



LA APUESTA

Por Michael C. LaBossiere

Versión en
castellano de
The Bet

Traducción:
Ángel Contreras
Maqueta:
Abdul Alhazred

La llamada de
CTHULHU

La llamada de CTHULHU

• CCE •
COMPAÑÍA CASA ENCANTADA •

La apuesta

Michael C. LaBossiere

The Bet es copyright 1997, 1999, 2001, 2018 del Dr. Michael C. LaBossiere. Puede ser distribuida libremente para uso personal con tal de que no sea modificada y no se cobre por ella en modo alguno. Visítad su página web en <https://shadowsofmaine.wordpress.com/about/>

La llamada de Cthulhu es una marca registrada de Chaosium Inc. Chaosium Inc. 900 Murmansk Street Suite 5 Oakland, CA 94607. Visítad la página web de Chaosium en www.chaosium.com/cthulhu/.

Versión en castellano (septiembre de 2018):

Ángel Contreras (traducción)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

La apuesta

Los investigadores, algo faltos de dinero, aceptan pasar una noche en una casa supuestamente encantada.

Por Michael C. LaBossiere

Introducción

Esta aventura parece ser la ideal para conseguir algo de dinero. Todos los investigadores han de permanecer una noche en una casa encantada. A pesar de que los jugadores pudieran pensar que pasarán una noche relajada, se enfrentarán al horror (por supuesto). El Guardián debería dar a entender que la aventura está diseñada para que saquen algo de dinero y tengan la oportunidad de divertirse sacando a la luz la mentira de una casa encantada.

Historia de la casa

La casa donde tiene lugar la aventura posee cierta reputación, pero la verdad es que la mayoría de las casas antiguas tienen historias similares. Como se ha hecho notar abajo, la historia de la casa es bastante interesante.

Primero fue ocupada por el reverendo William T. Smythe. Su familia murió de tuberculosis. Él falleció más tarde de un no diagnosticado cáncer de colon. El segundo propietario, David Olsen, recibió accidentalmente un disparo de su hermano cuando éste limpiaba un arma cargada.

El único asesinato que se produjo en la casa fue el de la Sra. Victoria Edgewise. Fue apuñalada hasta morir en la cocina por su marido, Sam. Sam, bebedor, creía que ella tenía un romance. Murió en prisión.

Un mal poeta, Malcolm Warner, murió teniendo alquilada la casa. Solía fumar opio y se calló por las escaleras rompiéndose el cuello. Pretendía imitar las obras de Poe, mas carecía de talento.

Una leyenda urbana, sin base razonable, dice que un hombre asesinó a su mujer supuestamente infiel en la casa drogándola y quemándola hasta morir en la caldera.

Involucrando a los investigadores

En algún momento los investigadores andarán cortos de dinero y estarán buscando una fuente rápida de ingresos. Un investigador se topará con un anuncio que llamará su atención. El anunciante afirma disponer de una casa encantada en la cual nadie puede permanecer toda una noche sin salir despavorido de miedo. El propietario está tan seguro de ello que está dispuesto a apostar cualquier cantidad en dólares por 5 a 1 (por cada dólar apostado

por la otra persona, él pondrá cinco). En el anuncio viene un número de contacto.

Si un investigador llama al número, una mujer contestará al teléfono diciendo: “*Compañía Casa encantada. ¿En qué puedo ayudarle?*” Si los investigadores quieren apostar, les dirán que habrá un evento ese fin de semana y que pueden ir a la oficina para realizar los trámites oportunos.

Si van a la oficina, serán bien atendidos por numerosas secretarías. Se les pedirá que tomen asiento mientras rellenan los formularios y firman las renunciaciones de responsabilidad (que no hace responsable a la compañía de todo aquello que ocurra a los investigadores mientras estén en la casa). Una vez completados los formularios, pueden hacer sus apuestas, hasta 1.000\$. La compañía acepta dinero en metálico, cheques y tarjetas de crédito.

Investigación

Si los investigadores deciden investigar a la CCE, descubrirán que es legítima. Fue fundada el año pasado por Nathan Paskin, quien heredó la casa de su tío. La casa siempre ha tenido una siniestra reputación y muchas personas han muerto entre sus paredes. Investigaciones complementarias revelarán muchas historias sobre la casa y el negocio. La mayoría de las fotografías y cintas de vídeo muestran a personas aterrorizadas huyendo de la casa. Sin embargo, no hay fotos del interior (no se permiten cámaras ni otros aparatos de grabación en la casa).

La casa encantada

La casa se encuentra en Maine y a cinco kilómetros de la ciudad más cercana. La CCE ha adquirido los terrenos de los alrededores de la casa para garantizar su aislamiento.



La casa posee una estructura amenazante, pues sus ventanas son como las cuencas vacías de una calavera. Contemplarla produce una sensación de pánico en la gente. Todo esto es el resultado de reflejar inteligentemente imágenes y diseños en la casa que le dan este aspecto. Una tirada de **Descubrir/4** detectará estos diseños. Las habitaciones de dentro también tienen modificaciones similares.

Todo está dispuesto para inquietar a la psique humana. Estas modificaciones harán que a la gente se le ponga los vellos de punta. La iluminación está diseñada para que parezca que las cosas están moviéndose al verlas por el rabllo del ojo. Se requiere una tirada de **Descubrir/4** para detectar las modificaciones. Si dichas modificaciones le son expuestas a la CCE, ésta dirá que son obra de los espíritus. Ya que no existe ninguna forma de demostrar que la CCE ha realizado las modificaciones de la casa, hay muy poco que los investigadores puedan hacer. La CCE no les devolverá el dinero si abandonan; ellos pierden.

Las ventanas y puertas exteriores están equipadas con sensores que activan sirenas si alguien intenta abrirlas una vez el evento esté en marcha. También hay cámaras de infrarrojos por toda la casa. Una respetable compañía de seguridad mantiene todos estos sistemas. A los invitados se les informa de la presencia de cámaras y se les dice que alterar el equipamiento implica la descalificación automática.

Escondidos dentro de las paredes hay pequeños altavoces, proyectores y otros trucos empleados para provocar la ilusión de que la casa está encantada. Estos objetos han sido cuidadosamente camuflados. Detectarlos requerirá un gran esfuerzo. El Guardián podría hacer tirar **Escuchar/2** o **Descubrir/4** para ello.

Todo está controlado por una centralita.

Sótano

Área principal (1): El sótano está a oscuras y huele a moho. Los altavoces han sido encajados entre las rocas de las paredes y del suelo. Las escaleras crujen y se balancean cuando alguien pasa por ellas, aunque son perfectamente seguras. También hay proyectores diminutos en el sótano.

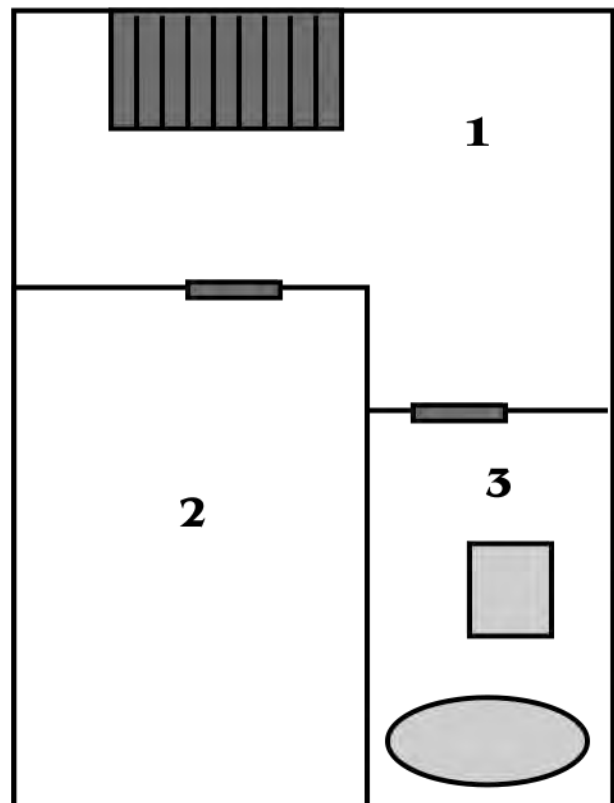
Almacén (2): Esta zona contiene un generador portátil y dos latas de gasolina para el mismo. Está alimentado de tal manera que produce un rendimiento reducido. El lugar está equipado con altavoces.

Caldera (3): Esta zona contiene la caldera, el calentador de agua y demás. La caldera está funcionando. Está equipada con altavoces especiales que producen un sonido como de alguien gritando dentro de la caldera. Es de carbón. Se dirá a los investigadores que un hombre mató a su esposa metiéndola y quemándola viva dentro (no es verdad).

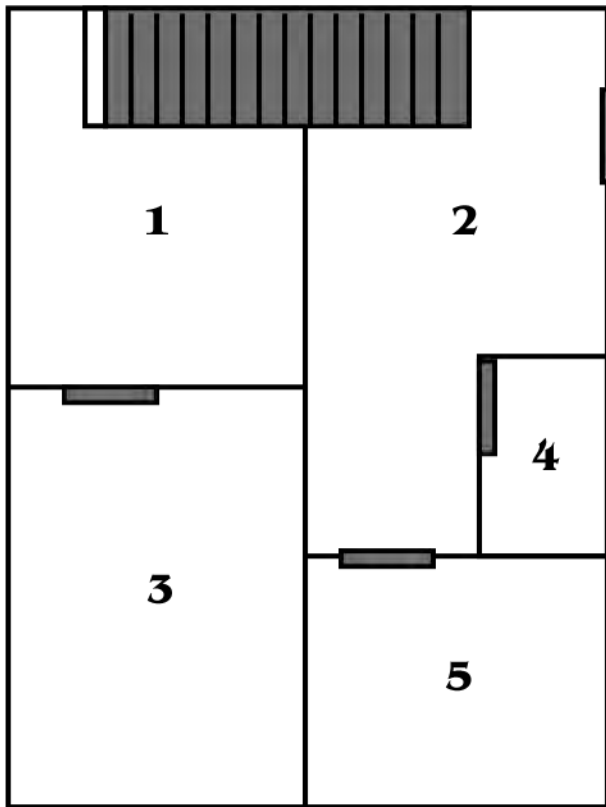
Primera planta

Cocina (1): La cocina tiene comida y está ligeramente desfasada, pero se puede usar. Los electrodomésticos están equipados con un microprocesador para

Sótano



Primera planta



encenderlos y apagarlos desde el control central.

Hay un juego de cuchillos que ha sido tratado con un producto sensible a la electricidad. El lugar donde se guarda tiene una batería que, cuando se activa, el producto químico simula sangre.

Las presillas cogidas a las cañerías contienen productos químicos inofensivos que pueden ser empleados para modificar el color, el sabor y la consistencia del agua. Se pueden producir los siguientes efectos:

- El agua se colorea color sangre (incluso sabe algo a sangre).
- Una baba gelatinosa (verde, amarilla, negra o roja).
- Sabor y olor a carne o pescado podrido.
- Pequeños gusanos negros que apestan a carne podrida.

La cocina está equipada con altavoces y proyectores. El frigorífico también está modificado. Las paredes interiores están equipadas con proyectores de microondas (se desactivan al abrir la puerta). Los proyectores pueden activarse para provocar que la comida de dentro se cocine y arda. Esto provocará también que los líquidos hiervan. También hay un contenedor con larvas. Al abrir el contenedor por control remoto saldrán las larvas en masa.

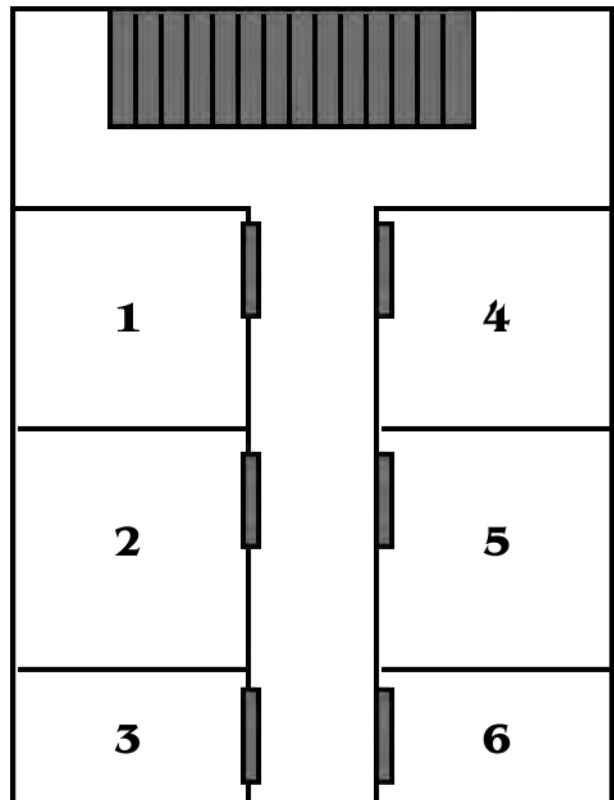
Sala de estar (2): Esta habitación está bien amueblada y cuenta con unas profundas sombras que parecen moverse. El efecto es creado mediante filtros en las luces. Darse cuenta de ello requiere subirse al techo y apartar los paneles. Están hechos de plexiglás y van atornillados. También hay altavoces y proyectores.

La CCE está probando un perfume que se usa para generar aromas. Los aromas varían para simular el olor a carne podrida.

Comedor (3): El comedor tiene una larga mesa de roble con un punto negro sobre su superficie con una marca de cuchillo en el centro. El representante de la CCE dirá que Sam Edgewise asesinó a su mujer encima de la mesa (esto es verdad). La mesa está trucada. Los cortes en la mesa han sido rellenos con una mezcla que imitan a heridas y se derrite como si de sangre se tratase. La mezcla es tratada con hielo antes de la llegada de los investigadores. Ello hará que la mesa esté fría. Durante la comida el calor de los platos hará que la mezcla se derrita y fluya. Está bien confeccionada y sabe y se seca como la sangre. La mesa también tiene un disparador accionado por calor; cuando el termómetro de la mesa indica que la madera está lo suficiente caliente como para que la “sangre” fluya, el disparador hará un ruido como de golpeo haciendo que la mesa se agite. Un altavoz oculto recreará un ruido amortiguado de una mujer chillando. El ruido es un tanto surrealista, como si viniese de lejos. La única forma de dar con este truco es rompiendo la pesada mesa de roble.

Las paredes de la habitación están decoradas con cabezas de animales. Son un tanto curiosas (también han sido modificadas) y la luz hace que parezcan moverse cuando se miran de reojo. Los ojos de los animales están hechos de plástico con una pequeña luz y un transmisor. La luz crea un brillo verde cuando se enciende. El plástico es muy duro y se precisaría de una gran fuerza para romperlo. También hay altavoces y proyectores en la estancia.

Segunda planta



Baño (4): El típico baño. Las cañerías están preparadas para producir espeluznantes gorjeos. Como en la cocina, las tuberías están modificadas para producir los efectos arriba descritos. La habitación está equipada con altavoces y proyectores. A diferencia del resto de las estancias, no hay cámaras. Sin embargo, hay sensores de movimiento.

Lavadero (5): El típico lavadero.

Segunda planta

Dormitorios (1, 2, 4 y 5): Cada dormitorio cuenta con dos camas individuales, un tocador, un escritorio y cosas por el estilo. Las tablas del suelo están preparadas para que crujan al caminar por ellas. Las habitaciones están iluminadas de tal manera que parezca que hay sombras moviéndose alrededor. Los árboles próximos a la casa han crecido hasta tal punto que sus ramas golpean las ventanas cuando el viento sopla.

Baños (3 y 6): Cada uno es un baño completo, preparado como el de la planta baja.

Acción

Empieza el juego

Los investigadores serán recogidos la noche del día que hayan de quedarse en la casa por una furgoneta conducida por un empleado de la CCE. Habrá otros tres participantes dentro. Uno es una vampira *fobívora* que se hace pasar por una bella modelo que necesita el dinero para iniciar su carrera. Los otros dos participantes son Bruce Huntington y Jill Weston.

Los investigadores serán llevados a la casa. Allí dos vigilantes de seguridad los registrarán buscando cámaras y armas. Tales objetos serán guardados y devueltos más tarde. Aquellos investigadores que causen problemas serán descalificados. A ellos se les une el representante de la CCE, Jake Mobley, quien les conducirá al interior de la casa. Les contará la (presunta) historia de la casa y les informará de que la cena será servida por la CCE. Después se marchará.

Localizado detrás de un conjunto de árboles se encuentra el centro de control de la casa. Está parcialmente bajo tierra y cuidadosamente camuflado.

En el transcurso de la noche, cuatro empleados de la CCE monitorizarán la situación y harán que la casa parezca encantada. Tienen monitores para las cámaras y controles para operar todos los elementos de la casa por control remoto.

El discurso

“Bienvenidos a la casa. Como podrían haber oído, esta estructura posee una historia nefasta y oscura. Fue construida hace más de un siglo por el reverendo William T. Smythe para dar cobijo a su nueva familia. Apenas un mes más tarde de trasladarse a ella, su mujer y sus tres hijos perecieron de tuberculosis. El reverendo Smythe, loco por el destino de su familia, murió bajo misteriosas circunstancias poco después.

La casa quedó vacía durante unos cuantos años hasta que fue adquirida por David Olsen. Seis meses más tarde, el señor Olsen fue asesinado por su hermano. La historia oficial dice que su hermano estaba limpiando un arma cargada, la cual se disparó accidentalmente. Algunas personas hablaron de asesinato, pero todo quedó en un rumor.

Unos cinco años después, el señor y la señora Edgewise entraron en posesión de la casa. El señor Edgewise se enteró de que su mujer le era infiel y la apuñaló en esta cocina. Se dice que a veces puede oírse el sonido del cuchillo golpeando la mesa.

Hace veinte años un abatido poeta, Malcolm Warner, falleció en la casa. Se dice que sus poemas son truculentos y tratan de seres que nos observan con ojos malignos desde el más allá.

Se dice que hace quince años un hombre trajo aquí a su esposa, de la que sospechaba le era infiel. Aunque la casa no estaba ocupada, la caldera funcionaba todavía y tenía combustible. Se sabe que la drogó y la quemó viva dentro. También se dice que en ocasiones pueden oírse sus gritos.

Que tengan una buena estancia.”

Cena

La cena será excepcionalmente buena. A los participantes se les servirá la comida cuando lo soliciten. La comida ha sido tratada con productos químicos inofensivos que provocan algo de náusea. El mayor acontecimiento durante la cena tiene lugar cuando el calor de los platos provoca que fluya la sangre. La cocinera de la CCE afirmará que aceptó este trabajo porque del anterior la echaron sin razón aparente. Dirá, con voz conspiradora, que cree que todo es un gran timo, pero que está encantada al recibir tan buen salario por tan poco trabajo. Cuando la sangre empiece a fluir y suene el ruido, gritará y saldrá corriendo de la casa. Es muy buena en su papel, ya que lo ha estado representando desde el principio.

Hechos sobrenaturales

Durante la noche los miembros de la CCE usarán los elementos de la casa para asustar a los participantes. Uno de los principales componentes es un sistema subsónico de resonancia. Este sistema genera un sonido que no puede ser oído por la mayoría de los humanos. Irán subiéndolo de intensidad gradualmente.

El personal comenzará con unos cuantos efectos menores y después continuará con efectos más drásticos. Como se ha señalado antes, los efectos son de calidad profesional y parecerán bastante “reales”.

Si los jugadores son ya veteranos, puede que sean algo paranoicos. El Guardián debería procurar explotar este factor.

Las cosas se ponen feas

Durante la noche el investigador con más POD tendrá un extraño presentimiento, como si algo malo ocurriese. Lo que “sentía” era la vampira alimentándose del personal de la CCE en el centro de control. La vampira continuará su “cacería” con los participantes, para divertirse y hacer cundir el pánico entre ellos. Continuará alimentándose hasta que se la detenga o ella acabe con todos. Empleará tácticas cuidadosas e inteligentes y aparentará ser tonta y asustadiza. Es muy habilidosa

seduciendo a los hombres cuando se encuentra a solas con alguno de ellos.

Enfrentarse a la vampira resultará harto difícil, a menos que los investigadores hayan metido a escondidas sus propias armas; las únicas a mano son los cuchillos de la cocina, las patas de los muebles y la gasolina del sótano, la cual podría usarse para fabricar cócteles molotov.

Conclusión

Si los investigadores huyen de la casa, perderán la apuesta y la vampira terminará haciéndose con la CCE y utilizará la vivienda como silo. Los investigadores deberían perder **1D4** puntos de COR.

Si los investigadores desenmascaran a la vampira y se deshacen de ella o la matan, serán recompensados por la CCE por sus acciones (y por mantener las bocas cerradas). Hasta podrían ser contratados para estar pendientes de que tal acontecimiento no vuelva a repetirse en la casa. También recibirán **1D6** puntos de COR.

Alternativas

La búsqueda de Janet Robin: Esta alternativa viene bien si al menos uno de los investigadores es un detective privado, un antiguo policía o alguien que busca a personas desaparecidas. El investigador es contactado por la madre de Janet Robin, Sarah Robin. Sarah es una conocida actriz. Le dirá que teme que su hija, en cierta ocasión una modelo prometidora, haya caído víctima de la heroína. Le entregará fotografías así como información acerca de sus amigos y demás ayuda. Naturalmente, no tiene ni idea de que su hija adoptiva es una vampira.

Sarah atribuye el reciente cambio de comportamiento de Janet a la heroína. Los efectos de este cambio son similares a los provocados por la adicción a esta droga, y sus amigos piensan lo mismo. Los investigadores, por supuesto, no detectarán ningún síntoma de adicción.

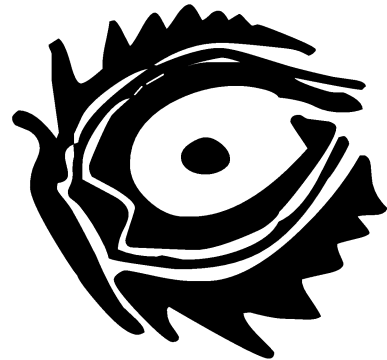
Los investigadores se enterarán de la participación de Janet en la casa encantada. Si no se les ocurre, Sarah les sugerirá que podrían participar también. Sarah cuenta con la influencia suficiente como para meterlos en el concurso, incluso en el último momento.

A menos que a los investigadores se les escape, Janet no sabrá por qué están allí. En tal caso, seguirá con su plan de alimentarse de los participantes. Si se entera de que su madre les ha enviado, les asegurará que se encuentra bien y que espera regresar. Todavía se preocupa de su madre y no quiere que se entere de su verdadera naturaleza. Para mantenerla en secreto, intentará matar a los investigadores y deshacerse de sus restos.

Obviamente, es cosa de los investigadores qué hacer con Janet. El Guardián tendrá que decidir la reacción de

Sarah, basándose en lo que hicieran. Quiere a su hija y hará casi lo que sea por ella.

Persona desaparecida: Esta versión de la aventura asume que Janet Robin se ha infiltrado en la CCE y ha estado utilizando la casa para alimentarse. Una de sus recientes víctimas era el amigo o familiar de uno de los investigadores. Aunque Janet es muy diestra borrando los rastros dejados por sus víctimas, el investigador podrá dar con su amigo/familiar.



Estadísticas



Bruce Huntington, inversor

FUE 15 CON 13 TAM 15 INT 12 POD 11
DES 12 APA 14 EDU 15 COR 55 P.V. 14

Armas: Puñetazo 52%/50% 1D3+1D4

Habilidades: Charlatanería 43%, Contabilidad 37%, Crédito 35%, Derecho 23%, Discusión 41%, Psicología 33%, Regatear 44%.



Jill Weston, estudiante

Jill es una estudiante que trata de conseguir dinero para pagarse los estudios y tener la oportunidad de adquirir algo de fama. Espera ser la estrella del programa que ella misma diseñará. Está muy preocupada por su carrera y por ella misma. Perdió mucho dinero en ciertos tratos y desea recuperarlo permaneciendo en la casa.

FUE 10 CON 12 TAM 12 INT 14 POD 12
DES 13 APA 14 EDU 13 COR 60 P.V. 12

Armas: Puñetazo 50%/50% 1D3
Habilidades: Buscar libros 28%, Charlatanería 19%,
Discusión 22%, Historia 37%.

Vampiros fobívoros, raza independiente menor

Los vampiros fobívoros son un tanto parecidos a los vampiros “normales”, con algunas excepciones notables. No son no muertos y carecen de los poderes y vulnerabilidades de los vampiros.

Se cree que el primer vampiro fobívoro surgió de un experimento llevado a cabo sobre un humano por los Mi-Go. Desafortunadamente para la humanidad, los vampiros fobívoros pueden reproducirse después de absorber 500 puntos de INT y FUE, entrando en un estado de letargo y formando un capullo en torno a ellos. En 3-6 meses la criatura “muere” y se divide en 1D3 nuevos vampiros, los cuales parecen perfectamente humanos vulgares hasta que alcanzan la madurez (18-22 años). En muchos casos los hijos mueren por inanición y frío (después de todo, los vampiros no pueden realizar este proceso en un lugar frecuentado por humanos). Algunos son rescatados por humanos incautos. Este proceso de reproducción hace que su número decaiga. Llevan una vida sexual típica, pero no son fértiles.

Cuando un vampiro alcanza la madurez sufre alteraciones, perdiendo 1D10 puntos de COR por semana. En 3-6 meses estarán completamente transformados. La FUE se dobla y les crecen garras, que conectan con depósitos de veneno en las muñecas. Los depósitos contienen veneno para 6 ataques. La

transformación más horrible es el mecanismo de succión de la garganta. Ésta cuenta con un tubo muscular que conecta con la víctima. La succión aporta sustancias y placer. Estas criaturas disfrutan especialmente con el miedo y las emociones fuertes, de ahí que intenten dar lugar a las condiciones apropiadas antes de alimentarse. La alteración también les permite curarse rápidamente. Las modificaciones en la fisonomía también disminuyen el proceso de envejecimiento. Envejecen a 1/3 de velocidad respecto a los humanos, aunque la mayoría muere durante su raro método de reproducción.

Estas criaturas pasan fácilmente como humanos normales, ya que crecen en este ambiente. Algunos mantienen algunos rasgos humanos, pero su naturaleza queda finalmente revelada cuando se alimentan.

El vampiro en esta aventura es Janet Robin. Tenía una carrera prometedora como modelo y actriz cuando le sobrevino la transformación. Se cree que sus problemas vienen dados por la adicción a la heroína. La realidad, por supuesto, es peor. Todavía quiere ser modelo, pero se ve superada por el deseo de alimentarse. En ocasiones, es justamente lo que parece ser. Pero debajo se esconde un terrible monstruo con una mente peligrosa.

Característica	Tirada	Media
FUE	3D6x2	20-22
CON	2D6+6	13
TAM	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POD	2D6+6	13
DES	3D6	10-11
P.V.		13

Movimiento: 8.

Armas: Garra 50% 1D4+BD+Veneno*
Mordisco 50% 1D6+Succión**

**El veneno es un paralizante con una POT igual a la CON del vampiro. El efecto dura 1D6 asaltos.*

***Si el vampiro es capaz de mantener el contacto físico con la víctima durante todo un asalto (la víctima puede estar paralizada,*



inconsciente o apresada), drena fluidos (sangre, materia gris y



demás) de la cabeza. Esto inflige 1D6 puntos de daño, más la pérdida de 1 punto de FUE e INT. Cada punto de FUE succionado le regenera 1 punto de vida. No ganan nada con la INT, pero disfrutan con la experiencia. Un superviviente de este ataque recuperará 1 punto de cada característica por semana, 2 con atención médica.

Armadura: Ninguna, pero regeneran 1 punto de vida por día.

Janet Robin

FUE 21 CON 14 TAM 14 INT 15 POD 15
DES 13 P.V. 14

Habilidades: Arma corta 46%, Artes marciales 22%, Buscar libros 42%, Camuflaje 43%, Cerrajería 21%, Charlatanería 61%, Conducir automóvil 32%, Derecho 22%, Descubrir 55%, Discreción 63%, Elocuencia 65%, Escuchar 47%, Esquivar 47%, Farmacología 22%, Hablar alemán 45%, Hablar francés 35%, Historia 32%, L/E alemán 45%, L/E francés 35%, Ocultarse 53%, Primeros auxilios 22%, Psicología 31%, Saltar 41%, Seguir rastros 34%, Tregar 52%.

Próximamente en español:

La maldición de Nínive
(The Curse of Niniveh)

Diario de Neve Selcibuc
*(The Journal of Neve
Selcibuc)*

Diario de Reginald
Campbell Thompson
*(The Journal of Reginald
Campbell Thompson)*

Susurros en la oscuridad
(Whispers in the Dark)

Un mal sueño
(Book of Dark Wisdom I)

Solamente tras caer la
noche

(Book of Dark Wisdom I)

Ghostmail
(Book of Dark Wisdom I)

Sombras junto al fuego
(Book of Dark Wisdom II)

Los libros para colorear de
la Sra. Bentley
(Book of Dark Wisdom II)

Los demonios de Hithfenn
(Book of Dark Wisdom II)

Y más...