo demás falla, escogerán uno de entre los suyos para el sacrificio, usualmente un hombre senil o un niño más retrasado que los demás.

Hombres

Hombre n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
POD	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
DES	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
P. de vida	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Puño (%)	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
daño	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3
Patada (%)	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
daño	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6

Mujeres

Mujer n°	1	2	3	4	5	6	7	8
POD	10	10	10	10	10	10	10	10
DES	11	11	11	11	11	11	11	11
P. de vida	8	8	8	8	8	8	8	8
Puño (%)	60	60	60	60	60	60	60	60
daño	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3	1D3
Patada (%)	40	40	40	40	40	40	40	40
daño	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6

EL 'MAURITANIA'

*Un crucero relajante y de alta sociedad
a través del Atlántico en la nave de pasajeros más lujosa del mundo.*

INTRODUCCION

De vez en cuando, los investigadores se topan con algo demasiado peligroso como para enfrentársele, y casi tan peligroso si se deja estar. Si ese 'algo' les descubre, y descubre que han estado inmiscuyéndose en sus asuntos, hasta el más serio de entre ellos puede decir: "¡He oído que el Sur de Francia es estupendo en esta época del año!" En *La llamada de Cthulhu* el escapar lo más lejos y lo más deprisa posible es a menudo la mejor táctica, y este capítulo proporciona un medio de transporte adecuado.

Para que el guardián disponga de información que le permita dirigir la aventura durante un período de seis días de juego en un ambiente cerrado, la primera parte del módulo trata del navío en sí. Se proporcionan vistas parciales del barco, la tripulación, y la vida diaria de a bordo para establecer el tono de la aventura. También hay una sección dedicada a conocimientos generales, como el precio de las cosas, las posibilidades de entretenimiento a bordo, las reglas de conducta a observar, etc.

La parte de información para los jugadores sirve para introducir al grupo en el decorado, y presentarles a alguno de los otros pasajeros. La información para el guardián relata cómo afectan a los investigadores las personalidades y acontecimientos de a bordo, detallando los PNJ (personajes no jugadores) principales, sus motivaciones y secretos, y cómo interaccionan entre sí. Hay un menú que describe el curso de la acción durante el crucero. Finalmente están los libros, objetos mágicos y hechizos con los que pueden encontrarse los investigadores.

La llamada de Cthulhu es un juego exigente para jugadores y guardián. No hay tablas de acontecimientos aleatorios, objetos mágicos de uso normal, ni encuentros pregenerados a los que recurrir en caso de falta de ideas. Los escenarios son historias, y deben narrarse con imaginación, 'suspense', color y cuidado. Por tanto, cuando se juegue la aventura aquí descrita, puede que los investigadores no estén interesados en mezclarse en los acontecimientos del viaje. Si todo lo que desean (o lo que pueden soportar) es un relajante crucero de seis días, no hay que forzarles a entrar en la acción, sino que la información del escenario puede utilizarse para darle una atmósfera de autenticidad al viaje. El grupo puede empezar a sondear los oscuros misterios del vacío cuando lleguen a su destino.

Pero si están ansiosos por enfrentarse a los sectarios de Cthulhu donquequiera que se encuentren, el viaje les proporcionará unos cuantos.

¡Buen viaje!

Información para los investigadores

El gigantesco *Mauritania* está atracado en el puerto de Nueva York, empequeñeciendo a los demás transatlánticos surtos junto a él. La naviera Cunard ha cargado ya vuestro equipaje y reservado vuestros camarotes. Todos los detalles han sido previstos y todo está a punto para que vuestro tiempo a bordo sea placentero y distraído.

Os abris paso por entre la multitud de amigos y familiares que han venido a despedir a los otros viajeros, o de curiosos venidos a contemplar la enorme nave, y os acercáis a la escala. Al pie de la misma, un joven muy educado comprueba las tarjetas de embarque. Hacéis cola tras otros pasajeros que esperan subir, felices de viajar en primera en tan lujoso navío.

Un poco por delante de vosotros, un caballero soberbiamente vestido sube por la escala, protegido por media docena de 'gorilas' de aspecto brutal. Nadie se acerca a menos de un metro del dignatario, altivo y distante. Uno de los guardaespaldas se adelanta un poco y exhibe un puñado de billetes de primera, mientras que el resto del grupo pasa sin detenerse.

Les sigue un hombre bajito y con forma de pera. Rebuscando en sus bolsillos en busca del billete, se le caen los libros que lleva bajo el brazo, y también las gafas. El

EL 'MAURITANIA'

En los años 20, el pasatiempo más popular entre la gente adinerada era viajar, y no existía nada más fascinante e 'in' que viajar en un gran transatlántico. La alta sociedad alternaba entre Europa y los EEUU mediante estos navíos, auténticos reyes de los mares, mientras que las clases segunda y tercera permitían a los menos acomodados cruzar cómodamente el Atlántico. Para los pobres que precisaban volver a casa o emigrar, quedaba el entrepuente.

El 'Mauritania' era el barco más lujoso de la época, construido con todas las comodidades posibles e imaginables. El y su barco hermano, el 'Lusitania' (hundido durante la Primera Guerra Mundial) eran sendos hitos de la navegación oceánica, siendo los navíos mayores, más rápidos y más lujosos del momento.

Los pasajeros de primera disponían de camarotes panelados en madera, salones y salas de fumadores espaciosos y lujosamente decorados, música de cámara, y camareros para cualquier necesidad. Los pasajeros de segunda y de tercera disfrutaban de muchos de los servicios antes citados, pero a menor escala. Los pasajeros del entrepuente estaban, como en la mayoría de los navíos de la época, hacinados e incómodos, pero les salía relativamente barato.

El sueño de todos era ocupar una 'suite' en la cubierta principal, para relajarse en el crucero entre la salvaje Nueva York y la reposada Londres.



Salón del 'Mauritania', con algunos huéspedes inoportunos.

DATOS DEL NAVIO

Eslora	263 m
Manga	27 m
Desplazamiento	32.512 Tm
Altura	24 m (desde línea flotación)
Velocidad media	Unos 50 Km/h
Potencia de las turbinas	68.000 HP (50.000 kW)
Tripulación	Aprox. 800 personas
Pasajeros	500 en primera 500 en segunda 1.300 en tercera

empleado recoge los libros mientras que el hombrecillo sigue buscando por entre sus ropas. Ah, ya lo ha encontrado. La cola avanza.

Por allí desfilan los ricos, los que querrían serlo, tenderos que hacen su primer crucero de lujo, pobres, todos ellos llenan a rebosar las escalas. Un sacerdote, con la cabeza humildemente inclinada, espera para embarcar. Su sotana parece algo arrugada, necesita un afeitado y ciertamente un corte de pelo. ¿Qué orden será esta que permite ir tan desarreglados a sus sacerdotes?

Llega vuestro turno. El amable empleado coge vuestros pasajes y os dice que un camarero os indicará el ca-

mino hasta vuestros camarotes. Durante seis días en alta mar, gozaréis de todas las comodidades que este gran navío ofrece, para luego continuar vuestras aventuras en Inglaterra o en el Continente.

Información para el guardián

Los seis días a bordo del *Mauritania* podrían ser todo lo reposados que un viajero puede esperar, pero los jugadores serán testigo de una serie de sucesos siniestros. Dependerá del guardián el cómo afecten a los investigadores los acontecimientos y encuentros descritos aquí. Si parece que no quieren verse envueltos en el asunto, pueden dedicarse a observar las acciones de los PNJ.

EL COSTE DEL VIAJE

Los jugadores deberían viajar en primera, puesto que es lo más conveniente para los propósitos del escenario. Si están en la ruina más absoluta, quizás el guardián pueda facilitarles alguna forma de obtener el dinero, o bien encuentren a alguien que les pague el viaje. Un camarote normal en la cubierta A o en la cubierta Principal cuesta 400 \$ por persona, incluyendo comidas y franquicia de equipaje. Los servicios no incluidos en el coste del pasaje los cobran los camareros al desembarcar, antes de entregar el equipaje.

El caballero finamente vestido con la colección de guardaespaldas es un conde ruso, uno de los muchos Romanov supervivientes, y su ascendencia al trono de los zares es bastante directa. Vuelve a su patria vía Polonia en un esfuerzo para explotar la confusión producida por la guerra ruso-polaca y restablecer la monarquía zarista (esfuerzo que se revelará fútil, puesto que el conde está bastante mal informado). Se pasará la mayor parte del tiempo haciendo planes y preparativos para su golpe militar. Sus 'gorilas', que no le abandonan ni de día ni de noche no hablan inglés y cumplen de forma fanática todas las órdenes del conde.

El sacerdote y dos compañeros de este están a bordo para impedir que el conde llegue vivo a Europa. Son asesinos, y en algún momento del viaje atentarán contra la vida del conde. Sin embargo, no son expertos y (como el aspirante a zar) están condenados al fracaso.

El hombre torpe que no podía encontrar su pasaje es el profesor Alvin M. Paterson, recientemente retirado de la Universidad de Harvard. Está versado en los Mitos y durante el viaje dará oportunidad a los investigadores de experimentar en carne propia la cruel magia de los Otros Dioses. Lo que verá más tarde le alterará la razón hasta llevarle al suicidio.

También hay entre los pasajeros de las dos cubiertas superiores un loco asesino. Los horribles crímenes que está destinado a cometer en el barco recordarán los no tan distantes asesinatos de Whitechapel, Londres, en 1888 (conocidos como los crímenes de Jack el destripador), en los que el maniaco no fue nunca capturado.

Tres viajeros de la pequeña ciudad de Arkham, en

Notas finales

Si el viaje se realiza en invierno, recuérdese que el Atlántico Norte está en esa época muy frío y picado. Cualquiera que se aventure por la cubierta de paseo corre el riesgo de marearse. ¿Alguno de los investigadores es proclive al mareo? Si alguno de ellos no es capaz de sacar CONx5 o menos en porcentaje en una ocasión de estas, quedará incapacitado durante 1D3 días (tiempo durante el cual todas sus habilidades se reducirán a la mitad).

Es sumamente importante que el guardián se lea a fondo el módulo antes de hacerlo jugar, puesto que la mayoría de los PNJ interaccionan entre sí de una u otra manera, por lo que hay que familiarizarse con sus motivos y sus historias para poder después dirigir correctamente la acción.

El conde Mijail Andreievich Kurosov

El conde tiene un derecho bastante claro a la corona de los zares, por estar estrechamente emparentado con los Romanov. También posee una enorme fortuna personal. Sus motivos para viajar a Europa, si se le preguntan, son puramente turísticos, pero en realidad vuelve a Rusia por cortesía del gobierno polaco, igual que Lenin volvió a su país con la ayuda de Alemania. Espera explotar la confusión y el caos de la guerra ruso-polaca, que ha paralizado casi por entero al gobierno central de la Unión Soviética para, utilizando su poder y su riqueza, iniciar una revuelta que derribe el régimen de los Soviets. Entonces presentará su reclamación al trono como

EQUIPAJE

Los pasajeros de primera tienen derecho a metro cúbico de equipaje. Todo él debe estar marcado, o bien 'camarote' (no más de 0'12 metros cúbicos, es decir, el tamaño de dos maletas medianas) o bien 'bodega'. Objetos mayores (bicicletas, maquinaria, etc.) deben facturarse adicionalmente, con precios que van de 2'50 a 10 \$ según tamaño.

La mayor parte de las armas de fuego están prohibidas en el Reino Unido, y las que se lleven a bordo se han de entrar clandestinamente (no es difícil, pero si se descubre serán confiscadas) o dentro del equipaje que va en la bodega. Si el objeto del viaje es la caza, en el Reino Unido es posible alquilar o comprar rifles o escopetas. Toda arma de fuego será retenida en Liverpool por la Aduana, siendo devuelta al abandonar el país, pudiendo también ser remitida a cualquier punto que no esté en el Reino Unido.

Por favor, extiendan todos los cheques a la orden de la Compañía de Vapores Cunard S.L.

Nueva Inglaterra, parecen normales pero poseen terribles y peligrosos secretos sobre los Primigenios. Descubrieron en Arkham un antiquísimo complot contra la humanidad, consiguiéndolo desbaratar en parte. Ahora huyen de la ira de una siniestra hermandad (quizá la Orden hermética del crepúsculo plateado). Su destino es Jerusalén, donde esperan encontrar ayuda para detener la amenaza que se cierne sobre ellos.

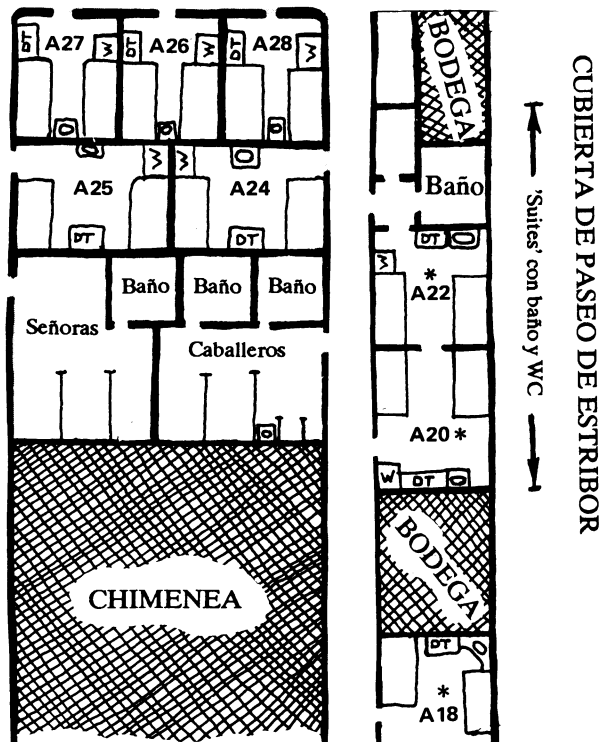
También se puede encontrar a bordo una cábala de sectarios de Cthulhu. Se trata de tripulantes destinados en las calderas, que viven y trabajan fuera de la vista de casi todo el mundo. Su jefe es el sobrecargo, quien también pertenece a la secta, y cuya posición le permite contratar a estas degeneradas criaturas, llevándolas de uno a otro lado del Atlántico. No dudará en usar sus poderes contra todo aquél que amenace su posición, o que interfiera con sus secuaces.

Una parte de la cubierta 'A'

(los salones interiores son la parte sombreada)

W - Armario
DT - Cómoda
* - Teléfono (interno)

Todos los camarotes de las cubiertas A y B tienen agua fría y caliente



ACTIVIDADES DE A BORDO

DIA UNO

Mañana: Embarque y detalles asociados.

Tarde: Comida; exploración y familiarización con el *Mauritania*.

Ver o encontrarse con el profesor Fuda y sus alumnos.

Noche: Cena en la mesa del capitán.

Encontrarse con el conde. Encontrar o ver al profesor Paterson; ver al sacerdote escurridizo.

DIA DOS

Mañana: Higiene y desayuno.

Tarde: Encontrarse con Malcolm Pinkum, sobrecargo del buque.

Noche: Observar y flirtear con miembros del sexo opuesto.

DIA TRES

Mañana: Higiene y desayuno.

Partida de tejo con el conde.

Intento de asesinato del conde.

Tarde: Visitar a los limpiadores.

El profesor Paterson invita a los investigadores a mirar por el cristal.

Noche: Ver las visiones del cristal.

DIA CUATRO

Mañana: Higiene y desayuno

Descubrir los restos del profesor Paterson.

Tarde: Testificar en la investigación.

El sobrecargo se dirige a las cubiertas inferiores para realizar un ritual cthulhoideo.

Noche: Se descubre a un tripulante cthulhoideo espionando.

Baile de disfraces.

DIA CINCO

Mañana: Higiene y desayuno.

Tarde: Exhibición de talentos.

Noche: El destripador ataca.

DIA SEIS

Mañana: Higiene y desayuno.

Tarde: Concluir flirteos y conseguir direcciones.

Noche: Baile de despedida; el destripador ataca de nuevo.

Cada día los jugadores querrán hacer muchas cosas. Los acontecimientos arriba reseñados pueden ser obligatorios o no, dependiendo su orden y sincronización del guardián. Los días cinco y seis, aparte la actuación del destripador, deberían servir para que los investigadores rematen las situaciones en las que hasta entonces se hayan envuelto. El desembarco es el séptimo día por la mañana.

regente de los zares, reagrupando bajo su bandera a los monárquicos y a los descontentos. La misión es, por supuesto, ultrasecreta.

El habla francés perfectamente, y su inglés tiene un fuerte acento pero es comprensible. No es demasiado paciente; sus guardaespaldas interceptarán a todo extra-

ño que se le acerque sin motivos aparentes. Siempre va bien vestido, sus modales son exageradamente corteses y su conversación algo condescendiente.

El conde lleva consigo seis criados (guardaespaldas), todos los cuales son grandes, bien armados, están siempre alerta y sospechan de todo el mundo. Al menos dos de ellos le acompañan a todas horas. Ninguno habla inglés y ninguno dudaría en matar a alguien si el conde se lo ordenara.

El conde dispone también de un *valet de chambre*, un secretario y un catador de comida. Lleva encima unos 100.000 \$ en metálico así como unas 30.000 £ para gastos de viaje. Además lleva en su equipaje cartas de crédito sobre bancos suecos y polacos para costear la proyectada revolución.

El conde Kurosov reside en la cubierta A, 'suites' A20, 22 y 24. En su camarote hay una caja fuerte, en la que guarda papeles y una pequeña cantidad de dinero en metálico (el resto lo guarda el sobrecargo), así como una línea telefónica conectada con la centralita del barco. Nunca va armado.

Conde Mijail Andreievich Kurosov

FUE 9 CON 10 TAM 10 INT 13 POD 10
DES 12 APA 14 EDU 16 COR 50 P. vida 10

Habilidades: Hablar francés 80%, Hablar ruso 90%, Hablar inglés 40%, Psicología 40%, Crédito 95%.

GUARDAESPALDAS

Todos los guardaespaldas del conde poseen la habilidad de Bloquear, que se usa para interponerse entre el conde y un disparo o golpe dirigido contra él. Si el guardaespaldas ve a un asesino apuntar al conde con un arma o tirarle una puñalada, intentará interponerse entre ambos. Si saca su tirada de Bloquear y la distancia a la que se encontraba del conde es menor de 3 m, la bala o el golpe lo recibe él.

Valentín, Kolya y Mijail, asesinos bolcheviques

Estos tres bolcheviques conocen la misión del conde y han sido enviados a matarle. Su líder es Valentín, que se ha disfrazado de sacerdote desde el inicio del viaje. Todos residen en la cubierta E, cabinas 14, 15 y 17. Valentín, con su disfraz de sacerdote es bastante conspicuo el primer día. Posteriormente conseguirá adoptar una apariencia más pulida, y su sotana le abrirá paso a todas las cubiertas. Se pasa la mayor parte del tiempo leyendo en puntos estratégicos del navío, espionando los movimientos del conde, y planeando el asesinato. Los otros dos permanecen en la cubierta inferior hasta el momento preciso. Hablan muy mal el inglés, y por supuesto, bien el ruso.

Valentín va armado con una granada de mano, un revólver del .32 con una recámara vacía, y un largo cuchillo atado a una pierna. Los otros llevan revólveres del .32 y cuchillos camuflados en el antebrazo. Sus cabinas están vacías a excepción de ropas, una caja de 50 balas del .32, documentación falsa, una copia de *Bolshevisheskíe Revolutsyonnye Kampanie* (*Campañas militares de la Revolución bolchevique*) y sus pasajes.

Estos asesinos de poca monta no son particularmente competentes pero se toman muy en serio su trabajo. Aún así, los guardaespaldas del conde detectarán a cualquier impostor obvio a las primeras de cambio, y tomarán las medidas oportunas con o sin ayuda del capitán y de la tripulación del *Mauritania*. Valentín, Kolya y Mijail están condenados al fracaso.

GUARDAESPALDAS

Guardaespaldas nº	1	2	3	4	5	6
COR	50	50	50	50	50	50
DES	12	12	12	12	12	12
Puntos de vida	16	16	16	16	16	16
Automática 9 mm (en sobaquera)	45%	45%	45%	45%	45%	45%
daño	1D8+2	1D8+2	1D8+2	1D8+2	1D8+2	1D8+2
Puño	70%	70%	70%	70%	70%	70%
daño	1D3+1D6	1D3+1D6	1D3+1D6	1D3+1D6	1D3+1D6	1D3+1D6
Habilidades (%):						
Descubrir	60	60	60	60	60	60
Escuchar	60	60	60	60	60	60
Bloquear	60	60	60	60	60	60

Valentín

FUE 10 CON 11 TAM 8 INT 12 POD 7
DES 12 APA 9 EDU 13 COR 30 P. vida 10

Armas: Revólver .32 30%, daño 1D8.
Cuchillo largo 40%, daño 1D4+2.

Habilidades: Hablar inglés 30%, Lanzar 55%.

Kolya

FEU 11 CON 9 TAM 10 INT 10 POD 10
DES 9 APA 8 EDU 12 COR 55 P. vida 10

Armas: Revólver .32 30%, daño 1D8.
Cuchillo 35%, daño 1D6.

Habilidades: Hablar inglés 30%.

Mijail

FUE 10 CON 12 TAM 11 INT 15 POD 9
DES 11 APA 6 EDU 11 COR 43 P. vida 12

Armas: Revólver .32 35%, daño 1D8.
Cuchillo 25%, daño 1D6.

Habilidades: Hablar inglés 30%.

El profesor Alvin Morley Paterson

El profesor es un hombre pequeño, redondo, y de cabello blanco habitualmente despeinado. Sus ropas están arrugadas y siempre va mal afeitado. Es propenso al mareo, por lo que el primer día de viaje lo pasará muy mal. Ello significa que si algún investigador se le aproxima, se mostrará poco amigable, especialmente si se le invita a cenar o simplemente se le menciona la comida. Una vez superado el mareo demostrará ser una persona interesante.

Acaba de retirarse como profesor de Historia europea en la Universidad de Harvard, habiendo dedicado la mayor parte de su vida a investigaciones académicas en solitario. Ahora pretende ver mundo, y está de viaje con el dinero que ha ahorrado. Primero visitará a un primo en Londres, para después recorrer Europa a ritmo lento, y llegarse finalmente hasta el Oriente Próximo. Su camarote es el A27 de la cubierta A.

Está relativamente familiarizado con los Mitos de Cthulhu. Si alguno de los investigadores es visto por el profesor leyendo alguno de los libros de los Mitos, o luce algún símbolo relacionado con ellos, se mostrará interesado y en algún momento los investigadores le verán leer su ejemplar del *Cultos inconfesables*, edición de Golden Goblin Press. Posee un conocimiento considerable sobre el tema, y hasta conoce algunos hechizos. Tiene una actitud académica con respecto a los Mitos, y sólo hablará de ellos como de una antigua religión pagana.

Lleva consigo tres libros: *Cthulhu en el Necronomicon*, *Las tabletas de Zanthu* y *Cultos inconfesables*. También posee un cristal de Mortlan y el brasero necesario para invocarlo.

Profesor Paterson

FUE 7 CON 4 TAM 9 INT 16 POD 13
DES 9 APA 12 EDU 21 COR 35 P. vida 7

Habilidades: Leer árabe 75%, Ciencias Ocultas 35%, Historia 95%, Mitos de Cthulhu 39%.

Hechizos: Encantar brasero, Conjurar cristal de Mortlan, Signo de conjuración.

Malcolm Pinkum, sobrecargo

El sobrecargo es un hombre grande, de apariencia bonancible, pero que deja intranquilos a aquéllos con los que tiene trato. Intenta dar la impresión de que es estúpido, pero una tirada de Psicología permite descubrir que no lo es en absoluto. Prefiere quedar en segundo plano, y a veces recorre el barco de forma subrepticia.

Si se le investiga a fondo se descubrirá que a veces desaparece horas enteras, o incluso días enteros, comportamiento que el capitán tolera (según creen los demás, porque Pinkum es un buen oficial, pero en realidad le tiene amedrentado al poder evidencias que le incriminan como espía alemán durante la Gran Guerra).

El colgante que lleva al cuello es el mismo que lucen los sectarios de a bordo. Siempre va armado y no dudará en ejercitar acciones extralegales contra los investigadores si le es necesario.

Malcolm Pinkum

FUE 9 CON 7 TAM 17 INT 13 POD 17
DES 12 APA 11 EDU 15 COR 0 P. vida 12

Habilidades: Conocimiento del barco 90%, Descubrir 40%, Moverse en silencio 45%, Ocultarse 55%, Mitos de Cthulhu 59%.

Arma: Revólver .38 35%, daño 1D8 + 2.

Hechizos: Contactar con Cthulhu, Convocar a un Vagabundo dimensional, Atar a un Vagabundo dimensional, Maldición de la piedra.

Profesor Félix Fuda

El profesor enseña Metafísica medieval en la Universidad Miskatonic de Arkham. Es un intelectual, aunque su participación en la parte oscura de sus estudios ha hecho aflorar sus cualidades más activas. Por lo general no tiene mucho que decir, pero cuando habla es para hacer preguntas incisivas y relevantes, o para hacer callar a uno de sus alumnos si habla mucho o revela demasiado.

Lleva un pequeño Derringer en el bolsillo del chaleco, y guarda en su camarote sus ejemplares de *La llave de la sabiduría* y *La clave de Salomón*.

Fulda y sus dos alumnos, Hargrove Thorpe y Richard Bloch están profundamente mezclados en la parte oscura de los Mitos. Los tres son de Arkham, y allí descubrieron recientemente una antigua hermandad de maléficos hechiceros que, a través de hechizos impíos, habían alcanzado la inmortalidad. Consiguieron desbaratar un proyecto de dicha hermandad, para encontrar posteriormente con que era mucho más fuerte de lo que se habían atrevido a pensar. Los tres se dirigen ahora a Jerusalén para consultar algunos libros arcanos disponibles sólo allí. Esperan aprender lo suficiente para acabar con la maléfica amenaza, y además salvarse de la venganza de la hermandad.

Es posible que Fuda o alguno de sus alumnos le cuente toda la verdad a los investigadores, pero primero deberán ganar su confianza.

Profesor Fuda

FUE 10 CON 9 TAM 8 INT 18 POD 13
DES 12 APA 12 EDU 18 COR 45 P. vida 9

Habilidades: Leer latín 85%, Leer alemán 60%, Leer húngaro 80%, Mitos de Cthulhu 52%, Buscar libros 75%, Ciencias Ocultas 50%, Ocultarse 70%, Historia 85%, Discusión 30%.

Arma: Derringer .45 30%, daño 1D10.

Hechizo: Contactar con Nyarlathotep.

Hargrove Thorpe

Hargrove es un estudiante universitario y tiene toda la pinta. Lleva el pelo liso peinado a la última moda, usa el argot de más actualidad, confía mucho en sí mismo y va elegantemente vestido. En un joven bien proporcionado, y luce bigote a la moda. Amistoso y extrovertido, conversa con facilidad. Si se le pregunta dirá que viaja a Londres para hacer prácticas de licenciatura en Literatura comparada, junto con su profesor, el señor Fuda, y otro alumno, Richard Bloch. Los tres suelen sentarse juntos en el salón o, si el tiempo lo permite, en la cubierta de paseo.

Lleva consigo una pequeña automática del .22 desde sus recientes experiencias y, colgado del cuello, un pequeño colgante de arcilla, con la forma y el tamaño de una moneda de 25 ¢, grabado con el Símbolo arcano. En

caso de ataque directo sirve de bien poco, pero puede colocarse en el dintel de una puerta para bloquear el paso. Cosido en el forro de su abrigo está el cuchillo encantado (que se describirá más adelante) que robaron a la hermandad, y que sería muy valioso para cualquier adorador de los Primigenios.

Hargrove Thorpe

FUE 11 CON 15 TAM 12 INT 13 POD 13
DES 7 APA 14 EDU 13 COR 56 P. vida 14

Habilidades: Leer árabe 30%, Leer griego 25%, Ciencias Ocultas 20%, Mitos de Cthulhu 24%, Escuchar 65%, Ocultarse 70%.

Arma: Automática del .22 40%, daño 1D6.

Richard Bloch

Richard es el tercero de los hombres de Arkham. Es alto, fuerte y muy imaginativo. Su deporte favorito es el 'lacrosse' pero su tema favorito de conversación son las novelas baratas. Como quiera que es bastante sugestionable, todas las habilidades de comunicación tienen con él un +10. Puede enfadarse con rapidez, y si cree que se burlan de él puede reaccionar violentamente. Por esta razón, siempre le acompaña uno de sus amigos cuando recorre el barco. Desde sus experiencias en Arkham no se separa de un Derringer del .22 de cañón doble

Richard Bloch

FUE 13 CON 14 TAM 17 INT 13 POD 8
DES 17 APA 12 EDU 14 COR 40 P. vida 16

Habilidades: Leer hebreo 35%, Antropología 30%, Moverse en silencio 65%, Lanzar 65%, Mitos de Cthulhu 5%.

Armas: Patada 45%, daño 1D6 + 1D6.
Derringer .22 45%, daño 1D6.

El destripador

Uno de los pasajeros de la cubierta A es un loco asesino que mata al estilo de Jack el destripador. Su identidad queda a discreción del guardián, e incluso puede ser uno de los pasajeros antes descritos (menos el profesor Paterson, que se suicida antes de que el destripador ataque, y Malcolm Pinkum que ya habría sido atrapado si cometiera crímenes de este tipo cada viaje). Dos noches antes del final del viaje se dirigirá a la cubierta E para escoger una víctima femenina. Cometerá el crimen con una navaja barbera, con lo cual el espectáculo será de lo más sangriento, y dejará escrito con sangre en la pared lo siguiente:

**¿PODEIS DETENERME EN SOLO DOS DIAS?
EL DESTRIPIADOR**

La noche antes de atracar actuará de nuevo, dejando este otro mensaje:

ME ENCANTA MI TRABAJO

El destripador no tiene nada que ver con las maquinaciones de los Mitos de Cthulhu, sino que se trata de un loco solitario. Si no se le consigue capturar, seguirá ejerciendo en el puerto de destino. Cazarle podría convertirse en una interesante aventura para los investigadores.

Los otros pasajeros

El guardián deberá estar alerta para hacer más interesante el tiempo a bordo, presentando diferentes tipos de personajes. Quizás podrían encontrarse con un estafador que intente venderles terrenos pantanosos en Florida, o recibir una petición de auxilio de alguien que ha descubierto el culto a Cthulhu de los marineros. Tales encuentros deberían ser variados, para hacer trabajar a las diferentes habilidades de los personajes.

LA TRIPULACION

Los marineros - Se trata de carboneros y gente que realiza otras tareas menores a bordo del navío. La probabilidad de que los personajes se encuentren con ellos en una ocasión distinta a la ya mencionada del marinero-espía cthulhoideo es bastante reducida. Por lo general, el trabajo de esta gente tiene poco que ver con los pasajeros, y si se ve a uno cualquiera será por casualidad.

Los maquinistas - Son quienes mantienen y hacen funcionar la maquinaria del navío. Al igual que sucede con los marineros, hay poca posibilidad de contacto con los pasajeros. Es posible, sin embargo, que a través de una petición de ayuda o de un soborno se consiga algo de ellos.

Los camareros - Los investigadores verán diariamente a los camareros, puesto que son quienes atienden a los camarotes, la lavandería, las comidas y cualquier otro asunto relacionado con el bienestar o la comodidad de los pasajeros. Si son más o menos honrados o sobornables (funcionan en gran medida a base de propinas) queda a discreción del guardián. Recuérdese que el sobrecargo es la máxima autoridad para ellos, y que despachará rápidamente cualquier violación abierta de las reglas y los reglamentos de a bordo.

Telefonistas, telegrafistas y ascensoristas - Esta es una clase de tripulantes semi-profesional, a la que se aplican las mismas reglas generales de comportamiento que a los camareros.

El sobrecargo - Para los pasajeros, es el oficial número uno del barco, responsable de todo lo que concierne a su seguridad y bienestar. Supervisa a los camareros, mantiene el orden, cuida los efectos valiosos de los pasajeros (se insta a los pasajeros a que depositen sus objetos de valor como dinero, joyas, etc. en la caja fuerte del sobrecargo), etc. Toda queja, comentario y arreglo especial debe hacerse a través de él.

ACONTECIMIENTOS Y ENCUENTROS

Encuentro con el conde

Tan pronto como el navío cruza el límite de las tres millas (aguas jurisdiccionales de los EEUU), la Prohibición deja de estar en vigor y se pueden servir bebidas alcohólicas. En una cena formal (N. del T.: Obligatorio vestir de etiqueta) ofrecida por el capitán a todos los pasajeros de la cubierta A, los investigadores tienen oportunidad de ver al conde por vez primera. Nadie sabe exactamente quién es, pero las señoras chismosas y los jovencitos excitados de turno no paran de especular con que se trata de alguien perteneciente a la realeza europea, que vuelve a Europa para casarse. No debería existir posibilidad para los investigadores de aproximarse a

él en esta ocasión, pero ya habrá otras. Le atienden personalmente sus propios criados, la comida la prepara su propio cocinero y dispone de un catador que prueba todos los platos antes que él.

Esto será todo lo de que él sepan los investigadores los primeros días.

Detección del sacerdote

El guardián debería atraer pronto la atención de los investigadores sobre el sacerdote. Aunque no se trate de otra cosa, menciónese que no hace más que mariposarse por la cubierta A. Una tirada de Psicología revelará de inmediato que hay algo que no encaja en su apariencia, y una discreta comprobación permitirá establecer que tiene pasaje de la cubierta E, y no debería pulular por la cubierta A.

Cada noche vuelve a la cubierta E, y para seguirle hará falta una tirada de Moverse en silencio (si oye a alguien que le sigue se irá al salón y permanecerá allí toda la noche). Una vez en su camarote se reúne con sus cómplices y discuten (en ruso) sus planes. Si alguien se le dirige, se mostrará poco amigable y nada cooperativo. Si se le denuncia al sobrecargo, este le amonestará y le dirá que se mantenga alejado de la primera clase pero, por respeto al hábito, con buenas palabras. No será registrado. Sus camaradas seguirán adelante con el complot contra la vida del conde.

Encuentro con el profesor Paterson

Antes del cuarto día, o bien los investigadores verán al profesor leyendo su ejemplar del *Cultos inconfesables* y este les oírá comentarlo, tras lo cual tomarán el té juntos para charlar, etc., o bien se conocerán unos a otros por cualquier método que el guardián estime conveniente. Tras recuperarse del mareo, el profesor estará de buen humor y deseoso de charlar. El tercer día preguntará a los investigadores si desean ver una demostración de las artes mágicas del mundo invisible. Si aceptan, y deberían hacerlo, verán lo que sigue:

Las visiones del cristal

El aroma del incienso recibe a los investigadores al entrar en el camarote del profesor. Paterson está sentado en el suelo, con las *Tabletas de Zanthu* abiertas ante él. El cristal de Mortlan está también en el suelo, cerca de la pared, con una vela delante. La luz de la vela pasa a través del cristal y se refleja en la pared. Del brasero emanan nubes de humo con olor a incienso. Tras ofrecer asiento a los investigadores, les dice que pueden pedir la visión que deseen, pero advierte de que no siempre puede verse lo que uno desea, porque hay poderes oscuros que a menudo controlan el cristal.

El profesor realiza entonces la ceremonia de activación del cristal, de forma directa y nada mística, más como si estuviera mezclando productos químicos que como si realizara un hechizo. A menudo se detiene para hablar consigo mismo, hojea el libro y hace comentarios como "muy interesante" o "¡Ah, ya veo!"

Si los investigadores tienen una pregunta o petición específica que hacer, hay un 40% de probabilidad de que vean algo en la luz reflejada en la pared, que se relacione con lo solicitado (por supuesto que depende del guardián el qué ven exactamente). Pueden seguir preguntando cosas hasta que el guardián saque una tirada entre 41 y 00, en cuyo caso ven lo siguiente:

El humo de la habitación se enrosca alrededor de la vela. Al acabar el profesor la invocación, la luz reflejada

en la pared empieza a adquirir forma y color. Lentamente se forma una imagen, que después se va aclarando, como una película que se proyectara en la pared.

Al principio, la escena parece indistinta y borrosa. El profesor consulta el texto, murmulla algunas palabras, ajusta la posición del cristal o de la vela, y la visión se aclara. Si alguien intenta interrumpir la ceremonia tocando el cristal, recibe una descarga eléctrica por valor de 2D6 puntos de daño y tira COR, 0/1D3. La visión desaparece.

Por fin la visión se define más claramente como una masa de gente bailando al unísono. Conforme mejora la definición, empiezan a oírse cánticos lejanos (si los investigadores han tenido pesadillas a causa de la Maldición de la piedra, reconocerán los cánticos). Visiones del vasto océano y del vacío estrellado por encima de este se tragan primero a los bailarines y luego al resto de la visión. Gradualmente, el perfil monstruoso del temible Cthulhu empieza a condensar y a tomar el mando de la visión.

El profesor mueve ahora frenéticamente el cristal de un lado a otro para intentar perder la imagen, a la vez que el horror cósmico se nota cada vez más próximo. Los cánticos arrecian y todos los presentes notan que la ahora inexpresablemente clara imagen de Cthulhu les busca a través del tiempo y del espacio. El aterrorizado profesor intenta desesperadamente desconvocar la imagen, pero la inteligencia extraterrestre de Cthulhu se nota cada vez más y más, aunque finalmente su imagen acaba por borrarse de la pared.

Una vez desaparecida la imagen, el sentimiento de verse perseguidos por Cthulhu empieza a menguar lentamente. Todos los presentes pierden 1D6 puntos de COR sin tirada que valga.

El profesor queda muy afectado por lo sucedido y pide a los investigadores que le dejen a solas, manifestándoles que desea investigar este fenómeno con más profundidad, pero en privado.

A la mañana siguiente, el grupo encontrará un cartel de 'No molestar' en la puerta del profesor, quien no responderá a llamada alguna. Sin embargo, la puerta no está cerrada con llave sino que está entreabierta. Si los investigadores entran verán que el profesor se ha ahorcado. La siguiente nota está pegada a la puerta de su vestidor:

¡He visto demasiado!

No puedo continuar; las Cosas que acechan y esperan me hacen enloquecer.

Ahora mismo están esperando.

Por favor, entreguen mis efectos personales

a mi primo Maurice en Londres y QUEMEN los libros que tengo en esta habitación.

Maurice Paterson figura en el pasaporte del profesor como pariente más próximo, y su dirección en Londres también figura allí.

Si se llama a un camarero para que abra la puerta, gritará y correrá a buscar a un oficial de seguridad. Si los investigadores no intentan coger algo mientras tanto, todas las posesiones del profesor serán catalogadas y puestas a disposición del sobrecargo, para que las guarde en su caja fuerte. Todos los artefactos mágicos y los libros arcanos desaparecerán.

El atentado contra la vida del conde

El tercer día de viaje, el grupo oírá decir que un yate navega en rumbo paralelo al del 'Mauritania'. Este no es en sí un hecho inusual, puesto que el 'Mauritania' es una de las maravillas del mundo y muchos de los barcos con los que se cruza se aproximan para verlo mejor. Ni los

más potentes anteojos consiguen detectar qué bandera arbola el yate, y tanto las señales de radio como las heliográficas son ignoradas, a pesar de que la distancia no es mayor de 6 u 8 Km. Pero la comidilla del buque es que por orden de un alto funcionario de la Línea Cunard, un noble ruso disfrutará de toda la cubierta de jugar al tejo, de modo exclusivo, durante esta mañana (Si es invierno, la pista interior). El capitán, si se le pregunta su opinión, estará echando chispas, y cualquier pasajero de primera a quien se le comente quedará lívido ante tanta arrogancia antisocial. ¿Acaso no está dicho individuo entre sus pares? ¿Qué más quiere? Por último, un Descubrir revelará a alguno de los investigadores que hay un sacerdote paseando cerca de la cubierta del tejo y, si alguien le sigue, se le podrá ver intercambiar furtivas señales con la mano y cuchicheos con otros dos hombres con los que se cruza.

A las 11 de la mañana se inicia el juego. El catador del conde es su oponente y el área está separada del resto de la cubierta mediante un cordón de terciopelo negro. El camarero jefe controla quiénes son admitidos como espectadores, y sólo lo permitirá a aquéllos que pertenezcan obviamente a la clase superior, o a los que él conozca personalmente. La Charlatanería no le afectará puesto que tiene instrucciones explícitas. Hargrove Thorpe, uno de los tres PNJ de Arkham, está ya sentado en una hamaca, bebiendo un refresco.

Al sacerdote se le puede ver cerca de la entrada, contemplando el yate que cada vez se acerca más (ahora está a unos 500 m), y mirando de vez en cuando su reloj de bolsillo. Tan pronto como sus dos cómplices están en posición, intercambian una seña final y a continuación va a darle conversación al camarero jefe. El camarero niega con la cabeza, ante lo cual el sacerdote mete la mano en la sotana, y saca una pistola. Un estampido interrumpe la afable conversación de la pista, y se ve caer al camarero, abatido de un disparo. El sacerdote salta a continuación el cordón y mientras sus compañeros disparan con sus revólveres, tira la granada al conde gritando. "¡Muere, perro de la clase opresora!" Si los investigadores no hacen algo de inmediato (el guardián debería darles oportunidad a cada uno), Hargrove Thorpe cogerá al instante un palo de jugar al tejo y empujará con él la granada, tirándola por la borda para que explote en el agua inofensivamente. En ese momento los guardaespaldas empiezan a devolver el fuego de los bolcheviques, que intentan a su vez tirarse por la borda. Si lo consiguen, nadarán hasta el yate que les recogerá antes de que el *Mauritania* pueda aminorar la marcha y dar la vuelta para capturar a los asesinos frustrados. Queda a discreción del guardián si el conde muere y si las marinas burguesas del Oeste pueden dar alcance al yate.

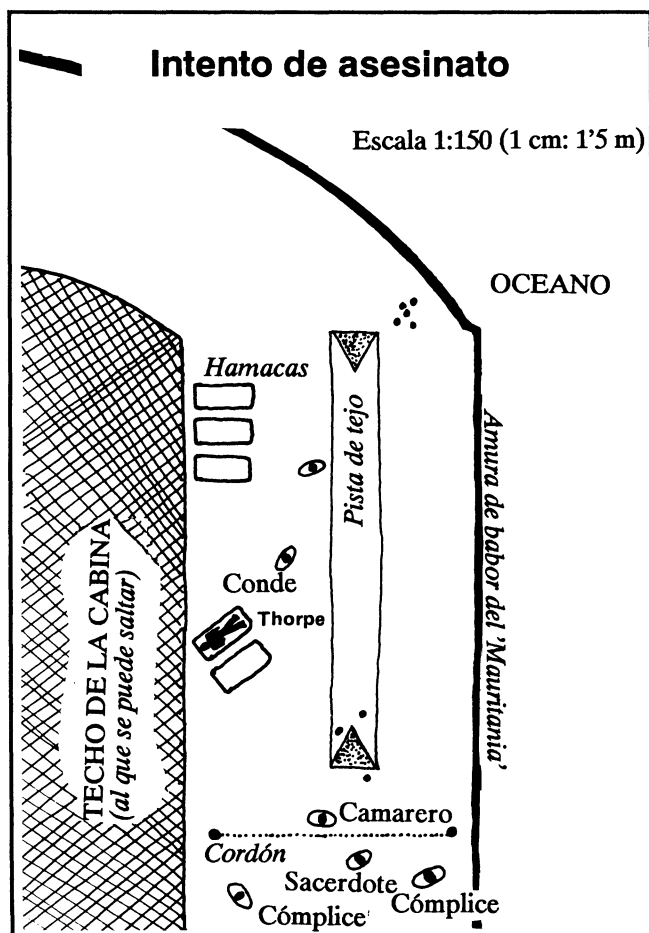
Si los investigadores consiguen salvar al conde, este les expresará su más profunda gratitud y les invitará a comer a su camarote. Sobre una comida elaboradamente preparada y elegantemente servida les dirá que a partir de ahora les cuenta entre sus pocos amigos personales, y que si hay algo que pueda hacer por ellos estará encantado. Aquí hará falta también el criterio del guardián acerca de cómo el patrocinio del conde puede afectar el curso de los acontecimientos. Si los personajes llegan a depender demasiado de él, les dejará de lado abruptamente, ya que todas sus energías y recursos deben reservarse para salvar a la santa Rusia. Puede que les proporcione cartas de presentación para gente útil, o les preste un guardaespaldas durante un día. El sexto día de viaje les informará de que debe prepararse para la llegada a Londres y no se le debe molestar. A discreción del guardián, el conde puede o no revelarles la auténtica naturaleza de su misión.

El adorador de Cthulhu

La misma noche del suicidio del profesor, cuando los investigadores estén reunidos en uno de los camarotes, oirán una tos ahogada junto a la puerta. Si sorprenden al espía (hay que tirar DESx5 o menos en porcentaje) verán a un marinero agachado, con la oreja pegada a la puerta. Si consiguen reducirle verán que no quiere o no sabe hablar inglés. Alrededor de su cuello hay un extraño colgante, y lleva en el bolsillo una pequeña tablilla de piedra. Si puede, intentará escapar y volver con los suyos, pero por caminos tortuosos, por lo que habrá que tirar un Seguir rastros en cada cubierta para no perderle. Una vez en la cubierta E desaparecerá tras una puerta marcada 'Prohibido el paso a los pasajeros', y que lleva a las bodegas inferiores. Si el grupo es lo suficientemente incauto como para seguirle, probablemente se perderán, y mientras deambulen por los oscuros interiores del barco, saturados de vapor, serán atacados por cinco marineros armados de cuchillos.

Si el marinero es entregado al sobrecargo, este le mantendrá unas horas detenido, pero tras tomarle declaración le dejará en libertad. Si el grupo se ha quedado con el colgante, un camarero (siguiendo órdenes del sobrecargo) se lo reclamará. Si se quedan la tablilla, no dirá nada para que sufran las consecuencias.

El marinero es un adorador de Cthulhu. El y sus once compañeros proceden del Pacífico Sur, y fueron especialmente contratados por el sobrecargo, que utiliza el *Mauritania* para mover sectarios entre Europa y los EEUU, y así favorecer los ocultos propósitos del culto. Los marineros son salvajes y residen en lo más profundo del barco, donde han erigido un rudimentario altar. El sobrecargo les ayuda a veces a conseguir sacrificios. El resto de la tripulación les evita sin saber exactamente por qué.



Marinero espía

FUE 14 CON 12 TAM 10 INT 7 POD 10
DES 8 APA 7 EDU 3 COR 0 P. vida 11

Habilidades: Marinería 50%, Navegación 50%, Mitos de Cthulhu 10%, Escuchar 75%, Nadar 90%.

Arma: Cuchillo 60%, daño 1D6.

Si el grupo se aventura por las bodegas más allá del cuarto día de viaje se encontrarán con el sobrecargo y los marineros revestidos con ropas de ceremonial. El sobrecargo dirige un cántico y los demás responden. Todos ellos están de espaldas a la puerta. Están acabando de convocar a un Vagabundo dimensional. Aunque el grupo mate al sobrecargo o interrumpa la ceremonia de alguna otra manera, el Vagabundo dimensional aparecerá igualmente, pero no se habrá realizado ningún hechizo para atarlo o controlarlo.

Si interrumpen la ceremonia al aparecer la criatura, deberán enfrentarse a ella o salir corriendo. Existe una probabilidad bastante elevada de que se pierdan en los laberínticos pasadizos del interior del barco. El Vagabundo dedicará unos momentos a atacar a los marineros, pero a continuación irá tras los personajes. Es incluso posible que llegue a las cubiertas superiores, aterrizando a todo el mundo durante varias horas, hasta que se aburra y decida volver a su plano de existencia.

Si los investigadores no matan o ponen fuera de combate al sobrecargo, este sonreirá cuando detecte su presencia y les echará encima el monstruo en cuanto llegue. Si se le deja, realizará primero el pertinente hechizo de atadura, y si tiene oportunidad, también hará la Maldición de la piedra.

Vagabundo dimensional

FUE 17 CON 22 TAM 23 INT 4 POD 12
DES 7 P. vida 23 Mov.7 3 puntos de armadura

Arma: Zarpa 40%, daño 1D8 + 1D6.

Notas: Ver a un Vagabundo dimensional cuesta 0/1D10 puntos de COR. Puede atacar dos veces por asalto y llevarse a una víctima a otra dimensión.

LIBROS DE LOS MITOS A BORDO DEL 'MAURITANIA'

Clavis Solomonis (La clave de Salomón)

En latín, autor Olaus Wormius, edición del siglo XVII.

+ 3 a los Mitos.

-1D8 puntos de COR.

Multiplicador de hechizos, x3

Hechos: Explica cómo llamar y atar a los demonios (con descripciones de estos), menciona las vastas minas y archivos construidos de esta forma, clarifica la necesidad de realizar preparativos *completos*, da pistas que señalan al lugar donde se halla una biblioteca oculta, construida por los demonios (la situación exacta debe determinarla el guardián, pero el personaje debería sacar INTx2 o menos en porcentaje para deducirla a partir del libro), y por último previene del terrible poder de Azothim (Azathoth), señor y amo de los demonios.

Puede hallarse en: Biblioteca de la Universidad Misakonic, Biblioteca pública de Nueva York (colección especial), Bibliothèque Nationale (de París); Biblioteca del Vaticano (colección central); Archivo de Jerusalén.

ASALTANTES

<i>Marinero n^o</i>	1	2	3	4	5
FUE	14	14	14	14	14
CON	10	10	10	10	10
TAM	14	14	14	14	14
INT	8	8	8	8	8
POD	8	8	8	8	8
DES	11	11	11	11	11
APA	8	8	8	8	8
EDU	2	2	2	2	2
COR	0	0	0	0	0
P. de vida	12	12	12	12	12
Habilidades (%):					
Ocultarse	50	50	50	50	50
Moverse en silencio	50	50	50	50	50
Arma (%):					
Cuchillo	50	50	50	50	50
daño	1D4 + 1D6	1D4 + 1D6	1D4 + 1D6	1D4 + 1D6	1D4 + 1D6

Hechizos por este orden: Convocar a un Angel descarnado de la noche, Convocar a un Byakhee, Atar a un Angel descarnado de la noche, Contactar con un perro de Tíndalos y Atar a un Byakhee.

Cthulhu in the Necronomicon (Cthulhu en el Necronomicon)

En inglés, escrito por un tal Dr. Shrewsbury, 1901.
+ 6 a Mitos.

-1D6 puntos de COR

Multiplicador de hechizos, x1

Hechos: Explica la posición de Cthulhu en los Mitos, habla de su gran predicamento entre la gente de mar, previene de que se trata de un monstruo extraterrestre, procedente del espacio, que espera el momento adecuado para volver y conquistar a la humanidad, que entrega sus mensajes en forma de sueños y que sus adoradores disfrutan realizando sacrificios humanos.

Puede hallarse en: Bibliotecas especializadas en Antropología de algunas universidades grandes.

Hechizos por este orden: Signo de conjuración, Contactar con un Profundo (con solemnes advertencias de que nunca se utilice) y Símbolo arcano.

Key of Wisdom (La llave de la sabiduría)

En inglés, escrito originalmente en griego por Artrephonus, y traducido por el Dr. Farthington Braithwaite en 1834.

+ 6 a Mitos

-1D8 puntos de COR.

Multiplicador de hechizos, x2.

Hechos: Habla de los cultos a la inmortalidad, menciona a una hermandad oscura que ofrece sacrificios a los Otros Dioses a cambio de la vida eterna, comenta las famosas reuniones de la citada hermandad en alguna parte de Europa Central una vez cada siglo, y los horribles ritos que allí se realizan (hay que tirar INT o menos en porcentaje para deducir de qué lugar de Europa se trata; el lugar exacto lo debe especificar el guardián) y habla de la necesidad de emplear cuchillos encantados y otras herramientas para realizar con propiedad los hechizos y los sacrificios.

Puede hallarse en: Biblioteca de Viena (colección privada Real); Universidad de Oxford (colección especial); algunas colecciones privadas de Europa y América.

Hechizos por este orden: Encantar cuchillo (que explica cómo fabricar el cuchillo que se utiliza para convocar a los Vagabundos dimensionales), Convocar a un Servidor de los Otros Dioses, Encantar flauta (que enseña cómo fabricar la flauta encantada precisa para convocar al Servidor) y Convocar a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath.

Zanthu Tablets (Las tabletas de Zanthu)

Traducción inglesa, realizada por un conjunto de ocultistas y científicos a partir de una lengua original desconocida.

+ 3 a Mitos.

-1D6 puntos de COR.

Multiplicador de hechizos, x2.

Hechos: Cuenta la historia de las antiguas tierras, actualmente bajo el mar, que ignorantemente se llaman ahora Atlantis, Mu o Lemuria, describe a sus monstruosos habitantes y las costumbres de estos, habla de diversos artefactos que tanto ellos como sus esclavos poseían, entre los cuales se contaba el cristal de Mortlan.

Puede hallarse en: Biblioteca del Congreso, colección "Z", y otras colecciones, sobre todo privadas.

Hechizos por este orden: Encantar brasero, Conjurar cristal de Mortlan, Maldición de la piedra, Contactar con un Antiguo, Contactar con la Semilla estelar de Cthulhu, Contactar con Padre Dagón o Madre Hidra, Contactar con Cthulhu y Contactar con un Chthonian.

Nameless Cults (Cultos inconfesables)

Traducción al inglés del original en alemán de von Junzt, edición de Golden Goblin.

+ 9 a Mitos

-2D8 puntos de COR.

Multiplicador de hechizos, x2.

Hechos: Explica los diversos cultos maléficos paganos o vampíricos que existen en el mundo, dedicando un capítulo a cada uno. Uno habla del pueblo de la piedra negra, otro de los blasfemos Tcho-Tcho de Indochina, otro de la casi extinta brujería en Europa, y así sucesiva-

mente. El guardián puede hacer referencia a cualquier culto que desee. Todos los que cita von Junzt están extintos, o al menos eso supone el autor.

Puede hallarse en: Bastante común entre vendedores de libros antiguos.

Hechizos por este orden: Contactar con Nyarlathotep, Contactar con Tsathogghua, Contactar con Yig, Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Servidor de los Otros Dioses, Llamar a Nyogtha, Llamar a Yog-Sothoth, Convocar a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Atar a un Servidor de los Otros Dioses, Atar a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Llamar a Hastur y Contactar con una Semilla informe de Tsathogghua.

HECHIZOS

Conjurar el cristal de Mortlan

La ceremonia se ha descrito antes. El que la realice tiene una probabilidad porcentual de éxito igual a su conocimiento de los Mitos de Cthulhu. El Signo de conjuración puede ayudar, amentando en 5 puntos la probabilidad. El hechizo cuesta 6 puntos de magia y puede repetirse el intento una y otra vez mientras queden puntos disponibles. Puede funcionar sobre cualquier bola de cristal, aunque también hace falta un brasero previamente encantado. El cristal no es una herramienta independiente, y lo que muestra puede ser guiado por los Poderes exteriores si estos lo desean. La proximidad de un artefacto o un ser de los Mitos pueden desajustar el cristal haciendo que muestre imágenes del citado ser o artefacto, en lugar de lo deseado. El hechizo suele mostrar imágenes del pasado, y si no está bajo el control de uno de los Poderes exteriores, el realizador del hechizo puede contemplar lo que desee. Cuesta 1D6 puntos de COR a los espectadores y 1D8 al que realiza el hechizo. El brasero especial es obligatorio.

Encantar brasero

En una noche de luna llena entre el equinoccio de Otoño y el solsticio de invierno (N. del T.: Es decir, entre el 22 de Septiembre y el 22 de Diciembre), hay que sacrificar un pequeño mamífero mientras se entonan las frases adecuadas y se realizan los gestos oportunos. El brasero se baña entonces en la sangre del animal y después se le espolvorea con un puñado de polvo de oro, platino o mercurio. A continuación hay que ahumarlo con el humo procedente de un madero de al menos 500 años de antigüedad. Se invierte 1 punto de POD permanente y se pierden 1D4 de COR, tras lo cual el brasero estará ya encantado y se podrá Conjurar con él el cristal de Mortlan.

Encantar cuchillo

Este hechizo se realiza sobre un cuchillo fabricado con cualquier elemento metálico puro. Se utiliza para trazar diagramas y líneas sobre una superficie plana y luego se mata con él a un animal de TAM 4 o más, cuya sangre se utiliza para remarcar las líneas de los diagramas dibujados. Cuesta 1 punto de POD permanente y 1D4 puntos de COR, y tarda todo un día en realizarse. Al final, el cuchillo sirve para realizar el hechizo Convocar a un Vagabundo dimensional, y si se invierte más POD será más efectivo. Si el cuchillo se utiliza para realizar el sacrificio requerido en Encantar brasero, este último tendrá un +10 para Conjurar el cristal de Mortlan.

Maldición de la piedra

Requiere una tablilla de piedra especialmente encantada, que debe estar en manos del realizador del hechizo, o de la futura víctima. Requiere dos asaltos de invocación y cuesta 1D10 puntos de COR y 9 de magia. El realizador del hechizo debe vencer el POD de la víctima con el suyo en la tabla de resistencia, y si lo consigue la víctima se verá asaltada de inmediato por tremendas alucinaciones, por lo cual perderá 1D4 puntos de COR (sin tirada). Quedará además cegado y desorientado por las alucinaciones hasta que pueda tirar POD o menos en porcentaje, pudiendo probar cada asalto. Después de superar el efecto del hechizo será presa de horribles y muy vívidas pesadillas, que le harán perder cada noche 1 punto de COR (también sin tirada). Los efectos del hechizo se pueden anular mediante una serie de técnicas, que pueden ser establecidas por el guardián y que a lo mejor son motivo de una aventura en sí mismas.

ARTEFACTOS DE LOS MITOS

El brasero de latón

Se trata de una vasija de metal con cuatro patas en forma de garras, con tapa. Tiene la apariencia de ser muy antiguo, y las inscripciones que llevaba están muy borrosas, pero una tirada de Mitos permite reconocerla como un artefacto mágico. Una tirada de Ocultismo establece que alguien pensó en algún momento que era mágico. Este objeto, o algún otro encantado de forma similar, es imprescindible para conjurar el cristal de Mortlan.

La tablilla

Esta es la tablilla de piedra que se encuentra en poder del marinero-espía. Se trata de una pequeña piedra negra, uno de cuyos cantos está roto. Quienquiera que la posea tendrá pesadillas desde que llegue a su poder (extraños sueños de vistas extraterrestres, masas en movimiento percibidas de forma indistinta, y todo ello sobre un fondo de colores y formas cambiantes). Se oye de fondo un ruido lejano de serpenteos y gorgoteos. Al despertar de este sueño, los ruidos del océano alrededor del barco conseguirán que el ex-durmiente crea aún, y durante algunos momentos, que sigue soñando. La tablilla tiene símbolos escritos en cuneiforme. Si se destruye, sus efectos se intensifican hasta igualar a los de la Maldición de la piedra.

Si el objeto se tira por la borda, convocará a 8 Profundos, quienes tardarán un par de días en llegar (los sueños dejarán mientras tanto de producirse), y que lo devolverán a quien lo tiró. Si grita o se comporta de forma anormal, le atacarán. Si la persona está en tierra firme, los Profundos intentarán localizarle, pero no se alejarán demasiado del océano, sino que intentarán realizar el encargo mediante contactos locales. La tablilla es una versión especial de los objetos de piedra utilizados en el hechizo Contactar con un Profundo.

El cuchillo encantado

Está en posesión del trío de Arkham. Se trata de una hoja obviamente antigua, oxidada y abollada, y cuyo mango está lleno de grabados extraños. Se usa para realizar sacrificios y da un +25 a la probabilidad de Contactar con Nyarlathotep si se sacrifica un ser humano con él mientras se realiza el hechizo.

Un Portal al pasado

Los investigadores son contratados por la Universidad Miskatonic para investigar unos extraños avistamientos cerca de Arkham.

INTRODUCCION

Este escenario desafiará la capacidad de los investigadores para adaptarse a situaciones nuevas. Aunque hay monstruos, no están interesados en la humanidad, y lucharán más entre sí que contra los investigadores. Sin embargo, aunque estos no capten la situación correctamente, o no emprendan las acciones adecuadas, el escenario seguirá siendo excitante.

Los investigadores han sido contratados por la Universidad Miskatonic para comprobar unos informes de extraños avistamientos en una colina al Oeste de Arkham. A cada investigador se le abonarán 10 \$ diarios más alojamiento y comidas en un hotel local. La Universidad espera recibir un informe al cabo de un mes. Se les contrata el 12 de Junio de 192- y se espera recibir el informe a más tardar el 12 de Julio. Pasada esa fecha se les dejará de pagar, a menos que los acontecimientos hagan deseable una prolongación de su contrato. Si uno o más de los investigadores es profesor de universidad o está conectado con alguna institución, esta puede enviarle a ayudar a los de Miskatonic.

Información para el guardián

Tres Antiguos (raza semi-vegetal descrita en las reglas, página 40) intentan huir de la destrucción masiva de su civilización a manos de los Shoggoths a través de un Portal espacio-temporal, que desemboca en la colina que domina el cementerio de Aylesbury (ver mapa de Arkham). Les persiguen seis Shoggoths que desean adquirir el secreto de viajar por el tiempo, y su trabajo se ve dificultado por un Ceratosaurio curioso que se pregunta si los Antiguos serán comestibles.

Como quiera que el Portal distorsiona el tiempo y el espacio, extrañas manifestaciones han ido haciéndose visibles durante algunas semanas antes de la apertura del portal y la llegada de los Antiguos. Estas manifestaciones han sido detectadas por algunos habitantes de Arkham, que han informado de ellas a la prensa y a la policía.

La policía cree que las manifestaciones no son otra cosa que bromas de estudiantes, por lo que ha solicitado de las autoridades académicas que investiguen y les hagan un informe. La Universidad ha delegado en los investigadores puesto que, al parecer, algún profesor pensó que había en el asunto más de lo que podía parecer a primera vista, y que el asunto requería la presencia de observadores profesionales de lo oculto.

Información para los investigadores

El primer suceso extraño lo protagonizó Hiram R. Jones, el cuidador del cementerio de Arkham. Jones fue internado el 11 de Junio en el hospital de la calle Pickman, tras sufrir una crisis nerviosa. En el periódico local (localizable en la hemeroteca de la Universidad o en las oficinas del periódico) se pueden encontrar informaciones adicionales.

Tras facilitarles esta (más bien escasa) información, y de manifestar que la Universidad no cree en la tesis de una broma juvenil (otra razón para recurrir a ayuda exterior en lugar de realizar una investigación interna), el decano volverá a sus tareas habituales y dejará a los investigadores trabajar a su aire.

INFORMACION A ENCONTRAR EN ARKHAM

Los investigadores deben buscar cada pista en el lugar adecuado, y además sacar la tirada.

Sumario de artículos en el periódico

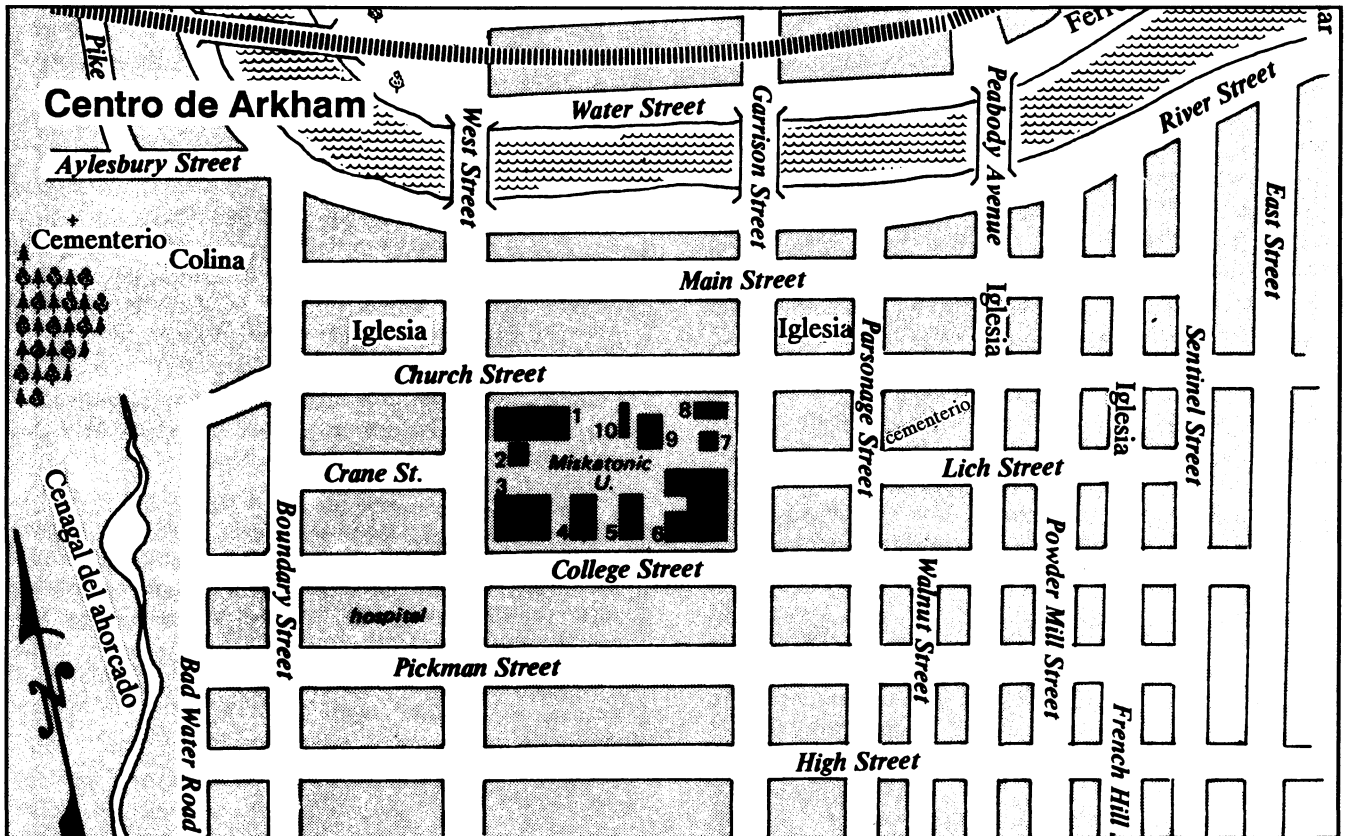
Disponible en la hemeroteca de la Universidad, la biblioteca del Ayuntamiento o la oficina del *Arkham Recorder-Star* en High Lane, frente a la Estación de ferrocarril.

4 de junio - Dos vecinos de Arkham que paseaban cerca del cementerio por la noche afirman haber visto luces en la colina. Investigaciones posteriores revelan que Hiram Jones, el cuidador del cementerio, había visto las luces en dos ocasiones anteriores, el 1 y el 3 de Junio, por la noche las dos veces. El artículo ridiculiza las supersticiones de los que, en el pasado, creían que el cementerio estaba embrujado, y se pitorrea de la suposición de que los presuntos fantasmas pudieran encontrar interesante el pasearse alrededor de sus sepulturas en forma de luces brillantes.

6 de Junio - Hiram Jones afirma haber visto el lagarto más grande de todos los tiempos corriendo por la cima de la colina, y jura haberlo visto en la madrugada del 5 de Junio. El artículo no lleva comentario alguno, excepto la última línea que dice "¡Esta afirmación no precisa comentario alguno!"

7 de Junio - Las autoridades locales visitan la colina en busca de indicios del 'lagarto' de Hiram Jones, sin encontrar nada, y lo achacan a una broma gastada por estudiantes de la Universidad. El periódico exige que la investigación se cierre, puesto que se está derrochando el dinero de los contribuyentes.

11 de Junio - Hiram Jones es internado en un hospital aquejado de una crisis nerviosa. Al parecer, llegó a la comisaría de policía en condiciones mentales penosas, blandiendo una escopeta y gritando que unos monstruos



estaban a punto de invadir la Tierra. Uno de los médicos que le atienden manifestó que las historias previas relatadas por Jones eran un prelude de su actual condición. Va a ser enviado a Boston para que le visite un especialista.

etc. Los datos sobre el Ceratosaurio serán fáciles de obtener si los investigadores pueden describirle al bibliotecario con cierta exactitud lo que buscan. Será extremadamente difícil acceder a la colección de libros raros.

Informes de la policía

Los investigadores precisarán tiradas de Derecho o de otras habilidades que el guardián estime necesarias, o demostrar a la policía que tienen derecho a ver los informes. Como quiera que se trata de casos abiertos, no les hará ninguna gracia enseñarles. La comisaría de policía está en el Ayuntamiento de Arkham, en la Plaza Mayor (N. del T.: No es visible en este mapa, pero sí en el de la contraportada).

4 de Junio - Informe sobre luces en la colina Aylesbury. El oficial enviado a investigar no ve luces pero habla con el cuidador del cementerio, que afirma haberlas visto.

7 de Junio - Una exhaustiva investigación de la colina no reporta pista alguna. Probable broma de los estudiantes de Miskatonic.

9 de Junio - La Universidad contrata investigadores privados para comprobar las extrañas luces vistas en la colina Aylesbury. La policía acepta no interferir, pero sin ningún entusiasmo.

11 de Junio - Hiram Jones aparece en la comisaría blandiendo una escopeta y balbuceando tonterías. Se le lleva al hospital de la calle Pickman donde sufre un colapso físico y mental completo durante la exploración.

Biblioteca de la Universidad Miskatonic

El guardián deberá determinar la cantidad exacta de datos a obtener sobre los portales mágicos, los Antiguos,

LA SITUACION EN LA COLINA

Tres Antiguos han creado una grieta en el continuo espacio-temporal, que se abre en la colina Aylesbury, junto a Arkham. Están siendo perseguidos por un Ceratosaurio que hasta ahora les ha impedido pasar. Cada día que transcurre, tras la llegada de los investigadores, hay un 25% (no acumulativo) de probabilidad de que consigan pasar.

Los Shoggoths persiguen también a los Antiguos y tienen un 10% de probabilidad de encontrar su refugio en el período Jurásico (N. del T.: Segundo período de la Era Mesozoica, caracterizado por la existencia de dinosaurios y la aparición de mamíferos y aves primitivos), con un aumento del 5% diario. Cada día el guardián deberá tirar dos veces, una por los Antiguos y otra por los Shoggoth.

Antes de atravesar el Portal, los Antiguos miran por una lente para ver si el camino está libre (de Shoggoths, los humanos no les preocupan). La lente está enfocada en la colina y requiere un hechizo especial para cambiar el punto focal.

Hay un 35% de probabilidades de que la lente esté activada mientras un investigador patrulla de noche por la colina. Si es así, a través de ella será posible ver el pasado (porque funciona en ambos sentidos), y si se ve a los Antiguos, una tirada de Mitos de Cthulhu permitirá identificarlos. Tirando Geología podrá reconocerse el período como el Jurásico superior, y existe un 45% de probabilidad de que el Ceratosaurio aparezca al fondo. Una tirada de Zoología o de Geología permitirá identificarle.



La caza del dinosaurio

El Portal

El Portal, la grieta en el tiempo, se abre en la colina Aylesbury procedente de un barranco en algún lugar del Jurásico superior. El Portal había sido construido cuidadosamente, colocando una serie de piedras en el suelo, siguiendo un esquema muy preciso, pero las idas y venidas del Ceratosaurio han movido las piedras, desactivando el Portal varias veces.

Cualquier investigador que atraviese el Portal tendrá un 85% de probabilidades de encontrarse con el Ceratosaurio, y la misma que los Antiguos de encontrarse con los Shoggoths, es decir, un 10% inicial (el 12 de Junio), que va aumentando en un 5% cada día.

Los Antiguos no tienen intención de desactivar el Portal. Tras llegar a nuestro tiempo, planean pasar aquí unos días, viajando y viendo paisajes, para abrir un nuevo Portal a otra parte y otro tiempo. No atacarán a nadie que no les amenace, y huirán de cualquier conflicto. Tienen miedo de los Shoggoths.

Los Shoggoths pueden activar y usar el Portal si lo encuentran intacto, pero no reconstruirlo. Seguirán a los Antiguos, registrando Arkham y las zonas circundantes en su busca. Los Antiguos, a su vez, aprovecharán el desbarajuste que organicen los Shoggoths para escapar.

Los Antiguos llevan consigo un objeto de forma cuadrangular que almacena puntos de POD para utilizarlo en la creación de Portales. Está hecho de Paladio, un metal blanco plateado, y consta de dos asas de madera a uno y otro lado de un bloque rectangular de dicho metal. No se abre. Al pasar a este lado, los Antiguos gustarán

todos los puntos acumulados menos 10. Como quiera que su siguiente Portal sólo ha de atravesar algunos miles de años, no necesitan la caja y la consideran desechable, pero la conservarán si lo creen conveniente.

La caja de Paladio

Este objeto actúa como una pila que almacenara puntos de POD, y se carga tocándola con la mano y permitiendo de forma voluntaria que absorba 1D10 puntos de POD permanente. El voluntario debe tener al menos un 5% de Mitos de Cthulhu para poder realizar la transferencia.

El POD acumulado puede utilizarse cogiendo a la vez las dos asas, lo cual transfiere automáticamente 1D6 puntos de POD permanente al usuario. Si la caja se queda a cero, no puede transferir ningún punto.

La caja puede almacenar cualquier cantidad de POD mientras no resulte dañada. Aguanta 100 puntos de daño. Por cada punto de daño que reciba, su capacidad de almacenamiento es 100 menos el daño. El primer punto de daño destruye todos los puntos de POD almacenado por encima de 99, pero destrozarla por completo requiere algún esfuerzo.

Estas cajas eran antes muy comunes entre los Antiguos, por lo cual los tres de este escenario no la consideran muy valiosa.

CRIATURAS DEL PASADO

Antiguos

Primer Antiguo

FUE 19 CON 13 TAM 14 INT 13 POD 15
DES 14 P. de vida 14 5 puntos de armadura

Tentáculos 45%, daño 1D6 + constricción.
Lanza 60%, daño 1D10 + 1D6 y puede empalar.

Hechizos: Crear Portal en el tiempo, Símbolo arcano, Encantar lanza.

Nota: Este Antiguo puede atacar con tres tentáculos y una lanza de Titanio que está encantada para que haga daño normal a todo tipo de criaturas, hasta las que son inmunes a las armas que empalan. Empuñarla requiere FUE 17 y DES 13 por lo menos. El Antiguo no puede dirigir más de tres ataques contra un solo blanco. Cuando un tentáculo acierta, puede agarrarse y hacer constricción, con lo que en asaltos sucesivos hace 1D6 puntos de daño de forma automática. Ver a un Antiguo cuesta 0/1D6 puntos de COR.

Segundo Antiguo

FUE 22 CON 14 TAM 12 INT 10 POD 12
DES 13 P. de vida 13 5 puntos de armadura

Tentáculos 40%, daño 1D6 + constricción.

Hechizos: Crear Portal en el tiempo, Consunción, Drenaje de energía (del módulo *Las sombras de Yog-Sothoth*)

Notas: Este lleva la caja de paladio que sirve como batería de POD. Si la suelta puede atacar cada asalto con 5 tentáculos, pero sólo puede atacar con tres a un mismo blanco por asalto. Si acierta, puede constreñir como el primero.

Tercer Antiguo

FUE 20 CON 12 TAM 13 INT 10 POD 12
DES 13 P. de vida 13 5 puntos de armadura

Tentáculos 50%, daño 1D6 + constrictión.

Hechizos: Crear Portal en el tiempo, Drenaje de energía.

Notas: Este puede atacar cinco veces por asalto pero sólo tres a un mismo blanco. Si acierta, puede constreñir igual que los otros.

El Ceratosaurio

FUE 48 CON 20 TAM 36 POD 13 DES 13
Mov. 12 P. de vida 28 6 puntos de armadura

Mordisco 80%, daño 1D10 + 4D6.

Zarpa 60%, daño 1D6 + 4D6, y además hay que tirar resistencia de la FUE del dinosaurio contra la propia o caer al suelo.

Notas: El Ceratosaurio puede morder una vez o atacar con la zarpa una vez por asalto. Se trata de un dinosaurio que vivió hace unos 150 millones de años. Tiene proyecciones óseas encima de los ojos y un cuerno redondeado en el morro. Este ejemplar mide unos 2'70 m de altura, y la primera vez que se le ve cuesta 0/1D10 puntos de COR. Las siguientes veces no hay que tirar, puesto que después de todo es un animal, no un monstruo.

Shoggoths

Todos los Shoggoths atacan mediante aplastamiento, cuyo daño varía según las características del Shoggoth. En los asaltos subsiguientes, intentan absorber también a la víctima, con lo que hacen doble daño (o sea, 6D6 u 8D6 en lugar de 3D6 ó 4D6). Cada asalto, tras sufrir el daño, la víctima puede intentar zafarse, tirando FUE + CON o menos en porcentaje. Las armas físicas hacen el mínimo daño posible a estos seres, que no pueden ser empalados, y a los que el fuego les causa sólo la mitad del daño normal. Regeneran 2 puntos de daño por asalto hasta que se mueren. Ver a un Shoggoth cuesta 1D6/1D20 puntos de COR.

NOTAS PARA EL GUARDIAN

Durante las pruebas de juego de este escenario, los investigadores hicieron las cosas más inesperadas. Los investigadores de cada campaña en concreto pueden encontrar formas aún más extrañas de resolver el escenario, pero aquí van algunas.

El primer grupo encontró el Portal y creó otro de vuelta (con el hechizo, puesto que lo conocían) y destruyeron uno y otro al intentar crear un tercero en el mismo lugar donde desembocaba el primero.

El segundo grupo dejó que los Shoggoths camparan a sus anchas por Arkham mientras se dedicaban a jugar al gato y al ratón con el Ceratosaurio. Finalmente destruyeron el Portal con dinamita y una mecha retardada, volviendo al presente antes de que explotara. Murieron todos a manos de los Shoggoths (es un decir) mientras intentaban salvar lo poco que quedaba de Arkham.

El tercer grupo tuvo conocimiento de los Antiguos interrogando a Hiram Jones y obteniendo una descripción del Jurásico superior, lo que les permitió crear un Portal de vuelta y usarlo antes de que los Antiguos pudieran llegar a Arkham. Para obtener esta información precisaron Psicoanálisis y Psicología. Después fueron al Jurásico e impidieron que los Antiguos llegaran a Arkham. Sólo dos miembros del grupo sobrevivieron al ataque de los Shoggoths. Uno volvió y destruyó la entrada a Arkham creando un tercer Portal en el mismo sitio. El otro investigador desmanteló el Portal original en el lado del Jurásico, quedando abandonado allí con los dos Shoggoths restantes, que fueron muertos, uno por el Ceratosaurio y el otro por un incendio forestal. Este intrépido aventurero resultó finalmente muerto mientras cazaba dinosaurios.

Los grupos primero y segundo no resolvieron el problema tan rápida y efectivamente como el primero (el segundo no lo resolvió en absoluto), pero tuvieron más aventura y excitación que, a la postre, son los objetivos del juego.

Beneficios

Aparte de la caja de paladio, que los investigadores pueden obtener con algún esfuerzo, ganarán 1D10 puntos de COR si se enteran de la existencia de los Shoggoths y pueden impedir que lleguen a Arkham. Cada Antiguo eliminado proporciona 1D6 puntos de COR y cada Shoggoth 1D20. Si en la destrucción de un monstruo participa más de un individuo, la COR recibida debe repartirse entre los supervivientes.

SHOGGOTHS

Shoggoth nº	1	2	3	4	5	6
FUE	35	40	43	50	30	60
CON	10	12	11	13	18	15
TAM	35	38	40	41	33	56
INT	7	8	6	8	10	4
POD	11	12	10	13	15	12
DES	4	3	2	5	4	3
P. de vida	23	25	26	27	26	36
Daño realizado	3D6	4D6	4D6	5D6	3D6	6D6

La casa Westchester

Una conocida heredera contrata a los investigadores para examinar una serie de manifestaciones espirituales en su casa. Paga bien.

INTRODUCCION

Información para los investigadores

Uno o más de los investigadores ha recibido cartas de Sara Westchester, la conocida heredera, solicitándole ayuda para examinar unas extrañas manifestaciones de espíritus en su casa. Los personajes pueden ser profesionales de diverso tipo, como investigadores privados, o parapsicólogos, o amigos de la familia de antes de trasladarse Sara a San José, California.

A través de su infancia y su matrimonio, Sara ha vivido una brillante vida social. Tras perder a su marido y a su hija, se convirtió en espiritista y más tarde se trasladó a vivir a San José para no volver más al Este.

Cuando los investigadores llegan a la casa Westchester, Sara les explica que las manifestaciones del más allá continúan. La gente oye pisadas sin causa visible. Algunos trabajadores de la construcción vieron a un hombre herido tambalearse en dirección a la casa, pero cuando se dirigieron a ayudarlo se esfumó sin dejar rastro. Dos criadas vieron a un hombre extraño materializarse y esfumarse sin ruido alguno. Se han visto luces fantasmagóricas en una extraña formación rocosa cercana a la casa.

Sara quiere saber si se trata de auténticas manifestaciones espirituales o si existe una explicación mundana. Cada investigador recibirá 100 \$ como anticipo y 200 \$ semanales más gastos durante dos semanas, tiempo más que suficiente (al parecer del abogado de Sara) para establecer el carácter de dichas manifestaciones.

Notas para el guardián

En 1906, Gregory Johnson era un artista de San Francisco con mucho talento y poco dinero. Entonces conoció a Elizabeth Anwell, secretaria de Francis 'Frank' Connington, el famoso coleccionista de arte. Había sido amante de Connington, del cual había tenido una hija, Frances, pero en lugar de casarse con ella tal y como había prometido, Connington parecía dispuesto a despreciarla en favor de un matrimonio socialmente ventajoso. Gregory Johnson y Elizabeth Anwell se enamoraron y decidieron financiar su futura vida en común robando uno de los cuadros más valiosos de Frank, "El cazador", valorado en 15.000 \$, casi tanto como un Rembrandt.

Elizabeth consiguió para Gregory una beca de la Fundación Connington (bajo un nombre ficticio), que le permitía visitar la mansión del coleccionista y hacer copias de los cuadros de los grandes maestros para mejorar su estilo. Gregory planeaba copiar "El cazador", enmarcar la copia, cambiarla por el original y desaparecer

antes de que nadie notara el cambio. También tenía pensado pintar otro cuadro encima de "El cazador" para poderlo sacar del país y venderlo después.

A principios de Abril de 1906 la falsificación estaba completa y Gregory había sobornado al guarda, Jack Ramsey, para que le hiciera una copia de la llave de la galería. Jack dedujo que el otro quería robar algo y decidió exigirle una parte. No estaba al corriente de la participación de Elizabeth ni de que se trataba de sustituir el cuadro por una copia.

El 8 de Abril, Gregory acababa de realizar la sustitución cuando Jack entró en la galería y le pidió una parte. Entonces Connington, que había oído el diálogo, entró inesperadamente en la habitación. Jack, presa del pánico, le mató, y en el revuelo Gregory pudo escapar con la pintura original.

Gregory volvió a la granja de su familia, en las afueras de San José, California, donde pintó otro cuadro sobre "El cazador" para ocultarlo hasta que Elizabeth pudiera reunirse con él. En plena euforia por el (aparente) éxito obtenido, pintó un autorretrato con el título "Autorretrato del artista como hombre feliz" en una esquina. Sin embargo, su confianza estaba mal fundada.

La policía descubrió que el nombre auténtico del estudiante de arte presente en la casa el día del crimen era Gregory Johnson.

Jack Ramsey convenció a la policía de que él había impedido el robo de la pintura, y de que había visto a Gregory Johnson matar a Frank Connington. Jack fue felicitado y se le permitió unirse a grupo de investigación que, al cabo de una semana, consiguió localizar a Gregory en su granja. Allí Gregory fue abatido por un policía local inexperto.

En la granja, la policía encontró tan solo el autorretrato y una copia de prueba de "El cazador", que Johnson había hecho para practicar. Nunca se entretuvieron a comprobar si el cuadro había sido cambiado, ni se enteraron de que Elizabeth estaba implicada. Elizabeth, que había oído tan solo la versión de Jack no llegó a darse cuenta de que el cuadro había sido cambiado. El 18 de Abril de 1906, un gran terremoto devastó el área de San Francisco y el enorme incendio subsiguiente destruyó gran parte de la ciudad. La policía, con tareas más urgentes a las que dedicarse, dio el caso por cerrado al no haber habido robo alguno y haber muerto el asesino.

Tras la muerte de Frank Connington, Elizabeth se convirtió en 'medium' y embaucadora profesional. Jack derivó también hacia el crimen, pero de manera más violenta. Tras la muerte de Gregory, su madre (viuda) vendió la granja de la familia a Sara Westchester y se trasladó con sus hijos supervivientes (Robert, Betty y Warren) a casa de sus padres en Pennsylvania.

En 1922, y con gran publicidad, los herederos de Connington donaron "El cazador" al Museo de Bellas

Artes de San Francisco, descubriéndose enseguida que se trataba de una falsificación.

Elizabeth Anwell, Jack Ramsey y Warren Johnson (el hermano menor de Gregory) se dieron cuenta de que que el original debía estar todavía en la antigua granja Johnson, y se dirigieron por separado hacia allí, a lo que ahora es la casa Westchester.

Warren se ocultó en los lugares menos utilizados de la casa. De vez en cuando, los criados oían sus pasos o tenían visiones fugaces de él, con lo que empezaron a circular los rumores de que la casa estaba encantada. Por motivos propios (como se detallará más adelante), Elizabeth Anwell y Jack Ramsey alimentaron estos rumores, y Sara Westchester acabó por llamar a los investigadores.

FUENTES DE INFORMACION

Si los investigadores van a San Francisco podrán encontrar alguna información sobre el crimen. El gran terremoto y el incendio destruyeron los archivos del caso, y los abogados que estuvieron más en relación con el mismo hace tiempo que murieron. Sin embargo, los periódicos 'Call', 'Bulletin' y 'Chronicle' han podido reconstruir sus archivos de recortes. Gracias a los parientes de Connington, o a antiguos sirvientes de este, los investigadores pueden llegar a conocer que Elizabeth Anwell había sido su amante y había tenido una hija de él. La comunidad artística sabe que Gregory Johnson abrió

una exposición en 1904, con poco éxito, siendo calificado como "poseedor de una gran técnica, pero carente de visión original".

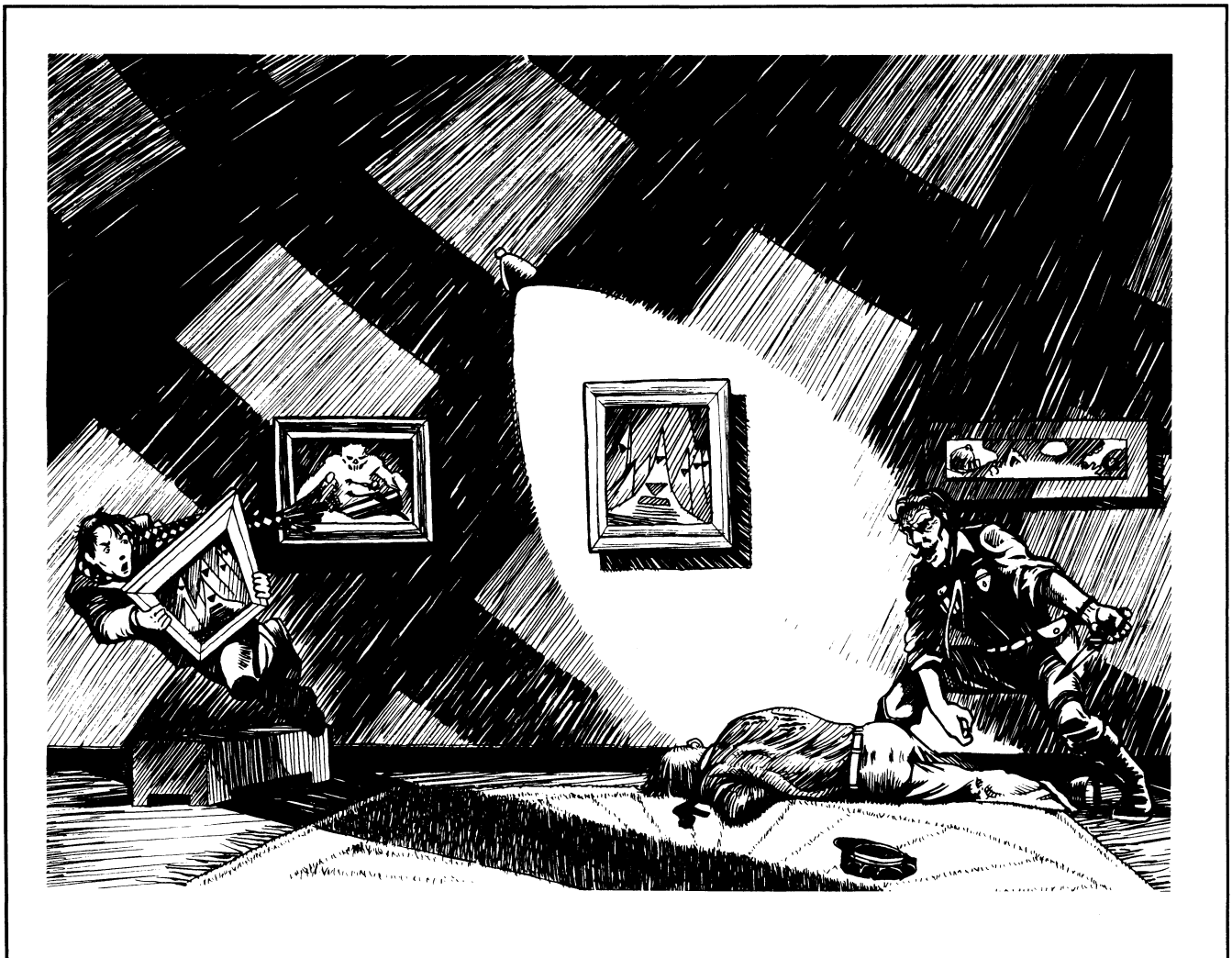
Si los investigadores comprueban el periódico local, encontrarán informes sobre el asesinato de Francis Connington, la muerte de Gregory Johnson y el reciente descubrimiento de que "El cazador" es una falsificación. Charles Quill, el policía que abatió a Johnson, también tiene copias de estos artículos.

LA CASA WESTCHESTER

En 1906 Sara Westchester compró una sencilla granja, con ocho habitaciones en total. Desde entonces, la granja ha crecido hasta abarcar 145 habitaciones que ocupan más de 2 Ha. En estos años se han construido y vuelto a desmontar más de 500 habitaciones, para mantener una construcción continua, necesaria para garantizar la armonía con los 'espíritus'. También hay otros edificios, como establos, barracones para los empleados, garajes, un lavadero de coches y algunos invernaderos. La casa pertenece al estilo victoriano tardío, típico de la infancia de Sara, pero dispone de comodidades modernas que incluyen tres ascensores, trece cuartos de baño, calefacción central limitada y estufas de gas. Todo lo que puede verse en la casa y en el jardín es de lo mejorcito.

El único arquitecto de la casa es la señora Westches-

El asesinato de Frank Connington



**(Recorte de prensa del 15 de
Abril de 1906)
FIN DE LA CARRERA DE UN
NOTORIO ASESINO**

A primeras horas de esta mañana, Gregory Johnson fue abatido a la puerta de su casa cuando la policía intentaba detenerle por el asesinato de Francis Connington, conocido hombre de negocios y experto en arte de San Francisco.

Johnson, quien anteriormente había sido un artista de cierto re-

nombre, había estado visitando la mansión de Connington en San Francisco bajo el alias de Norton Longville. El 8 de Abril, el señor Connington entró en su galería descubriendo a Johnson y al guarda Jack Ramsey luchando por un cuadro que Johnson intentaba robar. Supuestamente Johnson mató a Connington y escapó en la confusión, mientras Ramsey intentaba, sin éxito, defender a su patrón.

La investigación realizada por la policía de San Francisco reveló

que Norton Longville era en realidad Gregory Johnson, que fue localizado en la granja de su familia en las afueras de San José. Cuando miembros de la Guardia Nacional y policías locales se acercaban a la granja, Johnson intentó escapar por la parte posterior. El señor Ramsey, que estaba allí para identificar al asesino, señaló al fugitivo, que fue abatido y muerto por Charles Quill, del departamento de policía de San José. ¡Felicidades, oficial Quill!

**IMPORTANTE CIUDADANO
DE SAN FRANCISCO
ASESINADO**

El señor Francis Connington, conocido hombre de negocios de San Francisco, así como coleccionista de arte, fue asesinado ayer por la tarde, supuestamente tras descubrir a Norton Longville robándole una pintura.

Longville, estudiante de arte, visitaba la mansión de Connington al amparo de una beca de la Fundación Connington, que le permitía copiar algunos de los cuadros propiedad de su benefactor para mejorar su técnica.

El guarda Jack Ramsey hacía su ronda por la casa cuando descubrió a Longville llevándose el cuadro "El cazador" valorado en 15.000 \$.

El señor Connington, aparentemente atraído por los ruidos de la pelea, entró en la galería y fue muerto por Longville, quien escapó mientras Ramsey intentaba salvar la vida de su patrón.

La policía del estado ha sido alertada de la huida de este asesino.

**FALSIFICACION
DESCUBIERTA**

Goddard Haley, cuidador del Museo de Bellas Artes de San Francisco ha anunciado que el ejemplar en poder del museo del cuadro "El cazador" ha resultado ser falso. Al limpiarlo para una exposición, los expertos empezaron a sospechar y aplicaron el test de Schwartz-Howard, que reveló la presencia de pigmentos inexistentes antes de 1890.

El óleo fue donado al Museo en Febrero de este año por Rose Connington, de la Fundación Connington para el desarrollo de las Artes. La señorita Connington declaró que su difunto primo Francis Connington hizo autenticar la pintura al comprarla, pero que después de he-

redar "El cazador" a la muerte de su primo lo había prestado frecuentemente a diversos museos para su exposición, por lo que era imposible determinar cuándo podía haberse producido el cambio del original por la falsificación.

Nuestros lectores más veteranos recordarán que en 1906 Gregory Johnson, un artista local, asesinó a Francis Connington en un intento infructuoso de robar este mismo cuadro, y fue abatido por Charles Quill, antiguamente del departamento de policía de San José, al resistirse a la autoridad.

El Museo y la Fundación Connington ofrecen una recompensa conjunta de 1.000 \$ por cualquier información que permita recuperar la pintura original.

ter, que se limita a hacer de intérprete de los deseos e instrucciones de sus consejeros fantasmales. Su inexperiencia, unida a la falta de planos detallados hace que existan anomalías como ventanas en paredes interiores, una puerta que se abre a una caída de dos pisos, armarios y estantes de 5 cm de profundidad y escaleras que llevan hasta el techo, pero sin abertura que permita acceder. La vasta casa es un laberinto donde "ni bajando las escaleras se llega al sótano, ni subiéndolas al tejado".

La casa refleja otra de las excentricidades de la señora Westchester. Como sólo mide 1'47 m de altura, sus puertas miden tan solo 1'50 m. Sus números favoritos, 7, 11, y 13 fueron incorporados a la casa de manera que hay una habitación con siete ventanas, una escalera con once escalones y un desagüe con 13 agujeros. La mayor parte de las columnas clásicas se han instalado boca abajo. Hay algunas escaleras bajas, cuyos peldaños apenas miden 5 cm de altura, y que dan varias vueltas antes de llegar al piso superior.

En una caja fuerte se guardan el dinero en metálico de que dispone Sara para gastos menores, joyas y una cubertería de oro valorada en 30.000 \$. Algunos almacenes contienen diversos objetos valiosos de menor calibre, que han permanecido años enteros allí, olvidados por to-

PAGINA DE UN DIARIO [hallado en la habitación 'Zeus' de la casa Westchester]

5 de Abril de 1906 -No puedo esperar a que esto se acabe y pueda proteger a Beth del hombre que la deshonró. Quizá pueda realizar la sustitución este sábado, cuando Connington visite a la señorita Milstone. Beth ha abandonado las esperanzas de que Connington se case con ella, pero aún le duele verle con una mujer que no le llega ni a la suela de los zapatos. Quizá él crea que ya le ha dado bastante devolviéndole a su hija bastarda. La pequeña Frances es la niña más bonita e inteligente que yo haya visto nunca, pero parece que Connington se muera por tener una camada de críos con cara de caballo con Angina Milstone. No es de extrañar que Beth se viniera conmigo. ¡El se lo pierde! Ramsey se interesa demasiado por mi "trabajo" recientemente, lo cual sucede en el peor momento posible, pero es normal tratándose del tarugo ese.

dos. "El cazador" está en uno de estos almacenes desde que se compró junto con la casa. La señora Westchester tuvo una vez una bodega, pero la hizo tapiar cierta vez que la asustó una marca de una mano negra, dejada en la

pared por un operario poco cuidadoso. Nadie (excepto la banda de Jack) sabe dónde está ahora la bodega. Aunque no hay pasajes secretos ni habitaciones ocultas, sus remodelaciones aleatorias han dejado espacios, habitaciones selladas y lugares olvidados.

Los investigadores serán alojados en las 'Habitaciones griegas', puesto que en esa zona han tenido lugar algunas de las manifestaciones. Originalmente había 12 de estas habitaciones en el primer piso, cada una de las cuales tenía una vidriera representando uno de los signos del zodiaco con un motivo de la mitología griega, pero dos de ellas fueron tapiadas cuando se construyó un pasillo. Warren Johnson se oculta en estas habitaciones selladas.

No existe partición alguna entre los vestidores de las habitaciones 'Vellochino de oro' y 'Europa', pero Warren ha construido una puerta de cartón piedra que oculta la habitación, excepto de un Descubrir. La ventana con el dibujo de Aries fue quitada, y se encuentra en uno de los almacenes. Warren llega a la habitación 'Zeus' saliendo por la ventana de la 'Edipo' y pasando por el techo plano del porche, para entrar después por la ventana de la 'Zeus', que aún es practicable, y se ve desde el exterior de la casa. Aquí guarda Warren maquillaje, espejo, disfraces, un camastro y comida. Se le ha caído una de las páginas del diario de Gregory.

Al final del pasillo hay una ventana redonda de 1'20 m de diámetro, de vidrio normal. La ventana original tenía signos zodiacales en el borde, pero se resquebrajó y ahora aguarda ser reparada en otro de los almacenes.

Warren Johnson

FUE 9 CON 10 TAM 11 INT 13 POD 15
DES 17 APA 11 EDU 10 COR 75 P. vida 11

Habilidades: Actuar 85%, Disfrazarse 80%, Charlatanería 55%, Ocultarse 75%, Escuchar 55%, Dibujar mapas 45%, Moverse en silencio 50%, Elocuencia 60%.

Warren es el hermano menor de Gregory Johnson, el artista que murió en 1906. Warren es un actor especializado en caracterizaciones.

Los relatos de los periódicos sobre el descubrimiento de que "El cazador" era una falsificación despertaron memorias infantiles de que Gregory pintó el "Autorretrato del artista como hombre feliz" encima de otra pintura. Tras encontrar en un baúl un diario de Gregory, que llevaba allí muchos años sin ser leído, las sospechas de Warren se confirmaron. El diario describe las relaciones de Gregory con Elizabeth Anwell y su plan para cambiar el cuadro original por una copia. Warren decidió volver a la granja de San José para encontrar "El cazador", y se trajo el diario para que le ayudara en la búsqueda.

Warren consiguió entrar en la casa Westchester haciéndose pasar por un criado nuevo. La señora Westchester está continuamente contratando y despidiendo criados, por lo que nadie se sorprende al ver caras nuevas.

Warren pudo enterarse de que el "Autorretrato del artista como hombre feliz" no había sido tirado, pero nadie recordaba dónde estaba. Para poder dedicarse por entero a la búsqueda, Warren abandonó su disfraz de criado y se ocultó en las partes más antiguas de la casa. Ocasionalmente la gente oye sus pisadas o se le puede ver fugazmente, lo cual hace pensar a los criados que la casa está encantada. Cuando espera que se le vea, utiliza sus habilidades de actuación y de caracterización para hacerse pasar por un criado o algún otro individuo.

Si Warren es capturado, sus acciones dependerán de lo que crea que saben los investigadores. Si aún están a

oscuras, les dirá que vino por el autorretrato de su hermano, que su madre lamenta haber dejado aquí. Si los investigadores saben que hay de por medio un cuadro valioso, pero no saben qué pinta tiene, les ofrecerá una

Plano de las habitaciones griegas

Escala 1:243 (1'6 cm: 3'9 m)

Lista de ventanas en las habitaciones griegas

VELLOCINO DE ORO - Aries: Un carnero que cruza un río llevando a dos niños sobre el lomo. Esta es una habitación oculta.

EUROPA - Tauro: En forma de toro, Zeus corteja a Europa.

LEDA - Géminis: Leda y el cisne contemplan cómo nacen sus dos hijos gemelos de un huevo.

LACONTE - Cancer: Serpientes marinas atacan a Lacoonte y a sus hijos. Se ven algunos cangrejos por la playa.

HERCULES - Leo: Hércules caza al león de Nemea.

DAFNE - Virgo: Dafne está empezando a convertirse en laurel para escapar de Apolo.

ZEUS - Libra: Zeus decide la suerte de los ejércitos utilizando una balanza. Esta es una habitación oculta.

EDIPO - Escorpio: Edipo conversa con la Esfinge, y a sus pies pueden verse varios escorpiones.

DIANA - Sagitario: Diana aparece vestida de cazadora.

POSEIDON - Capricornio: Poseidón está en su carro, tirado por cabras marinas.

HEBE - Acuario: Hebe y Ganimedes llevan copas para Zeus.

NARCISO - Piscis: Narciso contempla su reflejo en el estanque, en el que pueden verse también algunos peces.

parte de la recompensa ofrecida por el museo (o una parte de lo que se saque del cuadro, si cree que los investigadores podrían estar de acuerdo en venderlo). Si encuentran el cuadro antes de descubrir a Warren, les visitará disfrazado de empleado del Museo y reclamará el cuadro prometiendo que el museo les abonará la recompensa en cuanto el cuadro sea autenticado. A continuación desaparecerá con él. Warren no es una persona violenta, y si van mal dadas optará por escapar usando la astucia o la discreción, en lugar de luchar.

Liza Andrews (Elizabeth Anwell)

FUE 9 CON 14 TAM 9 INT 16 POD 10
DES 14 APA 14 EDU 12 COR 40 P. vida 12

Habilidades: Charlatanería 90%, Buscar libros 60%, Escuchar 75%, Moverse en silencio 85%, Ciencias Ocultas 35%, Elocuencia 75, Fotografía 60%, Vaciar bolsillos 30%, Psicología 60%, Prestidigitación 90%.

Elizabeth Anwell fue la secretaria de Francis Connington, y madre de su hija ilegítima. Cuando rehusó casarse con ella, planeó junto con Gregory Johnson el robo de la pintura más preciada de este. En la confusión que siguió a las muertes de Frank y de Gregory, no se dio cuenta de que la pintura había sido ya sustituida.

Elizabeth se inventó un marido difunto para ocultar la ilegitimidad de su hija, adoptando el nombre de Liza Andrews y llamando a su hija Franny Andrews. Durante estos años, se ha ganado la vida como embaucadora y médium. En la gran proliferación de espiritistas que siguió a la Gran Guerra vio la necesidad de utilizar algún truco, por lo que Franny hace de médium y Elizabeth actúa como mánager de la niña. En los años 20 Franny adornó la actuación haciendo ver que era retrasada mental, con lo cual no sólo se trataba de un caso único sino que además evitaba sospechas. Después de todo, ¿podría una subnormal realizar los complejos trucos denunciados por los investigadores de lo paranormal? ¡Nunca!

Cuando Elizabeth oyó hablar del descubrimiento de la falsificación, vio que tenía a su alcance la posibilidad de vengarse por fin del difunto Frank Connington, recuperando la pintura que era el orgullo de su colección. Como sabía que la granja Johnson había sido adquirida por Sara Westchester, estudió la vida de esta y sus excéntricas creencias. Recirculando a Sara esta información, como si le hubiera sido confiada por los espíritus, consiguió una invitación a la casa Westchester.

Liza espolea la idea de Sara de que hay espíritus circulando por la casa puesto que hace que Sara dependa de su hija y ello les permite buscar la pintura. Por lo general la búsqueda la realiza Franny, pero Liza siempre está cerca para intervenir y corregir cualquier paso en falso.

Franny le ha pedido a su madre que abandonen la búsqueda, puesto que no están seguras de que aún esté en la casa, pero Liza está decidida a quedarse, puesto que el cuadro la obsesiona y no está dispuesta a renunciar a él.

Franny Andrews (Frances Anwell)

FUE 9 CON 13 TAM 8 INT 13 POD 12
DES 16 APA 14 EDU 11 COR 60 P. vida 11

Habilidades: Charlatanería 50%, Escuchar 55%, Moverse en silencio 60%, Ciencias Ocultas 25%, Elocuencia 50%, Psicología 45%, Prestidigitación 60%, Descubrir 50%.

Frances es la hija ilegítima de Elizabeth Anwell y Frank Connington. Tiene una reputación profesional como médium subnormal, aunque su inteligencia real es superior a lo normal. Su madre le hace de mánager. Tiene dieciocho años pero pasa por tener catorce debido a su pequeño tamaño, y aparenta una edad mental de cinco años o menos.

La máscara de bondad infantil de Franny, y su posición actual como protegida de Sara la convierten en la mascota de la casa, y es bienvenida en todas partes. Se pasa la mayor parte del tiempo yendo de un lado para otro, buscando "El cazador" y recabando información para mantener la comedia.

Originalmente, Franny estaba entusiasmada por buscar el cuadro, pero ahora que ha podido ver la enormidad de la tarea (y la vasta fortuna de Sara) preferiría profundizar en la confianza de Sara en lugar de seguir buscando. Liza sin embargo aún no ha dado su aprobación.

Los trucos de los médiums

Liza y Franny deben obtener en secreto información sobre sus víctimas, quizá en una biblioteca, o en los archivos de un periódico, preguntando a antiguos criados y leyendo el correo de la víctima. Se fijan particularmente en los pequeños detalles, y hacen después deducciones tipo Sherlock Holmes. Esta información es devuelta después a la víctima, adornada con florituras espirituales. En términos del juego, esto se puede simular con tiradas de Descubrir y de Idea. Sin embargo, como Liza y Franny llevan bastante tiempo en el negocio, y con éxito, una tirada de Idea o de Descubrir les dirá cosas diferentes de las que le diría a un investigador.

En las exhibiciones formales de sus poderes espirituales hacen que la víctima escriba preguntas o mensajes en un papel, hacen una bola con él y lo meten en un sobre, cerrándolo. Liza cambia subrepticamente el sobre por otro, que quema en el fuego, mientras pasa el original a Franny, que lo lee aprovechando la semipenumbra de la habitación, y Así parece que responda a la pregunta leyendo el pensamiento. También pueden hacer contactos con los espíritus, fotografía de los mismos y otros trucos característicos.

Jack Ramsey

En 1906, Jack cuidaba la colección de arte de Frank Connington. Cuando Gregory Johnson le sobornó para que le diera una llave de la galería, creyó acertadamente que Gregory quería robar una pintura. Mientras Jack le decía a Gregory que se la dejaría llevar a cambio de una parte del botín, Connington entró inesperadamente. A continuación tuvo lugar una lucha en la que Jack mató a Connington y Gregory escapó con la pintura original. Jack no se dio cuenta de que Gregory había cambiado la pintura y convenció a la policía de que Gregory había matado a Connington en un intento infructuoso de robar "El cazador", y acompañó a la policía del estado a la granja Johnson para identificar a Gregory. Allí consiguió que un policía inexperto matara a Gregory, ocultando su crimen para siempre.

FUE 14 CON 9 TAM 16 INT 9 POD 7
DES 9 APA 15 EDU 8 COR 30 P. vida 13

Habilidades: Charlatanería 70%, Elocuencia 65%.

Armas: Revólver .32 50%, daño 1D8.
Mango de hacha 45%, daño 1D8 + 1D6.

En los años 20 Jack es un criminal de poca monta que espera que la suerte le sonría. Cuando oye hablar de la falsificación y se da cuenta de que puede caer en sus manos un cuadro que vale una fortuna, reúne un pequeño grupo de cómplices y consigue que les contraten en la casa Westchester. Su trabajo es derribar paredes (para realizar remodelaciones posteriores) en lo que Jack cree que es parte de la casa original.

Al registrar el sótano, la banda de Jack encontró la bodega tapiada, y han estado sacando vino de allí para beberse en una formación rocosa muy característica, que está cerca de la casa. Para mantener lejos a los curiosos mientras beben o registran, Jack tuvo la idea de asustarlos, cuando oyó hablar de un supuesto fantasma. Ahora, Jack y sus amigos le han cogido gusto a la cosa y les encanta asustar a la gente. Uno u otro afirmarán haber tenido una visión espantosa, o una risa fantasmal, mientras que otros lo confirmarán. Ellos fueron los que iniciaron la historia del hombre herido que se aproximaba a la casa. A veces lo que hacen se parece más a las bromas, como dejar pisadas monstruosas, o marcar pies de monstruo en el jardín.

Si los investigadores preguntan a Jack sobre el robo del cuadro original y la muerte de Gregory, admitirá que es el mismo Jack Ramsey que evitó heroicamente el robo de "El cazador" pero fue incapaz de impedir la muerte de su patrón. También admitirá que estaba allí cuando Charles Quill abatió a Gregory (como se merecía). No admitirá estar buscando "El cazador" y dirá que su presencia allí es pura coincidencia.

Jack sabe que Elizabeth era la amante de Frank y la madre de su hija, además de su secretaria, puesto que era un secreto a voces en la casa, pero nunca supo que Elizabeth era cómplice de Gregory. No ha reconocido a Liza ni a Franny.

Jack no lo admitirá, ni siquiera a sí mismo, pero es crédulo y supersticioso. Está medio convencido de que las manifestaciones divisadas por los criados que no son de su banda proceden del difunto Gregory, que vuelve a recriminarle su parte en las muertes. Si se encuentra de improviso con Warren, que se parece mucho a Gregory, puede pensar que es el fantasma de este que viene a buscarle, y puede desmoronarse, confesando. A menos que esto suceda, no querrá abandonar la casa sin el cuadro, que representa su oportunidad de hacerse rico.

La banda de Jack

Tom Ford

FUE 10 CON 9 TAM 10 INT 12 POD 14
DES 15 APA 11 EDU 8 COR 60 P. vida 10

Habilidades: Tregar 75%, Ocultarse 505, Saltar 75%, Escuchar 70%, Moverse en silencio 65%, Abrir cajas fuertes 45%.

Arma: Cuchillo 50%, daño 1D6.

Dick O'Hanlan

FUE 11 CON 12 TAM 11 INT 10 POD 12
DES 13 APA 12 EDU 10 COR 50 P. vida 12

Habilidades: Esquivar 75%, Electricidad 45%, Mecánica 50%, Vaciar bolsillos 65%.

Arma: Cuchillo 505, daño 1D6.

Harry McCormick

FUE 13 CON 12 TAM 12 INT 11 POD 11
DES 11 APA 10 EDU 9 COR 50 P. vida 12

Habilidades: Charlatanería 50%.

Armas: Puño 65%, daño 1D3 + 1D6.
Cuchillo 55%, daño 1D6 + 1D6.
Revólver .38 55%, daño 1D8 + 2.

Patrick O'Hara

FUE 13 CON 13 TAM 13 INT 11 POD 14
DES 12 APA 12 EDU 8 COR 66 P. vida 13

Habilidades: Conducir automóvil 55%, Elocuencia 45%.

Armas: Puño 60%, daño 1D3 + 1D6.
'Recortada' calibre 12 60%, daño 4D6.

Los amigos de Jack le ayudan a buscar la pintura. Hasta ahora se han limitado a ayudarlo en la búsqueda, a divertirse bebiendo el vino robado y a asustar a la gente con sus historias. Pronto estarán lo bastante impacientes como para intentar otro tipo de posibilidades criminales en la casa Westchester, como por ejemplo buscar una caja fuerte que se dice está llena de oro. Si descubren que otra persona ha descubierto la pintura, tratarán de arrebátarsela por la fuerza, echarán mano a la cubertería de plata y saldrán zumbando.

Charles Quill

FUE 12 CON 12 TAM 11 INT 12 POD 17
DES 12 APA 11 EDU 12 COR 85 P. vida 12

Habilidades: Conducir automóvil 65%, Primeros auxilios 55%, Equitación 40%, Descubrir 60%, Seguir rastro 505.

Armas: Revólver .38 60%, daño 1D8 + 2.
Defensa (porra) 50%, daño 1D6.
Rifle .30-06 55%, daño 2D6 + 3.

Charles Quill es un oficial de policía de San José. En 1906 formaba parte de una patrulla de policía local enviada a auxiliar a la policía del estado en la aprehensión de Gregory Jackson. Charles vigilaba la puerta trasera y vio a Gregory dar los últimos retoques al 'Autorretrato del artista como hombre feliz'. Cuando llegó la policía, Gregory intentó escabullirse pero de repente apareció Jack Ramsey disparando una pistola y gritando, "¡Que no escape el asesino!" El inexperto Charles empezó también a disparar, matando a Gregory, irónicamente con un rifle Westchester (N. del T.: Esto pretende ser un juego de palabras, nada sutil por cierto). Al cabo de unos días, el gran terremoto acabó con la posibilidad de realizar más investigaciones y el caso fue cerrado.

Este fue el primer caso importante de Charles, y tiene algunos recortes de periódico que hablan de él. También posee un recorte reciente, que habla del descubrimiento de la falsificación y de la recompensa que ofrece el museo.

Ruth Lord

Ruth Lord era vecina de los Johnson cuando vivían en la granja. La familia constaba de la viuda Johnson, Gregory (el mayor), Robert, Betty y Warren (el menor). Todos los niños eran muy listos, especialmente Warren y Gregory, pero ninguno era todo lo honrado que cabía esperar. Gregory vendió cierta vez un cuadro 'perdido desde tiempo inmemorial' y supuestamente pintado por

un famoso artista local. Cuando se descubrió que lo había pintado él, la cosa pasó como una broma. Warren tendría unos 10 años cuando Gregory murió y ya mostraba signos de su talento como actor, que utilizaba para despistar a cualquiera. Tras la muerte de Gregory, la viuda Johnson vendió la granja y se fue a vivir al Este a casa de sus padres.

Ruth es ahora una de las cocineras en la casa Westchester. Si ve a Warren sin disfraz pensará que es el fantasma de Gregory (ahora tendría su misma edad, y se parecen). Si pudiera estudiar a Warren de cerca en una atmósfera tranquila, le reconocería, pero Warren, que se acuerda de ella, hará todo lo posible para que eso no suceda.

Sara Westchester

Sara es la viuda y heredera del fabricante de armas Wade Westchester. Tras la muerte de su marido y de su hija se interesó por el espiritismo y se convenció de que los espíritus de los que murieron por causa de los rifles Westchester asediaban a la familia. Algunos espiritistas la convencieron de apaciguar a los espíritus para evitar que también la mataran a ella, construyéndoles una casa sin fin. En tanto la casa no estuviera acabada, Sara viviría y prosperaría, pero si la casa se acababa o se detenían los trabajos, sobrevendría el desastre. Sara compró la granja Johnson y empezó a reconstruirla.

Sara dispone de una fortuna cifrada en 20.000.000 \$, y su principal excentricidad consiste en mantener un pequeño ejército de carpinteros, albañiles, fontaneros, pintores y otros especialistas trabajando en la casa 24 horas al día, 365 días al año. Continuamente se están derribando partes de la casa y construyendo otras nuevas. La única diseñadora es Sara, y confía en la dirección de los espíritus en lugar de en los arquitectos, por lo que el resultado es una extraña casa de locos.

Contando servidumbre, trabajadores de la construcción, jardineros y peones, hay más de 100 empleados, la mayor parte de los cuales cobran a diario. Nunca saben cuándo podrán acabar el trabajo y a menudo se les despide sin motivo. Sin embargo, Sara paga salarios muy elevados, por lo que no tiene nunca problemas para encontrar personal. También insiste en que los diferentes tipos de empleados coman, duerman y trabajen en lugares diferentes. Los capataces de cada grupo le informan directamente y reciben instrucciones de ella. Hay poca comunicación formal entre los grupos y los rumores llenan el hueco de la información real.

Sara está convencida de que las manifestaciones de la casa son los espíritus que teme, pero no está tan ida como para descartar motivos más mundanos (De hecho, una vez se detuvo a un ratero, perdido irremisiblemente en el laberinto de la casa). Contra la opinión de Liza Andrews, ha llamado a los investigadores.

Sara Westchester

FUE 8 CON 15 TAM 8 INT 13 POD 17
DES 10 APA 12 EDU 14 COR 23 P. vida 12

Habilidades: Regatear 80%, Discusión 60%, Eloquencia 60%.

NOTA PARA LOS GUARDIANES

Este escenario proporciona un cambio de ritmo puesto que está dedicado a la detección de objetos y comportamientos mundanos, en lugar de los habituales de los Mitos, pero para despistar a los investigadores o provocar su paranoia, he aquí algunas situaciones típicas

de los Mitos para sazonar la aventura, que pueden utilizarse a voluntad.

Extranjeros siniestros - Hay un mayordomo chino, algunos jardineros japoneses y mexicanos y la banda de Jack está compuesta de irlandeses.

Piedras extrañas con escrituras desconocidas - La banda de Jack se bebía el vino oculta en una formación rocosa cercana a la casa. No existen formaciones de ese tipo en las inmediaciones, puesto que la casa está construida a partir de depósitos sedimentarios del valle, relativamente recientes. Una tirada de Geología revelará que esto no es anormal en zonas de gran actividad sísmica. La banda de Jack se ha dedicado a contar las botellas que se bebían haciendo marcas con tiza en una de las rocas, utilizando un código secreto.

Cánticos extraños - Cualquiera que haya oído una versión de 'Dormido en la oscuridad' cantada por cinco borrachos, cada uno de los cuales tiene un mísero 5% en Cantar, podría describir el resultado como un griterío inhumano, y además uno de los de la banda (O'Haran) es amigo de parodiar los cánticos gregorianos que oía en misa.

Geometría extramundana - Afirmando esto en una casa en la que "ni bajar las escaleras conduce al sótano ni subirlas al tejado" no debería ser muy difícil.

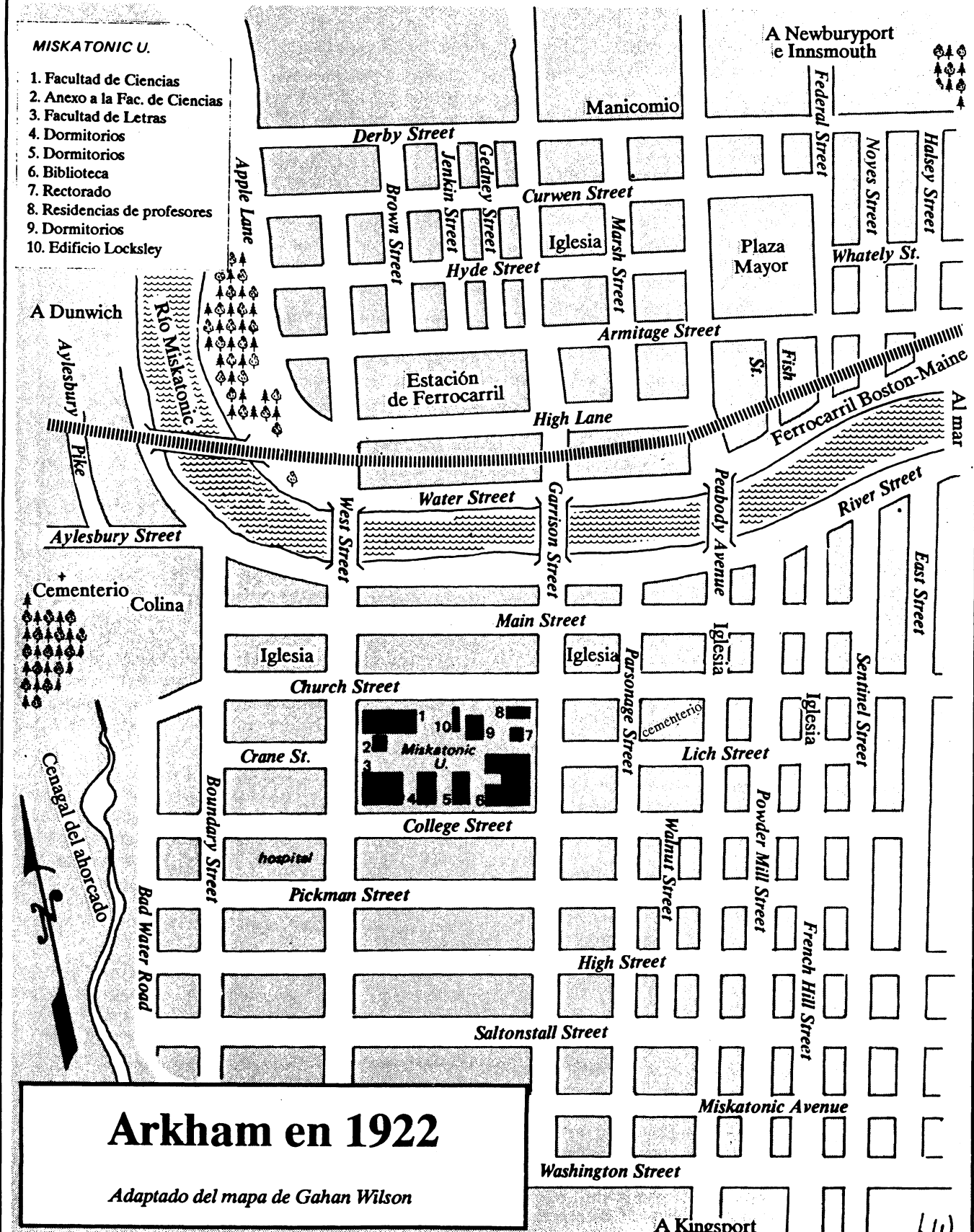
Pinturas inquietantes - "El cazador" representa a un hombre a caballo, acompañado de dos perros que están tendidos a los pies del noble bruto. Los perros miran hacia atrás, al bosque que hay pintado en segundo término. Los que sean extremadamente sensitivos pueden ver 'algo' en el bosque que mira a su vez al jinete, pero por supuesto esto es una tontería. Al fin y al cabo, el que esta pintura fuera realizada por el pintor asesino Gregory Johnson, y que algunos de sus propietarios murieran violentamente no son razones para pensar que la pintura esté maldita, ¿o sí?

Impostores - Pregunta: ¿Cuándo resulta que tu amigo no es tu amigo? Respuesta: Cuando le imita un monstruo o Warren Johnson, el hábil actor. Puede aparecerse a uno de los criados como si fuera un investigador. Esto no interesa que lo haga demasiado bien, porque la gracia viene cuando el investigador se da cuenta de que alguien le está imitando.



MISKATONIC U.

1. Facultad de Ciencias
2. Anexo a la Fac. de Ciencias
3. Facultad de Letras
4. Dormitorios
5. Dormitorios
6. Biblioteca
7. Rectorado
8. Residencias de profesores
9. Dormitorios
10. Edificio Locksley



Arkham en 1922

Adaptado del mapa de Gahan Wilson

A Kingsport

LW

EL MANICOMIO y otros relatos



siete situaciones siniestras

Aventuras para *La llamada de Cthulhu*



En toda campaña de *La llamada de Cthulhu* hay situaciones que surgen con cierta regularidad. Este libro convierte siete de ellas en terribles aventuras, para que el guardián (el director del juego) las utilice libremente cuando necesite montar una partida rápida o rellenar huecos en una campaña más larga. En cada episodio se proporciona información para los investigadores, así como la correspondiente al guardián, amén de sugerencias para su uso. Las cuatro páginas centrales, convenientemente señaladas, pueden extraerse con cuidado (o fotocopiarse), puesto que contienen informaciones adicionales en forma de recortes de prensa y otro material, que se debe suministrar a los jugadores durante alguno de los escenarios.



Títulos publicados

LA LLAMADA DE CTHULHU
FRAGMENTOS DE TERROR
EL MANICOMIO

en preparación

SOLO CONTRA EL WENDIGO
LOS HONGOS DE YUGGOTH
EL TERROR QUE VINO
DE LAS ESTRELLAS
LA MALDICION DE
LOS CHTHONIANS

