

SANDBOX (I): DRAMATIS PERSONAE

DOCTOR JOHN WHEATCROFT

Creación compartida del jugador que interpreta a Lee Howard

Emplazamiento: Gabinete del doctor y/o cámaras frigoríficas de la Escuela de Medicina ([descripción](#)) → Las ramas golpean contra las ventanas debido a la furia del viento.

Apariencia: FOTO – Hombre **mayor**, en la parte más desfavorecida de los 60 – **Ojos vidriosos** – **Mostacho** de morsa – Mucha **piel** colgando – [Algo que te recuerda a alguien, un conocido o allegado](#).

Rasgos de carácter: **Aburrido** y prosaico – **Poco imaginativo** – **Tradicional** – **Experto** y diligente – **Racionalista** y contrario a creer en nada sobrenatural... aunque no deja de mirar por encima del hombro – **Leal** a Fallon y al Claustro, pero con **remordimientos** por haber emitido un certificado de defunción por “*súbito fallo cardíaco severo*”.

Primeras frases: “*Les estaba esperando. El decano Fallon me hizo una llamada, o como dicen los jóvenes de hoy en día, “me telefoneó”, je je... Ejem, bien, ¿en qué les puedo ayudar?*”.

Sabe y cuenta:

- **No conocía** a Leiter personalmente. Era solo una cara más con la que se cruzaba alguna vez.
- Él se hizo cargo del cadáver el mismo **24 de septiembre** a petición del decano Fallon.
- Ha realizado una **autopsia privada** por orden del decano. Es legal porque Leiter no tenía familia.

Proporciona:

- La posibilidad de ver el **cuerpo de Leiter** → **CUERPO DE LEITER:** [Descripción de la sala de las cámaras frigoríficas y del espacio concreto en el que reposa el cuerpo de Leiter](#) – **Pertenencias** de Leiter (en una bolsa de papel de estraza dentro de un archivador: ropa con olor a gusano, un paquete de cigarrillos, una ficha de casino bastante manoseada -era su “ficha de la suerte”-, unas cerillas de Hibb’s Roadhouse y [una cosa más que te pueda dar alguna información](#)). El cuerpo en sí es una estremecedora **máscara de terror** paralizada por el pánico – **Ojos hinchados y coagulados** de tejido incoloro. **Medicina al revisar el informe de autopsia:** Violentos **espasmos** musculares – **Daño térmico severo** en el tejido ocular (el humor vítreo parece haber hervido) – **Colapso multiorgánico** generalizado; incluso está muerta la **flora** intestinal, lo que ralentiza la descomposición. **COR 0/1D4** + sensación de **ser observado** + **Escuchar**: presencia en la **habitación contigua** → No hay nadie.

Sabe y podría contar:

- Que sufrió un **infarto** leve hace una década.
- Que durante años trabajó como ayudante del forense de **Boston**.

Intenciones:

- Al principio se muestra algo **reacio** a hablar → reacciona bien a las demostraciones de tacto, amabilidad y profesionalidad.
- Busca algo de **aliento** y compañía.
- Que **nadie** más allá del decano y los investigadores sepa nada acerca del verdadero estado del cadáver de Leiter.
- **Librarse del cuerpo** lo antes posible → los investigadores le pueden ayudar en esto.

Habilidades de relación >50%: Psicología 55%.

EMILIA COURT, ESTUDIANTE DE POSGRADO

Creación compartida del jugador que interpreta a Wilbur Welch

Emplazamiento 1: Facultad de Letras (qué hay de inquietante para ti en su aspecto exterior) → incidente con el viento, un **crujido** terrible y una **rama** que le cae a un estudiante pecoso (recibe ayuda) → **secretaría** de los programas de posgrado → Emilia Court ha bajado al **archivo** (descripción) → **pequeña mesa**.

Emplazamiento 2: **Domicilio** de los Court, 215 de Noyes St. (qué dice la casa del señor Court por su aspecto exterior) → Al salir del coche o llegar andando, **viento huracanado** y bajada súbita de temperatura hasta que se produce **vaho** + **Descubrir en difícil** cuando pasa: **gusano retorciéndose** junto a la puerta de entrada → El amable pero ojeroso **Sr. Court** (cómo es; de qué falleció su esposa hace años; dónde están sus dos hijos mayores) → El Sr. Court **se retira** para dejar hablar a Emilia y los investigadores → **salita** (algo relevante).

Apariencia: FOTO – Su **mesura** al vestir encubre su **belleza** – **Cojea** – **Menuda** – Algo que te atrae de ella.

Rasgos de carácter: **Seria** – **Aplicada** – Algo de ella que hayas podido apreciar a distancia.

Primeras frases: “Sabía que antes o después alguien vendría a verme, lo que ha pasado no es normal, pero nunca imaginé que no sería la policía, sino... un vecino. ¿A qué se debe esto?”.

Sabe y cuenta:

- Se le encomendó asistir a Leiter en la catalogación y valoración de los **documentos Hobbhouse**.
- Leiter se hizo con el encargo de los Cobb imponiéndose una vez más a su rival **Harland Roach**. Roach es un profesor desagradable y mezquino.
- A veces se presentaba en el despacho **Anthony Flinders**, un estudiante que quería “ayudar”. Sus visitas no eran bienvenidas. Estaba claro que ambicionaba el cargo de asistente de Leiter.
- Descubrió el cuerpo tras pedir la **llave** a un bedel dado que Leiter no respondía a la puerta.
- Tuvo la **sangre fría** de llamar por teléfono al rectorado. Le pasaron con el decano Fallon.
- Está **atormentada** por la imagen de Leiter muerto en el suelo tras su escritorio con un montón de **dinero y documentos** desparramados a su alrededor.
- Harland Roach le ha preguntado por los **Documentos de la Caza de Brujas en Arkham**. No estaban ni en la estantería 513 de la biblioteca de la UM ni en el despacho de Leiter ni en su casa de campo. Al parecer han desaparecido.

Sabe y podría contar:

- Cojea porque se le cayó un **cuchillo** en el pie mientras cocinaba en casa (cierto).
- Su **padre** lleva unos días durmiendo mal (→ el Sr. Court también puede reconocerlo, aunque no hablará de las pesadillas que sufre salvo que se saque una **tirada de relación difícil**).
- **Leiter le producía una antipatía** indiferente, pero **solicitó el trabajo** con todas sus fuerzas.
- En cuanto **Leiter comprobó que ella era inmune a sus encantos** la trató con artificiosa cordialidad.
- Durante todo el mes de septiembre Leiter se comportaba de forma errática, casi **paranoide**.
- Vio un **recibo** de cambio de cerraduras de la casa de Leiter.
- Leiter estaba **quemando** documentos y cartas en la chimenea de su despacho justo antes de morir.
- Ha escuchado alguna conversación telefónica entre Leiter y una amiguita, una tal “**Lucy**”, que trabaja de camarera (eso cree ella) en el bar de carretera Hibb’s Roadhouse.
- Ha visto y llegado a tener entre manos los **Documentos de la Caza de Brujas de Arkham** (cubiertas de cuero con correas y hebillas que encierran un legajo de unas 60 páginas en el que pudo apreciar la esmerada caligrafía del jurista Caleb Hobbhouse y algunas páginas minuciosamente ilustradas con algo que parecían diagramas y fórmulas químicas y geométricas).

Intenciones:

- **No está muy dispuesta** a colaborar de entrada y es inmune a los encantos superficiales. Si lo hace es por cortesía hacia Wilbur, cuya madre es una vecina de toda la vida.

Habilidades de relación >50%: Psicología 55%.

HARLAND ROACH, PROFESOR DE HISTORIA

Creación compartida del jugador que interpreta a Kim Malden

Emplazamiento: Despacho 303 de la facultad de Letras ([descríbelo en profundidad pero sin revelar ni comprometer ninguna característica de su ocupante](#)). **Descubrir:** impresionante repertorio de obras publicadas en la estantería.

Apariencia: FOTO – Ojeroso – **Barrigudo** – **Sudoroso** – **Cabello fino y graso** – Aspecto astroso y **desaliñado** (traje arrugado) – Camisa con **cuello** que parece húmedo – [Un detalle que te repele a ti especialmente pero no a los demás](#).

Rasgos de carácter: **Toquetera constantemente su cabello** fino y graso – Irritante **tono nasal** de voz – Mira a las **mujeres** como si fuesen seres extraños (**Psicología**) – Muy **redicho y pedante** – Increíble **erudición** – Ambicioso y malicioso en un sentido **mezquino**.

Primeras frases: “*Pasen, por favor, pónganse cómodos. Hay sillas para todos... Un desdichado caso el del señor Leiter. Desdichado, desdichado. Fenecer de un súbito ataque cardíaco a tan temprana edad no se puede conceptuar de otra manera... Desdichado*”. **Psicología (oculta):** no parece sincero.

Sabe y cuenta:

- Fue requerido por el decano Fallon el **24 de septiembre por la mañana** para llevar a cabo una evaluación de los papeles de Leiter, y en concreto los “*fondos Hobbhouse*”. Tras revisar la estantería 513 de la biblioteca de la UM (el espacio bajo llave asignado al legado de Hobbhouse) y el despacho de Leiter, se percató de que faltaban los *Documentos de la Caza de Brujas de Arkham*.
- Leiter era un arribista y un frívolo que **apostaba** fuerte a las carreras y en los casinos. Esto “*era de dominio público*”.

Sabe y podría contar:

- Que en la tarde del 24 de septiembre el decano y él también revisaron la **casa de campo de Leiter**, que en realidad pertenece a la universidad.
- Encontró **pruebas de las apuestas de Leiter** en su casa de campo. También encontró **evidencias de las falsificaciones** realizadas en los últimos años (pero esto solo lo contará si cree que le puede beneficiar de alguna forma o perjudicar a Fallon).

Sabe y no quiere contar:

- Leiter siempre le ganaba la partida. Con los **documentos Hobbhouse** fue lo mismo.
- Últimamente sufre inquietantes **pesadillas**.
- Guarda las evidencias de las falsificaciones de Leiter bajo llave en un **cajón de su escritorio** en su propia casa (South Parsonage St. esquina East Pickman St.).
- Hace cinco días la **mujer que limpia en su casa** se cayó por la escalera y se desnucó. La descubrió el **chaval que reparte los periódicos** al mirar por la rendija del buzón, que está en la puerta de entrada → Si los investigadores tiran del hilo, [describe y desarrolla todo lo relativo a esos PNJ](#).
- GUARDA LOS **DOCUMENTOS DE LA CAZA DE BRUJAS DE ARKHAM** EN UN LUGAR MUY BIEN ESCONDIDO DE SU CASA (**Descubrir [extremo]:** [descríbelo](#)).

Intenciones:

- Desprestigiar** a Charles Leiter.
- Fallon** es un impedimento en su carrera; sabe que no confía en él, y por eso lo quiere boicotear.
- No tiene **ni idea** del peligro que le acecha y es un firme **detractor de todo lo sobrenatural**. Todo lo achaca al estrés y las crisis nerviosas.
- Pretende **mejorar su posición** en la universidad.
- Objetivo global: utilizar los *Documentos de la Caza de Brujas en Arkham* para conseguir una plaza de titular, aunque la verdad es que no sabe cómo → Tratará de **utilizar a los investigadores** en este propósito.

Habilidades de relación >50%: Ninguna.

A la salida del despacho 303: Una mujer lee un libro en la **entrada** de la facultad → abren la puerta para salir y el viento se lleva un sombrero → El sombrero a los pies de la **mujer** → La mujer enloquece y lo **pisotea**.

CECIL HUNTER, ARTISTA Y FALSIFICADOR ENLOQUECIDO

Creación compartida del jugador que interpreta a Lee Howard

Emplazamiento: Manicomio de Arkham (225 East Derby St.) → describir por fuera y por dentro. **Kenneth Dudley** los recibe sin problemas (describirlo) → conversación cortés, visión innovadora de las enfermedades mentales y **datos del caso:** Cecil Hunter, ingresado el 17 de septiembre por Charles Leiter por crisis nerviosa aguda; se había mordisqueado parte de los tendones del dorso de la mano. Desde entonces ha respondido bien a la medicación, pero sigue retraído, incoherente y susceptible. Leiter mostró credenciales de la universidad y aseguró ser un antiguo tutor de Hunter, al que se había encontrado así en su propio domicilio. También se excusó, dijo tener prisa y prometió volver al día siguiente e informar a la familia de joven. No hizo ninguna de estas cosas → POSIBILIDAD DE QUE LOS INVESTIGADORES QUIERAN REGISTRAR EL PISO DE HUNTER:

Vía contactos, piso destartado sobre un vieja lavandería en la zona más pobre de Arkham (describir). Hay gusanos. **Descubrir + Arte o Descubrir (extremo):** falsificaciones.

Apariencia: FOTO – Sobre 30 años – Flaco – Rostro afilado – Cara pecosa – Pelo rubio rojizo – Camisa de fuerza – Un detalle que te recuerde a ti mismo.

Rasgos de carácter: Alterna el pensamiento racional con un balbuceo macabro sobre “¡Gusanos! ¡Un hervidero de gusanos tras las paredes!” – Bastante sedado – Voz pastosa.

Primeras frases: En la celda de Cecil Hunter (describir) → “¿Vienen a sacarme de aquí? ¡Tengo que salir de aquí! ¿Vienen a sacarme, no es cierto? Hay que completar el trabajo, ¡es fundamental! O no... ¡No, no, no, no hay que completar el trabajo! ¿Qué he dicho? ¡Malas, malas manos! No trabajéis, ¡malas, malas manos!”. Durante la conversación: **Escuchar** (voces susurrantes del compañero de celda → la celda está vacía; su ocupante se suicidó hace dos días → **Descubrir:** un gusano retorciéndose en una esquina → toda esta manifestación supone **COR 0/1D3**).

Sabe y cuenta SI SE DA CON LA TECLA:

- **LEITER:** “Muerto, muerto. Los vio y ellos lo vieron, y allá vamos... ¡Las luces se apagan, se apagan, todas las luces! Y, sobre cada una de las formas temblorosas, el telón, como un paño mortuario, cae con el ímpetu de una tormenta. Y los ángeles, todos pálidos y macilentos, se rebelan, y, descubriéndose, afirman que ese drama es una tragedia titulada “¡El Hombre, y su héroe, el Gusano Conquistador!” → **Inglés (difícil):** cita de Edgar Allan Poe.
- **PAPELES DE HOBHOUSE / BRUJA / BRUJERÍA:** “Ella, era su juicio, sus documentos, su nombre, sus símbolos, su prisionero en el tinta... ¡estúpido, estúpido, estúpido! Puedo oírla riendo. Los gritos... ¡oh, Dios mío, los gritos de los recién nacidos sobre su mesa!” → Y **llora**.
- **VENTA / COMPRADOR:** “Oh, dinero, para él siempre tenía que ver con el dinero, no con el amor al arte, no con la comprensión, todo dólares y centavos. Vaya, tuvo muchas ofertas, ¿o no? Dinero, dinero y dinero... [risas]. Al principio estaba contento, tan contento... pensó que le había tocado la lotería, ambos lo hicimos, tonto de mí... que me permitiría dedicarme a mis pinturas, al whiskey del bueno y a las chicas bonitas, je. Pero el precio no dejaba de aumentar, hasta que nos asustamos. E hicimos bien en asustarnos... la verdad... hicimos...” → Y **grita**.
- **FALSIFICAR / QUÉ HACÍA ÉL:** “Dinero, solo es dinero, arte falaz, pero todos vendemos nuestras almas de una forma u otra... ¡las almas!” → Y se **golpea** la cabeza contra la pared.
- **QUÉ FUE LO QUE VIO / QUÉ OCURRIÓ EN SU ESTUDIO:** “Veréis, ¡oh, Dios mío! ¿Qué hemos hecho? No ha salido, no ha salido del todo, pero no tardará. ¿Acaso no le oís golpeando las paredes, gritando en el viento? Pronto será libre, y entonces... ¡Oh, Dios, no fue culpa mía! Geometría aberrante, fallida, una copia fallida, en las líneas y los ángulos, imbéciles, ¿es que no lo veis?” → Y se queda con una expresión bovina, **esperando** una reacción de los investigadores.
- **LUCY:** “Él puede verla; ella es la siguiente, hermosa, hermosa, todo gusanos, gusanos, pobrecilla, pobre Lucy, Lucy sirve, sirve mesas, y espera... espera...” → Y grita “¡**VETE, LUCY!**”.
- **WICK:** “No, no, él no... Malvado, malvado, come y come, y come, ¡puedes oírlos en su tienda. Susurrando, conjurando y lamiendo ratas, ratas en las paredes, un suelo viejo y sucio” → Y se acurruca y queda **mudo y tiritando**. Fin de la conversación.

Intenciones:

- **Suplica compañía** y tiene miedo a quedarse solo.
- A veces se muestra ansioso por **recuperar** los documentos para poder completar el trabajo.
- Quiere **salir** del manicomio por cualquier método posible.

Habilidades de relación >50%: Ninguna.

A la salida: Gran ráfaga de **viento** gélido → todos los locos se ponen a **aullar** de manera insana.

LUCY STONE

Creación compartida del jugador que interpreta a Kim Malden

Emplazamiento: Hibb's Roadhouse, lugar ruidoso pero razonablemente elegante en la Massachusetts Highway 1 (**Idea [difícil]**: aquí hay **alcohol**) → bar de refrescos y cafetería (**describir**) → bar posterior (**describir y decir algo que tu investigador ya ha visto en otra ocasión**).

Apariencia: FOTO – **Veintipico** años – **Atractiva** – Buena figura – **Rubia** oxigenada – **Andares** bamboleantes – **Un detalle que te hace pensar que viene de una gran ciudad**.

Rasgos de carácter: Graduada en la escuela de la vida (desengañada) -

Primeras frases: “¿Y tú quién eres, ricura?”.

Sabe y cuenta:

- **Se lio** con Leiter al comienzo de la primavera, tras conocerlo en el Hibb's Roadhouse.
- Leiter no tenía reparos en “*dejarse algo de pasta con una chica*”.
- Leiter estaba **paranoico** en los últimos días antes de morir y quería abandonar la ciudad.

Proporciona:

- **Tarjeta** de Abner Wick (pero no de primeras).

Sabe y podría contar:

- Por qué **abandonó** Nueva York: “*En la gran ciudad hay una derrota a la vuelta de cada esquina, pero en un pueblo pequeño un poquito de glamur te puede abrir algunas puertas*”.
- **Se enamoró** perdidamente de Leiter, pero nunca se lo demostró porque sabía que la dejaría.
- Las **operaciones fraudulentas** de Leiter (a grandes rasgos).
- Una especie de **estudiante** expulsado de la UM, un artista, ayudaba a Leiter con las falsificaciones.
- Vio un par de veces a **Abner Wick**, “*un caballero de los de antes, pero dudo que yo fuera su tipo; tú ya me entiendes*”. Este Wick era el intermediario de los robos y falsificaciones de Leiter.
- Los **dos viajes a Atlantic City** que hicieron este año, en junio y agosto. En el de agosto Leiter tuvo grandes pérdidas y acabó **debiendo** dinero “*a gente que no conviene*”.
- Un **inquietante chaval** de la universidad merodeaba por el vecindario de Leiter tanto antes de su muerte como uno o dos días después.
- Amaba a Leiter y quiere darle un **último adiós** al cadáver.

Sabe y no quiere contar:

- El **escondrijo** en la casa de campo de Leiter, donde está el dinero.
- **Psicología**: oculta algo → Dos **gángsteres** de Atlantic City la han visitado y amenazado. No creen que Leiter haya muerto. Les parece muy oportuno, y muy raro el que no haya habido funeral.

Intenciones:

- Sacar **dinero** de los investigadores.
- **Manipular** activamente a cualquier hombre.
- Espera a que se calmen las cosas para **allanar** el escondrijo en la casa de campo (ya lo ha tratado de hacer antes, pero ver a Flinders le ha decidido a esperar).
- Amaba a Leiter y quiere darle un **último adiós** al cadáver.

Habilidades de relación >50%: Encanto 70%, Intimidar 65%.

ANTHONY FLINDERS, ESTUDIANTE DE HISTORIA

Creación compartida del jugador que interpreta a Wilbur Welch

Emplazamiento: Su **espartana habitación** (se lleva a los investigadores a un **parque** [describir]).

Apariencia: FOTO – **Atractivo** – Viste de forma **austera** – **Pinta estereotípica** de estudiante adinerado –

Pelo perfecto – **Sudadera** de la UM – **Un detalle que te podría revelar algo de su personalidad.**

Rasgos de carácter: **Acento** entrecortado del norte de Nueva York – **Fanático** – **Psicótico.**

Primeras frases: “Que vengan a preguntarme sobre el caso Leiter denota su fracaso y su necesidad de ayuda. ¿Por qué? Pues porque la historia es bien conocida, y deberían saberla a estas alturas. Todos sabemos la historia: un hombre que vende su alma al diablo Mefistófeles a cambio de adquirir conocimientos ilimitados. En definitiva, un inconformista que no se aviene a los preceptos que rigen su mundo y que ansía saber más allá de sus humanas limitaciones. Al interrogarnos sobre el origen del mito, acerca de ese carácter desafiante frente a los poderes divinos, deberíamos remontarnos a la Biblia, en cuyo primer libro, el Génesis, Adán comió el fruto prohibido del Árbol de la Ciencia contradiciendo la orden expresa de Dios; o incluso a la mitología griega: Ícaro, soberbio hijo de Dédalo, y sus alas que lo elevaron al Sol; Prometeo, quien sustrajo el fuego a los dioses para regalárselo a los humanos; Faetón, que tomó el auriga de Júpiter y perdió el control. Todos ellos, como Fausto, trataron de algún modo de desafiar el poder de los dioses y de afirmar su propia individualidad. Ese deseo de dinamitar los límites establecidos es demasiado seductor para los hombres corrompidos y seguros de sí mismos, como el decano Fallon. Fallon es Fausto, símbolo del desafío, del deseo de emancipación del hombre frente a lo incomprensible, es el gran arquetipo negativo occidental. Y van a necesitar ayuda para luchar contra él, se lo aseguro”.

Sabe o cree y cuenta:

- Quiere **salvar a la universidad** del “**peligro que le acecha**”.
- Versión demencial: **Fallon ha robado** los *Documentos de la Caza de Brujas en Arkham*. Todo esto de la investigación es una pantomima para la familia Cobb. **Fallon y Roach son amantes** y llevan a cabo rituales de magia negra, y **Court es una bruja** a su servicio. Ella mató a Leiter → **Psicología (difícil)** o **Psicoanálisis (normal)** para detectar la aberración que se esconde tras este discurso.

Sabe y podría contar:

- **Intentó adscribirse** al equipo del profesor Leiter para la clasificación de los documentos Hobbhouse. Su interés respondía a la investigación de su tesis, centrada en la caza de brujas de Arkham.

Sabe o cree y no quiere contar:

- Los *Documentos de la Caza de Brujas en Arkham* contienen “**auténticas fórmulas mágicas**” que probablemente permitan llevar a cabo un pacto faustiano.
- Estuvo **siguiendo a Leiter** en los días previos a su muerte, por lo que está al tanto de su creciente paranoia y de algunos de sus contactos, en especial Lucy Stone y Abner Wick.
- El 11 de septiembre **irrumpió en casa de Leiter**, pero no halló los *Documentos de la Caza de Brujas en Arkham*, por lo que robó algunos objetos personales de poco valor (→ **Descubrir [difícil]** en su habitación de estudiante; **explicar qué es y por qué resulta evidente que era de Leiter**).

Intenciones:

- “**Ayudará**” a los investigadores, lo quieran o no → escenas incómodas con Flinders tratando de sumarse al grupo siguiendo una política de hechos consumados.
- Completamente dispuesto a recurrir a la **violencia** para lograr sus objetivos → **FICHA:**
FUE 75 CON 50 TAM 70 DES 60 INT 90 APA 80 POD 45 EDU 80 COR 15
PV: 12 Bon. al daño: +1D4. Corp.: 1. Movimiento: 8
Combatir 45% (22/9): daño 1D3 + 1D4.
Esquivar 35% (17/7).
Armadura: Ninguna.

Habilidades de relación >50%: Intimidar 75%.

OAKS Y SHAUNASSY, AVISPONES DE LA MAFIA DE ATLANTIC CITY

Creación compartida del jugador que interpreta a Lee Howard

Emplazamiento: En cualquier lugar, preferiblemente de forma inesperada y al aire libre, y por primera vez a la salida de la casa de campo de Leiter.

Apariencia: FOTO – Grandes – Robustos – Sombríos – Trajes grises que no son de su talla – Sombreros de ala ancha bien calada – Uno es mayor y habla (Oaks); el otro es más joven y calla (Shaunassy) – Qué te produce intranquilidad del más joven nada más verlo – Avispones, no torpedos (Idea normal para Lee; Idea [extremo] para el resto) – Algún detalle que te podría indicar de dónde proceden.

Rasgos de carácter: Duros y despiadados.

Primeras frases: “Hay que joderse, Shaunassy, la cantidad de gente que conoce uno cuando trata de encontrar a Leiter. Me pregunto qué quiere decir eso, Shaunassy. ¿Tú tienes alguna idea?” → En general, siempre que puede Oaks se dirige a Shaunassy en lugar de a los investigadores, formulando sus preguntas de forma indirecta.

Saben o creen y cuentan:

- Leiter está vivo.

Saben y podrían contar:

- Están en Arkham para aclarar la “muerte” de Leiter, que les parece demasiado sospechosa, y todo indica que hay algún tipo de encubrimiento, sobre todo el tema de que se oculte el cadáver. Aquí hay gato encerrado.
- Se les ha encomendado el cobro de una deuda de juego de 11 000 dólares.

Saben y no quieren contar:

- Han apretado las tuercas a Lucy Stone.
- Cualquier información relativa a sus jefes de Atlantic City, por pequeña que sea.

Intenciones:

- Todo les produce una curiosidad agresiva.
- Disposición total a poner en duda la “muerte” de Leiter, incluso aunque se les muestre el cadáver. Quieren pruebas irrefutables.
- Ansiosos por cobrar la deuda de Leiter → si descubren el valor de los Documentos de la Caza de Brujas en Arkham, tratarán de hacerse con ellos.

Habilidades de relación >50%: Intimidar 70%.

FICHA DE OAKS Y SHAUNASSY:

FUE 75 CON 60 TAM 80 DES 70 INT 60 APA 55 POD 60 EDU 50 COR 60

PV: 14 Bon. al daño: +1D4. Corp.: 1. Movimiento: 8

Combatir (Pelea desarmado) 60% (30/12): daño 1D3 + 1D4.

Combatir (Pelea con nudillera) 60% (30/12): daño 1D3 + 1 + 1D4.

Combatir (Pelea con estilete) 60% (30/12): daño 1D4 + 2 + 1D4.

Armas de fuego (.32 pistola automática) 50% (25/10): daño 1D8. Dispara tres balas por asalto.

Esquivar 40% (20/8).

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Cerrajería 40%, Conducir automóvil 30%, Conducir maquinaria 40%, Descubrir 40%, Escuchar 30%, Intimidar 70%, Lanzar 30%, Mecánica 45%, Psicología 30%, Sigilo 40%, Tregar 30%.

ABNER WICK, TRATANTE DE ANTIGÜEDADES

Creación compartida del jugador que interpreta a Wilbur Welch

Emplazamiento: Bagatelas arrinconadas o el restaurante **Crawford's** (véase Localizaciones).

Apariencia: FOTO – **Corpulento** y entrado en carnes – Parece que alguna vez tuvo un físico potente que está ya **echado a perder** por años de vida indulgente – Uso excesivo de **colonia** (que encubre un olor ligeramente agrio, dato que no se debe facilitar a los investigadores sin más a no ser que el jugador de pie a ello cuando se le pida **algún dato más del que obtener información**) – **Piel** ligeramente enfermiza.

Rasgos de carácter: Algo **amanerado** – Abrumadora **tranquilidad** – Muy **culto** – **Seguro** de sí mismo – Muy **educado** y gentil – Tiene **buena reputación**.

Primeras frases: “”.

Sabe y cuenta:

- Tuvo **trato con Leiter** varias veces, tanto como intermediario como coleccionista privado de libros raros y manuscritos antiguos.
- Leiter **ha desaparecido** misteriosamente.
- Tomó parte de la **puja** los *Documentos de la Caza de Brujas en Arkham*, cuyo precio había alcanzado varios miles de dólares y amenazaba con seguir aumentando. Él los quería para sí mismo.
- Una vez que comprobó que ya no podría pagar el precio de los *Documentos de la Caza de Brujas en Arkham*, siguió participando en la puja como **agente** de “*algunas personas interesadas con carteras más abultadas*” → no revelará su identidad, solo dirá que son “*extranjeros*”.

Proporciona:

- Su elegante **tarjeta de visita**.

Sabe y podría contar:

- Se siente **traicionado** por Leiter. Asume que había llegado a un acuerdo con otro comprador.
- Existen “*fuerzas peligrosas en el mundo y más allá de él que el hombre no debería conocer*”, y teme que “*esas fuerzas se congreguen en torno a los Documentos de la Caza de Brujas en Arkham*” → Si se le pide concreción: la **familia Hobbhouse** tuvo una trágica historia repleta de accidentes domésticos e infortunios personales, y es probable que “*algo peligroso emane de las cosas que el antiguo Hobbhouse atrapó durante el juicio a las brujas a finales del siglo XVII*”.

Sabe y no quiere contar:

- Ha visto un par de veces a **Lucy Stone** (es un cabo suelto para él).
- Ha mandado a **Héctor** y a **Carla** investigar qué pasa con Leiter, y estos han descubierto que ha muerto. Wick está considerando seriamente mandarles ahora a asaltar su casa y su despacho, aunque está casi seguro de que ahí ya no va a encontrar los *Documentos de la Caza de Brujas en Arkham*.
- **Sus secretos:** es un drogadicto, un perista con conexiones criminales y, por debajo de eso, un caníbal y un asesino que porta la mácula de los gules y al que cada vez le gusta más la carroña. En realidad se trata de un intermediario pero de carne y tesoros para los suyos

Intenciones:

- Quiere “**contratar**” a los investigadores para que le busquen y le entreguen los *Documentos de la Caza de Brujas en Arkham*. Le gusta estar al cargo y **dominar**. Ofrece **6000 dólares** por ellos.
- Está ansioso por saber el **paradero del cadáver** de Leiter.
- Si Wick cree que los investigadores merecen ser vigilados, encargará la tarea a **Héctor** y **Carla**, los cuales también pueden entrar en acción en cualquier momento.
- Está llevando a cabo los **preparativos para realizar un ritual** en las entrañas de su tienda con el que apaciguar al Horror en la Tinta y someterlo a su voluntad. Para ello necesita tres **víctimas** → Hector y Carla se las pueden proporcionar, pero pedirá una a los investigadores para involucrarlos.
- Si ha de enfrentarse a los investigadores, puede amilanarlos con el hechizo **Atormentar** y lograr así algo de ellos o atacarlos directamente con **Consunción** mientras se protege con **Protección corporal**.

Habilidades de relación >50%: Encanto 60%, Intimidar 90%, Persuasión 70%.

ABNER WICK,

medio-gul y coleccionista de antigüedades

FUE 80	CON 85	TAM 65	DES 70	INT 85
APA 25	POD 90	EDU 90	COR 0	PV 15

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 9

Puntos de Magia: 24

Combatir (Pelea) 80% (40/16), daño 1D3 + Bonificación al daño
o Cuchillo de carnicero, daño 1D6 + Bonificación al daño.
Esquivar 35% (17/7).

Armadura: 1 punto de piel dura y gomosa.

Habilidades: Arqueología 40%, Buscar libros 60%, Ciencias
ocultas 70%, Descubrir 45%, Disfrazarse 55%, Encanto 60%,
Escuchar 45%, Historia 65%, Intimidar 90%, Juego de manos
30%, Mitos de Cthulhu 40%, Orientarse (subterráneos) 50%,
Otras lenguas: (árabe) 30%, (francés) 40%, (griego) 40%,
(gul) 80%, (latín) 60%, Persuasión 70%, Psicología 40%,
Seguir rastros 45%, Tasación 60%, Tregar 35%.

Hechizos: Atormentar, Consunción, Contactar con un gul, Do-
minar, Mal de ojo, Nublar la memoria, Protección corporal,
Sugestión mental.

HECTOR y CARLA FADEMAN,

ayudantes de Wick

Representalos como personajes únicos pero utiliza las mis-
mas características y habilidades.

FUE 75	CON 80	TAM 65	DES 55	INT 45
APA 30	POD 40	EDU 40	COR 0	PV 14

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Ataques por asalto: 2

Combatir (Pelea) 50% (25/10), daño 1D3 + Bonificación al daño
o Cuchillo de caza, daño 1D6 + Bonificación al daño.
Esquivar 35% (17/7).

Armadura: 1 punto de piel dura y gomosa.

Habilidades: Escuchar 30%, Mitos de Cthulhu 30%, Orientarse
(subterráneos) 30%, Otras lenguas (gul) 40%, Saltar 45%,
Seguir rastros 55%, Sigilo 60%, Tregar 50%.

Pérdida de Cordura: ver a Hector y a Carla de cerca produce
una pérdida de 0/1D4 Puntos de Cordura.

Atormentar

Coste: 3 Puntos de Magia, 1 Punto de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo incapacitará temporalmente a un objetivo que se encuentre a 3 m del hechicero o menos. Para que el hechizo surta efecto el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra su objetivo. Unos intensos dolores se apoderarán del objetivo, su cara y sus manos se cubrirán de ampollas y supurarán líquido, y sus ojos se nublarán de sangre, cegándolo temporalmente. La víctima quedará totalmente indefensa mientras dura el efecto del hechizo.

El efecto tiene una duración de 1D6 asaltos, tras los cuales recuperará la vista. Al cabo de 3D10 minutos, el objetivo se recuperará por completo y podrá reanudar su actividad normal. Los rastros de corrupción física se desvanecerán rápidamente, y en 24 horas solo quedarán unas manchas apenas visibles en la piel. Una experiencia como esta provoca una pérdida de 1/1D6+1 Puntos de Cordura al objetivo.

Otros nombres alternativos: *Desdichada agonía del miserable, La ceguera purulenta de los Siete Infiernos, Desgarrar al enemigo.*

Consunción

Coste: Puntos de Magia y Puntos de Cordura variables

Tiempo de ejecución: Instantáneo

Un poderoso hechizo ofensivo que causa lesiones físicas a un objetivo. El hechicero invierte tantos Puntos de Magia como desee y la mitad de esa misma cantidad en Puntos de Cordura. Para que el hechizo surta efecto, el hechicero deberá vencer en una tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Si tiene éxito, el objetivo recibirá un repentino y aterrador estallido de energía que hará que su carne se consuma y ennegrezca. El objetivo perderá 1 Punto de Vida por cada Punto de Magia invertido en el hechizo.

Protección corporal

Coste: Puntos de Magia variables; 1D4 Puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Este hechizo concede protección contra los ataques de naturaleza física. Cada Punto de Magia invertido proporciona al hechicero (o al objetivo elegido) 1D6 puntos de armadura contra los ataques que no sean mágicos. Esta protección irá desapareciendo a medida que se absorba daño. Por ejemplo: si un personaje tiene 12 puntos de armadura gracias a la Protección corporal y sufre un golpe de 8 puntos de daño, no sufrirá daño alguno y la Protección corporal se verá reducida a 4 puntos. El hechizo dura 24 horas o hasta que se agote la protección.

Una vez ejecutado, no se podrá reforzar el hechizo invirtiendo más Puntos de Magia, ni repetir hasta que se haya agotado la protección disponible.

Otros nombres alternativos: *Protección contra los golpes más poderosos, Armadura de la voluntad, Escudo de sangre.*