

LA LLAMADA DE CTHULHU

PUENTE ENTRE DOS MUNDOS

Por Ivan Mata



PUENTE ENTRE DOS MUNDOS

Richard Billington era un antepasado de Ambrose Dewart, primo de uno de los pjs que participarán en la aventura. Dedicado a la brujería y al estudio de todo lo que estuviera relacionado con los misterios arcanos, intentó durante su vida traer a uno de los más terribles dioses, Yog-Sothoth –del cual era adorador secreto –a la tierra. Afortunadamente para la raza humana, nunca consiguió su propósito. Pero antes de morir y gracias a su extenso conocimiento de todo lo relacionado con el mundo del ocultismo consiguió llevar su espíritu al mundo conocido como las Tierras del Sueño, donde desde entonces se encuentra. Pero a pesar de todo, Richard no desistió de sus planes y consiguió establecer un vínculo con uno de sus descendientes llamado Alijah Billington. Éste, sometido a la influencia de Richard estuvo a punto de triunfar donde su antepasado había fracasado, es decir, que Yog-Sothoth se materializara sobre la tierra. Pero Alijah se dio cuenta de lo que la presencia del citado Dios representaría y decidió abandonar el país y asegurarse que el portal que tenía que servir para llamar a Yog-Sothoth quedaba cerrado, impidiendo su llegada al mundo. Con lo que no contaba Alijah era con el gran poder de su antepasado. Este consiguió llevar a Alijah hasta donde el se encontraba, en el mundo de los sueños, donde desde entonces lo mantiene prisionero y sometido a una tortura constante como venganza por hacer fracasar sus planes. Así, el único contratiempo para Richard fue que tendría que esperar un poco más de tiempo para ver sus planes cumplidos. Recuperó a John Druven, un antiguo enemigo de Alijah y bajo su influencia lo devolvió a la tierra, donde este, siguiendo las directrices de su mentor organizó una secta con el propósito de preparar la llegada de Richard. Este piensa ocupar el cuerpo de Ambrose y así convocar a Yog-Sothoth. Pero el conocimiento para llamarlo se perdió en los siglos pasados, y ahora la secta desconoce como realizar el ritual. Para eso, John Druven y sus seguidores intentan hacerse con un libro llamado “Chaat Aquadingen”, versión inglesa de Adam Breille del año 1896 donde viene detallada la fórmula para la invocación. Mientras, Richard irá apropiándose de la voluntad de Ambrose Dewart hasta hacerse con el control total de su cuerpo y así poder actuar físicamente en el mundo real.

EPISODIO 1

LA MANSIÓN DE LOS BILLINGTON

LA INVITACIÓN

La acción comienza en la ciudad de Arkham donde vive uno de los pjs, el cual tiene un primo llamado Ambrose Dewart. Éste es un familiar residente en Inglaterra y con el que hace algunos años que no se ve debido a la distancia que los separa, a pesar que cuando eran jóvenes los dos establecieron una buena amistad. La última vez que se vieron fue cuando el pj viajó hasta Norwich para asistir al entierro de la madre de Ambrose. Recientemente el pj ha recibido noticias de su primo comunicándole la muerte de su padre y donde le explicaba que tenía pensado trasladarse a los Estados Unidos. El pj no sabe nada más, simplemente dicho comentario, pero su primo no llegó a concretar absolutamente nada del viaje, ni fechas, ni nada. Así, una mañana recibirá una carta proveniente de Boston y enviada por Ambrose con el siguiente texto:

Querido (nombre del pj)

Como ya te había comentado hace pocas fechas, acabo de heredar la mansión conocida como la “Casa de los Billington”, propiedad de mis antepasados por vía materna. La casa se encuentra situada en los bosques del norte de Arkham, hace años que se encuentra abandonada aunque su deterioro no es muy acentuado y conserva unos mínimos que la convierten en habitable. A pesar de eso he decidido restaurarla e instalarme en ella pues, como ya te había mencionado, he decidido dejar Inglaterra y venirme a vivir a tu país.

Dada la proximidad de la casa con tu actual residencia, así como el tiempo que hace que no nos vemos me gustaría que aceptaras pasar unos días conmigo en ella. Dado lo aislado que se encuentra, podrías traer contigo algún amigo que estuviera dispuesto a pasar unos días en la casa. Me gustaría conocerlos ya que si voy a quedarme aquí un círculo amplio de amistades siempre es importante, y en mi caso la única persona que conozco por los alrededores eres tú. Aparte, quizás tú te sentirías mejor. Lo dejo en tus manos, tú decides.

Yo llegaré a Arkham el próximo viernes, calculo que será sobre el mediodía. Pasaré a hacerte una visita, para marchar después hacia la casa sobre la media tarde. Si aceptas mi invitación, ve preparando tu equipaje.

Afectuosamente

Ambrose Dewart

La carta la recibe el pj el jueves por la mañana, con lo que tendrá tiempo de avisar a quien crea conveniente –quizás el resto de pjs? –aparte de preparar todo lo que crea necesario para pasar unos días de descanso en la casa.

Por lo que respecta a lo que sabe el pj sobre ésta, lo único que sabe antes de empezar la aventura es que efectivamente, existe una casa propiedad de Ambrose que este heredó por la vía de su madre y que recibe el nombre de “Casa de los Billington” porque uno de sus antepasados se llamaba así. Recuerda también que la casa se encuentra bastante aislada, separada por bosques de la ciudad más cercana y que únicamente un camino en bastante mal estado lleva hasta allí –o al menos eso cree, pues no la ha visitado nunca –. Desconoce en que estado puede encontrarse, pero si sabe que hace muchos años –el cree que desde siempre –que nadie habita en ella.

Volviendo a la aventura, una vez el pj reciba la carta puede decidir si avisa a algún amigo o bien viaja solo. Sería conveniente que, en caso de haber más pjs, fuesen todos de la misma ciudad pues eso facilitaría las cosas. Por supuesto, ninguno del resto de los jugadores tiene ni idea ni ha oído nombrar nunca a una Casa Billington.

Una vez hecho todo lo que tenga que hacer el grupo –a partir de ahora supondremos que son varios –nos situamos ya en el viernes al mediodía. Cuando sea la una del mediodía llamen a la puerta. Se trata de

Ambrose. Cuando el pj abra la puerta se encontrará con un hombre de unos treinta o treinta y cinco años, con una altura próxima al metro setenta, delgado, de cabello negro y con unas gafas que le dan una personalidad especial –gafas que son las mismas que el pj recuerda que Ambrose ha llevado siempre y que le proporcionaban ese aire de típico empollón repelente que siempre se encuentra en cualquier clase de cualquier escuela y que suelen ser los preferidos de los profesores –. Ambrose se mostrará como una persona alegre y jovial, feliz por reencontrarse con su primo después de algunos años. Viste elegantemente, sin duda dinero no le falta –como lo atestigua el coche que ha aparcado en la calle –y estará ansioso por escuchar todas las novedades que el pj tenga que explicarle respecto a sus últimos años. Por supuesto, también se mostrará encantado en caso que su primo haya invitado a alguien más y mostrará el mismo interés. En caso que haya algún personaje femenino el interés será mayor, pues Ambrose todavía permanece soltero y la verdad es que empieza a estar cansado de ese estado –está seguro de lo que dice? –.

En caso que el pj pregunte a Ambrose por los motivos que lo han inducido a abandonar Inglaterra y volver a los Estados Unidos, contestará que trabajo no le faltaba –el es abogado –pero que estaba cansado de vivir solo, y la verdad es que añoraba su casa. Confía en poder encontrar trabajo en Arkham, pero si no mantiene unos contactos que le permitirían entrar en un bufete de Washington aunque preferiría no tener que marchar allí. Además, eso le quedaría lejos de la casa, y no le gustaría acabar desprendiéndose de ella, idea que no le pasa por la cabeza.

En caso que le pregunten por la casa, esta la ha heredado recientemente con la muerte de su padre, Charles Dewart. La casa, en un principio era propiedad de su madre, Sophia Billington hasta que esta se caso con Charles. Sophia la había heredado de su padre, Laban Billington. La familia Billington siempre había vivido en ella hasta que Alijah decidió marchar a Inglaterra con su hijo Laban, aunque sin deshacerse de ella.

Otro hecho que le llamó la atención, quizás el que más, fueron las curiosas instrucciones que le dejó su madre en el momento de morir con respecto a la casa. Ahora no las recuerda exactamente, pero cree que era algo así como:

“No permitir bajo ningún concepto que el agua deje de manar alrededor de la isla ni alterar la torre, no habrá que implorar a las piedras ni abrir la puerta que conduce a tiempo y espacio extraños, y finalmente no tocar la ventana ni intentar modificarla en su menor detalle”.

No recuerda si había algún consejo más. Según tiene entendido, estas instrucciones provenían de Alijah Billington, el abuelo de su madre, y estaban escritas en un papel amarillento producto del paso del tiempo –sin duda, escrito por el mismo Alijah –.

Cuando sean aproximadamente las cinco de la tarde, una vez hayan comido y descansado, Ambrose empezará a mostrarse ansioso por coger el coche y dirigirse a la casa. Pronto empezará a oscurecer y no quiere viajar por esas carreteras estando oscuro, aparte que tendrán que echar un vistazo a la casa pues ninguno de ellos la ha visto y aunque sea habitable tendrán que hacer bastantes cosas antes que sea la hora de irse a dormir. Así pues, sólo les quedará coger las maletas y montarse en el coche.

El coche cogerá la carretera general del Aylesbury Pike, la cual es prolongación de la River Street de Arkham. Poco a poco irá dejando atrás las casas antiguas y puntiagudas de la ciudad en dirección oeste y noroeste, adentrándose hacia la extraña y solitaria comarca conocida como Dunwich. Una vez pasado el Dean’s Corner, al norte de Arkham, se alzan unas colinas sombrías y salvajes con las laderas cubiertas de tupidos bosques y espesa vegetación. Allí cerca, en los límites de la zona boscosa fluye el río Miskatonic en dirección al mar. A los lados de la solitaria carretera se van sucediendo las casas medio derruidas que a pesar de todo han conseguido resistir el paso del tiempo produciendo una sobrecogedora sensación de desolación. Allí, en lo más profundo de esos bosques, se alza silenciosa la Casa de los Billington.

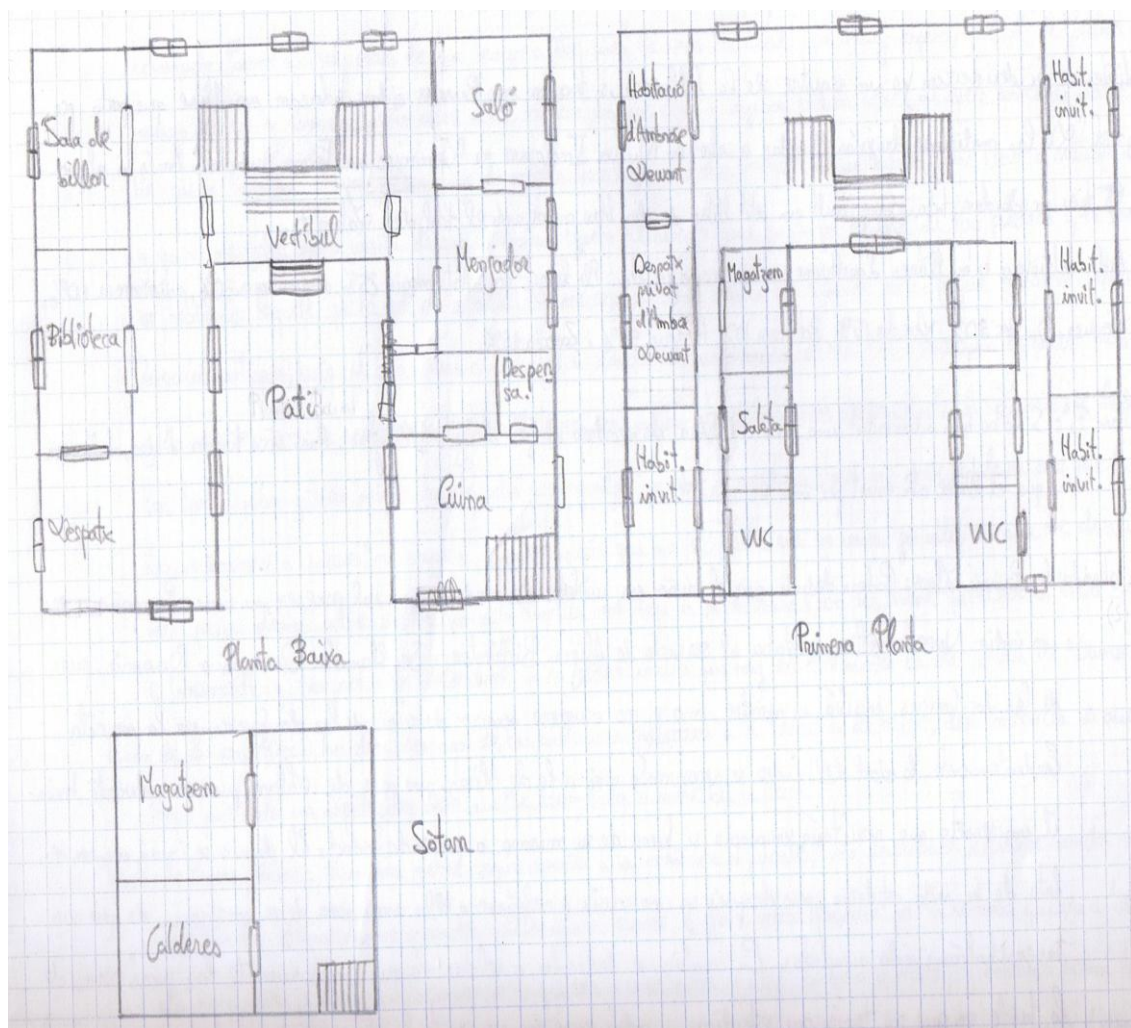
Para llegar a la casa el coche tendrá que coger un pequeño desvío que podría pasar completamente desapercibido a alguien que no supiese exactamente donde buscarlo. Después de un buen número de curvas a través de una carretera que a duras penas permite el paso de un coche el grupo se encontrará en un enorme claro en el centro del cual se encuentra el antiguo caserón familiar. Cuando lleguen ya habrá prácticamente oscurecido del todo –si salieron a la hora indicada, claro – y la luz de la luna no se filtra a través de los oscuros nubarrones que cubren el cielo. Una vez hayan aparcado el coche y echen un vistazo a la casa desde el exterior, pasando una tirada de idea podrán darse cuenta que, a pesar de llevar tantos años abandonada presenta un aspecto mucho mejor de lo que sería lógico esperar. En caso que alguien se lo comente a Ambrose éste les explicará que un grupo de hombres ha estado trabajando algunos días para acondicionarla un poco y dotarla de unos mínimos que la hagan habitable. Lamentablemente, aún no disponen de luz eléctrica ya que la línea más próxima pasa a unos cuantos kilómetros de distancia y se

han de vencer muchas dificultades técnicas para traerla. Afortunadamente, Ambrose ya lo tenía previsto y llevará linternas para poder alumbrarse.

LA CASA BILLINGTON

Los alrededores de la casa

A diferencia del edificio principal, los exteriores si denotan el paso del tiempo, y lo que había sido un magnífico jardín ahora no es mas que un pedazo de tierra cubierto por hierbas que crecen salvajes invadiendo todos los rincones de la propiedad. Lo único que se salva es el camino principal que lleva hasta la carretera y el pequeño camino que une el cobertizo con la casa.



Cobertizo

Situado en el exterior de la casa, está construido con madera. Es a la vez utilizado como garaje y almacén. Aquí se guardan las herramientas que utilizaron los hombres que vinieron a revisar la casa, y si los pjs se ponen a rebuscar bien encontraran algunas que parecen muy antiguas, seguramente de antes de que se

abandonase el edificio. La utilidad principal que le dará Ambrose será la de guardar aquí el coche y poco más. El edificio mide tres metros de alto por seis de largo y cuatro de ancho. Tiene dos puertas, la grande de la parte anterior y una pequeña lateral, así como una ventana en la parte más cercana al bosque.

Patio

En lo que es la parte frontal de la casa, justo delante del vestíbulo aún pueden observarse unos bancos de madera que servían para sentarse y descansar, pero que también han visto como el tiempo no los ha tratado demasiado bien. Ahora servirían para la chimenea y poco más. Desde ellos, cuando empieza a ponerse el sol, puede disfrutarse de una maravillosa vista, con los bosques de la zona en primer plano mientras va cayendo el ocaso.

Primera planta

En lo que sería la planta baja de la Casa Billington es donde tenía lugar la mayor actividad de la familia cuando el edificio aún tenía habitantes. Aquí se encuentran desde el amplio comedor hasta la imponente biblioteca familiar, así como el despacho. A pesar de las mejoras realizadas en el poco tiempo desde que Ambrose decidió regresar sigue siendo un lugar frío y en algunos aspectos poco acogedor, a pesar de los intentos realizados por dotarlo de una sensación de calidez. El frío se filtra a través de las ventanas y bajo las puertas, los ruidos del bosque pueden oírse cuando cae la noche y a veces se perciben los quejidos de la madera de la casa cuando alguien se detiene a escuchar con una mezcla de curiosidad y temor. Una sensación de permanente vigía, de ser continuamente observados puede llegar a adueñarse de todo aquel que permanezca mucho tiempo en la casa.

Vestíbulo

Nada mas cruzar la puerta de entrada uno se encuentra delante de un imponente vestíbulo presidido por la gran escalera doble que sube hacia la primera planta de la casa. Ahora en un estado lamentable de abandono –pero lejos de la menor posibilidad de rotura – la gran escalera deja entrever a pesar de todo una pequeña parte de la gran suntuosidad que debió tener cuando la casa estaba en perfectas condiciones. Ahora las alfombras están levantadas en algunos puntos, en otros presentan algunos agujeros y su color se parece al gris mas que a cualquier otro.

Detrás de la escalera, en lo que sería la pared posterior de la casa podemos encontrar un par de pequeñas ventanas y una puerta que dan a una pequeña explanada, y a no más de unos quince metros los primeros árboles del bosque.

Las paredes de la sala muestran señales que parecen indicar que allí hubo alguna vez unos cuadros colgados, pero ahora sólo muestran una sucia desnudez causada por la suciedad acumulada durante épocas de dejadez y abandono. A ambos lados de la entrada, unos muebles de madera de bella factura dejan paso a unas puertas sencillas de madera que dan acceso a las dos alas laterales del edificio.

Cocina

Situada en la parte delantera de la casa, se trata de una amplia habitación, ahora vacía y en un estado lamentable pero que da la sensación que en los tiempos de máximo esplendor de la propiedad podía llegar a competir con las cocinas de algunos restaurantes de las ciudades más importantes. Enorme, espaciosa, la falta de uso ha pasado factura con ella igual que con todo el resto. Se pueden encontrar todos los utensilios necesarios para poder cocinar, pero la mayoría presentan señales de óxido y herrumbre, los cuchillos han perdido su filo y aún puede notarse un tenue olor a podrido que ha permanecido enquistado en sus rincones a pesar de los intentos de los últimos días por airearla. Afortunadamente, la cocina dispone de agua potable –al igual que el resto de la casa –y cocinar en ella no supondrá ningún problema. La cocina dispone de dos grandes ventanas que le proporcionan abundante luz natural durante el día, y para cuando esta empieza a escasear un par de lámparas proporcionan la necesaria a la espera que se disponga ya de la instalación eléctrica. En la cocina los pjs podrán encontrar una puerta y una trampilla, la primera de las cuales da acceso a la despensa y la segunda al sótano de la casa. Dicha trampilla, de madera, se encuentra justo debajo de una mesa, la cual habrá que apartar para poder bajar por las

escaleras. Un sencillo pasador permite cerrar la trampilla impidiendo que nadie pueda abrirla desde dentro.

Dispensa

Aquí es donde se guarda toda la comida de la casa. En plena época invernal, al ser normal que la zona quede aislada debido a las fuertes nevadas, la mayoría de las casas suelen hacer acopio de una buena cantidad de provisiones para casos de emergencia, pues en casos extremos pueden llegar a pasar varias semanas sin poder comunicarse con el exterior.

Comedor

Una gran sala presidida por una gran mesa central de madera de forma rectangular y rodeada por doce cómodas sillas. Las paredes están ocupadas por unas grandes vitrinas repletas de antiguos platos y copas, utilizados en épocas pretéritas con todo el esplendor de esos años. Dos enormes ventanales ahora cubiertos por dos pesadas cortinas raídas y deshilachadas proporcionan toda la luz necesaria a la estancia.

Salón

Se puede acceder a él a través o bien del pasillo o bien a través del comedor. Es normal antes de empezar a comer o una vez ya se ha acabado pasar de una habitación a otra a través de la puerta lateral, para luego trasladarse a la sala de billar situada en el ala contraria de la casa. Este salón dispone de cuatro cómodos sillones individuales, a los cuales el paso del tiempo prácticamente no ha afectado, una pequeña mesilla para dejar temporalmente vasos o copas, cuatro sillas situadas cerca de las esquinas y una antigua mecedora de madera que se encuentra en muy mal estado, y que se romperá cuando se siente en ella la primera persona.

Sala de billar

Situada en el ala izquierda de la casa, es la habitación ideal para retirarse a conversar y pasar el rato una vez se ha acabado de cenar, tomar la copa y fumar el puro (¡). El centro lo ocupa una monumental mesa de billar traída recientemente desde Inglaterra, siendo éste el único capricho que se ha permitido Ambrose respecto a la habitabilidad de la casa. La sala dispone además de cuatro sillas y dos sillones, un armario donde dejar los palos de billar y un par de lámparas que iluminan lo suficiente para permitir jugar a cualquier hora del día o de la noche.

Biblioteca

Una monumental estancia. Todas las paredes se encuentran ocupadas por enormes librerías que van prácticamente desde el suelo hasta casi el techo. Una pequeña escalera móvil proporciona acceso a cualquier estante sin importar a la altura a la que se encuentre. En el centro, una mesa rectangular con una lámpara y tres sillas a su alrededor.

En caso de registrar la biblioteca, los pjs podrían encontrar libros siempre bajo los siguientes parámetros: Antropología 25%, Arqueología 30%, Astronomía 10%, Ciencias Ocultas 30%, Derecho 15%, Botánica 10%, Historia 55%, Zoología 15%, aparte de libros de narrativa, poesía o ensayo. Naturalmente, no encontrarán ninguno cuya fecha de edición sea posterior a la fecha en que se abandonó la casa.

Despacho: Esta habitación era antiguamente un despacho, aunque en la actualidad Ambrose no tiene previsto utilizarlo. Se accede a él a través de la biblioteca, y aquí podrán encontrar una mesa con dos sillas y un armario vacío. Si alguna vez hubo papeles interesantes, estos ya han desaparecido.

Segunda planta

Subiendo por las escaleras del vestíbulo, uno puede acceder a la segunda planta de la casa Billington. Aquí es donde se pueden encontrar las habitaciones de todos los que vivan en ella. Amplias ventanas proporciona abundante luz a toda la planta, principalmente a la zona que se encuentra justo delante de la escalera principal. Desde ellas pueden observarse los alrededores de la finca, siendo especialmente turbadora la visión que se vislumbra desde el despacho de Ambrose.

Habitaciones de los invitados

Hay un total de cuatro en toda la planta, todas individuales excepto una, la situada en el ala izquierda que está preparada para ser compartida, aunque hay que decir que las camas de las otras tres son lo suficientemente grandes para permitir a dos personas dormir en ellas. Todas, independientemente de sean las individuales o no, disponen de un gran armario –ahora vacío, naturalmente – para colocar todo el equipaje que uno pueda llevar, una silla, una mesilla al lado de la cama, un espejo y una especie de tocador por si se da el caso que quien ocupa la habitación sea una señora. Unas ventanas proporcionan iluminación y ofrecen una magnífica vista de los bosques que rodean la casa. Todas las puertas disponen de llave, pudiendo cerrarse en el caso que los pjs quieran, aunque para ello deberán pedir las a Ambrose, el cual se las proporcionará sin ningún problema, aunque si con una mirada de extrañeza por semejante petición.

Habitación de Ambrose Dewart

No se diferencia en nada de la de los pjs salvo por la puerta que da acceso a su despacho. Si los pjs deciden registrarla, encontrarán la puerta abierta pero nada interesante en su interior. Eso si, deberán realizar una tirada de Destreza x 3 o bien especificar que son especialmente cuidadosos para no dejar ninguna señal que pueda inducir a Ambrose a pensar que alguien ha estado registrando sus cosas.

Despacho privado de Ambrose

Una pequeña habitación a la que se accede sólo a través de la habitación de Ambrose, estando normalmente la puerta que da paso cerrada con llave, de la que sólo existe una copia y que está en manos de éste. Si quieren entrar sin la llave, una tirada de Mecánica será imprescindible. Aquí hay una mesa, dos sillas, un armario –ahora vacío –y un par de ficheros –también vacíos de momento, al menos el día de la llegada –y que el primo del pj utilizará para colocar sus papeles.

En esta habitación es donde Ambrose se dedicará a organizar sus asuntos. Aquí guarda todos los papeles referentes a su profesión, sus cuentas –en caso de registrar mas adelante los papeles, con una tirada de Contabilidad podrán determinar que su situación financiera es excelente –.

Pero la parte más importante de todo el despacho es su ventana. Los primeros días de estar en la casa, dicha ventana únicamente les llamará la atención si, estando en esta habitación, sacan una tirada de Poder x 1. Entonces les parecerá haber visto algo extraño al otro lado; pero si miran atentamente no verán nada:

“El dibujo que se encuentra en la vidriera consiste en unos círculos concéntricos y unas líneas radiales que delimitan unas zonas de diferentes colores, todos ellos en unos suaves tonos pastel, excepto en la parte del círculo central que parece estar hecha de cristal corriente. Los colores dan la impresión que se funden unos con otros con una singular armonía, de forma que parecen estar hechos de cristales de diferentes colores –distintos azules, amarillos, verdes y violetas –y donde el conjunto parece ir variando de forma gradual desde los tonos más claros, en el círculo situado mas en el exterior hasta los más oscuros –casi negros –situados en la zona que rodea al círculo centra, hecho de un cristal incoloro. En realidad, da la impresión como si todo el color hubiera sido oscurecido de forma progresiva en sentido inverso y los distintos tonos cromáticos, se hubiera conseguido tal perfección en su combinación que al mirarlos con suma atención se produce la sensación de que los ángulos giran mientras el color fluye y vuelve a fluir como si se tratase de un oleaje concéntrico. Al mirarlo, te das cuenta que se trata de un simple efecto óptico dado que los círculos comienzan un aparente movimiento de rotación. Pero después de unos momentos empiezas a observar con intranquilidad alguna otra cosa que no se deja explicar con la misma facilidad. En determinadas ocasiones, parece como si repentinamente en la vidriera tomara forma una escena o un retrato fugaz. Esta súbita imagen no se superpone al dibujo de la cristalera, sino que parece como si emanase de ella”.

Almacén

Aquí podrán encontrar desde pequeñas lámparas individuales hasta mantas o cojines, pasando por un par de sillas o cajas con ropas de Ambrose que aún no ha desempaquetado y guardado.

Salita

Un pequeño descanso. Normalmente estará vacío.

Lavabo

Normal, nada especial en él.

Sótano

Descendiendo por las escaleras que se encuentran en la cocina se llega al sótano. En la parte anterior se puede encontrar una pared con dos puertas de madera. El suelo está lleno de polvo, aunque los primeros días podrán observarse aún las pisadas y las marcas dejadas por los hombres que estuvieron aquí para acondicionar la casa antes de la llegada de Dewart. Justo delante de las escaleras hay una trampilla que da al exterior y que permite poder bajar cosas desde el jardín sin tener que recorrer toda la planta baja para depositarlas aquí. Se abre desde fuera, cerrándose con un candado cuya llave se encuentra en la cocina.

Almacén

Una gran sala donde pueden encontrar desde palas, picos, cuerdas, todas las cajas que forman el equipaje de Ambrose —y hay una buena cantidad —, sacas de madera y carbón, etc...

Calderas

El punto desde el cual se controlaba la calefacción de toda la casa. Es muy posible que quien entre aquí empiece a oír ruidos de algo que se arrastra, aunque en realidad están producidos por un grupo de ratones que también han decidido instalarse en la casa.

Cuando entren en la casa, una sensación gélida los envolverá por completo. El aire es muy frío, y una corriente de vaho se forma delante suyo cada vez que respiran. El interior de la casa está completamente a oscuras, aunque los hombres que estuvieron aquí acondicionándola dejaron un par de lámparas justo al lado de la entrada por lo que el grupo no tendrá problemas para desplazarse, al menos durante los primeros instantes. Las telarañas que los pjs podrían esperar encontrar no estarán, aunque si una ligera capa de polvo que no ha sido limpiada del todo. Ambrose se mostrará entusiasmado con la casa, como un niño con zapatos nuevos (?), y no parará de lanzar exclamaciones de entusiasmo ante cualquier nuevo descubrimiento, como podrían ser la biblioteca y su impresionante colección de libros, el salón o el comedor, por poner unos ejemplos. Una vez la excitación vaya decreciendo, procederá a enseñar a los pjs sus respectivas habitaciones, dejándoles tiempo para que se acomoden. Lo que hagan el resto de la jornada ya depende de ellos, aunque después de una buena cena y una agradable conversación en el salón Ambrose propondrá una visita a la sala del billar, juego en el que se defiende bastante bien. Ya bien entrada la noche el viento empezará a soplar con gran fuerza, momento que Dewart aprovechará para retirarse, pues para él ha sido una jornada dura y un buen descanso reparador le irá de maravilla. Los pjs son libres de hacer lo que quieran, siempre dentro de la correspondencia entre la hospitalidad que les ofrece Ambrose y su “ilimitada” curiosidad.

EL BOSQUE DE LOS BILLINGTON

Al día siguiente de la llegada a la casa, Ambrose propondrá a los pjs ir a dar una vuelta por los alrededores de la finca Billington para poder ver el estado en que ésta se encuentra e irse familiarizando con la zona. El día amanecerá frío y nublado, con una temperatura cercana a los cero grados y con la falta de sol empeorando la situación. La calefacción de la casa funciona a máximo rendimiento permitiendo

disfrutar de un ambiente agradable en su interior. Después de un agradable desayuno, si el grupo está de acuerdo podrán iniciar su excursión por la finca. Los alrededores de la casa se encuentran a cierta distancia del lindero del bosque, y en los primeros metros de éste son bastantes los senderos que lo recorren, pero a medida que uno se va adentrando éstos se vuelven cada vez más escasos hasta casi desaparecer. Pero mientras vayan avanzando, una tirada de Descubrir satisfactoria permitirá a los pjs encontrar un pequeño sendero que poco a poco se va adentrando en lo más profundo de la arboleda. Dicho camino es bastante difícil de ver, con multitud de hierbas y matorrales tapándolo en su mayor parte. Para conseguir seguirlo será necesario pasar un par de tiradas de Seguir Rastros. En caso que los pjs fallen será Ambrose quien podrá indicarles por donde discurre –esto no será gracias a su habilidad de Seguir Rastros, sino porque la influencia de Richard Billington empieza a hacerse patente de forma cada vez más importante ahora que Ambrose se encuentra por fin en la finca familiar.

“El camino sigue durante un buen rato, entre diez y quince minutos. Atravesáis un terreno pedregoso y difícil, con múltiples desniveles que hacen que la simple tarea de avanzar sea bastante complicada. A esto hay que unirle el hecho que es bastante fácil perder el camino debido a la vegetación que constantemente invade sus márgenes y que en algunos tramos llega incluso a ocultarlo completamente. Finalmente la vegetación acaba repentinamente y descubrís que la casa no es el único edificio de la finca, pues delante vuestro se alza lo que parece una antiquísima torre de piedra que se yergue en lo en tiempos antiguos debió ser una pequeña isla rodeada por las aguas de una corriente que descendía seguramente desde las colinas cercanas y que iba a desembocar en el cercano Miskatónic. El arroyo tiene el aspecto de permanecer seco durante todo el año excepto quizás en los lluviosos meses de primavera”.

Los márgenes del riachuelo presentan una ligera pendiente, pero que no dificultarán en ningún caso los posibles deseos de los pjs de llegar hasta la isla. El cauce está lleno de piedras de cantos redondeados víctimas de la erosión causada por la corriente. Algunos pequeños matorrales han empezado a crecer en su superficie, pero que curiosamente desaparecen al llegar al islote. Cuando estén acercándose a la torre, los que lo hagan habrán de pasar una tirada de Cordura o bien perder 0/1 punto, pues una extraña sensación se apodera de ellos, un escalofrío que recorre su espalda y les hiela la sangre, aunque éste desaparece al cabo de unos segundos como si nunca hubiera sucedido. Ambrose les pedirá de no acercarse, y en caso que decidan ignorar su petición él los esperará al pie de la isla.

Otro hecho que llamará poderosamente su atención será que ésta se alza dentro de lo que en un tiempo anterior debió ser un círculo de piedras de gran tamaño situadas a su alrededor, formando una circunferencia aparentemente perfecta. Las piedras deben medir cerca de los dos metros de altura y pesar más de una tonelada cada una.

“Observáis que se trata de una torre cilíndrica de piedra, rematada por una cubierta cónica de unos cuatro metros de diámetro y seis de alto, que parece haber tenido en otros tiempos una obertura en la parte superior, sugiriendo quizás que en su origen la torre habría carecido de tejado. Por lo que veis, la obertura está tapiada”.

En caso de penetrar en la torre y sacar un Descubrir averiguarán lo siguiente:

“Examinando de cerca los sillares de la torre os dais cuenta que están tallados mediante una técnica sorprendente y aparentemente desconocida, con un diseño geométrico similar aunque a menor escala que el que figuraba en la superficie de las piedras utilizadas para tapiar la entrada. La base de la torre, de notable grosor, da la impresión de encontrarse profundamente arraigada en las entrañas de la tierra”.

En caso de sacar una tirada de Geología sabrán que esto no se debe a que el nivel de la torre se haya elevado durante los últimos años. Aparte de esto, nada más interesante podrán sacar de su visita a la misteriosa torre, al menos de momento.

VISITANDO LA BIBLIOTECA FAMILIAR

En caso que los pjs decidan realizar una visita más cuidadosa del material que se encuentra en la biblioteca de la casa tendrán derecho a realizar una tirada de Buscar libros. Si consiguen sacarla, un libro llamará su atención. Se trata del volumen que lleva por título **“De las malignas brujerías llevadas a cabo en Nueva Inglaterra por Demonios sin Forma Humana”**. Aparte, con un descubrir, caerá en sus manos un libro pequeño medio oculto entre el resto, de tapas de color azul con tonos grises y que lleva el título de **“Laban B”**. Si no caen directamente, una tirada de Idea les recordará el antepasado de Ambrose llamado Laban Billington, el hijo de Alijah. Aparte, notarán que todo el libro es un diario escrito por una mano infantil. Para revisarlo serán necesarias unas tiradas de Buscar libros.

Tirada de buscar libros:

“Podéis deducir que el niño era huérfano de madre y que, al parecer, su único compañero era un indio de la tribu de los Narragansett que se encontraba al servicio de su padre Alijah. Su nombre era Quamis o Quamis, pues de las dos formas aparecía escrito su nombre, como si el niño dudará cual de las dos formas era la correcta. Por lo que se deduce del libro, la edad del indio se aproximaba mas a la de Alijah que no a la de Laban, pues a lo largo de todo el diario puede observarse hacia su figura un respeto que parecería impropio que el niño tuviera hacia otra persona de su misma edad o parecida. Al inicio del diario se puede leer un relato sobre la vida cotidiana de la familia, aunque más adelante ya no vuelve a referirse a ella excepto para dejar constancia de que las tareas que le habían sido encomendadas ya habían sido cumplidas. En cambio, Laban se dedicaba a relatar lo que hacía durante las escasas horas de la tarde en que al no tener ya que estudiar podía disponer de tiempo libre y dedicarse a corretear a su gusto por la casa o –cuando iba con él el indio –dirigirse hacia los bosques más cercanos. Sin embargo, según explicaba, le habían dejado muy claro que mejor no se alejara mucho de la casa”.

Tirada de buscar libros:

“Del relato se desprende que el indio no era muy hablador; pocas palabras escapaban de su boca excepto para relatar al niño algunas leyendas antiguas de su tribu, en cuyo caso se volvía extremadamente locuaz. También puede deducirse del relato que el indio realizaba por encargo de su amo algunas tareas “después de la hora de cenar”.

Tirada de buscar libros: Hacia la mitad del diario faltan varias páginas que sin duda fueron arrancadas.

Tirada de buscar libros: Anotación con fecha concreta, el 17 de marzo:

“Hoy, después de la última hora de estudio, salimos al exterior, todo nevado y entonces Quamis se fue hacia la marisma; yo me quedé esperándole sentado en un árbol caído, aunque no me gustó nada estar allí solo y al final decidí seguirle. Así que seguí sus huellas, cosa que era fácil pues éstas quedaban claramente marcadas en la nieve que había caído durante toda la noche, y lo encontré de nuevo donde padre nos había prohibido que fuéramos, o sea, en la orilla del arroyo que pasa por donde está la torre. Estaba arrodillado y tenía los brazos elevados y decía en voz alta palabras en su idioma, que yo no entendía nada de lo que decía porque estaba lejos y aunque me había explicado algunas palabras estas eran muy pocas. Decía algo así como Narlata o Narlotep. Yo le iba a llamar, pero en ese momento me vio y corriendo se levantó y vino hacia donde yo estaba, y cuando llegó donde estaba me cogió de la mano y se me llevó lejos de allí. Entonces le pregunté si estaba rezando y a qué, y porqué no iba a rezar a la capilla que habían construido unos blancos que se llamaban misioneros para que los indios pudieran ir allí, pero no me contestó y lo único que me dijo fue que no le dijera a padre donde habíamos estado, porque si llegaba a enterarse le castigaría a él por haber ido hasta ese lugar, que padre se lo tenía prohibido. Pero ese sitio está pelado, entre las rocas y es difícil de llegar hasta él porque está rodeado de agua y a mí no me interesa y no se que puede ver allí Quamis para que se atreva a desobedecer a padre”.

Tirada de buscar libros:

Después de varias anotaciones más, sin importancia todas ellas, el diario vuelve a hacer referencia al “sitio prohibido”. En esta ocasión, Laban y el indio fueron sorprendidos por una repentina tormenta de nieve y se habían perdido. Fueron a trompicones de un lugar a otro, pues la capa de nieve era muy espesa

y el sol de finales de marzo la había ablandado. Los copos de nieve se les metían en los ojos y cayeron varias veces al suelo antes de ser conscientes de donde estaban,

“en un sitio que yo no conocía pero Quamis dio un grito muy fuerte y me cogió y se me llevó a rastras de allí y es que yo no me había dado cuenta que habíamos ido a parar junto al arroyo que pasa por la isla de las piedras y la torre, pero habíamos llegado por la otra parte. No me puedo explicar como habíamos llegado hasta allí, pues habíamos salido en dirección contraria, hacia el este, ya que queríamos ir dando un paseo hasta el río Miskatonic, pero la nieve había empezado a caer tan repentinamente que seguramente nos habíamos confundido y nos habíamos desorientado. Quamis parecía muy asustado, andaba con mucha prisa así que le volví a preguntar que qué era lo que lo asustaba, pero lo único que me contestó fue lo mismo que la otra vez, o sea, que a mi padre “no le gusta”. Lo que quería decir es que a mi padre no le gustaba que yo fuera por allí, aunque sí que me dejaba ir a correr por los demás lugares de la finca, también me dejaba ir a Arkham, pero lo que me tenía prohibido era ir a Dunwich o Insmouth, y además tampoco debía detenerme en la aldea india que hay en las montañas del otro lado de Dunwich”.

Tirada de buscar libros

Tres días después de las anotaciones relativas a la tormenta de nieve, deja escrito que se ha producido un deshielo bastante rápido, el cual

“se llevó toda la nieve que había sobre la tierra”.

Tirada de buscar libros

La misma noche, según apuntó durante la mañana siguiente,

“me despertaron unos extraños ruidos que venían de las colinas, parecían lejanos gritos. Yo me levanté y me acerque a la ventana a mirar, la que da a levante, aunque allí no pude ver nada, así que luego me acerque a mirar a la que da a mediodía, aunque allí tampoco pude ver nada. Finalmente reuní todo mi valor y salí de mi cuarto lo más silencioso que pude, crucé todo el vestíbulo y piqué a la puerta del cuarto de mi padre, pero no me contestó nadie, así que pensé que no me había oído, entonces me atreví a abrir la puerta y entré en la habitación. Me fui directo a la cama y allí me quedé muy sorprendido, pues allí no había nadie ni tampoco parecía que alguien hubiera estado acostado en la cama esa noche. Entonces, por casualidad miré por la ventana de su cuarto que da a poniente y me di cuenta que había algo como un resplandor azul verdoso que salía por encima de los árboles que hay en la hoya que forman allí las colinas. Me quedé asombrado, pues de esa dirección venían los sonidos que había oído antes y que seguía oyendo, que eran algo así como grandes gritos, pero no parecían humanos ni tampoco de ningún animal que yo conociese. Y mientras seguía allí, en la ventana medio abierta, paralizado como estaba por el miedo y asombro, me pareció que de lejos respondían otras voces parecidas a la otra, de la parte de Dunwich o Insmouth, que permanecían en el aire como si fueran una especie de eco. Un rato después se fueron apagando las voces, y también fue desapareciendo el resplandor del cielo que había visto. Me fui a la cama después de esto.

Pero esta mañana, cuando vino Quamis, le pregunté que era lo que había hecho todo el ruido que había oído la noche anterior, pero él me contestó que seguramente había estado soñando y que él de eso que le decía no sabía absolutamente nada, pero que de todas maneras no se lo explicase a mi padre y que me lo guardara para mí. Así que tampoco le dije lo que había visto, que bastante asustado estaba ya el pobre, pareciendo como si mi padre fuera a oír lo que estamos allí hablando los dos. Estuve a punto de decirle que estaba preocupado por mi padre, que no estaba en su habitación, pero por lo que dijo Quamis, resulta que mi padre sí que estaba en casa y además estaba en su habitación, que se había quedado a dormir hasta muy tarde. Con que hice como si me olvidará de todo lo que había oído y visto, tal y como me había dicho Quamis, y entonces me di cuenta que Quamis ya no estaba asustado, sino que parecía mas tranquilo”.

Tirada de buscar libros

“Parece que los ruidos vienen de poniente, pero estoy seguro de que los contesta otro grito que viene de levante, o sea, de Dunwich o de los campos de alrededor”.

Tirada de Buscar libros

Al cabo de cuatro días, Laban escribió que, poco después de haberse acostado, se levantó de la cama para ver la luna nueva y vio a su padre fuera de la casa.

“Iba con Quamis y llevaban algo entre los dos, pero no me pude dar cuenta de que era. En seguida desaparecieron por la esquina de la casa, hacia levante, y yo me fui al cuarto de mi padre a mirar si los veía, pero no los vi aunque sí que oí la voz de mi padre que venía del bosque. Aquella misma noche, a altas horas, había despertado de nuevo por grandes ruidos, como los de antes, y me quedé en la cama escuchándolos, y me di cuenta que a veces formaban como una especie de cántico y otras veces eran chillidos destemplados y terribles que daba miedo oírlos”.

Tirada de Buscar libros

Durante algún tiempo después había anotado observaciones análogas y de ese modo transcurrió casi un año. Su penúltima anotación denota que Laban estaba oyendo durante toda la noche los “grandes ruidos” de las colinas y le parecía que todo el mundo tenía que estar oyendo aquellas voces que se alzaban en las lúgubres tinieblas. Por la mañana

“no vi a Quamis y pregunté por él. Me dijeron que Quamis se había ido y que no volvería y que nosotros también nos iríamos antes que volviera a ser de noche. Que llevaríamos muy poco equipaje y que fuera preparando mis cosas. Mi padre parecía tener unas ganas terribles de irse, aunque no decía donde. Pero yo suponía que nos íbamos a ir a Arkham, o como mucho a Boston o Concord y no se lo pregunté. Me apresuré a obedecerle, sin saber qué coger para llevarme y por fin he cogido cosas que me pueden hacer falta en un viaje, como pantalones limpios y cosas así. Estoy muy preocupado por la prisa de mi padre, que quiere que nos vayamos a media tarde como mucho y dice que le quedan muchas cosas que hacer antes de irnos. Pero sí ha tenido tiempo de preguntarme varias veces si estaba preparado, si había terminado de hacer mi equipaje y cosas así”.

Tirada de Buscar libros

La última anotación del diario, tras de la cual sólo quedaban algunas páginas en blanco, había sido escrita aquella misma tarde:

“Mi padre dice que nos vamos a Inglaterra. Atravesaremos el océano en un barco e iremos a visitar a los parientes que tenemos en ese país. Ya es media tarde y padre casi ha terminado ya de hacer sus cosas”.

A continuación, con una caligrafía ornamental, había añadido:

“Este es el diario de Laban Billington, hijo de Alijah y de Lavinia Billington, de once años cumplidos hoy hace una semana”.

Tirada de Suerte y de Buscar libros:

Un párrafo que detalla una visita que Laban había realizado a Arkham en compañía del indio Quamis:

“Me extrañó mucho que en todas partes nos trataban con mucho respeto y casi con miedo. Los comerciantes eran con nosotros más obsequiosos de lo normal y nadie se metió con Quamis como suelen meterse con los indios por las calles de las ciudades. Una o dos veces me di cuenta que había unas viejas hablando de nosotros en voz baja y oí que decían la palabra Billington con un tono que parecía como si no fuese un apellido decente, porque lo decían con desconfianza, y no me equivoqué ni mucho menos porque lo oí muy bien, pero al volver a casa Quamis me dijo que me lo había imaginado”.

Para leer el manuscrito titulado “Laban B” tardarán un total de seis horas.

Por lo que hace referencia al libro que lleva como título **“De las malignas brujerías llevadas a cabo en Nueva Inglaterra por Demonios sin Forma Humana”**, una tirada de Idea exitosa les indicará que el libro parece haber sido copiado de un original perdido, o que al menos no se halla allí, y es evidente que no todo el original ha sido copiado y no todo lo copiado resulta inteligible.

Tirada de Buscar libros

“Más parar no hablar demasiado Extensamente de tan Hórrida cuestión, sólo añadiré lo que suele referirse acerca de un Suceso ocurrido en Nuevo Dunwich cincuenta años ha, en los tiempos en que Mr. Bradford era Gobernador. Dícese que cierto Richard Billington, habiendo sido instruido en parte por Malos Libros y en parte por un antiguo Mago de los Indios Salvajes, tanto se alejó de las buenas Costumbres Cristianas que no sólo se declaraba Inmortal en la carne sino que construyó en los bosques un vasto Redondel de Piedras en cuyo interior decía Oraciones al Diablo y lo llamaba Espacio de Dragón y cantaba ciertos Ritos de Magia que eran abominados por las Sagradas Escrituras. Habiendo llegado estos Hechos a conocimiento de los Magistrados, negó todo trato Blasfemo, más al poco tiempo mostró en privado signo de gran temor por alguna Cosa, que él mismo la había invocado de Noche y había bajado de las Alturas en horas de Oscuridad. En aquel año se cometieron siete muertes violentas en los bosques próximos a las Piedras de Richard Billington y los muertos estaban todos quebrados y deshechos como nunca ha sido visto por el Hombre. Cuando se dijo de hacer un Juicio, Billington se perdió de vista y no volvió a oírse Palabra acerca de él”.

Tirada de Buscar libros

“A los dos meses de entonces, de Noche oyose una Banda de Salvajes Wampanaug que vino con Cánticos y Aullidos a estos Bosques y es de parecer que tiraron Abajo el Cúmulo de Piedras e hicieron muchas más cosas además. Al poco, su Jefe Misquamacus, que era aquel Mago de quien Billington había aprendido algunas de sus Brujerías, se vino a la ciudad y relató a Mr. Bradford algunas cosas extrañas: a saber, que Billington había cometido un Daño que no podía repararse por completo y que a no dudar había sido devorado por una Cosa que él había hecho bajar del cielo mediante Conjuros e Invocaciones. Y dijo que no existía ningún Medio de devolverla al Sitio de donde había venido, visto lo cual el Sabio Wampanaug lo había capturado y aprisionado en el Lugar donde anteriormente se había alzado el Círculo de Piedras. Habían cavado tres Anas (45 pulgadas) de profundidad y dos de ancho y Allí habían hechizado al Demonio con Hechizos de ellos sabidos y lo habían cubierto con(ilegible)... labrado el que denominan Signo Ancestral. En éste, ellos ... (ilegible) ... extraído del Abismo. El anciano Salvaje afirmaba que en Modo alguno debía alterarse o tocarse este lugar, no fuera a quedar suelto otra vez el Demonio, lo cual sucedería si se quitaba del Lugar la Piedra plana que llevaba labrado el Signo Ancestral. Habiendo sido interrogado sobre la forma que tiene el Demonio, Misquamacus se cubrió el Rostro salvo los Ojos e hizo una Narración muy curiosa y Detallada, diciendo que a veces es pequeño y sólido como un enorme Sapo del tamaño de muchos Tejones juntos y otras veces grande y nebuloso, sin Forma, pero con un Rostro lleno de Serpientes”.

Tirada de Buscar libros

“Se llama Ossadogowah, que significaba el hijo de Sadogowah, y se le tiene por un Espíritu Espantoso del que los Antiguos decían que había venido de las Estrellas y había sido adorado anteriormente en las Tierras del Norte. Los Wampanaug y los Nanset y los Nahriganset sabían cómo hacerlo bajar del Cielo pero nunca lo hicieron, pues conocían Su gran Malignidad. También sabían como capturarlo y aprisionarlo, pero no sabían cómo hacerlo volver al Lugar de donde venía. Se declaró que las antiguas Tribus de Lamah, que vivían bajo la Osa Mayor y habían sido destruidas hace mucho tiempo por su Maldad, sabían cómo tratar con Él en todos Sentidos. Muchos hombres presuntuosos decían poseer Conocimiento de estos y otros Secretos Exteriores, pero ninguno en Estas Partes pudo dar Prueba

alguna de dicho Conocimiento. Decían algunos que Ossadogowah a veces regresaba al Cielo por propia voluntad sin que nadie lo enviara, pero no podía bajar a la Tierra si no era Invocado”.

Tirada de Buscar libros

“Todo esto dijo el anciano Brujo Misquamacus a Mr. Bradford, y desde entonces Nadie ha vuelto a tocar el Montículo que hay en los Bosques cerca de la Charca, al sudoeste de Nuevo Dunwich, y lo han dejado en Paz. En estos veinte años ha desaparecido la Piedra Alta, pero el Montículo está señalado por la Circunstancia de que ni hierba ni arbusto crecen en él. Gentes serias dudan que el malvado Billington fuera devorado, como creen los Salvajes, por lo que él mismo invocara en el Cielo Nocturno y algunos Ociosos refieren que ha sido visto en diversos lugares. El Mago Misquamacus dijo que no desconfiaba de que Billington hubiese sido Arrebatado, mas no diría que había sido devorado como creen otros de entre los Salvajes, pero sí afirmaba que Billington ya no estaba en esta Tierra, por lo que había que dar Gracias a Dios”.

Tirada de Buscar libros

Como apéndice, figura una nota garabateada de prisa y corriendo que dice:

“Cf. Prod. Tau. del Rev. Ward Philips”. Si no lo deducen, una tirada de Idea les podría indicar que pude tratarse de una referencia a algún libro de la biblioteca.

Para leer el libro **“De las malignas brujerías llevadas a cabo en Nueva Inglaterra por Demonios sin Forma Humana”** tardarán un total de diez horas.

Si finalmente, o bien sacan la tirada de Idea o bien se deciden a buscar directamente algún libro que coincida con la referencia, encontrarán apilado en uno de los múltiples estantes de la sala el de Prodigios Taumatúrgicos.

“Prodigios Taumatúrgicos Ocurridos en el Canaán de Nueva Inglaterra, del Reverendo Ward Philips, Pastor de la Segunda Iglesia de Arkham, en la Bahía de Massachussetts”. Este libro está impreso en una imitación de letra gótica. Con una tirada de Descubrir se darán cuenta de una nota escrita en el margen: Cf. narr. de Rich. Billington. Se trata de un grueso volumen encuadernado en papel cartón de color verde oscuro.

Tirada de Buscar libros:

“Pero con respecto a la General Infamia, ningún Informe más terrible ha llegado a mi Conocimiento que el relativo a lo que la Dama Doten, Viuda de John Doten, de Duxbuby, en las Antiguas Colonias, trajo de los Bosques de la Candelaria de 1787. Afirmaba esta Dama, como asimismo sus vecinas, que el Monstruo le había nacido a ella y declaró bajo juramento que no sabía de qué forma había Ocurrido, pues no era Bestia ni Hombre, sino una especie de Murciélago con rostro humano. No emitía sonido alguno pero lo miraba todo con ojos funestos. Había, sin embargo, quienes aseguraban que se parecía horriblemente al Rostro de un fallecido de antiguo llamado Richard Billingham o Bollingham, de quien se afirma que desapareció por completo tras asociarse con Demonios en la comarca de Nuevo Dunwich. La horrible Bestia Humana fue examinada por el Tribunal y quemaron por Orden del Sherif Superior el 5 de junio del año 1788”.

Para leer el **“Prodigios Taumatúrgicos Ocurridos en el Canaán de Nueva Inglaterra”** deberán invertir unas treinta horas aproximadamente.

Tras haber pasado los primeros días en la finca, el lunes siguiente Ambrose recibirá los paquetes restantes que faltaban por llegar. Si los pjs están con él y pasan una tirada de Descubrir y una de Idea (ambas la

misma persona) encontrarán entre los paquetes el sobre de papel manila con las instrucciones dejadas por Alijah Billington. El documento no es el original redactado por éste, sino una copia efectuada probablemente por Laban cuando ya era mayor, por lo que aún no tendría un siglo de edad. Lo curioso es que el documento aparece firmado por Alijah.

“Con respecto a la finca americana, o sea, la que poseo en el estado de Massachussetts, conmino a los que vengan después de mí a que la conserven en la familia, por razones que es preferible que ignoren. Aunque considero improbable que pongan rumbo nuevamente a las costas de América, si alguno lo hiciese y volviere a hollar aquella finca yo le conjuro a que observe ciertas reglas, cuyo significado podrá encontrarse en los libros que quedan en la casa llamada Casa Billington, situada en el bosque también llamado de Billington. Las mencionadas reglas son:

“No ha de permitir que el agua deje de manar alrededor de la isla donde está la torre ni alterar la torre en ningún detalle ni implorar a las piedras”.

“No ha de abrir la puerta que conduce a tiempo y lugar extraños ni invitar a El Que Acecha en el umbral ni invocar a las montañas”.

“No ha de molestar a ranas ni sapos, en especial a los sapos gigantes del pantano que hay entre la casa y la torre, ni a las luciérnagas ni a los pájaros llamados chotacabras, no vaya a abandonar cerrojos y defensas”.

“No ha de tocar la ventana ni intentar modificarla en su menor detalle”.

“No ha de vender o enajenar la finca sin añadir al contrato una cláusula que disponga que la isla y la torre deben dejarse como están y que la ventana no debe ser modificada, excepto para destruirla”.

Alijah Billington

INFORMACIÓN EN ARKHAM

Si los pjs decidiesen buscar alguna noticia en los periódicos de la ciudad de Arkham sobre cualquier tipo de hecho relacionado con los Billington o su finca, siempre podrían dirigirse a cualquiera de los dos periódicos existentes en la ciudad, el “Arkham Advertiser” y el “Arkham Gazette”.

Tirada de Buscar libros: En la sección de Cartas al director pueden encontrar lo siguiente:

“Señor: he leído en su periódico una noticia firmada por un tal John Druven, Esq., sobre cierto libro del que es autor el Rev. Ward Phillips de Arkham, la cual noticia habla de dicho libro en términos muy elogiosos. Cuenta me doy de qué es costumbre dedicar finas palabras a los miembros del clero, pero John Druven Esq. Habría hecho mayor favor al Rev. Ward Phillips si hubiera señalado que hay cosas en la existencia que es mejor dejar en paz y mantenerlas alejadas de las habladurías el vulgo. Su seguro servidor, Alijah Billington”.

Tirada de Buscar libros

Respuesta a la carta anterior aparecida la semana siguiente:

“Señor: dícese que el comunicante Alijah Billington sabe perfectamente de qué escribe. He leído su libro y le estoy agradecido declarándome pues, por partida doble, su obediente servidor en nombre de Dios. Rev. Ward Phillips”.

Tirada de Buscar libros

Años después, tras un periodo prolongado sin nada interesante que estuviera relacionado con la búsqueda de los pjs, aparece la siguiente noticia:

“El Sheriff superior, se sirve notificar a Alijah Billington, domiciliado cerca de Aylesbury Pike, que cese y desista de los trabajos en que ocupa sus noches y en especial que haga cesar los ruidos que allí se producen. El Squire Billington ha solicitado ser escuchado por el Tribunal del Condado que se reunirá en Arkham el mes próximo”.

Tirada de Buscar libros

“El acusado Alijah Billington declaró que no ocupa sus noches en trabajo alguno, que él no produce ruidos ni los origina de ninguna otra forma, que respeta las leyes del Estado y que desafía a cualquiera a que demuestre lo contrario. Se presentó a sí mismo como víctima de personas supersticiosas que querían causarle molestias y que no comprendían que viviera sólo desde que falleciera su llorada esposa hacía siete años. No permitió que su criado indio, Quamis, fuera citado a declarar. En repetidas ocasiones reclamó la presencia de su denunciante, pero se observó que éste no deseaba comparecer y, al no presentarse nadie, el mencionado Alijah Billington quedó justificado y se ordenó la invalidación de la noticia divulgada por el Sherif Superior”.

Tirada de Buscar libros

Carta aparecida en la Gazette tras un mes, firmada por John Druven:

“Señor: “Con ocasión de un paseo que di esta semana por el oeste y noroeste de Arkham, la noche me sorprendió en los bosques próximos a Aylesbury Pike conocidos con el nombre de Bosque de Billington. Mientras me esforzaba en orientarme para salir de allí, percibí no mucho después de caída la oscuridad un terrible sonido de cuya índole me siento incapaz de dar explicaciones, el cual provenía al parecer de los pantanos que se extienden detrás de la casa de Alijah Billington. Durante algún rato permanecí escuchando el mencionado clamor, que me alteró sobremanera, pues en algunos momentos me pareció reconocer en él los inconfundibles de una criatura abrumada por el dolor o la enfermedad y de haber sabido que dirección tomar, me habría dirigido hacia él, pues soy hombre sensible al sufrimiento ajeno. Los ruidos continuaron durante un periodo de media hora o tal vez algo más y luego fueron cesando hasta quedar todo en silencio y yo reanudar mi camino. Su seguro servidor, John Druven”.

Tirada de Buscar libros

Referencias a una carta abierta del Rev. Ward Phillips en la que se ofrecía voluntario para encabezar un comité encargado de investigar el lugar de los ruidos o hacer averiguar sus causas y ponerle fin al instante.

Tirada de Buscar libros

Anuncio publicado por Alijah Billington:

“Se hace saber que cualquier Persona o Personas que traspasen los límites de la Finca conocida como Bosques de Billington o los Pastos y Tierras adscritos a los mencionados Bosques de Billington serán detenidos como allanadores y puestos bajo Arresto para ser Juzgados. Alijah Billington ha comparecido en el día de hoy ante el Magistrado y declarado ante él que sus propiedades se hallan debidamente señaladas contra toda clase de Allanadores y Vagabundos y que está prohibido entrar en ellas sin Permiso”.

Tirada de Buscar libros

Respuesta al anuncio de Alijah Billington a cargo del Rev. Ward Phillips:

“...al parecer nuestro Vecino Alijah Billington no desea que se lleve a cabo investigación alguna sobre los ruidos y prefiere seguir siendo el único que tenga Conocimiento de los mismos...”. Concluye su artera comunicación preguntando sin rodeos a Alijah Billington por qué “temía” que los ruidos y sus causas fueran investigados o suprimidos”.

Tirada de Buscar libros

Alijah, sin embargo, contestó que no tenía intención de permitir que lo acusaran en modo; tampoco tenía razones para suponer que el

“autodenominado Rev. Ward Phillips o su protegido el caballero John Druven”

se hallaran debidamente capacitados para llevar a cabo tal investigación; y luego la tomaba con los que aseguraban haber oído ruidos:

“En lo tocante a estas Personas, no estaría de mas preguntarles que hacían fuera a tales horas de la Noche, en que las Personas decentes se hallan en la cama o al menos en su casa, y no vagando por los Campos, ocultos en las Sombras, en pos de sabe Dios que placeres o empeños. No presentan ninguna prueba de haber oído ruidos. El declarante John Druven asegura en voz muy alta que ha oído ruidos, pero no menciona que alguien le hubiera acompañado. También, hace menos de cien años hubo quienes, alegando oír voces, acusaron a hombres y mujeres inocentes que fueron condenados a una muerte la más horrible, por Brujos y Hechizos; más tampoco tenían pruebas. El declarante, ¿es conocedor de los sonidos nocturnos del campo para distinguir entre lo que él llama “los inconfundibles de una criatura abrumada por el dolor” y el mugido de un toro o el berrido de una vaca que busca un ternero perdido o muchos otros sonidos de análoga Naturaleza? Preferible sería que gentes como él meditaran antes de hablar y no se dejaran engañar por sus oídos y también que no miraran hacia lo que Dios no quiere que se vea”.

Tirada de Buscar libros

Repuesta del Rev. Ward Phillips:

“Observo con satisfacción y doy gracias a Dios por ello, que ese señor Billington reconoce que existen Cosas que Dios desea que el hombre no vea, y sólo deseo que el citado Billington tampoco haya mirado hacia ellas”.

Tirada de Buscar libros

Respuesta a Alijah Billington de John Druven:

“En verdad ignoraba que el Vecino Billington poseyera toros y vacas y terneros, con cuyos mugidos el declarante se halla familiarizado por haberse criado entre ellos. El declarante añade, pues, que no oyó mugido de toro, vaca o ternero en las proximidades de los Bosques de Billington. Ni tampoco balido de cabra u oveja, rebuzno de asno ni voz de ningún animal conocido. Y ruidos los hay, eso es innegable, pues yo los he oído y otros también”.

Tirada de Buscar libros

A los tres meses apareció en la Gazette una carta de Druven anunciando que había sido invitado a investigar a su gusto los Bosques de Billington, ya solo o en compañía, con tal que avisara previamente a Billington a fin que éste tomara las medidas pertinentes para evitar que fuera tratado como un intruso. Druven manifestaba su intención de aceptar a su debido tiempo la invitación de Billington.

Tirada de Buscar libros

Durante algún tiempo no se supo nada más sobre el tema. Pero luego empezaron a salir una serie de párrafos siniestros y cada vez más alarmantes a medida que transcurrían las semanas. La primera noticia decía que

“el caballero John Druven, colaborador ocasional de esta publicación”,

no había entregado su colaboración a tiempo de que saliera en el número de esta semana y que era de esperar que pudiera aparecer en el de la próxima. A la semana siguiente, sin embargo, la Gazette publicaba un resuelto relativamente extenso donde comunicaba que John Druven

“no ha sido localizado. No se halla en su domicilio de River Street y actualmente se está llevando a cabo una investigación para descubrir su paradero”.

Tirada de Buscar libros

A la semana siguiente, la Gazette revelaba que la colaboración que Druven no había llegado a tiempo de entregar se refería a la visita que había efectuado a la casa y los Bosques de Billington en compañía del Rev. Ward Phillips y de Deliverance Westripp. Ambos acompañantes atestiguaban que los tres habían regresado. Pero aquella misma noche según la mujer que le atendía, Druven había salido de casa sin decir a dónde iba, pese a habérselo preguntado. Interrogados sobre las investigaciones que habían efectuado en torno a los ruidos oídos en los Bosques de Billington, el Rev. Ward Phillips y Deliverance Westripp contestaron que no recordaban nada, salvo que su anfitrión se había mostrado muy cortés con ellos y hasta les había servido un almuerzo preparado por su criado, el indio Quamis. El Sheriff Superior dirigía las pesquisas que se llevaban a cabo para aclarar la desaparición de John Druven”.

Tirada de Buscar libros: Seis meses después de la desaparición de Druven, aparece la siguiente noticia en las páginas de la Gazette y del Advertiser: se refiere al descubrimiento de un cuerpo horriblemente destrozado y mutilado a la orilla del mar, en las inmediaciones de la ciudad portuaria de Insmouth, junto a la desembocadura del río Manuxet. El cadáver fue identificado como John Druven.

“Se supone que Mr. Druven se hizo a la mar y sufrió heridas mortales al naufragar el barco en que viajaba. Cuando fue hallado el cuerpo, llevaba varios días muerto. Visitó Arkham por última vez, que se sepa, hace seis meses y desde entonces no se había sabido de él. Su cuerpo parece haber soportado grandes penalidades, pues su rostro denotaba intenso sufrimiento y tenía muchos huesos fracturados”.

Tirada de Buscar libros

En un artículo posterior se indica que Alijah Billington y su hijo Laban habían partido para visitar a sus parientes en Inglaterra. Una semana después, el indio Quamis, que había trabajado para Alijah, era “requerido” por el Sheriff Superior para ser interrogado, pero no ha podido ser hallado. Han sido enviados dos alguaciles a casa de Alijah Billington, pero a nadie encontraron allí. Dado que la casa estaba cerrada y sellada, no pudieron entrar en ella por carecer del correspondiente mandamiento judicial. Las pesquisas efectuadas entre los indios que todavía quedaban por entonces en la comarca de Dunwich, al noroeste de Arkham, no dieron resultado. Los indios, ni sabían ni querían saber nada de Quamis, e incluso dos de ellos

“negaron que tal Persona perteneciera a su tribu ni aún que existiera”.

Tirada de Buscar libros

El Sheriff Superior dio publicidad a una carta inconclusa que el difunto Druven había empezado a escribir la noche de su extraña e inexplicable desaparición, hacía ya siete meses aproximadamente. Iba dirigida al Rev. Ward Phillips y presentaba indicios de haber sido “redactada apresuradamente” según el comentario de la Gazette. Había sido descubierta por la casera de Druven y entregada al Sheriff Superior, quien hasta ahora no había revelado su existencia. La Gazette la reprodujo íntegramente.

Al Rev. Ward Phillips
Iglesia Baptista
French Hill, Arkham

Mí estimado amigo:

Le escribo para comunicarle que me veo asaltado por un sentimiento de Grave Extrañeza e Intensidad tal que el recuerdo de los Hechos que presenciamos esta misma tarde parece disgregarse y desvanecerse de mi Memoria. Me es imposible dar razón de lo Sucedido, pero aún debo añadir que me veo forzado a pensar más en nuestro anfitrión de hoy, el temible Billington, como si tuviera que volver a él. Paréceme asimismo ingrato suponer que mediante artes Mágicas añadiera a la Comida que juntos compartimos algún Artificio concebido para deteriorar la Memoria. No piense mal de mí, mi buen Amigo, pero me es difícil recordar lo que vimos en el Círculo de Piedras del bosque y a cada instante que pasa mis recuerdos se tornan más confusos....

El Sheriff Superior se limita a declarar que, a su regreso, Alijah Billington sería debidamente interrogado. Poco después aparece la noticia del entierro del desdichado Druven en el cementerio de Arkham, y al cabo de algún tiempo una carta del reverendo Ward Phillips comunicando que algunos feligreses suyos que vivían en el campo cerca del Bosque de Billington le habían informado de que no había vuelto a oírse ruidos nocturnos desde que Alijah Billington se había marchado al extranjero.

Para encontrar todas estas notas deberán estar registrando la biblioteca de la universidad del Miskatonic, donde se encuentran todos los antiguos números del diario durante un total de seis horas. El horario de la biblioteca es de 9 de la mañana a 7 de la tarde de lunes a sábado.

Si deciden buscar en los diarios (en la biblioteca de la universidad) noticias sobre desapariciones o muertes de personas en circunstancias extrañas entre 1790 y 1815, intervalo que abarcaría el periodo que les interesa, deberán pasar diversas tiradas:

Tirada de Buscar libros

En el tomo correspondiente al año 1807, encontrarán lo siguiente: la primera desaparición registrada había sido la de Wilbur Corey. Luego seguía la del muchacho Jedediah Tyndal. A continuación, se mencionaban cuatro o cinco desapariciones más, bastante distanciadas entre sí, y por último la de Jonathan Bishop. Antes incluso de que desapareciera Bishop, habían sido encontrados Corey y Tyndal, uno de ellos cerca de New Plymouth y el otro en los alrededores de Kingsport. El cuerpo de Corey se hallaba muy desgarrado y mutilado, y en cambio el de Tyndal apenas tenía ninguna señal. Ambos, desde luego, estaban muertos, pero desde hacía poco tiempo. ¡Y sin embargo, sus restos no se habían encontrado sino varios meses después de su desaparición!

Si han encontrado estas noticias y pasan una tirada de Idea (y en caso de haber recibido ya los paquetes con el sobre papel Manila, si no, hacerla cuando los reciban el lunes), recordaran que entre los paquetes recibidos el lunes, había un paquete rotulado como "Pap. Cartas Bishop a A.P. B. Las cartas estaban escritas en un papel grueso y resistente.

Nuevo Dunwich, 27 de abril

Estimado Amigo:

Con respecto a temas de los que ya hemos conversado, anoche vi un ser que tenía apariencia tal como la buscábamos y alas de substancia oscura y como serpientes recorriendo Su cuerpo mas unidas a Él. Le llamé al Monte y Lo contuve en el círculo, más no sin gran trabajo y esfuerzo, que talmente parecía como si el círculo no fuera lo bastante poderoso para sujetar por mucho tiempo a uno de Estos. Intenté hablar con El pero no lo conseguí del todo, aunque sí entendí de su jerigonza que venía de Kadath, la del Desierto de Hielo que está cerca de esa Meseta de Leng que se menciona en el Libro. Diversas personas presenciaron el fuego que encendí en el Monte y hablaron de él y entre ellas es seguro que por lo menos una va a procurar molestarnos: se llama Wilbur Corey y es hombre que se tiene en gran estima a sí mismo, y curioso por naturaleza. ¡Ay de él si va al Monte cuando esté yo! Pero seguro de que no irá. Me consumen la impaciencia y el deseo de profundizar cada vez más en esa ciencia de la que fue Maestro vuestro ilustre antepasado Rich. B., cuyo Nombre ha de quedar grabado para siempre en las piedras consagradas a Yogg Sothoth y todos los Primordiales. Celebro que os halléis de nuevo en las cercanías y espero visitaros en cuanto vuelva a disponer de mi Garañón, pues no me resigno a montar en otro. Hace pocas noches oí grandes gritos y alaridos que venían de vuestro Bosque y pensé que sin duda habíais

regresado a Casa. En breve os haré una visita, si ello conviene a vuestra comodidad, y mientras tanto, Señor, me reitero vuestro humilde Servidor.

Jonathan B.

Nuevo Dunwich, 17 de mayo

Respetado Amigo:

Vuestra nota llegó a mí poder. Lamento que mis pobres esfuerzos os hayan acarreado dificultades, así como también a nosotros y a todos cuantos servimos a Aquel Que No Debe Ser Nombrado o a los Primordiales, pero lo que ocurrió fue que ese estúpido curioso de Wilbur Corey me sorprendió en medio de las piedras mientras celebraba una Ceremonia, ante lo cual gritó que yo era un Brujo y que me denunciaría. Profundamente alterado de oírle hablar así, solté sobre Él a Aquel con quien me hallaba conversando, y quedó desgarrado y ensangrentado y fue arrebatado de mi vista, llevándose Aquel hacia el lugar de donde venía, mas no sé si le dejaría muy lejos o muy cerca, pero sí que no se le volverá a ver por estas partes en condiciones de contar a nadie lo que vio y oyó. Confieso que lo que vi me llenó de espanto y tanto más cuanto que no sé que opinan de nosotros Los de Afuera y pienso con frecuencia que sólo están medianamente agradecidos por la salida que les proporcionamos. Además, temo sobremanera que pueda haber Otros esperando Ahí Afuera y tengo razón en temerlo, pues no hace mucho que cierto anochecer, habiendo alterado levemente las palabras del Libro, vi durante un breve instante, y en el lugar de costumbre, Algo verdaderamente horrible. Era un Ser enorme y su Forma cambiaba constantemente que era espantoso de ver, e iba secundado por Seres menores que tocaban unos instrumentos parecidos a flautas y la música era la más extraña que he oído en mi vida y distinta de cualquier otra música viendo y oyendo lo cual desistí lleno de espanto, y la aparición se desvaneció al momento.

Quien fuera ese Ser, yo lo ignoro y tampoco se dice en el Libro palabra que lo explique, salvo que se trata de algún Demonio de Yr o de más allá de Nhngr, que queda en la parte más lejana de Kadath, la del Desierto de Hielo, y os ruego que me deis vuestro parecer sobre este asunto, y vuestro consejo, que no quisiera resultar destruido yo mismo antes de finalizar la búsqueda.

Espero poder veros sin tardanza y me reitero, Señor, vuestro obediente Servidor por el Signo de Kish.

Jonathan B.

Es evidente que entre la segunda y la tercera carta había transcurrido un lapso de tiempo considerable, pues aunque la tercera carecía de fecha, las referencias que en ella se hacían al tiempo atmosférico indicaban que había pasado por lo menos medio año.

Nuevo Dunwich

Respetado Hermano

Me siento vivamente apremiado a explicar lo que descubrí anoche por azar en la nieve, que eran grandes huellas pero no de pies sino más bien como de garras gigantescas. Tendrían éstas como diámetro bastante más de un pie por lo ancho y mayor longitud aún, quizás dos pies, y su apariencia era la que los dedos estaban unidos entre sí, al menos en parte, por membranas, y todo ello resultaba de lo más misterioso y extraño. Una de tales huellas fue descubierta por Olney Bowen, que había salido al bosque a cazar pavos, y al regresar contó lo que había visto y nadie le creyó excepto yo, que le escuché sin llamar la atención, enterándome de dónde había visto la huella y yendo luego yo en persona para verla con mis propios ojos. Y cuando hube visto la primera de ellas tuve el presentimiento de que encontraría otras más en la espesura de los bosques. Subí, pues, por entre los árboles y vi otras iguales en diversas partes, tal como me lo había figurado, y donde más había era por donde las piedras, que allí había muchas, per no divisé criatura viva en los alrededores, más estudiando las huellas llegué a la conclusión de que pertenecían a seres alados, pues las huellas quedaban tal como si las hubieran dejado criaturas

dotadas de alas. Hice la circunferencia en torno a las piedras y la prolongué para darle mayor amplitud, hasta que me topé con las huellas de un muchacho y las seguí, observando que las huellas de dicho muchacho se espaciaban entre sí como si hubiera echado a correr, ante lo cual quedé sobrecogido y alarmado. Y razón tenía de estarlo, pues las huellas terminaban en la linde del bosque, ya en la otra vertiente del Monte, y vi en la nieve una escopeta, varias plumas de pavo y una gorra que me sirvieron para identificar a Jedediah Tyndal, de 14 años. Inquiriendo esta mañana acerca de él, me enteré de que faltaba, como yo me temía. Tras de lo cual juzgué que había debido quedar alguna clase de Grieta por donde había entrado Algo, pero no sé Quién podía ser y os ruego que, si lo sabéis, me indiquéis en qué parte del Libro vienen las palabras para hacer que se vuelva al lugar de donde procede, aunque diríase, por la cantidad de huellas, que había más de uno, y todos de buen tamaño, mas no sé si eran invisibles o no, pues nadie los ha visto, ni yo tampoco, y desearía saber en especial si es posible que sean servidores de N. O de Yogg Sothoth o de Algún Otro y si os ha ocurrido algo parecido alguna vez. Os ruego encarecidamente que os deis prisa, no vayan a causar más daño esos Seres, que parecen bebedores de sangre como los otros y nadie es capaz de adivinar cuando van a volver a salir por la Grieta para cazar a la gente y alimentarse de ella.

*Yogge Sothothe Neblad Zin
Jonathan B.*

Nuevo Dunwich, 7 de Abril

Respetado y Querido Amigo:

Mientras me preparaba anoche para dormir oí a Aquel que se llegó a mi ventana, llamándome por mi Nombre y prometiéndome venir por mí. Mas no me atreví a levantarme en la oscuridad y a acercarme a dicha ventana; y al mirar a través del cristal y no ver nada, la abrí y al momento olí un hedor tan insoportable a putrefacción, que caí hacia atrás. Y en esto que Algo entró por la ventana y me tocó en la cara. Era como una sustancia de gelatina, escamosa en partes y tan asquerosa de tocar que casi perdí mis sentidos, quedando aturdido durante un tiempo que no se calcular. Por fin cerré la ventana y volví al lecho, pero apenas me había metido entre las sábanas que la casa entera empezó a temblar y descubrí que ello se debía a que la propia Tierra retemblaba como si Algo enorme caminara pesadamente por los alrededores, muy cerca de la casa. Y una vez más oí que me llamaba por mi Nombre y me hacía la misma promesa, a lo cual no di respuesta alguna más pensé: ¿qué he hecho?. Primero se presentaron las criaturas aladas de N. salidas de la grieta que había quedado por culpa de haber usado incorrectamente las palabras del Árabe, y ahora aparece este Ser, del cual no tenía conocimiento, salvo que sea ese Caminante de los Vientos al que otros conocen por Nombres diversos, a saber: Windeego, Ithaka o Loegar, a quien jamás he visto y acaso no vea jamás.

Me encuentro muy trastornado de espíritu, pues temo que cuando implore a las piedras e invoque a los Montes, no sea N. el que acuda, ni tampoco C. sino ese otro que pronunciaba mi Nombre con acentos que nos son de este Mundo. Y si esto llegare a suceder, os imploro que vengáis, aún de noche, y cerréis el portal, no vayan a entrar otros que no deben andar entre los hombres, pues la malignidad de los Grandes Primordiales es excesiva para seres como nosotros, pues ni aún los Dioses Ancestrales los destruyeron, sino que los aprisionaron en esos espacios y en esas profundidades que pueden alcanzarse mediante el uso de las piedras cuando llega el tiempo en que la Luna y las Estrellas se sitúan en posición. Creo que me encuentro en Peligro Mortal y celebraría que no fuera así, pero he oído mi Nombre llamado en la Noche por un Ser que no es de este Mundo y temo con fundamento que mi hora ha llegado. No leí vuestra carta con suficiente cuidado, pues interpreté incorrectamente vuestras palabras cuando decíais: “No invoques a Ninguno que a su vez pueda llamar algún poder contra ti, que con él no sirven de nada tus más poderosos Artificios. Llama siempre a los menores, no vayan a querer los Mayores dar Respuestas y manden más que tú”. Pero he cometido error en esta Causa, os ruego encarecidamente que lo remedíeis si es tiempo. Vuestro Obediente Servidor en el servicio de N.

Jonathan B.

LA ZONA DE DUNWICH

Un camino que pueden decidir seguir los pjs es ir a ver si aún pueden encontrarse indios por la zona y sus alrededores. Si así deciden hacerlo, Ambrose Dewart les solicitará acompañarlos. Por lo que saben los pjs, los indios vivían cerca de Dunwich. Hay aún una carretera, aunque poco transitada, que hacia allí lleva:

“En contraste con las suaves laderas que bordean el Aylesbury Pike, próximo a Arkham, las montañas de Dunwich estaban quebradas por barrancos y gargantas, extrañamente profundos, sobre los cuales saltaban puentes desvencijados que parecían centenarios. Las propias montañas estaban peregrinamente coronadas de piedras que, pese a la enmarañada maleza que crecía entre ellas, sugerían la intervención de la mano humana hacia decenios o siglos. Vistas ahora contra las nubes tormentosas, las montañas parecen contemplar con rostro maligno, como torvos reyes coronados de piedra, al viajero que recorre en coche sus estrechos caminos cenagosos y cruza sus puentes destartalados. El Miskatonic atraviesa la comarca como una serpiente, y contempláis un extraño panorama de prados con rocas y marismas lujuriantes donde todavía suena la flauta del sapo gigante, a pesar de la estación del año. Lleváis cerca de una hora conduciendo el coche, cuando llegáis al racimo de casas que es Dunwich. En la iglesia de roto campanario veis lo que parece ser el único establecimiento comercial del pueblo”.

Si se dirigen hacia allí se darán cuenta que

“hay dos viejos andrajosos apoyados contra la pared. Notáis que ambos presentan ciertos rasgos biológicos y físicos de degeneración: ojos estrechados y hundidos profundamente en una piel que parece cuero, manos que parecen garras”.

Si van hacia allí oirán uno de ellos que dice:

“¡Luther!, ven aquí. ¿Te acuerdas de aquel retrato que nos enseñó la señora Giles? Es él, seguro. Ha vuelto, como decían”. “Espera Seth –exclama el otro –. Pregúntale por el signo”. “¡El Signo! ¿Tiene usted el signo, forastero?” Si les preguntan que signo, responderán: “No se, el Signo. Oiga, amigo, ¿no se llama usted Billington?”.

Si deciden donde pueden encontrar indios les responderán:

“Por aquí no quedan indios –dirá Seth –.”

Y Luther contesta:

“Usted coge el camino de Glen y se para en la primera casa que encuentre en el lado de acá de Spring Glen. Es la casa de Bishop. Esos tienen sangre india y a lo mejor algo más que usted no pregunta por ello. Y más le vale que se vaya usted de aquí antes que se pongan a charlar los chotacabras y las ranas, que se pueden ustedes perder por alguna de estas partes y oír cosas raras que vuelan y hablan por los aires. Claro que como usted –señalando a Ambrose –lleva sangre de los Billington a lo mejor no le importa, pero yo se lo tengo que decir por si ustedes me lo preguntan. Para el camino de Spring Glen cogen el segundo camino a la izquierda y siguen derecho adonde los lleve el camino. No tendrán que ir lejos. Es la primera casa que se encuentra al lado de Spring Glen”.

Si preguntan donde encontrar a la señora Giles la respuesta será:

“Al otro lado de Dunwich. Vive sola con su hijo, que según dicen es anormal”.

La Casa de la Señora Bishop

“Tras una breve búsqueda, dais con una casa baja, revestida de madera, que hacía mucho tiempo que había sido pintada de blanco. De lejos os parece de estilo neoclásico, pero al acercaros os dais cuenta de qué es mucho más antigua. Un letrero os indica que se trata de la casa de los Bishop. Subís por un sendero invadido por la maleza, y entráis en un porche bajo que amenaza ruina”.

Si llaman a la puerta, a los pocos instantes abrirá una anciana, una de las personas más viejas que sin duda habrán visto nunca los pjs. Tras examinarlos con suspicacia y preguntarles que desean, los invitará a pasar, ofreciéndoles también la posibilidad de beber algo –café y poco más –mientras se explican. Ella, por su parte, tomará asiento en su mecedora con una parsimonia exasperante.

Posibles preguntas y respuestas:

¿Es usted Mrs. Bishop?:

“Efectivamente. Por mis venas corre la sangre de los Narragansetts y antes que ellos, la de los Wampanaug, que eran más que indios. Y usted –señalando a Ambrose –se parece a los Billington. Un Billington que viene husmeando por aquí y buscando indios. ¿No estará buscando a Quamis?”.

“Es inútil que busquen a Quamis, porque no volvió. Ni volverá. Se fue allí, y ya no quiere volver aquí nunca más”.

¿Qué sabe usted de Alijah Billington?:

“Vaya pregunta. Yo lo único que se es lo que me han contado los míos. Alijah sabía más que ningún mortal. Sabía más que lo que debe saber un hombre. Magia y ciencias antiguas. Un sabio, eso es lo que era Alijah Billington. Pero no hagan lo que él, y tengan cuidado: dejen la piedra en su sitio, y que la puerta esté bien cerrada y sellada para que los de afuera no puedan volver”.

¿Qué sospechaban de Alijah Billington?:

“Era algo que nadie puede decir. Algo que salía vagando y gritando por los montes y formaba una música infernal. Pero de Alijah, no se apoderó. Alijah lo llamó y Él vino; Alijah lo mandó ir y Él se fue. Y se fue adonde está ahora, acechando y esperando que llegue su hora, y ha llegado el momento en este siglo que la puerta vuelva a abrirse para que Él pueda salir de nuevo a merodear por los montes como antaño.

Lo que usted busca está en los libros. Los libros que traen lo que Alijah leía. Si los lee bien le dirán como Aquel contestaba desde las montañas y como salía del aire, que parecía llegado de las estrellas. Pero ustedes no hagan lo que él. Si lo hacen, ¡Qué El Que No Se Puede Nombrar se apiade de usted! El Otro está esperando ahí, como si fuera ayer mismo cuando le mandaron ahí. Para esos no existe el tiempo. Ni el espacio tampoco. Yo soy una pobre mujer, una vieja, y ya no me queda mucho en esta tierra, pero les digo a ustedes que ahora mismo que están ustedes ahí sentados veo las sombras de esos aleteando y revoloteando a su alrededor. Están esperando, sólo esperando. ¡No se les ocurra ir a llamarlos a las montañas!”.

¿Quién era Jonathan Bishop?:

“Bien puede usted preguntarlo. Era mi abuelo. Descubrió algunos secretos y se creyó que lo sabía todo. Con que se puso manos a la obra, y Lo invocó y Lo envió contra los que espiaban o metían sus narices donde no les importaba, pero él no era como el Maestro, y Algo se lo llevó igual que se había llevado a los otros. Y dicen que el Maestro no movió ni un dedo para ayudarle porque decía que era débil y no tenía derecho a implorar a las piedras ni llamar a los muertos ni traer entre nosotros a esas Cosas Infernales para que el odio reinara en Dunwich, que no hay ni un Corey ni un Tendal que no odie a los Bishop”.

¿Quién era el Maestro? :

“¿Ustedes que piensan? ¿Alijah? Alijah sabía más que cualquier mortal. Lo que él sabía nadie lo puede decir. Él podía llamarlo a Él y hablar con él, y Él nunca cogió a Alijah. Alijah lo dejó encerrado y se fue. Alijah lo dejó encerrado y también dejó encerrado al Maestro allí Fuera, cuando el Maestro estaba listo para volver después de tanto tiempo. No hay muchos que lo sepan, pero Misquamacus sí lo sabía. El Maestro caminó sobre esta tierra, pero nadie lo reconoció al verle, pues cambiaba de cara cuando quería. ¡Ay! Y llevó una cara de Whately, y llevó una cara de Doten, y llevó una cara de Giles, y llevó una cara de Corey; y se sentó entre los Whately, y entre los Doten, y entre los Giles, y entre los Corey; y nadie le tomó sino por Whately, o por Doten, o por Giles, o por Corey; y comió entre ellos, y durmió entre ellos, y caminó y habló con ellos; pero tan poderosa era su Exteriorización que aquellos de quienes se apoderó pronto se debilitaron y murieron, pues ninguno fue capaz de contenerle. Sólo Alijah fue más listo que el Maestro ¡ay!, y siguió siendo más listo que él cuando ya hacía más de cien años que el Maestro había muerto; por lo menos en nuestro mundo, hasta que esté a punto de volver. Y Créanme, forasteros, para ese momento no falta mucho tiempo. Y cuando vuelva el Maestro, lo sabrán. Quizás no sean ustedes conscientes de ello, pero si saben escuchar adquirirán plena consciencia de ello. Incluso puede que les impida dormir por las noches. ¡Ja, ja, ja!”

¿Por qué otro nombre conoce al Maestro?:

“Nadie conoce su nombre, forastero. Puede usted llamarle Alijah si quiere, o Richard si lo prefiere, o darle un nombre más antiguo aún. El Maestro vivió aquí durante algún tiempo y después se fue a vivir Allí Fuera. Luego volvió aquí otra vez y más tarde se marchó Allí Fuera de nuevo. Y ahora está aquí otra vez. O lo estará muy pronto. Yo no soy sino una vieja, forastero, y me he pasado la vida oyendo hablar del Maestro, y durante todos estos años he estado esperando su regreso, y sabiendo que volvería como lo han profetizado. Pero no tiene nombre ni tiene lugar. Él viene y se va. Entra en el tiempo y sale de él”.

La casa de la señora Giles:

“Cuando os acercáis a la casa, observáis una figura humana grande y encorvada que corre hacia la puerta lanzando gritos vehementes: ¡Ma! ¡Ma! ¡Que vienen! Veis que la casa no tiene porche; su fachada principal es una pared desnuda y lívida con una puerta en el centro; parece menos acogedora que un granero y de ella emana una atmósfera de aridez y desolación que resulta casi disuasoria”.

Si le piden ver el retrato, dirá que se esperen un momento. A los pocos momentos volverá con un dibujo:

“Os entrega el dibujo, y al mirarlo quedáis sobrecogidos, pues, teniendo en cuenta que el retrato había sido dibujado hacía un siglo por un mero aficionado, es evidente que existe una marcada semejanza entre Ambrose y Alijah Billington. En el tosco boceto se ven los mismos rasgos, su misma mandíbula cuadrada, su misma mirada firme, su misma nariz aguileña”.

Tras visitar a la señora Bishop, si durante la noche sacan una tirada de Escuchar oirán que “procedente del exterior de la casa, un demoníaco concierto del coro de ranas y las flautas de los sapos alcanza alturas ensordecedoras en la marisma del bosque”. Si deciden mirar en la habitación de Ambrose, verán que éste no se encuentra allí. Si van a la torre se lo encontrarán que viene por el camino, en estado de sueño. Si por el contrario, miran por la ventana del despacho:

“Parece como si todo el panorama hubiera sufrido cierta indebida exageración. El paisaje que contemplan vuestros ojos aparece como bañado por una luz más brillante que la de la luna, aunque del mismo matiz: de ese tono lívido que todo lo recubre, que altera de modo sutil formas y colores, convirtiendo la noche en un reino ajeno y fantástico. En este paisaje se alza la torre, sólo que ahora

parece mucho más cerca que nunca. Es como si estuviera emplazada al final del prado, en la linde del bosque como mucho y, no obstante, las proporciones y perspectivas son propias y correctas”.

UNA MAÑANA

Durante la noche anterior, Ambrose y uno de los pjs que tenga Cordura inferior a 75 y saque una tirada de Poder x 5 o menos en porcentaje tendrá un sueño:

Sueño de los pjs:

“Te ves a ti mismo caminando por un terreno arisco y montañoso, iluminado solamente por la luz de la luna. Subes a rastras los escasos metros que te separan de la cima. Delante de ti, ves lo que parece ser un cementerio, medio oculto por la niebla que surge del río que lo separa de la ciudad que se ve al fondo. De pronto, un crujir de ramas a tu izquierda te llama la atención. Te ocultas detrás de unos matorrales, cuando unas sombras se mueven a pocos metros de donde te encuentras. Ves aparecer un grupo de seres medio humanoides caminando entre las lápidas. Cuentas diez o doce, pero de pronto parecen desaparecer en la tierra. Te acercas y ves que han entrado en una tumba, cubriéndola de nuevo tras ellos”.

Si el pj que ha tenido el sueño pasa una tirada de Idea recordará que la ciudad parecía tratarse de Arkham.

Sueño de Ambrose Dewart: Cuando se levanten los pjs, verán a Ambrose. Si pasan una tirada de Psicología se darán cuenta que esa mañana hace muy mala cara. Si le preguntan que le sucede les comentará que ha tenido un sueño muy extraño, y con el que ha pasado un mal rato:

“Soñé con enormes aves que luchaban y desgarraban, con aves que tenían un aspecto humano horriblemente distorsionado. Soñé con bestias monstruosas y también conmigo mismo desempeñando un extraño papel. Me veía como un acólito o un sacerdote. Iba ataviado con extraños ropajes y fui caminando de la casa al bosque, contorneé el pantano de los sapos y las luciérnagas y llegué a la torre de piedra. Tanto de ésta como de la ventana del despacho surgían destellos luminosos que parecían señales. Luego penetré en el círculo druídico de piedras y permanecí a la sombra de la torre, y entonces comencé una invocación en un idioma que parecía una horrible caricatura del latín. Por tres veces recité una fórmula y también dibujé ciertas figuras en la arena. Y, de pronto, un ser espantoso y horrible se precipitó desde las alturas con gran estruendo, como derramándose dentro de la torre por la obertura del techo y llenando el interior hasta rebosar por la puerta, de la que salió apartándose de un empujón y exigiéndome un sacrificio con palabras soeces y viles. Huí al círculo de piedras y envié al temible visitante hacia Dunwich, en cuya dirección partió como un gigantesco pulpo de contornos fluidos, pasando entre los árboles como un viento derramándose por la tierra como agua, cambiando de forma y volviéndose invisible a voluntad. Soñé que yo permanecía inmóvil junto a la torre, escuchando entre las sombras y no tardaron en llegar unos gritos y alaridos que se me antojaron agradables de oír. Por fin regreso el ser, portando entre sus tentáculos a la víctima del sacrificio, y volvió a partir por donde había venido, a través de la torre. Todo quedó en calma y también yo regresé por el camino que había seguido al venir, y me acosté de nuevo en la cama. Lo peor ha sido que al despertarme, los pies me dolían horriblemente. Tenía las plantas laceradas e hinchadas y los tobillos desgarrados, como si hubiera andado descalzo por entre zarzas y espinos”.

Noticias en la radio: Si después que Ambrose les explique el sueño sacan una tirada de Suerte, oirán una noticia en la radio:

“...aunque hasta el momento no nos ha sido posible confirmar la noticia, nos informan desde Arkham que se ha producido una desaparición en la zona. Un habitante de Dunwich ha denunciado que Jason Orbon, un granjero de mediana edad que residía en dicha comarca, ha desaparecido durante la noche. Según rumores locales, los vecinos oyeron grandes ruidos nocturnos que nadie ha sido capaz de explicar. Mr. Orbon no era rico, vivía solo, y la hipótesis de que haya sido secuestrado por motivos económicos no parece sólida”.

DESPACHO DE AMBROSE DEWART:

A esta habitación se llega a través de la del propio Ambrose. La habitación está amueblada por una mesa con una pequeña lámpara, un sofá, una silla y una mesilla. Sobre la mesa hay papeles en blanco, pero si tras unos cuantos días entran aquí y la examinan, verán que hay uno de ellos que tiene escrito varias veces la palabra “Druven” (tirada de Idea: la letra es del propio Ambrose). Si le preguntan sobre el tema, afirmará que tiene la impresión que ha oído este nombre con anterioridad antes de venir aquí, pero que no recuerda donde (nueva tirada, esta vez de Psicología: está diciendo la verdad). Para abrir la mesilla necesitarán las llaves que están en la caja escondida en el armario de la habitación de Ambrose, con las llaves para entrar en el despacho. Si consiguen abrir la mesilla encontrarán una serie de papeles escritos a mano (tirada de Idea: parece una copia de fragmentos de un libro, en el que intervinieron varias personas en su transcripción):

“No ha de creerse que el hombre es el más antiguo o el último de los Amos de la Tierra, ni tampoco que la vida y la substancia marchan solas. Los Primordiales fueron, los Primordiales son y los Primordiales serán. Más no son en los espacios que conocemos, sino entre ellos, y caminan con la calma eterna de los orígenes, ajenos a toda dimensión, invisibles para nosotros. Yog –Sothoth conoce la puerta, pues Yog –Sothoth es la puerta. Yog –Sothoth es la llave de la puerta y el guardián. El pasado, el presente y el futuro, lo que ha sido, lo que es, lo que será, todo es uno en Yog –Sothoth. Él sabe por dónde entrarán los Primordiales en el tiempo y por dónde volverán a entrar cuando llegue el día en que se cumpla el Ciclo. El sabe por qué nadie los ve cuando caminan. El hombre puede saber de Su proximidad por el olor que de Ellos emana, que es extraño al olfato y parece como de una criatura de grande antigüedad; mas de Su semblante nadie sabe, excepto de los rasgos de aquellos que han Engendrado entre los hombres, que son espantosos de ver, y tres veces más espantosos son Los que los engendraron; mas de esta Estirpe los hay de varias clases, que difieren grandemente de la verdadera imagen del hombre y de su representación más bella, pues toman algunas partes de la forma sin forma que es de Ellos. Más Ellos caminan sin ser vistos. Caminan en lugares apartados donde se han pronunciado las Palabras y ejecutados los Ritos en Sus Tiempos señalados que los señala la sangre y difieren de los tiempos de los hombres. El viento gime con Sus voces; la Tierra murmura con Su inteligencia. Ellos doblegarán el bosque. Ellos elevan las olas y arruinan las ciudades, mas ni bosque ni mar ni ciudad saben de la mano que los abrume. Kadath la del Desierto de Hielo sabe de ellos, ¿más quién sabe de Kadath? En el desierto helado del Sur y en las islas sumergidas del Océano hay piedras que llevan grabado su Sello más ¿quién ha visto la ciudad congelada de las profundidades o la sellada torre que está ataviada con guirnaldas de algas y conchas marinas? El Gran Cthulhu es primo Suyo más apenas Los ve confusamente. Como seres impuros serán conocidos por la raza del hombre. Tienen la mano en la garganta del hombre desde que empezó el tiempo conocido hasta que termine el tiempo por conocer, más nadie Los ve. Y Su morada empieza en vuestro umbral que custodiáis. Yog –Sothoth es la llave del portal donde las esferas se juntan. Hoy el hombre gobierna donde Ellos gobernaron, más Ellos volverán a gobernar donde hoy gobierna el hombre. Tras el verano viene el invierno tras el invierno, el verano. Aguardan, pacientes y poderosos, pues Ellos volverán a reinar aquí y cuando llegue Su advenimiento nadie les disputará el reino y todos se someterán a Ellos. Los que conocen las puertas recibirán la orden de abrirlas para Ellos y Les servirán como Ellos desean, mas los que las abran por ignorancia, esos sólo conocerán un tiempo muy breve”.

“Y sucedió o que habían anunciado los antiguos, que Él fue tomado por Aquellos a Los que había Desafiado, los Cuales Le arrojaron al Último Abismo del Mar y Le dieron por morada la torre, cubierta de corales y moluscos, que se alza en las ruinas de la Ciudad Sumergida (R'lyeh) y está sellada por el Signo Ancestral. Mas Él se encolerizó contra Los que así le habían encerrado y su cólera despertó la de Ellos, que descendieron sobre Él pro segunda vez y Le impusieron la semblanza de la Muerte. El ha quedado soñando en la torre, bajo las aguas, y Ellos han regresado al lugar de donde venían, que algunos lo llaman Glyu –Vho y está entre las estrellas. Desde allí miran a la Tierra cuando el tiempo en que las hojas caen hasta el tiempo en que el labrador vuelve a los campos. Y Él permanecerá soñando en Su Casa de R'lyeh, hacia la cual acudieron Sus esclavos, nadando y con grandes esfuerzos. Y allí aguardan su despertar, pues ellos carecen de poder para tocar el Signo Ancestral y temen su poder, mas no ignoran que el Ciclo se ha de cumplir y Él será libre una vez más para volver a abrazar la Tierra y hacer de ella Su Reino y gritar Su último desafío a los Dioses Ancestrales. Y a Sus hermanos sucedió como a Él, que Los tomaron Aquellos a Los que habían Desafiado, los Cuales Los arrojaron al destierro. Aquel Que No puede Nombrarse fue lanzado al Espacio Exterior, más allá de las estrellas, y los Otros también fueron desterrados y la Tierra quedó libre de Ellos. Y Los Que Vinieron con apariencias de

Torres de Fuego retornaron al lugar de donde venían y nadie Los vio más. Y en toda la Tierra vino la paz y no fue interrumpida. Mas sus esclavos se reúnen y traman en secreto para liberar a los Primordiales, y esperar a que el propio hombre descubra los secretos y penetre en lugares prohibidos y abra la puerta”.

“Sobre los Prs. Escrito está q. esperan siempre en la Puerta, & la P. está en todo tiempo y en tº lugar, pues Ellos no saben de tº ni lgr más están en tº tpº y en tº lugar, aunque parezcan no estar, y entre Ellos los hay q. pdn. tomar Formas y Rasgos diversos, cualquier Forma y cualq. Rostro q. deseen & las Puertas están en cualq. sitio pº Ellos, más la 1ª es la q. yo hice abrir: Iren, Ciudad de los Pilares, ciudad bajo el desierto, más donde qª q. el hombre disponga las Piedras y pronuncie 3 veces la Palabra Prohibida, allí se abrirá l. Prta y Los Q. Vn. Por la Prta son : Dholsl el Abm. Mi –Go & los Tcho –Tcho & los Profundos & Gugs & Bestias Descarnadas de la Noche & Shoggots & los Voormis & los Shantaks q. custodian Kadath en el Desº de Hielo & la Mes. de Leng. Todos son Hijos de los Ds. Ancestrales, más la Gran Raza de Yith & los Prs no se pusieron de acuerdo ni ambos con los Ds. Ancest. & se separaron todos, dejando a los Prs el dominio de la Tierra mientras que la Gr. Raza regresó de Yith y tomó Su morada en la Tierra, más en un tpº que desconocen los que hoy caminan sobre ella, & allí esperan Ellos a q. vuelvan los Vientos & Voces q. antes los trajeron & El Q. camina en los Vientos sobre la Tª en los espacios q. hay entre las Estrellas”.

“Entonces retornarán Ellos y en este Día del Gran Retorno será liberado Cthulhu de bajo el mar & El Q. No Pde. Nombrarse vendrá de Su Ciudad, q. es Carcosa, junto al Lago de Hali y vendrá Shub –Niggurath & multiplicará Su espanto y Nyarlathotep llevará la Palabra a todos los Prs. & Sus esclavos y Cthugha dejará caer Su Mano sobre quien qª q. se oponga a El & Destruirá, y el idiota ciego, Azathoth el maligno, se alzarán del centro del Mundo donde Tº es Caos & Destrucción, donde El ha blasfemado contra el Centro de Todas las Cosas q. es decir el Infinito, y Yog –Sothoth, q. es Todo –en –uno & el 1º en Tº, vendrá con Sus esferas & Ithaqua volverá a caminar & de las negras cavernas de la Tierra vendrá Tsathoggua & juntos tomarán posesión de la Tª y de cuantos seres vivos la pueblan & se prepararán para combatir con los Ds. Ancestr., cuando el Sr. del Gran Abismo sepa de Su retorno y Se preste con Sus Hermanos a dispersar el Mal”.

Todo el que haya leído este fragmento ganará un 7% a Mitos pero perderá 1D8 en Cordura.

Si preguntan a Ambrose sobre los fragmentos contestará que los encontró hace años entre unos paquetes que guardaba su madre, pero que no les había prestado atención hasta que se instaló aquí, y una gran curiosidad, no sabe porqué, algo le impulsó a leerlos (si los pjs realizan una tirada de Psicología con éxito quedarán convencidos que dice la verdad).

Mas preguntas a la señora Bishop

- ¿Quién era Jonathan Bishop? *“Bien puede usted preguntarlo. Era mi abuelo. Descubrió algunos secretos y se creyó que lo sabía todo. Con que se puso manos a la obra y Lo invocó y Lo envió contra los que espiaban o metían sus narices donde no les importaba, pero él no era como el Maestro y Algo se lo llevó igual que se había llevado a los otros. Y dicen que el Maestro no movió ni un dedo para ayudarlo porque decía que era débil y no tenía derecho a implorar las piedras ni llamar a los montes ni traer entre nosotros a esas Cosas Infernales para que el odio reinara en Dunwich, que no hay ni un Corey ni un Tendal que no odie a los Bishop”.*
- ¿Quién era el Maestro? *“¿Ustedes que piensan? ¿Alijah? Alijah sabía más que cualquier mortal. Lo que él sabía nadie lo puede decir. Él podía llamarlo a El y hablar con El y El nunca cogió a Alijah. Alijah Lo dejó encerrado y se fue. Alijah Lo dejó encerrado y también dejó encerrado al Maestro allí Fuera, cuando el Maestro estaba listo para volver después de tanto tiempo. No hay muchos que lo sepan, pero Misquamacus sí lo sabía. El Maestro caminó sobre esta tierra, pero nadie lo reconoció al verle, pues cambiaba de cara cuando quería. ¡Ay! Y llevó una cara de Wathely, y llevó una cara de Doten, y llevó una cara de Giles, y llevó una cara de Corey; y se sentó entre los Wathely, y entre los Doten, y entre los Giles, y entre los Corey; y nadie le tomó sino por un Wathely, o por un Doten, o por un Giles, o por un Corey; y comió entre ellos, y durmió entre ellos, y caminó y habló con ellos; pero tan poderoso era su Exteriorización que aquellos de quienes se apoderó pronto se debilitaron y murieron, pues ninguno fue capaz de contenerle. Sólo Alijah fue más listo que el Maestro, ¡ay! y siguió siendo más listo que él cuando ya hacía más de cien años que el Maestro había muerto, por lo menos en nuestro mundo, hasta que esté a punto para volver. Y créanme, forasteros, para ese momento no falta tanto tiempo. Y cuando vuelva el Maestro, lo sabrán. Quizás no sean ustedes*

conscientes de ello, pero si saben escuchar adquirirán plena conciencia de ello. Incluso puede que les impida dormir por las noches. ¡Ja, ja, ja!”.

- *¿Por qué otro nombre conoce al Maestro? “Nadie conoce su nombre, forastero. Puede usted llamarle Alijah si quiere, o Richard si lo prefiere, o darle un nombre más antiguo aún. El Maestro vivió aquí durante algún tiempo y después fue a vivir Allá Fuera. Luego volvió aquí otra vez y más tarde se marchó Allá Fuera de nuevo. Y ahora está aquí otra vez. O lo estará muy pronto. Yo no soy una vieja, forastero, y me he pasado la vida oyendo hablar del Maestro y durante todos estos años he estado esperando su regreso y sabiendo que volvería, como lo han profetizado. Pero no tiene ni nombre ni lugar. El viene y se va. Entra en el tiempo y sale de él”.*

Tras visitar a la señora Bishop, si durante la noche pasan una tirada de Escuchar oirán que “*procedente del exterior de la casa, un demoníaco concierto del coro de ranas y las flautas de los sapos, alcanza alturas ensordecedoras en la marisma del bosque*”.

Si miran en la habitación de Ambrose verán que éste no se encuentra allí. Si van a la torre se lo encontrarán que viene por el camino, en un estado que parece sonámbulo. Si por el contrario se les ocurre mirar por la ventana del despacho verán que “*parece como si todo el panorama hubiese sufrido cierta indebida exageración. El paisaje que contemplan vuestros ojos aparece como bañado por una luz más brillante que la de la luna, aunque del mismo matiz: de ese tono lívido que todo lo recubre, que altera de modo sutil formas y colores, convirtiendo la noche en un reino ajeno y fantástico. En este paisaje se alza la torre, sólo que ahora parece mucho más cerca que nunca. Es como si estuviera emplazada al final del prado, en la linde del bosque como mucho y, no obstante, las proporciones y perspectivas son propias y correctas*”.

Visita al cementerio de Arkham

El cementerio está situado en las afueras de la ciudad, al otro lado del río Miskatonic. De día hay un vigilante, Dugney. Si los pjs quieren visitar las tumbas no les pondrá ningún impedimento. Ahora bien, si lo que quieren es abrir algunas de ellas no tendrán mas remedio que hacerlo de noche, pues Dugen lo mínimo que hará será escandalizarse ante tal propuesta, eso si no decide avisar a las autoridades. La tumba que los pjs buscan, que si sacan una tirada de Idea, reconocerán, se trata de la de John Druven. Si finalmente la consiguen abrir verán que la tumba se encuentra vacía. Con un Descubrir se darán cuenta que el fondo del ataúd es falso. Examinándolo verán un profundo túnel, de unos cuarenta metros de profundidad (tiradas de Tregar, una por cada cinco metros). Los túneles siguen bajando y bajando. Si los pjs deciden bajar se darán de morros con toda una serie de cavernas habitadas por guls.

La casa de John Druven

Tras haber descubierto la tumba de Druven una opción es investigar su casa. Con un adecuada visita al registro de la ciudad y una pertinente tirada de Buscar Libros conseguirán dar con la dirección. Se darán cuenta que ésta, a pesar del tiempo transcurrido, aún existe, y se encuentra a las afueras de la ciudad. Acercándose desde el exterior verán que tiene todo el aspecto de una casa abandonada. Hierbas creciendo salvajes alrededor, pintura cayendo a desconchados de las paredes, suciedad por toda la zona. Pero descubrirán algo curioso cuando se acerquen. La cerradura de la puerta parece nueva, y de buena calidad. Será necesaria una tirada de Mecánica para lograr forzarla. Al contrario de lo que sucede en el exterior, el interior de la casa presenta un más que buen estado.

Lo único interesante lo hallarán en el almacén, registrando entre todos los trastos que allí se encuentran. Se trata de una serie de papeles que dicen lo siguiente:

“Queridos hermanos: Nuestro plan sigue por el camino trazado, pero estamos llegando a un punto crítico. Para que los acontecimientos venideros nos sigan siendo favorables, es necesario que tú, Lester, te dirijas a casa de August Ross. Tenemos la convicción que el Tesoro de Breille que tanto anhelamos, se encuentra en su poder. Te introducirás en su vida, y en el momento oportuno, te harás con él y nos lo traerás para que el Destino sea Cumplido. Tú, Walks, permanecerás atento, esperando la llegada del que

será nuestro guía, que aún ha de tardar un tiempo en producirse. Cuando haya llegado el momento serás informado y actuarás según el plan”

Vuestro Hermano

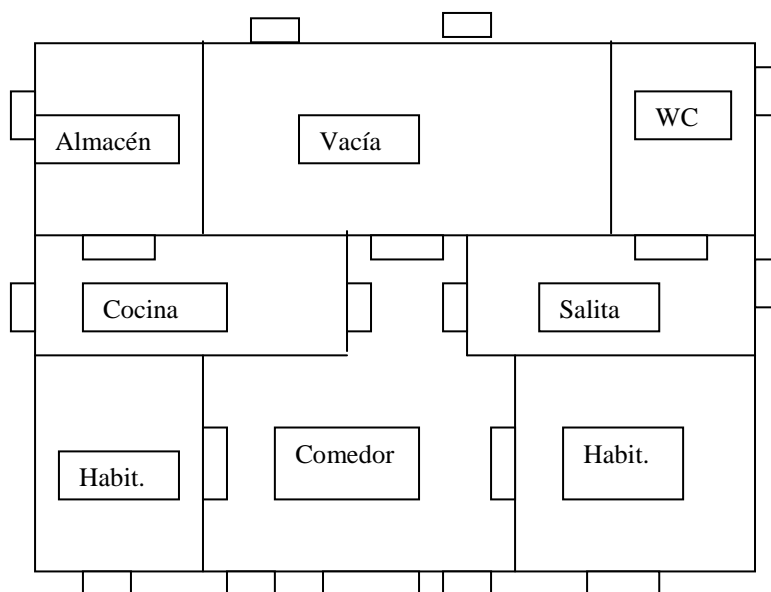
John Druven

“Amigo Walks: Te comunicamos que nuestro Guía ha llegado. Pero no ha venido solo. Estate alerta, y si el plan puede verse amenazado, no dudes en tomar todas las medidas a tu alcance para impedir que eso suceda”

Tu Hermano

John Druven

Un sobre vacío con un nombre escrito en él, Robin Winwood, una dirección, Dorngton Street nº36, de Boston. Lo que no saben los pjs es que dicha información hace referencia a una tapadera de un famoso gangster de Boston llamado Jimmy Pescara. Si logran un Descubrir en el suelo hallarán restos de papeles quemados, seguramente el contenido del sobre.



Mientras se encuentran en la casa se producirá la llegada de Percy Walks. Éste no dudará en disparar al grupo. En el supuesto que Ambrose Dewart se encuentre con ellos será este quien reciba primero los disparos de Walks, confiando que no podrá matarlo, y lo cual apartaría cualquier sospecha de éste. Walks no dudará en sacrificar su vida, pero si a pesar de todo es capturado por el grupo con la esperanza de interrogarlo, éstos se llevarán una desagradable sorpresa. Su cuerpo empezará a hincharse de forma

desproporcionada en cuestión de segundos, explotando literalmente ante los atónitos ojos de los pjs (y obligando a todos los que presencien tan desagradable escena a una tirada de Cordura 1/1D6).

PERCY WALKS

FUE 13, CON 14, TAM 15, INT 10, POD 13, DES 13, APA 8.

COR 22.

PV:15.

Habilidades: Puño 80%. Daño 1D4+1D3.
 Pistola 45%. Daño 1D10+2.
 Esquivar 65%.

EPISODIO 2

LA CARA OSCURA DE BOSTON

Esta parte es independiente dentro de la campaña, sin importar el orden en que tenga lugar, aunque habrá que tener en cuenta que hasta que no sea jugada los pjs no podrán realizar el viaje a las Tierras del Sueño. En esta parte, los aventureros entrarán en contacto con Robin Winwood, personaje que forma parte del grupo de Jimmy Pescara, gángster de los barrios más bajos y peligrosos de Boston. Éste ha organizado su particular sociedad como si se tratase de una especie de secta, utilizando los beneficios obtenidos en sus negocios para financiar y alcanzar los objetivos que ésta se ha marcado, una secta conocida como la “Orden del Alto Poder”, un oscuro grupo la cabeza pensante del cual no es otro que el misterioso John Druven.

Si los pjs consiguen finalmente llegar hasta la casa de Pescara, allí encontrarán diversos papeles relativos a la Orden, el alguno de los cuales aparece mencionado el nombre de Druven, Charles Dunsorf y el hallazgo más importante, una pequeña caja con unas notas las cuales, una vez jueguen la parte titulada “El pueblo fantasma” conocerán su finalidad: unas notas para llegar al lugar donde se encuentra prisionero Alijah Billington.

LLEGANDO A BOSTON

La acción se inicia cuando los pjs llegan hasta la ciudad de Boston con la finalidad de contactar con Robin Winwood. La dirección que poseen, Dorngton Street 36 corresponde a una de las calles de la zona baja de la ciudad, y más concretamente el número les situará delante de una joyería.

Cuando lleguen, un día nublado y amenazando lluvia los recibirá. Las calles están bastante desiertas, poca gente hay andando por la calle en un día tan desapacible, y el tránsito es también bastante escaso, mas aún en la zona donde se encuentra la joyería Winwood. Al entrar verán que ésta es atendida por una hombre de unos cincuenta años, bastante delgado, cara chupada y vestido con ropas de buena calidad. El nombre del sujeto en cuestión es Edgard Winwood, y si le preguntan por Robin Winwood les contestará que se trata de su padre, el cual murió hace tres meses de tuberculosis, heredando él el negocio. Que su padre murió hace tres meses es algo completamente cierto, como podrán comprobar los pjs si van al cementerio o al registro. Pero lo cierto es que su muerte se produjo en extrañas circunstancias (como se podría descubrir investigando las páginas de los periódicos locales) y no de tuberculosis. Robin Winwood era un inválido, y para su desgracia fue descubierto por los miembros de la Orden mientras los escuchaba durante una de sus reuniones. Aprovechando la invalidez de su padre, Edgard se hizo cargo del negocio, utilizándolo como tapadera para sus otros intereses, estos ya no tan decentes.

Si preguntan en las tiendas de los alrededores de la joyería, les informarán que Robin Winwood hacía años que no se ocupaba de la tienda, pues un accidente lo había dejado imposibilitado, y que era su hijo el que controlaba y dirigía el negocio familiar. A pesar de ello, éste decidió no cambiar el nombre a la joyería y que siguiese llevando el nombre de su padre.

Cementerio de Boston

Situado en las afueras de la ciudad, el cementerio ocupa la falda de una pequeña colina. Si se presentan durante el día no tendrán ningún problema para entrar, aunque encontrar de buenas a primeras la tumba de Robin Winwood ya es otro asunto. Deberán pasar una tirada de Suerte a la mitad para descubrirla, eso si, tras un buen rato de andar buscando. Si lo desean, pueden pedir la información sobre la situación de la tumba al encargado del cementerio, el cual se lo indicará sin ningún tipo de problema. Una vez allí se encontrarán ante una lápida normal y corriente, que no destaca en nada sobre las demás. Podrán comprobar que las fechas corresponden a las que les dio su hijo sobre la muerte de su padre. En el supuesto (todo es posible hablando de pjs) que decidiesen comprobar si el cuerpo sigue presente, efectivamente, los restos de quien debió ser Robin Winwood siguen dentro la caja.

Información en los periódicos: Si deciden buscar noticias referentes a la familia Winwood, podrán dirigirse a alguno de los periódicos existentes en la ciudad, o bien en la biblioteca municipal de Boston.

Sacando las pertinentes tiradas de Buscar Libros, una por cada retazo de información, descubrirán algunas noticias interesantes.

Tirada de Buscar libros

“Grave accidente en el Cesar’s Bar. Ayer por la noche, cuando pasaban pocos minutos de las diez, se produjo el hundimiento de una parte del techo del citado local, produciendo la muerte de cuatro personas y heridas a diez más. De éstas, el estado más grave lo presenta el señor R. Winwood, el cual resultó medio sepultado por los escombros. En el momento de cerrar la presente edición todavía se desconocían las causas que pudieron causar el derrumbe. 20 de octubre de 1902.

Tirada de Buscar libros

“Tres meses después del grave accidente acaecido en el Cesarj’s Bar, ayer fue dado de alta el señor R. Winwood. Lamentablemente, su recuperación no ha sido total, y los médicos no han conseguido que recuperara la movilidad de cintura para abajo. Parece ser que el señor Winwood, que es propietario de una joyería, dejará el negocio en manos de su hijo”. 12 de enero de 1903.

Tirada de Buscar libros

“Ayer por la mañana, cuando estaba a punto de cerrar para ir a comer a su casa, dos individuos entraron en la joyería del señor Winwood, y a punta de pistola se llevaron todo cuanto había en la caja, así como algunas de las joyas más valiosas del muestrario allí presentes. Parece que los dos atracadores llevaban tiempo planeando el robo, pues conocían a la perfección las costumbres del señor Winwood. Visiblemente alterado, Edgard Winwood tuvo que ser llevado al hospital donde le administraron calmantes mientras no dejaba de gritar que a los dos ladrones les quedaba poco tiempo de vida, y textualmente, se prepararan para “conocer la agonía de sus almas”, todo ello en un evidente estado de excitación. Hasta este momento no ha trascendido el valor del botín conseguido por los atracadores en el robo”. 6 de abril de 1924.

Tirada de Buscar libros

“Encontrados dos cuerpos en un descampado al norte de la ciudad. Según ha comunicado hoy la policía, el pasado viernes fueron encontrados dos cuerpos en el descampado conocido como “el foso de Nichols”. Los cuerpos que fueron hallados por un vecino de la zona, presentaban un profundo corte en el pecho y tenían unos extraños signos grabados en la frente con un objeto cortante. Según fuentes de toda confianza consultadas por este redactor, parece que a los dos hombres les habían extraído el corazón cuando todavía se encontraban con vida”. 9 de junio de 1924.

Tirada de Buscar libros

“Identificados los dos cuerpos encontrados en “el foso de Nichols”. Según comunicó ayer la policía, los cuerpos pertenecían a Richard Sykes y Everett Deans. La policía también ha comunicado que Sykes y Deans habían pasado ya por la cárcel acusados de diferentes delitos, principalmente robos. Al parecer, la última vez que fueron vistos con vida fue el martes, tres días antes de encontrarse los cuerpos”. 11 de julio de 1924.

Tirada de Buscar libros

“Ayer fue encontrado muerto por su hijo el señor Robin Winwood. Parece que el señor Winwood, inválido por un accidente desde años, se cayó con su silla por las escaleras de su casa. La policía ha decidido interrogar al señor Edgard Winwood, hijo del fallecido”. 8 de setiembre de 1928.

Tirada de Buscar libros

“Después de recibir los resultados de la autopsia, la policía dejó ayer en libertad al señor Edgard Winwood, al comprobarse su coartada y quedar claro que, cuando se produjo la muerte de su padre, él se encontraba en la joyería atendiendo el negocio”. 10 de setiembre de 1928.

Información en la comisaría de policía

Para obtener alguna información será necesario que alguno de los pjs sea policía. En el supuesto que se trate de un Investigador Privado necesitará una tirada de Elocuencia, Charlatanería o Discusión. Si el pj no es nada de lo citado anteriormente, será necesario además una tirada anterior de Derecho. Los pjs deberán indicar el tema sobre el cual quieren la información, y esta les será facilitada por la policía, en ningún caso les dejarán fisgar por sus archivos.

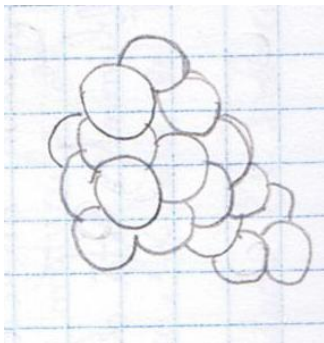
Tirada de Buscar libros

Accidente en el Cesar's Bar: Un bar propiedad en aquellos tiempos de Gordon Enchland, situado en la calle Kernsten número 18. El día 19 de octubre del 1902, a las diez y trece minutos de la noche, se produjo el hundimiento del treinta por ciento del techo del local, concretamente de la parte situada más cerca de la entrada al establecimiento. Se produjeron cuatro muertes y diez heridos más. Según el estudio posterior realizado, parece que la humedad constante causada por la proximidad del mar, junto a las malas condiciones de conservación de los materiales con los que se construyó el edificio, fueron las causas de la tragedia.

Tirada de Buscar libros

Asesinato de Richard Sykes y Everett Deans: Originarios los dos de Boston, habían cumplido cuatro años de cárcel por tres robos y una agresión a un policía. Además, eran sospechosos de ser los autores del asesinato del confidente de la policía Stuart Lung y del robo a la joyería Winwood. Según la investigación realizada, la última vez que fueron vistos con vida fue el martes, tres días antes de encontrarse los cuerpos cuando se fueron los dos del bar “el Vapor Negro”, a las nueve de la noche, siempre según los testigos presenciales que se encontraban en el lugar en dicho momento. Los cuerpos fueron encontrados en un descampado conocido como el “foso de Nichols” por Alan Shutter, un vecino de la zona. El hallazgo se produjo el viernes a las seis de la tarde.

Según la autopsia realizada posteriormente, los dos hombres murieron el jueves sobre medianoche, tras sufrir torturas. Se les grabaron unos extraños signos, de significado desconocido, con un objeto punzante, en la frente, para posteriormente practicar una incisión en el pecho y arrancarles el corazón. Éste fue extraído con mucha limpieza y precisión, hecho que indica que quien lo realizó era una persona acostumbrada a llevar a cabo determinado tipo de operaciones. Se investiga la opción que el culpable sea un médico o un veterinario, o alguien con experiencia similar.



Tirada de Buscar libros

Muerte de Robin Winwood: Este fallecimiento fue comunicado por su hijo Edgard Winwood, cuando eran las tres de la tarde del día siete. Parece que el señor R. Winwood, inválido, sufrió un accidente cayéndose por las escaleras y golpeándose contra el suelo. Al pie de la escalera se encontraron restos de sangre que parecen corroborar la teoría anterior. Al parecer no faltaba ningún objeto del piso. Según la autopsia, la muerte del señor Winwood se produjo sobre las doce del mediodía aproximadamente, como consecuencia de un fuerte golpe en la cabeza, con resultado de traumatismo craneal. Se comprobó que en la hora del accidente, el señor E. Winwood se encontraba atendiendo su negocio. No se hallaron indicios que indicasen que la puerta o ventana habían sido forzadas, con lo que se dio por finalizada la investigación.

La casa de Edgard Winwood

El horario que Edgard tiene en la joyería es de ocho a dos de la mañana, y de cuatro a siete por la tarde, de lunes a viernes. El sábado acude sólo por la mañana. Cuando sale a las dos, se dirige a su casa a comer, y después regresa a la tienda por la tarde. Cuando sale de allí a las siete, suele dirigirse al Cesar's Bar, el cual aún existe. Sobre las diez de la noche, si no tiene reunión con la banda, regresa a casa hasta el día siguiente. Ésta se encuentra a unos veinte minutos a pie de la joyería. Se trata de un edificio de dos plantas, de aspecto antiguo, situado en la zona que se podría considerar relativamente pobre de Boston.

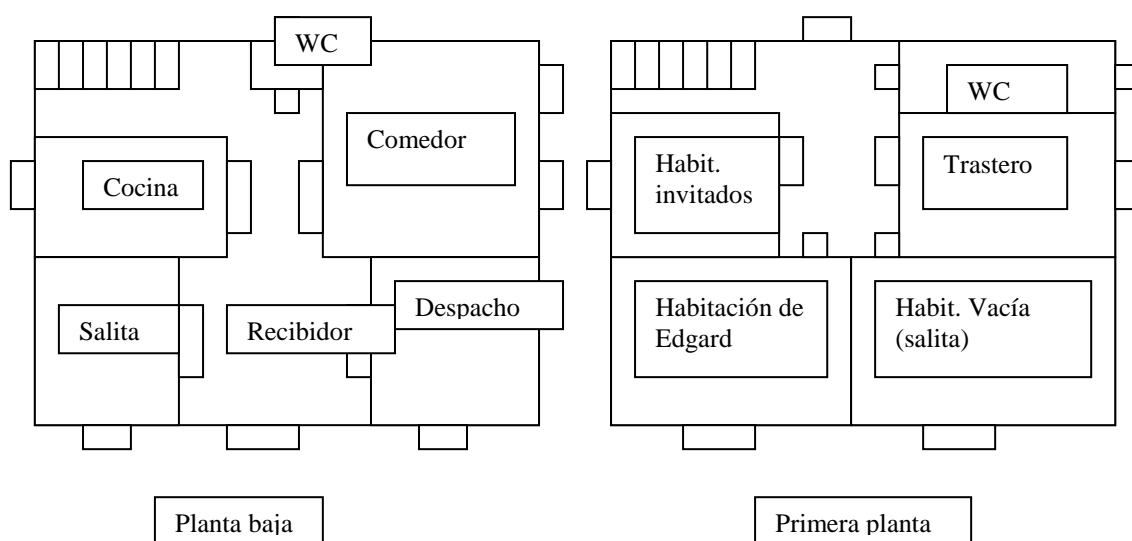
Despacho

Si registran un pequeño armario (para abrirlo necesitarán una tirada de Mecánica) que aquí se encuentra, hallarán los papeles referentes al negocio de la joyería. Con una tirada de Crédito y cinco horas de lectura, llegarán a la conclusión que desde hace seis años debería ser imposible mantener el nivel de vida de Edgard, tan solo con las ganancias de la joyería.

Trastero

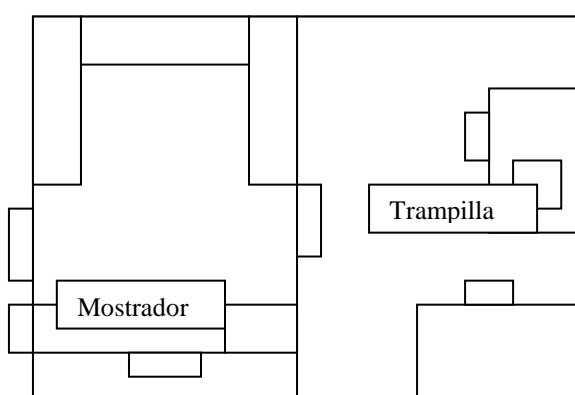
Si echan un vistazo encontrarán los restos de una silla de ruedas, lo único que conserva Edgard de su padre.

Por lo que hace referencia al resto de la casa no encontrarán absolutamente nada de interés relativo al caso que les ocupa.



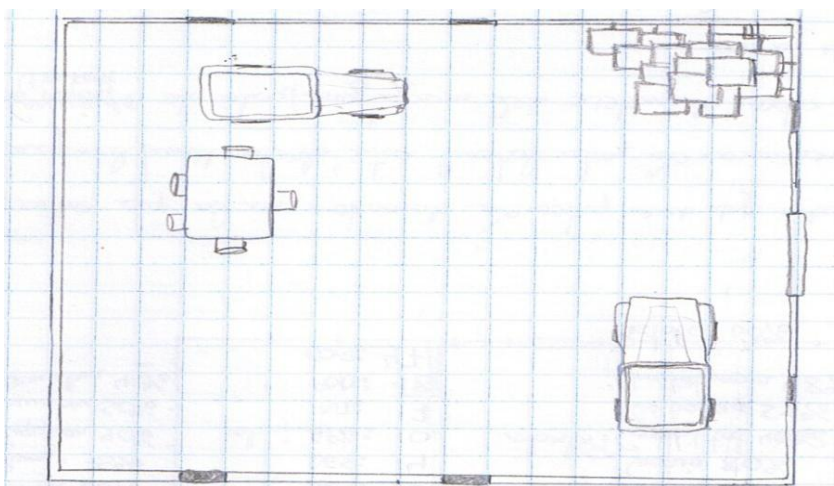
La joyería de Edgard Winwood:

Seguramente, aquí será donde establecerán contacto por primera vez con Edgard Winwood. Situada en Dorngton Street número 36, se trata de un pequeño establecimiento de una sola planta. Abierto entre las ocho y las dos de la mañana y las cuatro y las siete de la tarde, consta de dos zonas separadas por una puerta. La parte anterior de la tienda es donde se expone el género, y donde Edgard atiende a los clientes. Al fondo se encuentra la puerta que conduce a la parte posterior de la tienda. Ésta está ocupada por dos escritorios, uno de ellos vacío. Si se aparta, se verá que oculta una trampilla en el suelo. Se trata de un pozo excavado verticalmente de unos cinco metros de altura, que va a parar al sistema de alcantarillado de Boston. Si decidiesen aventurarse lo más seguro es que acaben perdiéndose. Lo único que pueden encontrar aquí son grupos de ratas, las cuales lo más probable es que huyan ante la presencia de los pjs, a menos que el DJ decida que sus intenciones son otras. Por cada minuto que pasen la posibilidad de encontrarse con estos incómodos animales es del 10%.



El Almacén

Si vigilan a Edgard Winwood durante la noche hay un 15% de posibilidades cada una de estas que esa noche en concreto tenga una reunión con miembros de la secta. Si es así, Edgard saldrá de casa cuando falten pocos minutos para las doce. Atravesará diversas calles y finalmente se detendrá en una especie de almacén abandonado. Sacará una llave del bolsillo, abrirá y cerrará tras él la puerta. Si los pjs se las arreglan para poder echar un vistazo verán que hay cuatro hombres más sentados alrededor de una mesa.



A uno de ellos no se le ve la cara, cubierta por una capucha o algo parecido. Dentro del almacén se pueden ver también un par de coches. Los cinco hombres van armados (aunque esto no lo pueden ver en un principio los pjs, pues las armas las tienen guardadas), así que matarlos a todos será un poco difícil, al menos intentar salir indemnes del enfrentamiento.

Si cogen las matrículas y consiguen seguirles la pista, podrían llegar a descubrir que uno de los coches pertenece a Carolina del Norte (ver la parte titulada de Grafton a Tarboro) mientras el otro está a nombre de Walter Leiter. Si algún pj es policía o investigador privado reconocerá el nombre como un alias de Jimmi Pescara, un supuesto gángster. Se cree que controla el negocio del juego y el alcohol en la ciudad de Boston, aunque a pesar de todos los intentos realizados nunca se ha podido demostrar nada en su contra. El otro nombre no les sonará absolutamente de nada. Si recurren a los canales adecuados podrían conseguir la dirección de Pescara, aunque no la de Frenni, pues el coche lleva matrícula de Carolina del Norte, y en Boston no se la podrán conseguir (o tardarán bastante más tiempo).

Otra posibilidad que se les presenta es la de seguir a los dos coches cuando éstos abandonen el lugar. Al de la matrícula de Carolina subirá Albert Frenni, y en el otro coche lo hará Jimmi Pescara y dos más. Winwood lo hará a pie. El coche de Frenni se dirigirá hacia el pueblo de Grafton, para encontrarse con Charles Dunsorf (ver la parte titulada El balneario). El coche de Pescara se dirigirá hacia su casa de la casa de la calle Herlington número 8. Winwood, por su parte, irá a su casa.

Si deciden interrogar a Winwood, éste negará cualquier cosa susceptible de colocarlo en mal lugar. Pero si lo registran o bien lo amenazan o siguen, éste les enseñará un papel con una dirección: pasaje Weakont sin número. Si le preguntan sobre dicha dirección, dirá que es un lugar donde se almacenan todo tipo de mercancías, nada especial.

El callejón Weakont

Para llegar aquí tienen varias posibilidades: descubriendo el papel que Winwood lleva encima, interrogándolo, siguiéndolo el día siguiente de su visita nocturna al almacén abandonado. El almacén del callejón Weakont se encuentra a pocos metros del puerto, y antiguamente era utilizado para guardar las mercancías que transportaban los barcos que aquí atracaban. Actualmente pertenece a la Compañía Truman, una tapadera de Pescara, y que se utiliza para guardar alcohol ilegal hasta que es puesto en circulación. Visto desde el exterior, parece un típico almacén abandonado como muchos de los que hay por los alrededores, víctimas de la recesión sufrida por el país en los últimos años. Si se hecha un vistazo al interior desde alguna de las ventanas (la mayoría con los cristales rotos aunque cubiertos con maderos) puede observarse un par de individuos. Si han venido siguiendo a Winwood verán como éste da un par de golpes a la puerta, ésta se abre y el penetra en el interior, cerrándose la puerta tras él. Si los pjs consiguiesen entrar en el almacén y reducir a los guardias éstos confesarán. Si les perdonan la vida, que trabajan para el señor Pescara, y donde vive (calle Harlington nº 8). Si Winwood se encuentra en el almacén y aún está vivo aprovechará la ocasión para llamar a un grupo de 1D4 guls, los cuales aparecerán rompiendo romper las maderas del suelo. Si registran el almacén encontrarán cajas llenas de botellas de alcohol.

GANGSTER Nº1.

FUE 13, CON 13, TAM 14, INT 10, POD 10, DES 12, APA 8.

COR: 45.

PV: 14.

Habilidades: Puño 75%. Daño 1D4+1D3.
 Pistola 55%. Daño 1D10+2.
 Esquivar 50%.
 Escuchar 45%.
 Descubrir 35%.

GANGSTER Nº2.

FUE 14, CON 12, TAM 12, INT 11, POD 10, DES 13, APA 11.

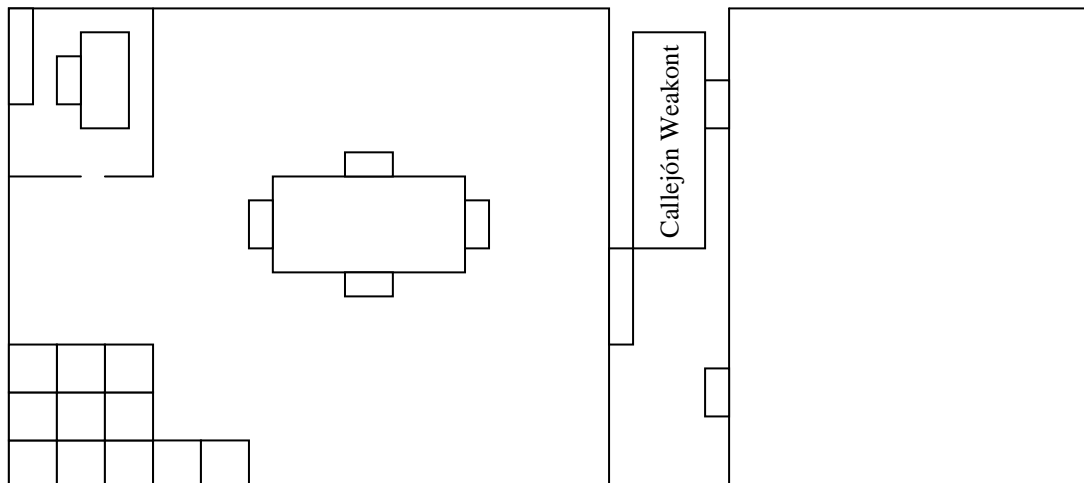
COR: 45.
PV: 12.

Habilidades: Puño 75%. Daño 1D4+1D3.
Pistola 60%. Daño 1D10+2.
Esquivar 40%.
Escuchar 50%.
Descubrir 45%.

EDGARD WINWOOD

FUE 14, CON 10, TAM 12, INT 17, POD 18, DES 14.
COR 47.
PV: 11.

Habilidades: Charlatanería 48%, Contabilidad 40%, Elocuencia 55%, Escuchar 35%, Joyería 80%, Mitos de Chtulhu 61%, Psicología 70%. Soñar 30%, Saber onírico 26%.
Hechizos: Contactar Gul, Convocar /Atar Horrendo Cazador, Maldición de Azathoth.



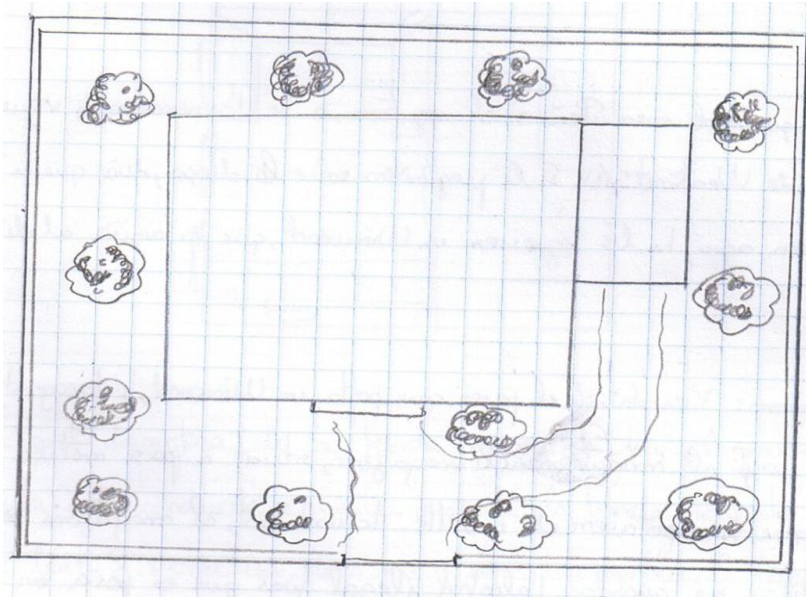
La casa de Jimmi Pescara

Para llegar a la casa de Pescara tienen diversas posibilidades a su alcance. Una es siguiendo el coche cuando salga del almacén donde se reúnen Winwood, Pescara y Frenni. Otra posibilidad es cogiendo la matrícula del coche e investigando la dirección, la cual vendrá a nombre de Leiter. Otra más consiste en interrogar a Winwood y siendo extremadamente convincentes, además de visitar el almacén de la calle Weakont, donde se esconde el alcohol.

Suponiendo que logren dar con la casa ya sea de una forma u otra, se encontrarán ante una mansión situada en la calle Harlington número 8, y que se encuentra a nombre de Leiter. No hace falta decir que la casa está situada en la zona privilegiada de Boston. En esta parte de la ciudad las casas son unifamiliares, con anchas e iluminadas calles. A medida que se acerquen verán como el lujo y el tamaño de las mansiones va en aumento. La casa está vigilada, así que no será mala idea si van en coche aparcar a cierta distancia y aproximarse aprovechando la oscuridad.

La casa en cuestión es de color blanco, de estilo colonial, dos pisos y rodeada por un muro de tres metros de altura. Vigilando el interior del terreno hay dos perros y un guardia armado. Si entran a escondidas y no logran sacar tiradas de Discreción y Ocultarse, hay un 80% de posibilidades que los perros los descubran, y sólo un 40% que lo haga el guardia. Por supuesto, cualquier ruido alertará al resto. Si las

sacan todo dependerá del olfato de los perros. Si deciden entrar de noche las posibilidades, por supuesto, aumentan.



PERROS.

FUE 8, CON 14, TAM 6, DES 11.

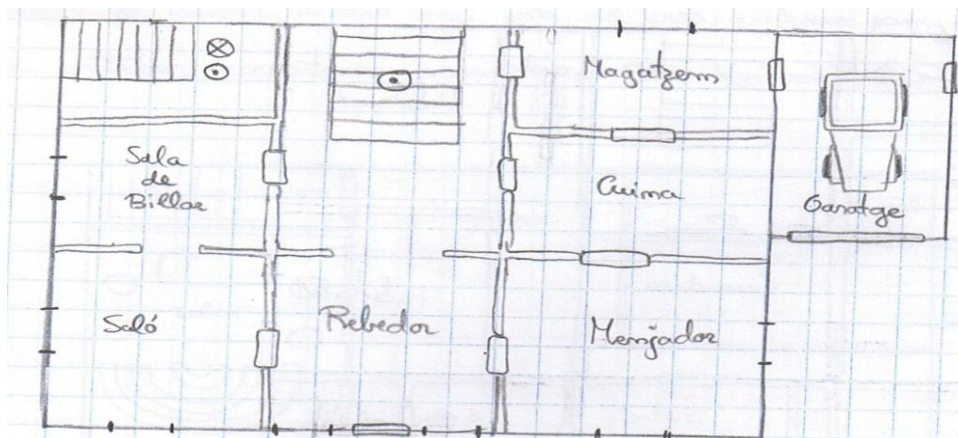
MOV: 12.

PV: 10.

Habilidades: Mordisco 30%. Daño 1D6.
 Olfatear 80%.
 Descubrir 60%.
 Escuchar 45%.

LA CASA

Primera planta.

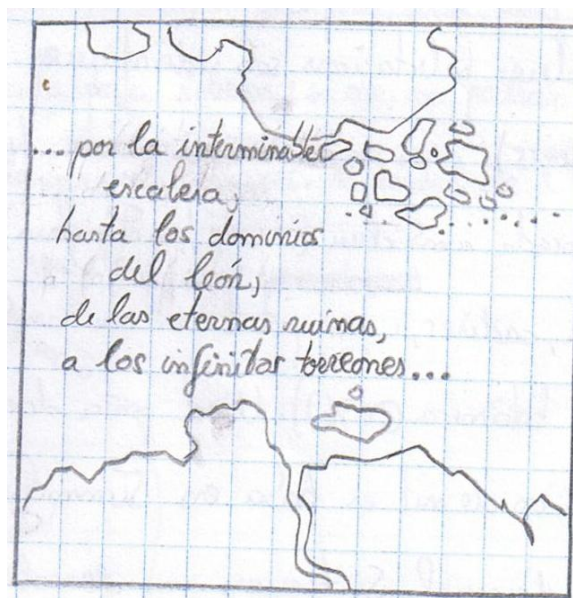


Garaje: Se puede acceder a él a través de dos puertas. La delantera, por la que entra el coche, únicamente se puede abrir con la llave o bien una tirada de Mecánica. La puerta lateral está abierta siempre. Una lámpara colgada del techo ilumina la estancia. El garaje, aparte del coche (el mismo del almacén), está lleno de herramientas de mecánico y recambios. Otra puerta permite el acceso a la casa, siendo necesario una nueva tirada de Mecánica para abrirla.

Almacén: Aquí es donde se guarda la ropa, comida, y otras herramientas como cubos, etc... Dos partes, una que da paso a la escalera y la otra a la cocina.

Cocina: Durante la noche está vacía a menos que alguien tenga hambre y se levante a prepararse algo para pasar el rato. Pero durante el día siempre encontrarán aquí un cocinero.

Comedor: La parte central la ocupa una gran mesa de roble rodeada de ocho sillas. Dos grandes armarios (estilo Luis XVI con tirada de Arqueología o Historia) decoran las paredes, junto a unos cuadros de paisajes de pintores holandeses y franceses. Con una tirada de Descubrir, mirando atentamente uno de ellos se darán cuenta de las especiales características que presenta. Representa una especie de mapa, pero con unas pequeñas frases escritas en una esquina del cuadro.



Recibidor: Es la primera sala que se encuentra tras entrar en la casa por la puerta principal. Decorada con cuadros del Romanticismo. Durante la noche, siempre hay un hombre montando guardia.

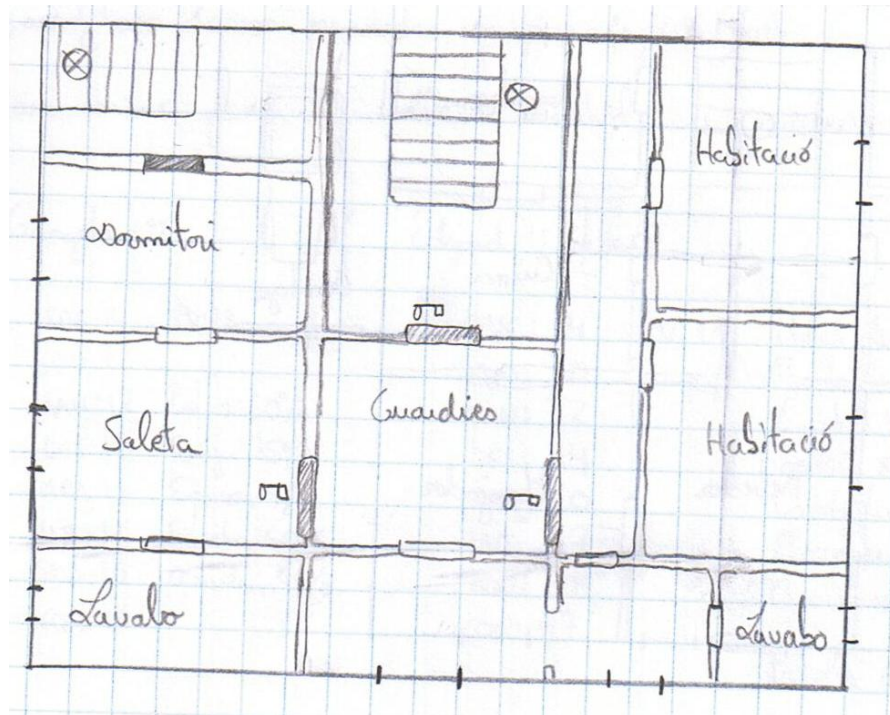
Salón: Habitación ocupada por una mesilla, dos sofás y dos lámparas. Más cuadros la decoran, así como algunas plantas.

Salón de billar: Como su propio nombre indica, es una habitación destinada a tal juego, con una gran mesa en el centro. Diversas sillas y butacas, mueble bar y un par de lámparas. Nada más de especial.

Entrando, todo recto, unas escaleras conducen hacia el piso superior. Entre las escaleras y la sala de billar hay un compartimiento oculto que permite acceder al sótano, la única forma posible de hacerlo.

Segunda planta.

Escaleras: Un tramo de escaleras que conducen a la primera planta. Dan a una sala al final de la cual hay una puerta. Durante la noche, ésta se cierra con llave.



Guardias: Dos hombres vigilan constantemente tanto de día como de noche. Son los únicos, además de Pescara, que pueden abrir la puerta.

GUARDIA N°1.

FUE 13, CON 15, TAM 13, INT 10, POD 10, DES 13, APA 10.

COR: 50.

PV: 14.

Habilidades: Puño 60%. Daño 1D4+1D3.
 Pistola del 32: 65%. Daño 1D10 (2 tiros por asalto).
 Esquivar 48%.
 Escuchar 40%.
 Descubrir 35%.

GUARDIA N°2.

FUE 15, CON 12, TAM 12, INT 10, POD 8, DES 13, APA 12.

COR: 40.

PV: 12.

Habilidades: Puño 55%. Daño 1D4+1D3.
 Escopeta 70%. Daño 4D6.
 Cuchillo 60%. Daño 1D4+1D3.

Esquivar 55%.
Escuchar 60%.
Descubrir 45%.

Habitaciones: Estas dos habitaciones son idénticas en cuanto a tamaño. Totalmente vacías exceptuando los muebles (cama, armario, mesa y una silla cada una de ellas), se reservan para cuando hay invitados.

Salita: Una habitación cerrada con llave (esta en poder de Pescara) utilizada como sala de descanso. Dispone de sofás, una mesa, sillas, un pequeño armario con libros en sus estantes (de literatura universal, astronomía –cerca del 20% –y algún que otro de zoología y botánica). Una puerta da acceso al dormitorio.

Dormitorio: Habitación donde por la noche es normal encontrar a Jimmi Pescara (o bien Walter Leiter, su alias). Cama, armario con ropa, en sí nada especial. Si examinan con detenimiento el escritorio encontrarán oculto un conjunto de llaves, las cuales permitirán abrir prácticamente todas las puertas de las estancias inferiores. Con un Descubrir hallarán, en la pared que da al norte, una puerta oculta. Se necesita tener la llave o bien un crítico en Mecánica para abrirla. Unas escaleras descendentes conducen al sótano.

JIMMI PESCARA

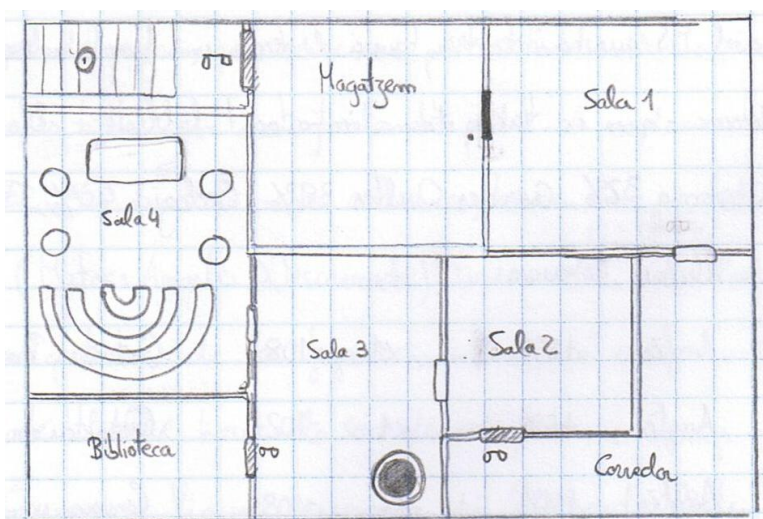
FUE 12, CON 13, TAM 12, INT 18, POD 18, DES 14.
COR 18.
PV:13.

Habilidades: Astronomía 16%, Arqueología 22%, Buscar libros 60%, Derecho 68%, Descubrir 60%, Discusión 53%, Latín 55%, Mitos de Chtulhu 61%, Psicología 70%. Soñar 32%, Saber onírico 43%.

Hechizos: Contactar Gul, Convocar /Atar Horrendo Cazador, Convocar Vampiro de Fuego, Creación de Venerabilidad, Maldición de Cerrit, Locura Furiosa (estos tres últimos únicamente en las Tierras del Sueño).

Sótano

En esta parte de la casa únicamente se puede acceder desde la primera planta. Se bajan unas escaleras sin ningún tipo de iluminación, para acabar ante una puerta de hierro. Si llevan las llaves la podrán abrir sin ningún tipo de problema. En caso contrario necesitarán un éxito en una tirada de Mecánica a mitad de porcentaje.



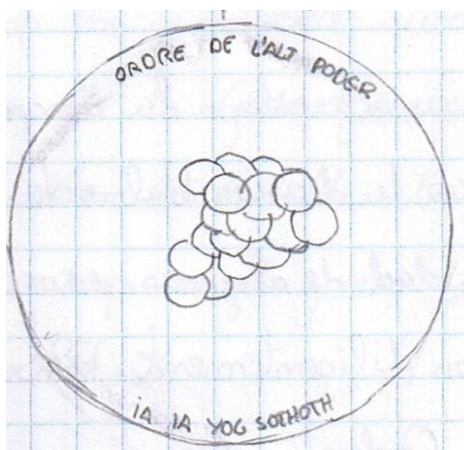
Almacén: Si consiguen abrir la puerta (una Fuerza de 70 para derribarla) entrarán en una amplia sala llena de cajas. Una lámpara cuelga del techo iluminando la estancia con una tenue luz, suficiente para ver pero poco más, la cual incluso irá parpadeando de vez en cuando, aunque sin llegar a apagarse del todo. Si abren las cajas y comprueban su contenido verán que se trata de armas, en las cantidades siguientes:

Pistolas del 32: 50.	Munición: 30 cajas de 100 balas.
Pistolas del 45: 50.	Munición: 30 cajas de 100 balas.
Recortadas: 20.	Munición: 50 cajas de 100 balas.
Fusil del 22: 20.	Munición: 50 cajas de 50 balas.
Escopetas del 20: 20.	Munición: 30 cajas de 100 balas.
Thompson: 20.	Munición: 50 cajas de 100 balas.

Si consiguen un éxito tirando en Descubrir en la pared este encontrarán una puerta., aunque sin cerradura. Con otra Descubrir encontrarán una especie de botón en el suelo, a escasos veinte centímetros de ésta. Si lo pisan, la puerta se abre. A efectos de derribo, considerar que la puerta tiene una Fuerza de 80.

Sala 1

Esta habitación está iluminada siempre por unas antorchas. En el centro de la estancia, una mesa de piedra con un dibujo grabado en su superficie:



Alrededor de la mesa, colgados en las paredes de unos pequeños ganchos, hay unas túnicas de color negro, diez en total. Una pequeña puerta que se puede abrir fácilmente, sin necesidad de ninguna tirada, da paso a un corredor. Éste sigue recto unos metros hasta llegar a otra puerta. Para abrir ésta ya será necesaria una tirada de Mecánica, o bien disponer de las llaves.

Sala 2

Esta habitación está decorada con unos extraños e inquietantes dibujos (tirada de Cordura o pérdida de 0/1D4 puntos) que representan a unos horribles seres (Guls) devorando los cuerpos de seres humanos. Las criaturas surgen en grandes oleadas de agujeros excavados en la tierra y arrasan con todo lo que encuentran. Otro grabado representa una torre rodeada por los mismos seres que en el dibujo anterior, ante una torre y en una actitud que puede indicar que se encuentran en actitud de adoración, como si algo o alguien estuviese realizando una invocación (por cierto, la torre en cuestión no recuerda en nada a la torre de los Bosques de Billington). Una puerta abierta se encuentra en el extremo opuesto de la estancia.

Sala 3.

Una gran habitación vacía, con dos puertas delante, la de la izquierda cerrada (será necesaria una tirada exitosa de Mecánica o bien las llaves). Entrando a mano izquierda tenemos un profundo pozo, de unos doscientos metros hasta debajo de todo, y el cual va a parar a los pasadizos de los guls. Aventurarse por allí es una auténtica temeridad, y cualquier pj que lo intente debería tener un final adecuado proporcionado por el DJ.

Biblioteca

Si han conseguido entrar aquí se darán cuenta que se hallan en un lugar repleto tanto de libros normales como de otros de los que podríamos llamar “Prohibidos”. Los límites de la biblioteca son los siguientes: Antropología 65%, Astronomía 32%, Ciencias Ocultas 39%, Geología 40%, Botánica 51%, Zoología 37%. Además, con tres tiradas de Descubrir, una por cada uno de los siguientes volúmenes, hallarán:

Monstres and their Kynde.	Inglés.	+8%.	X1.	-1D8.
Contactar Perro de Tíndalos, Encantar Objeto.				
The Golden Bough.	Inglés.	+5%.	X1.	-1D2.
Contactar con un Chtonian.				
Eltdown Shards.	Inglés.	+11%.	X2.	-1D8.
Convocar Vampiro de Fuego, Atar Ángel Descarnado.				

Con otra tirada de Descubrir hallarán una caja de madera escondida entre los libros, la cual contiene las siguientes notas:

Tirada de Buscar libros:

“...llegué a Zulan –Thek, donde pasé unos días de descanso. Hubiera estado más tiempo, pero las terribles historias que cuentan sus habitantes respecto a sus muertos me dejó tal sensación de inquietud, que pasé más de una noche en vela, por miedo a que sus fantasmas resultaran ser auténticos...”

Tirada de Buscar libros:

“...la caravana se detuvo en la ciudad de ágata y cobre. Allí la abandoné para coger el barco que me trasladaría, a través del Mar del Sur, hasta el lugar donde vive nuestro Amo, y donde está prisionero ese bastardo traidor llamado Alijah Billington...”

A un lado de la habitación hay un escritorio de madera. Si lo registran, encontrarán una serie de cartas, las cuales indican que la “Orden” utilizaba los beneficios del negocio de alcohol para sufragar sus campañas (una tirada de Contabilidad para ello). Además, con una tirada de Descubrir encontrarán las siguientes notas:

Una carta remitida por un tal John Druven , jefe de la Orden, a su fiel seguidor Jimmi Pescara (la carta aparece sin sobre):

Querido Hermano

Acaban de llegar a mis manos tus noticias referentes a la desgraciada entromisión del señor Winwood. Has de saber que considero tu decisión totalmente acertada, a pesar que ella no podría sino haber despertado la curiosidad de algunas personas en nuestras actividades. Afortunadamente, tus contactos con la cúpula policial demostraron una vez más su innegable valor. También comentarte que ya hemos recibido tu habitual donación para el buen funcionamiento de nuestra Orden. Recibe mis más cordiales saludos

John Druven

Además, otra carta, esta vez remitida por Albert Frenni:

A Jim Pescara

Me place anunciarte que nuestro plan se desarrolla según los términos previstos. Actualmente, nuestros intentos de conseguir el Tesoro de Breille van por buen camino. Hemos recibido noticias de otro posible poseedor, un tal Charles Dunsorf. También nos encargaremos de él, al igual que haremos de Ross. Druven te envía recuerdos, y me pide que te diga que pronto se comunicará contigo. Atentamente

Albert Frenni

Sala 4: Esta es la estancia donde se reúnen los miembros de la Orden. Se trata de una habitación de unos veinte por diez metros de grande. La puerta de la entrada está decorada con unos extraños signos y dibujos, los cuales representan misteriosas criaturas (tirada de Mitos: se trata de Mi –Go). En la entrada de la sala se ve una hilera de piedras que sirven para sentarse. Dos rampas permiten bajar hasta una especie de explanada, donde se encuentra una gran mesa de piedra. A cada lado de ésta hay dos columnas de piedra que se alzan hasta el techo. Las dos primeras tienen esculpidos en su superficie unos grabados que representan unas montañas y unas criaturas aladas (tirada de Mitos, se trata de Ángeles Descarnados) transportando entre sus garras un par de hombres. Si sacan un Descubrir se darán cuenta que una de las figuras humanas tiene unas facciones que recuerdan a las de Ambrose Dewart, mientras que las del otro hombre les son desconocidas, a menos que hayan buscado alguna fotografía de John Druven (y la hayan encontrado, algo prácticamente imposible). La primera figura representa Richard Billington, de ahí el parecido con Ambrose. Las dos segundas columnas tienen grabados un león cada una, en el centro de lo que parece un desierto, mientras un gran agujero queda entre ellos, un pozo insondable totalmente oscuro. Si registran la mesa de piedra encontrarán que su parte superior aparece manchada (se trata de sangre seca debida a los rituales que aquí se realizan).

La pared del fondo de la sala también presenta unos grabados. La escena aquí detallada es la de una gran superficie, como un desierto, con unas criaturas semihumanas (los guls de nuevo) transitando por él en dirección a una gran cadena montañosa situada al fondo de todo. Unas palabras están escritas con un punzón sobre el dibujo:

*Cruzando el tenebroso umbral,
Descendiendo a las entrañas de la tierra,
Hacia los parajes de desolación,
Donde vivir en ella es mortal.*

*Hábitat de los gigantescos gusanos,
En busca de la Gran Escalera,
Por el Valle de la Muerte,
Cruzando sus madrigueras.*

Si los pjs en algún momento deciden recurrir a la policía para que los ayude podrían encontrarse con una desagradable sorpresa. Como indicaba ya algún papel encontrado con anterioridad, más concretamente en el escritorio de la biblioteca, el alcance de la influencia de la secta es más extenso de lo que en un principio podrían haber imaginado, llegando incluso hasta diversos miembros de la policía. Así, si deciden acudir a ésta los pjs puede ser que reciban ayuda en un principio, pero cuando las noticias lleguen a conocimiento de alguien importante (ese momento queda a discreción del dj) los pjs podrían sufrir alguna desagradable sorpresa. Naturalmente, si deciden entrar en la casa y son descubiertos o bien han de huir, la policía recibirá inmediatamente la orden de capturarlos, y pueden dar por seguro que pondrán un buen empeño en hacerlo.

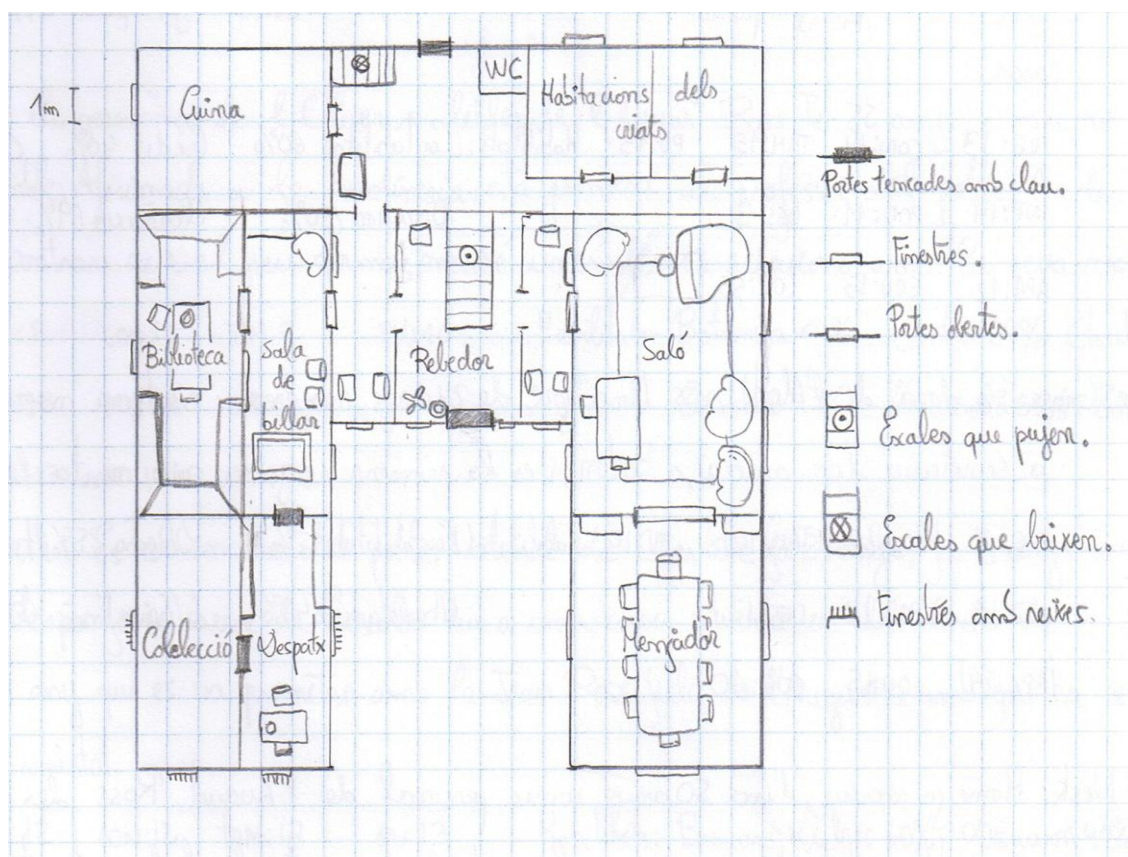
Ganancias: Por acabar con éxito esta parte cada pj recibirá la bonita cifra de 1D10 en Cordura.

EPISODIO 3

EL COLECCIONISTA DE ANTIGÜEDADES

Esta parte puede ser jugada tanto antes como después de la titulada “La Cara Oscura de Boston”. En este capítulo, los jugadores llegarán a la casa de August Ross, un conocido coleccionista de antigüedades y otros objetos de origen exótico o desconocido. Según los papeles encontrados anteriormente, los hombres de Druven sospechan que Ross posee algo que ellos denominan “El Tesoro de Breille”. Pero Ross desconoce de que se trata este supuesto tesoro. Durante la noche, Ross será asesinado, aparentemente mediante algún tipo de veneno. En esta aventura, los investigadores podrán conseguir algunas pistas más respecto a la Orden de Druven, así como un extraño objeto, una réplica de una torre idéntica a la que había grabada en la pared de una de las salas de la casa de Jimmi Pescara.

La acción se inicia cuando los pjs deciden visitar a August Ross, un conocido coleccionista de antigüedades, las referencias del cual las pueden encontrar en la casa de Percy Walks o bien en la de Jimmi Pescara. Ross vive en una mansión situada en un pequeño pueblo al norte de Boston, de nombre Perrils. Éste es de un tamaño más bien pequeño, no llega al millar de habitantes, y la casa de Ross se encuentra situada en la falda de una pequeña colina en las afueras de la ciudad, destacando además por el hecho de ser la más grande y lujosa del pueblo. Está rodeada por un muro, con una puerta que impide su entrada (aunque esto es ficticio, pues no suele cerrarse nunca la verja), habiendo un frondoso jardín entre éste y la casa. El viaje dura algunas horas, así que, a menos que decidan viajar de noche, llegarán a la mansión a partir del mediodía, incluso por la tarde noche. Encontrarla no será difícil, pueden preguntar a cualquier persona del pueblo, que todas conocen a los Ross. Sea la hora que sea, al llegar serán recibidos por una mujer, la señora Wickless, la criada. Ross estará dispuesto a recibirlos cuando éstos lo soliciten.



Les harán esperar en el salón, lugar donde August los recibirá. Tras presentarse e invitarlos a tomar una copa de algún licor podrán pasar a tratar el tema de su presencia allí. Cuando los pjs le pregunten por el Tesoro de Breille, Ross mostrará su total ignorancia en el tema. No conoce, o al menos no recuerda, nada que sea conocido por ese nombre. Les hará preguntas sobre en que consiste el citado tesoro, de donde procede, por quien fue hallado, cualquier cosa que pueda darle alguna pista. Naturalmente, los pjs estarán tan perdidos como él. Ross les propondrá que se queden unos días mientras él intenta averiguar alguna cosa sobre dicho misterio, además de enseñarles su colección privada de objetos. Además, mientras se encuentren en la casa, les irá presentando al resto de la gente con la que se vayan cruzando.

August Ross

Un hombre próximo a la cincuentena, de baja estatura, pelo canoso, constitución normal, y que siempre lleva gafas. Natural de la misma ciudad de Boston, su fortuna proviene de unas minas que poseía su padre y que a la muerte de éste pasaron a ser de su propiedad. Gracias a estos ingresos y a posteriores inversiones más que acertadas, ha conseguido el suficiente dinero para reunir una importante colección tanta de objetos de arte como de valor arqueológico, muy conocida y valorada por los expertos de la costa este de los Estados Unidos. Interesado en todo aquello que pertenezca a culturas extrañas o ya desaparecidas, desconoce que es “El Tesoro de Breille” que buscan los pjs. Será asesinado la noche en que los pjs lleguen a la casa.

FUE 7, CON 10, TAM 9, INT 16, POD 12, DES 8, APA 10, EDU 17, COR 58.

PV: 10.

Habilidades: Antropología 36%, Arqueología 77%, Buscar libros 53%, Ciencias Ocultas 34%, Contabilidad 55%, Derecho 36%, Elocuencia 33%, Geología 60%, Mitos de Chtulhu 6%.

Mary Ross

Mujer de 35 años, se casó con August hace medio año exactamente. Hacía un año que había llegado a Washington para pasar una temporada de descanso, o al menos eso dice. En realidad, es un miembro de la Secta del Alto Poder. Fue enviada allí por John Druven para averiguar si el libro escrito por Breille se encontraba en poder de Ross, pero ha llegado a la conclusión que éste no lo tiene. Su siguiente paso será deshacerse de él para heredar toda su fortuna y así seguir financiando la Orden.

FUE 5, CON 8, TAM 9, INT 15, POD 14, DES 13, APA 13, EDU 15, COR 35.

PV: 9.

Habilidades: Buscar libros 40%, Ciencias Ocultas 55%, Descubrir 40%, Elocuencia 40%, Mitos de Chtulhu 24%, Psicología 39%.

Hechizos: Maldición de Azathoth, Convocar /Atar Vampiro Estelar.

Albert Gross

Joven de 26 años, sobrino de August Ross. Culto, inteligente y bastante atractivo, acostumbra a pasar algunas semanas al año en casa de su tío, con la finalidad de relajarse. Normalmente vive en Boston, ciudad donde trabaja como encargado de una tienda de muebles antiguos (las cual da más dinero de lo que podrían pensar en principio los pjs). Llegó a la casa aproximadamente hace dos semanas (diez días exactamente). Durante el día se dedica a descansar, y pasear por el bosque con su mujer, con la que hace cuatro meses que se casó.

FUE 13, CON 14, TAM 15, INT 14, POD 11, DES 13, APA 14, EDU 15, COR 55.

PV: 15.

Habilidades: Charlatanería 65%, Contabilidad 60%, Crédito 40%, Discusión 50%, Elocuencia 69%, Psicología 38%.

Catherine Gross

La mujer de Albert Gross. Una joven de 24 años, morena y estatura normal. Trabaja como secretaria de un abogado de Boston, y es la primera vez que visita la casa de August.

FUE 9, CON 10, TAM 10, INT 13, POD 12, DES 12, APA 14, EDU 15, COR 60.

PV: 10.

Habilidades: Charlatanería 40%, Contabilidad 55%, Derecho 25%, Elocuencia 49%, Leer /Escribir Francés 60%, Primeros Auxilios 40%.

Alexander Nesk

Hombre ya maduro, de unos cincuenta años, amigo personal del August Ross desde hace más de diez años. Vive en el pueblo aunque la noche de la muerte de August se encontrará en la casa. La excusa que dará para quedarse (y cierta, por otra parte) es que se ha dejado las llaves de su casa y no quiere despertar a su mujer. El señor Nesk es coronel retirado del ejército, y hace doce años que se instaló en el pueblo. Si los pjs escarban en su pasado lo único que descubrirán es que antes que llegase a Perrils es que nació en New Jersey, hijo de un comerciante de embutidos y de una bailarina, además de que se enroló en el ejército a la edad de dieciocho años.

FUE 14, CON 14, TAM 13, INT 12, POD 10, DES 16, APA 8, EDU 14, COR 50.

PV: 14.

Habilidades: Arma corta 55%, Camuflaje 40%, Conducir automóvil 60%, Conducir maquinaria 52%, Descubrir 39%, Electricidad 44%, Escuchar 51%, Ocultarse 57%, Primeros Auxilios 60%, Rifle 77%.

Burt Graham

Se trata de un hombre de unos cuarenta años, alto y delgado, fino bigote y piel curtida por el sol. Al igual que August Ross se dedica a las antigüedades, aunque su profesión es la de arqueólogo, a través de la cual ha realizado numerosas expediciones a diferentes partes del mundo. Ahora bien, desde hace dos años no ha participado en ninguna, tomándose un periodo de descanso en su afán aventurero. Hace ahora cinco días que llegó a casa de Augusto Ross para descansar, visitar su colección y discutir sobre temas de arqueología.

FUE 14, CON 15, TAM 14, INT 13, POD 15, DES 16, APA 10, EDU 15, COR 56.

PV: 15.

Habilidades: Antropología 20%, Arqueología 81%, Buscar libros 40%, Descubrir 53%, Ciencias Ocultas 41%, Geología 36%, Historia 62%, Mecánica 26%, Mitos de Chtulhu 12%, Nadar 48%, Primeros auxilios 49%, Seguir rastros 33%, Tregar 53%.

Oliver Ross

Un joven de 24 años, hijo de August Ross. Ha cursado estudios de Historia, aunque todavía ha de acabar la carrera, para lo cual le faltan dos años. Mantiene unas tensas relaciones con la actual mujer de su padre. Su madre falleció cuando él tenía ocho años, víctima de la tuberculosis, trauma que aún no ha superado. Son bastante conocidos en el pueblo sus problemas con el juego, lo cual le ha reportado problemas de deudas, un motivo más de enfrentamiento con su progenitor.

FUE 13, CON 10, TAM 12, INT 14, POD 10, DES 9, APA 11, EDU 17, COR 50.

PV: 11.

Habilidades: Buscar libros 60%, Elocuencia 31%, Historia 70%, Leer /Escribir Francés 40%, Leer /Escribir Alemán 30%, Lingüística 25%.

Jean Ross

La hermana de Oliver, hija de August Ross. Tiene 22 años, y nunca ha salido del pueblo. Aficionada a la jardinería, está prometida al profesor del pueblo desde hace casi un año. Al contrario que su hermano, mantiene unas buenas relaciones con su madrastra.

FUE 8, CON 10, TAM 9, INT 13, POD 14, DES 11, APA 13, EDU 14, COR 70.

PV: 10.

Habilidades: Botánica 64%, Cantar 24%, Charlatanería 40%, Elocuencia 55%, Escuchar 43%, Discusión 37%, Zoología .

Howard Fossworth

Es el maestro del pueblo. Natural de Charlotte, de 29 años de edad, hace tres que llegó al pueblo para hacerse cargo de la escuela. Vive en una casa situada en los límites de Perrils. Desde hace casi un año es el prometido de la joven Jean Ross, hija de August, con el cual ha cultivado una buena amistad.

FUE 12, CON 12, TAM 13, INT 15, POD 10, DES 9, APA 13, EDU 16, COR 50.

PV: 13.

Habilidades: Botánica 40%, Buscar libros 60%, Discusión 40%, Elocuencia 58%, Geología 50%, Historia 60%, Lingüística 45%, Química 35%, Zoología 50%.

Phillip Black

Es el mayordomo de la casa. Hace siete años que está al servicio de August Ross, al cual lo recomendó un amigo suyo, Jack Burton. Durante todo este tiempo, August no ha tenido ningún motivo de queja respecto a Philip. Es un hombre de 55 años, que recuerda mucho al típico mayordomo inglés, alto, delgado, en el que destacan sus enormes patillas y su andar rígido. Nacido en Nueva York, y su mujer también trabaja en la casa, Evelyn Black.

FUE 10, CON 12, TAM 14, INT 12, POD 8, DES 10, APA 8, EDU 13, COR 40.

PV: 13

Habilidades: Discreción 70%, Electrónica 10%, Elocuencia 45%, Escuchar 45%, Mecánica 27%, Modales 78%, Protocolo 80%.

Angela Wickless

Es la criada de la casa. Está al servicio de August Ross desde hace seis años, cuando éste puso un anuncio en el periódico local solicitando una criada. Natural del mismo Perrils, actualmente tiene 32 años. Aún está soltera, a pesar que en el pueblo no le faltan pretendientes.

FUE 6, CON 10, TAM 9, INT 11, POD 9, DES 12, APA 10, EDU 14, COR 45.

PV: 10

Habilidades: Botánica 15%, Charlatanería 60%, Elocuencia 45%, Escuchar 50%, Discreción 40%.

Evelyn Black

La mujer de Philip Black, con el que está casada desde hace treinta años. Natural de Virginia ahora hace 52 años, el trabajo que desempeña en casa de los Ross es el de cocinera.

FUE 10, CON 10, TAM 10, INT 10, POD 9, DES 11, APA 8, EDU 12, COR 50.

PV: 10.

Habilidades: Cocinar 78%, Discreción 40%, Elocuencia 30%, Escuchar 55% Primeros Auxilios 35%, Psicología 13%.

DESCRIPCIÓN DE LA CASA:

Planta baja

Recibidor: Una vez se traspasa la puerta de entrada se entra en el recibidor. En el lado izquierdo hay unos colgadores, con unos recipientes a sus pies para dejar los paraguas en caso de lluvia. Una alfombra decora el suelo. A unos tres metros de la entrada se encuentra la escalera que permite acceder al primer piso. Dos portales a ambos lados conducen a dos pequeñas habitaciones donde hay unas sillas de madera. Dos espejos (de estilo barroco) están colgados de las paredes. La habitación de la izquierda dispone de una puerta que conduce a las habitaciones de la parte posterior de la casa. Dos puertas laterales dan paso al resto de la planta.

Salón: Una de las mayores habitaciones de la casa. Una puerta en la pared derecha conduce al comedor. Se trata de una estancia muy iluminada, gracias especialmente a las tres ventanas de las que dispone. Tres grandes sillas la presiden, con una mesa baja para servir té o café. Numerosos cuadros decoran las paredes, así como un valioso reloj de péndulo. Una alfombra persa preside el suelo de la habitación, la cual es iluminada por una gran lámpara de araña. Una vitrina llena de objetos de decoración, algunos pertenecientes a la colección de August Ross, con una figura de piedra (Arqueología: perteneciente a la cultura surgida en la antigua Mesopotamia), un plato de cerámica (Arqueología: de la cultura pre – helénica) y una figura extraña de origen desconocido (tirada de Mitos: representación de una Semilla Estelar), encontrada en una isla del Pacífico. En la esquina derecha puede encontrarse un piano.

Comedor: Se accede a él a través del salón. Es una habitación espaciosa, y muy iluminada también, gracias a tres grandes ventanas. En el centro de la misma hay una gran mesa rectangular de madera rodeada por diez sillas. Dos armarios ocupan la pared de la puerta, y en sus vitrinas pueden encontrarse dos espectaculares vajillas.

Sala de billar: Es la primera habitación del ala izquierda de la casa. Dispone de una mesa de billar, además de dos sillas, un sofá y un mueble bar. Es una habitación bastante oscura, con una sola ventana, y dispone de dos puertas. Una comunica con la biblioteca, y la otra que está cerrada con llave, con el despacho privado de August Ross. Un gran retrato de éste y su primera mujer, de nombre Martha, preside la habitación.

Biblioteca: Excepto el lugar donde se encuentra la ventana y la puerta, el resto de las paredes están ocupadas por estantes llenos de libros. Una mesa con dos sillas y una lámpara son el único mobiliario presente. Los límites de la biblioteca, por si algún pj se interesa en buscar alguna información, son: Antropología 60%, Arqueología 65%, Astronomía 30%, Botánica 40%, Ciencias Ocultas 20%, Geología 20%, Historia 35%, Medicina 45%, Zoología 25%.

Despacho: Esta puerta está cerrada y únicamente hay dos llaves: una la lleva siempre encima el señor Ross, y la otra la guarda en su habitación. Abrir la puerta sin disponer de la llave requiere una tirada de Mecánica. Su interior está ocupado por diversos armarios con papeles de los negocios de August, tanto sus minas como sus inversiones, además de otros referentes a las diferentes excavaciones arqueológicas a las que ha financiado o bien en las que se ha mostrado interesado. Para comprender bien los papeles que tratan sobre sus negocios son necesarias diez horas de estudio y una buena tirada de Contabilidad. El resto de la habitación está ocupado por una mesa y dos sillas. Además, una puerta se encuentra en la pared izquierda del despacho y permite el acceso a la colección privada de August Ross.

Colección: Para entrar en la habitación es necesario tener la llave (que sólo tiene August). En caso de querer entrar sin ella es necesario un crítico en una tirada de Mecánica, debido a la extrema complejidad de la cerradura. La habitación, iluminada por dos ventanas con barrotes, está repleta con toda clase de objetos. Éstos van desde cuadros de todas las épocas y todo tipo de pintores, pasando por objetos de decoración como candelabros, sillas, copas, o escudos de la época medieval europea, armaduras, libros

raros, objetos de culturas ya desaparecidas o incluso prácticamente desconocidas. El valor de todo lo que hay es incalculable. Si los pjs consiguen echar un vistazo entre los objetos y sacan un descubrir encontrarán:

Un ejemplar del “True Magic” de Theophilus Inglés. +6%. X2. -1D8.
Hechizos: Voz de Ra, Convocar Horrible Cazador.

Unos fragmentos extraídos de un libro, de origen desconocido, que relata un viaje por países desconocidos:

“...Y vio la ciudad del valle, y la costa que se extendía más allá, y el nevado pico que dominaba el mar, y las galeras de alegres colores que salían del puerto rumbo a lejanas regiones donde el mar se junta con el cielo. Sin duda, había regresado al valle de Ooth- Nargai. Paseó en medio de hierbas fragantes y flores espléndidas, cruzó el burbujeante Naraxa por el minúsculo puente de madera, atravesó la rumorosa arboleda y se dirigió hacia el gran puente de piedra que hay a la entrada de la ciudad. Todo era antiguo, aunque los mármoles de sus muros no habían perdido su frescor, ni se habían empañado las pulidas estatuas de bronce que sostenían. Entró en la ciudad, y cruzó las puertas de bronce, y pasó el pavimento de ónice, se maravilló ante el templo de Turquesa de NARTH –Horthath, bajó por la Calle de los Pilares hasta la muralla del mar, y se mezcló con los mercaderes y marineros y los hombres extraños de esas regiones en las que el cielo se junta con el mar. Allí permaneció mucho tiempo, y habló con el mendigo de larga barba y un solo ojo, y descubrió su futuro, y miró encima del puerto resplandeciente donde las ondulaciones del agua centelleaban bajo un sol desconocido, y donde se mecían fondeadas las galeras de lejanos lugares. Y contempló también el majestuoso Monte, que se alzaba desde la orilla con sus verdes laderas cubiertas de árboles cimbreantes llamados ginkgo, y con su blanca cima rozando el cielo. Y pasó mucho tiempo contemplando tales maravillas. Pero finalmente, y tal y como le había advertido el mendigo de raídas ropas, supo que había llegado el momento de partir, ara cumplir la misión que le había conducido a través de enormes desiertos ocultos por millones de huesos, o subir miles de peldaños par finalmente ser transportado por las extrañas criaturas aladas...”

Cocina: Está situada en la parte posterior de la casa. A la derecha de la puerta, por el lado de fuera, hay unas escaleras que bajan hasta conducir al sótano. La cocina es muy espaciosa, y no contiene ningún objeto que no sea habitual en un sitio así. Aquí es donde Evelyn Black se pasa la mayor parte del día.

Habitaciones de los criados: Situadas en el ala derecha, en su parte trasera, son las habitaciones del matrimonio Black y de Ángela Wickless, la criada. Cada una consiste en dos camas individuales, un armario, mesa y dos sillas.

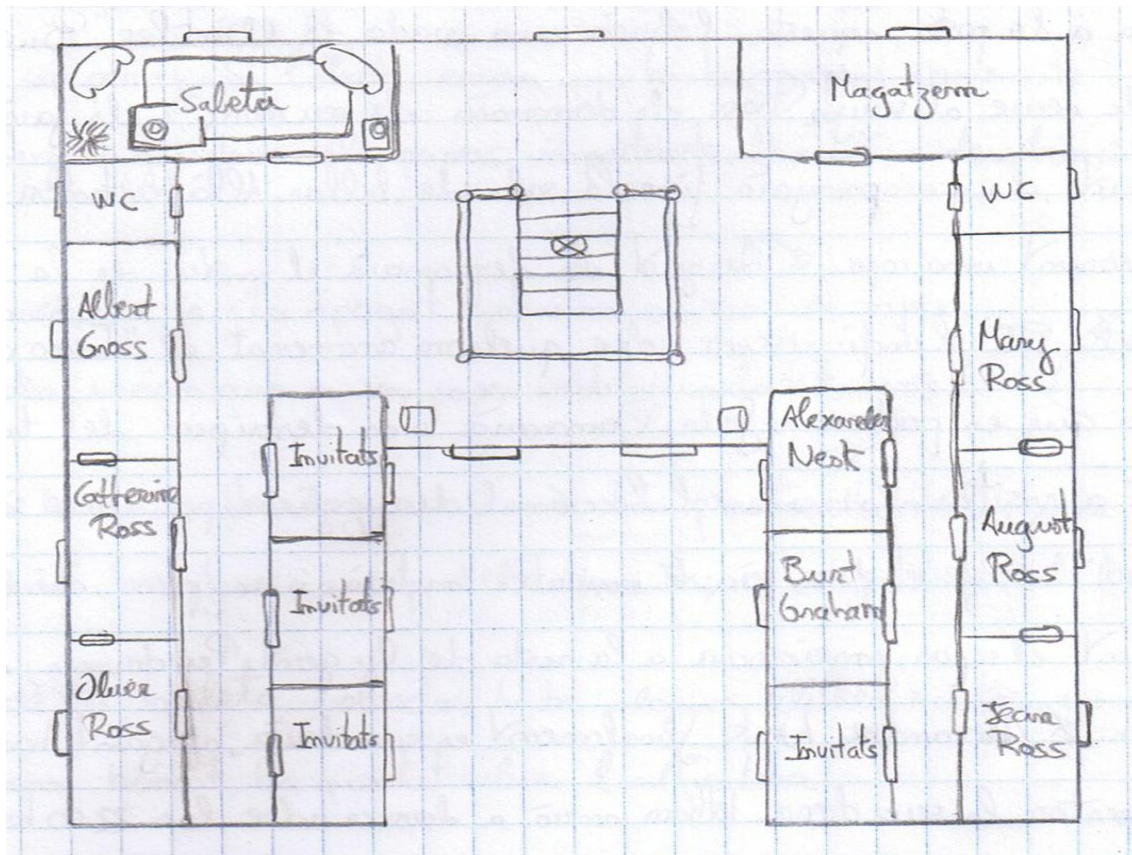
Aparte de todas estas habitaciones, en la parte posterior de este piso hay un lavabo, usado habitualmente por los criados, las escaleras que conducen al sótano, y una puerta trasera, pero que normalmente suele estar cerrada con llave.

Primer piso

Salita: esta habitación destaca por su impresionante alfombra de origen árabe, sobre finales del siglo XII (como podrán datar con una tirada de Arqueología). Además de la alfombra hay dos sofás, una mesa baja con una pequeña lámpara y una mesilla con lámpara de igual diseño, situada en una esquina. Justo en la opuesta hay una columna con una planta que, con una tirada de Botánica, permitirá identificar como una más que habitual planta de interior.

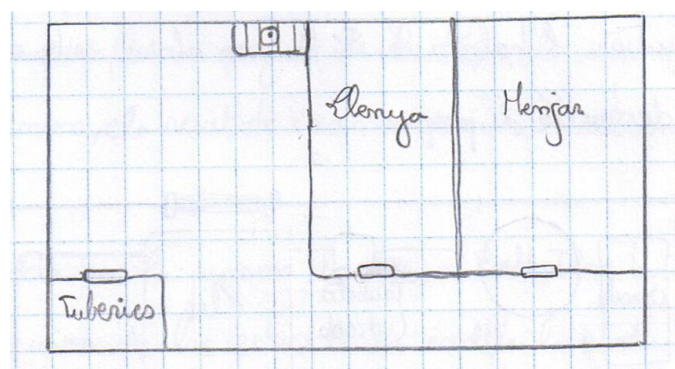
Almacén: situado en el lado opuesto de la salita, aquí es donde se guardan todos los objetos y utensilios que no tienen en principio ninguna utilidad, o si más no que no se usan habitualmente, como pueden ser cajas, periódicos, lámparas antiguas o sillas.

En el resto de habitaciones de esta planta los pjs no deberían entrar para nada, al menos hasta que se produzca el asesinato. Las habitaciones de invitados son todas iguales, y disponen de cama individual, armario, mesa y dos sillas. Cuando los pjs lleguen a la casa y August los invite a pasar la noche habrá cuatro habitaciones disponibles para ellos, con lo que podrán escoger. Todas tienen cerradura en su interior, con lo que podrán cerrar si así lo desean.



Sótano

Al sótano se puede acceder a través de una escalera situada en la parte posterior de la casa. Hay tres habitaciones: una contiene las tuberías, la otra está repleta de leña y carbón, y la otra contiene comida y bebidas, con dos barriles de vino.



LA LLEGADA A LA CASA

Cuando llamen a la puerta, ésta la abrirá una criada, la señora Wickles.

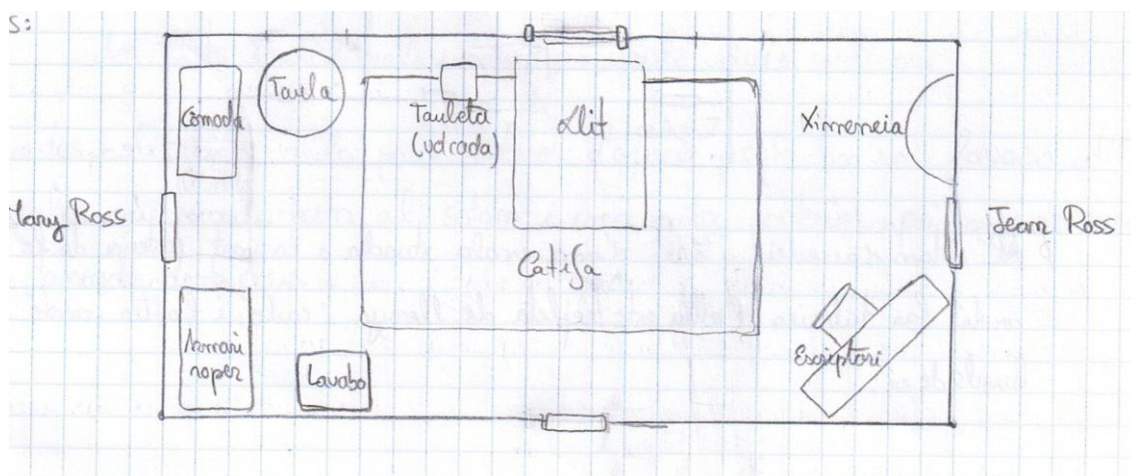
“Buenas tardes. ¿Qué desean?”

serán sus palabras. Si solicitan ver al señor Ross, les solicitará su nombre y los hará esperar en el recibidor mientras lo avisa. Tras un par de minutos regresará, acompañándolos a la sala de billar. Allí se encuentran August Ross, Alexander Nesk y Burt Graham tomando una copa. August les preguntará por el motivo de su visita y los invitará a unas copas. Si los pjs le preguntan sobre algo llamado “el Tesoro de Breille”, éste afirmará desconocer a que se pueden referir. Les pedirá una descripción de tal tesoro, y como cosa final, los invitará a visitar su colección de antigüedades al día siguiente, para ver si encuentran algún indicio que los pueda ayudar. Les mostraría la colección el mismo día, pero tiene invitados y le será imposible. Invitará a los pjs a cenar y a dormir en su casa. Si aceptan, durante la cena, conocerán al resto de la gente. Para dormir se quedarán todos excepto Howard Fossworth. Alexander Nesk finalmente se quedará, alegando haberse dejado las llaves en casa, y no querer despertar a su esposa. Todos irán a dormir sobre las diez de la noche, aproximadamente.

LA MUERTE DE AUGUST ROSS

Cuando sean las cinco de la madrugada, los pjs que saquen un Escuchar x 2 oirán un ruido de pasos, gritos y ruido. Si salen, verán a Albert y a Oliver intentando forzar la puerta de la habitación de August Ross. Albert dirá: “Tiene echado el cerrojo”. Mientras, la Mary y la Jean Ross confirmarán que las puertas que comunican sus habitaciones con las de August también están cerradas. Para echar la puerta abajo es necesario tener éxito en una tirada enfrentada contra una fuerza de 30.

“El señor Ross yace en la cama, con el cuerpo agitado por violentas convulsiones, en una de las cuales debía haber volcado la mesilla que tenía a su lado. Cuando entráis, sus miembros se relajan y cae de espaldas sobre las almohadas”.



Si lo examinan, verán que está muerto. En este momento, en la habitación está la mujer (Mary Ross), sus hijos (Oliver y Jean), su sobrino (Albert), la mujer de éste (Catherine), Alexander Nesk y Burth Graham. A los pocos momentos llegan los tres criados, los cuales han oído los gritos y ruidos desde el piso de abajo. Alexander Nesk indicará que lo mejor es llamar a la policía inmediatamente, y que nadie toque

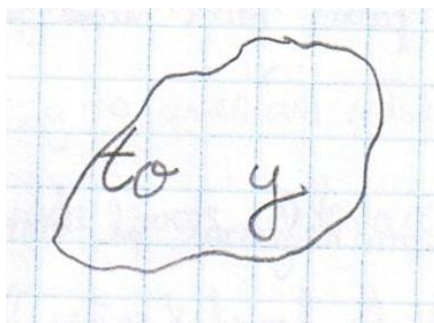
nada de la habitación hasta que ésta llegue. Los policías tardarán unos diez minutos desde que los avisan. Tras revisar la habitación con sumo cuidado empezarán a interrogar a todos los que se encontraban en la casa cuando tuvo lugar el hecho. Una vez hayan hablado con uno, le pedirán que no abandone el pueblo por si se le vuelve a necesitar. Los interrogatorios serán individuales, y los llevará a cabo un inspector, Victor Taylor, siendo buen momento para poner en apuros a los pjs si se les escapa cualquier detalle que éste pueda considerar interesante o bien si sus versiones no coinciden, difiriendo en algún punto, sea o no significativo.

Los pjs pueden querer registrar la habitación. Si lo hacen antes de la llegada de la policía –a ver como lo hacen sin que los allí presentes se den cuenta, a menos que alguno de ellos sea ya un policía –serán retenidos posteriormente por destrucción de pruebas, además de convertirse en los sospechosos principales para el inspector Taylor (*“Llegan la misma noche de la muerte, logran quedarse en la casa y encima se ponen a poner patas arriba el lugar. Francamente, ¿ustedes que pensarían en mi lugar?”*).

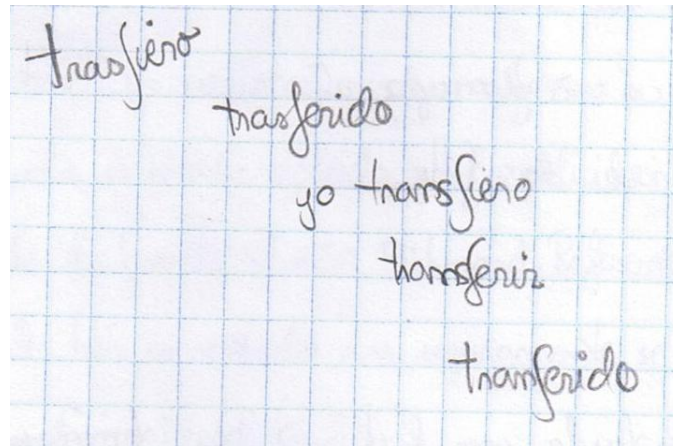
LA HABITACIÓN DE AUGUST ROSS

Cuando la registren encontrarán lo siguiente:

1. Con un Descubrir: Sobre la mesilla, una pequeña cartera de color morado con una llave en su cerradura. Si la abren verán que hay papeles revueltos y mal ordenados. Si preguntan, la respuesta que obtendrán es que aquí es donde August guardaba sus papeles importantes. Con otro Descubrir encontrarán una mancha de cera en el suelo, justo al lado de la mesa.
2. Si registran la chimenea que ya se ha apagado hallarán un trozo de papel. Con una tirada de Idea verán que es un papel utilizado en los testamentos.



3. Sobre la cómoda hay una bandeja con una lamparilla de alcohol y una cazoleta. En esta hay una pequeña cantidad de un líquido oscuro, y cerca de él, una taza y un plato. El líquido es chocolate con un poco de ron.
4. En el suelo, justo al lado de la mesita volcada, hay algunos libros, cerillas, un llavero y los fragmentos de una taza de café. Una mancha de café aún húmeda ha quedado sobre la alfombra.
5. Con una de las llaves del llavero podrán abrir el escritorio. Si lo registran no encontrarán ningún papel de importancia excepto uno. Se trata de un papel corriente, medio arrugado, donde alguien (la letra les podrán confirmar que pertenece a August Ross) ha escrito en plan borrador:
6. Si visitan el lavabo encontrarán: cepillo de dientes, vaso, navaja de afeitar, colonia y una pequeña botella de color azul, prácticamente vacía, con una inscripción que dice “Tónico”.



El recipiente del chocolate

Si recogen muestras del chocolate las mandan a analizar, los resultados tardarán un día. Si piden simplemente un análisis en general de la taza, les comunicarán que hay rastros de narcótico. Si preguntan si hay estircnina, los resultados serán negativos. Si mandan examinar el recipiente, éste no contiene ni estircnina ni narcótico.

El chocolate fue preparado por la cocinera, la señora Black, sobre las nueve aproximadamente de la noche. Ésta lo dejó en la mesilla que hay fuera de la cocina. A las nueve y cuarenta minutos lo recogió la criada, Angela Wickless. Ésta lo llevó a la habitación del señor Ross, pero cuando iba a entrar, la señora Ross le dijo que ya lo llevaba ella. Aquí fue donde aprovechó para poner el narcótico. No es la primera vez que ella le daba el chocolate, por si los pjs lo preguntan.

El narcótico fue el causante del retraso en los efectos de la estircnina.

Una pista es que la cazuela no contiene narcótico, pero sí la taza. Las dos únicas personas que tenían acceso a la taza eran la Ángela Wickless y la Mary Ross.

Si preguntan (a menos que saquen ellos las correspondientes tiradas de) el narcótico se debería verter directamente en el chocolate para tener efecto.

El tónico

Se trata de una botella pequeña de color azul. Si preguntan les dirán que el tónico lo proporcionaba la farmacia del pueblo, concretamente el doctor Wilkins. Si deciden preguntar a éste, les confirmará que era el propio señor Ross el que venía a comprar el tónico. Éste era un compuesto de estircnina. El tónico, a pesar de contener esta sustancia, no es venenoso, ni una sobredosis podría haber causado la muerte de August Ross. Además, si alguien hubiese puesto estircnina, moriría antes de dos horas de haberla ingerido.

Si preguntan algo referente al bromuro, éste les confirmará que, añadiendo bromuro al tónico del señor Ross, éste haría precipitar la estircnina, lo que si podría causar la muerte de una persona. A pesar de eso, el efecto se debería haber producido antes de dos horas.

Si le preguntan por el narcótico, les confirmará que éste si podría hacer retener los efectos de la estircnina.

El testamento

Para cualquier información referente al testamento, deberían hablar con el abogado de la familia, un tal Dexter Carson. Éste tiene su despacho en el mismo pueblo de Perrils. Si van a hablar con él, les informará que para conocer el contenido del testamento deberán esperar, como todo el mundo, a que sea abierto, tres

días después del entierro del cadáver. La lectura se hará en el mismo salón de la casa. Lo que sí les puede comentar, si sacan una tirada de Elocuencia, es que August le había comentado la misma tarde de su muerte, sus intenciones de cambiarlo, aunque no le dijo en que sentido.

Cuando se haga la lectura, se enterarán que la colección es donada al museo de Boston, mientras que el resto de propiedades se repartirán entre la mujer y los dos hijos, todo a partes iguales.

Posibles informaciones:

La criada, Angela Wickless, oyó la misma tarde como August Ross tenía una discusión con alguien en su despacho, y además oyó como decía la frase

“No pienses ni por un momento que el temor a la publicidad o al escándalo entre marido y mujer me va a disuadir....”.

Si buscan noticias en los periódicos locales sobre la familia Ross podrán encontrar lo siguiente:

Tirada de Buscar libros

“Ayer se anunció formalmente el compromiso entre el señor August Ross y la señorita Mary Cohen. Como saben, la señorita Cohen llegó a Perrils procedente de Washington hace ahora un año aproximadamente. Durante este tiempo, la futura señora Ross, que llegó a nuestro pueblo para pasar una temporada de descanso, se hospedó en la pensión de la señora Norton. A partir de mañana hará su traslado a la mansión Ross”.

Tirada de Buscar libros

“Extraños ruidos en el cementerio. Ayer por la noche, el vigilante del cementerio, Isaiah Vilé, alertó a la policía sobre extraños ruidos que creyó haber oído en la parte norte del mismo. La policía, que se personó en el lugar en pocos minutos, sólo encontró pisadas pertenecientes a algún animal de considerable tamaño”.

Tirada de Buscar libros

“Ayer noche, alrededor de las dos de la madrugada, fue detenido el joven Oliver Ross por causar un altercado en el Bar de Bob. Según parece, la causa de la discusión fueron unas deudas de juego que el joven Ross se negó a pagar. Son bien conocidos por la comunidad los problemas de Oliver Ross con el juego, y más concretamente por sus elevadas pérdidas en las apuestas”.

Tirada de Buscar libros

“Misteriosa desaparición en el sendero de Ockman. Ayer por la tarde, cuando pasaban unos diez minutos de las seis de la tarde, se produjo la desaparición del señor Ian Richmond. La desaparición fue denunciada por la familia Skerrit. Según el testimonio de éstos, se dirigían a la Fuente de Ockman, cuando por el camino se encontraron con el señor Richmond. Éste les saludó y les comentó que venía de la fuente de llenar algunas botellas. Tras una breve conversación, pues ya empezaba a anochecer y no querían retrasarse en exceso, el matrimonio Skerrit continuó trayecto hacia la fuente. No habían caminado más que unos pocos centenares de pasos, cuando un horrible grito procedente de sus espaldas, y según parece proferido por el señor Richmond, les hizo dar media vuelta y acudir en su ayuda. Lo que ocurrió a continuación es bastante confuso. Según palabras de Verónica Skerrit vio algo grotesco, como el cuerpo del señor Richmond suspendido en el aire a una altura de cuatro metros, y sangrando abundantemente. Toda esta horrenda visión hizo que se desmayara. Por su parte, Bill Skerrit, aparte de lo que vio su mujer, y en lo cual ha coincidido, afirma que la sangre fue tomando forma, pero una forma demoníaca. En este punto, según sus propias palabras, “perdí el mundo de vista, aunque sólo durante unos instantes. Cuando me recuperé, lo primero que vi fue la extraña criatura que se alejaba volando, y

lo que quedaba del pobre Richmond con ella. Sólo pude verlo unos momentos antes de que desapareciese, y puedo jurar que no era nada que hubiese visto nunca. Era tan grande como dos hombres, pero su forma... no se.... Y no le vi ninguna forma”.

Según la rueda de prensa ofrecida por la policía, en el lugar de los hechos sólo se han encontrado las botellas que venía de llenar de la fuente el señor Richmond. Referente a la extraña criatura que afirma haber visto el señor Skerrit, fuentes no oficiales han comentado que seguramente se trataría de alguna gran ave, y que la deficiente luz jugó una mala pasada al matrimonio Skerrit”.

Tirada de Buscar libros

“Hoy ha aparecido el cadáver del señor Richmond. El cuerpo, completamente destrozado, fue encontrado a unos veinte metros de la carretera de Hills, oculto entre los arbustos. Según una primera impresión, el cuerpo fue arrojado desde una gran altura. Esta podría ser la causa de los grandes daños internos sufridos por los restos de lo que una vez fue el señor Richmond. Lo que nadie ha conseguido explicar todavía es por qué el cuerpo ha aparecido sin la más mínima gota de sangre”.

Si buscan noticias en los periódicos sobre posibles referencias a sucesos extraños acaecidos en la zona, encontrarán, con las pertinentes tiradas, las informaciones que siguen:

Tirada de Buscar libros

“Ayer fue encontrado en el río, a trescientos metros del puente de Jacobs, el cadáver de Jeremiah Schultz. Éste, que había desaparecido hacía diez días, fue encontrado semienterrado en el barro, con un profundo corte en el cuello que fue el causante de la muerte. Se desconocen las causas que han provocado tan atroz asesinato, pues el señor Schultz era una persona querida y respetada en el vecino pueblo de Rehobot”.

19 de mayo de 1893.

Tirada de Buscar libros:

“Según informaciones aparecidas en la edición de ayer del “Rehobot News”, el pasado martes se oyeron ruidos extraños de origen desconocido. Éstos, parecidos a gruñidos, se fueron extendiendo alrededor del pueblo hasta que desaparecieron alrededor de las dos de la madrugada. Las pocas personas, según parece, que se encontraban en la calle cuando empezaron los ruidos, han desaparecido. El sheriff local ha abierto una investigación para intentar aclarar los hechos”.

6 de octubre de 1898.

Tirada de Buscar libros

“El señor Parker, que se dirigía ayer a Rehoboth a visitar a un amigo, regresó a mediodía con la increíble noticia que los habitantes del citado pueblo habían desaparecido. Por orden del sheriff se organizó inmediatamente un grupo para ir a investigar el extraño suceso. A la hora de cerrar la edición todavía no se habían recibido noticias suyas”.

10 de octubre de 1898.

Tirada de Buscar libros

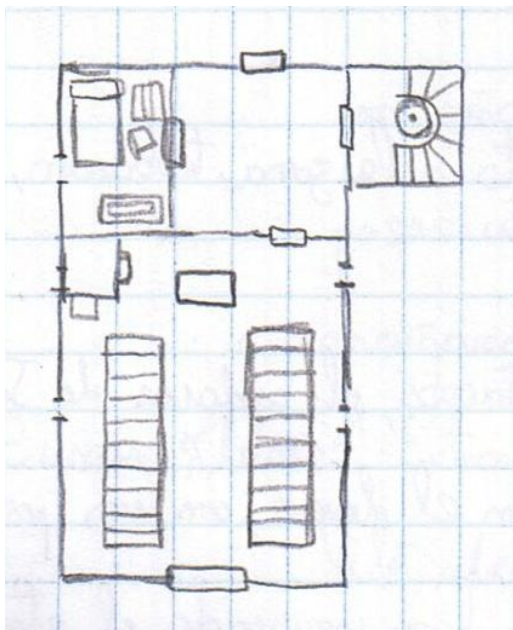
“Tras comprobarse que el grupo encabezado por el sheriff Shusett no había regresado, se organizó un nuevo grupo de búsqueda, éste fuertemente armado. El grupo, que partió a las diez de la mañana bajo el mando de Rickset, ayudante del sheriff, regresó a las ocho de la noche. A continuación les ofrecemos una transcripción del relato de Rickset:

"Nuestro grupo estaba formado por quince personas. Salimos de Perrils sobre las diez de la mañana tomando el sendero de Ockman, el cual nos permitió llegar a Rehoboth en menos de hora y media. Cuando nos íbamos acercando al pueblo, ya notamos algo extraño en el ambiente: no se oía ningún ruido, ni siquiera el canto de los chotacabras, algo del todo inusual. No nos dejamos amedentar, y por fin llegamos a la entrada del pueblo. Ante nosotros teníamos un espectáculo terrorífico: el pueblo estaba completamente vacío. Registramos todas las casas, una por una, pero no hallamos a nadie. Lo que sí pudimos apreciar en algunos de los edificios eran signos de lucha. Tras recorrer todo el pueblo, descubrimos algo. En el suelo había marcas, como si alguien o algo hubiera arrastrado algún objeto pesado. Seguimos las huellas, y cual fue nuestra sorpresa al descubrir que todas se dirigían a un mismo lugar: el cementerio. Pero lo peor no fue esto. Lo peor fue descubrir que la mayoría de las tumbas habían sido abiertas, y que además estaban vacías. Decidimos, de común acuerdo, volver a taparlas. Una vez hecho esto regresamos al pueblo, ahora vacío, y le pegamos fuego a las casas. De todas, sólo la iglesia permaneció en pie. Confío que ello sea una buena señal, y que el horror que azotó Rehoboth nunca vuelva a aparecer sobre la tierra".

11 de octubre de 1898.

EL PUEBLO DE REHOBOTH

Situado a unos nueve o diez kilómetros de Perrils, se llega a él por un estrecho camino conocido como el sendero de Ockman. El pueblo está totalmente destruido. Tal y como dice el relato de Rickset, únicamente la iglesia permanece en pie. El resto de casa está consumido por el fuego. Si entran en la iglesia, al principio no oirán nada. El ambiente es tétrico, parece que la maldad se haya instalado en la zona. Si se adentran en la nave principal, cuando lleguen a la altura del altar oirán una especie de risa. Se trata del vampiro estelar que causó la muerte de Ian Richmond, el cual se abalanzará sobre los pjs.



VAMPIRO ESTELAR

FUE 26, CON 13, TAM 26, INT 11, POD 16, DES 10.

PV: 20.

CORD: 1/1D10.

Movimiento: 6/9.

Ataque: Garras 40%, daño 1D6+2D6; 1D4 por asalto a una víctima.

Mordisco: 80%, absorbe 1D6 de Fuerza.

Armadura: 4 puntos más invisibilidad. Si se le ataca mediante el oído se tiene un -50% para tocarlo, si es cuerpo a cuerpo la ½. Después de alimentarse es visible durante 1D6 asaltos.

Las balas le ocasionan sólo la ½ de daño.

El vampiro estelar ha sido convocado por Mary Ross. Si pierde más de la mitad de sus puntos de vida intentará huir.

El otro punto de interés en el pueblo es el cementerio. Éste se encuentra situado en las afueras de Rehoboth. Un pequeño camino lleva hasta él. Está rodeado por una cerca de madera en bastante mal estado; la puerta está tirada a un lado. Si intentan destapar alguna tumba verán que todas están vacías, pero hay un 55% de posibilidades en cada una que contenga el agujero que conduce a algún pasadizo.

Información sobre Burt Graham

Deberían buscarla en algún libro de arqueología. Con tiradas acertadas de Buscar libros encontrarán que Burt Graham nació hace ahora 44 años en Philadelphia. Cursó estudios de arqueología en Yale, donde se graduó. A los 26 años participó en su primera expedición, una búsqueda en la zona de Colombia de unas antiguas ruinas. Desde entonces, ha realizado más de diez expediciones, pero hace ya más de dos años desde la última. Al parecer, en el transcurso de ésta se produjeron unos extraños acontecimientos que lo afectaron seriamente. Esta expedición tenía el objetivo de descubrir el emplazamiento de los restos de una antigua ciudad, supuesta capital de una cultura ya desaparecida, en el centro de África. De los veinte miembros que empezaron la expedición, únicamente ocho consiguieron regresar, entre ellos el propio Graham. De los ocho, tres volvieron gravemente heridos, y dos más tuvieron que ser internados en un psiquiátrico.

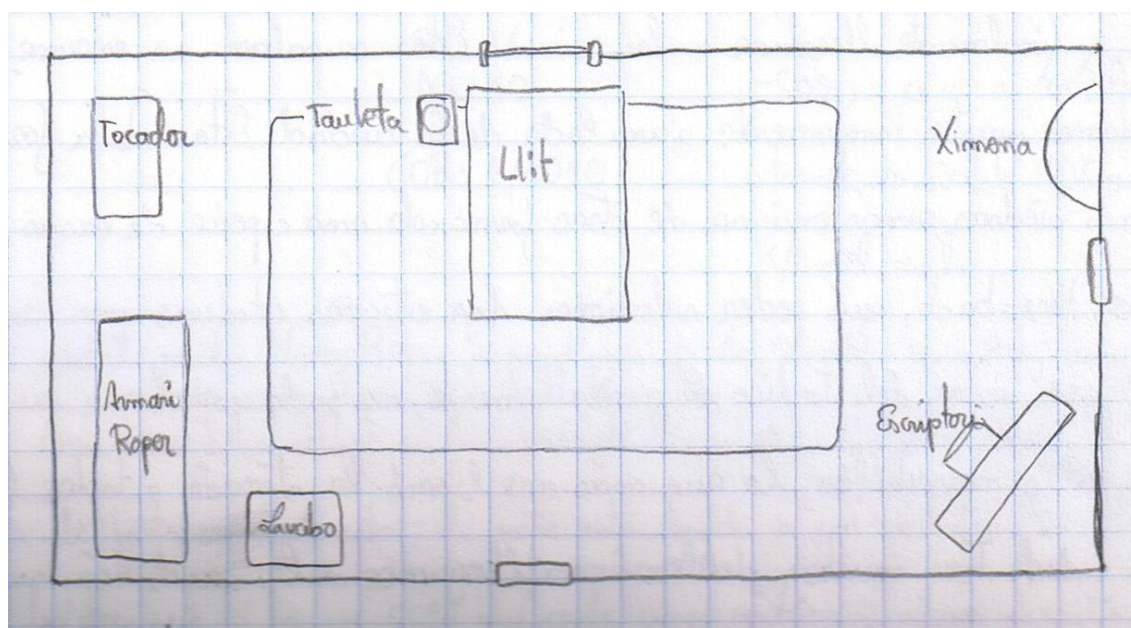
Si deciden hablar con Graham para que les explique los hechos, deberán sacar una tirada de Charlatanería o Elocuencia, ambas a mitad de porcentaje. Graham se mostrará reacio, y lo que hará es dejarlos leer su diario, donde relata lo que sucedió.

“Llegamos en el “Long River” a Punta Negra, donde desembarcamos el equipo. Allí nos estaban esperando Richard y Cox con los hombres contratados. Cogimos un transporte hasta San Antonio, en la desembocadura del río Congo. Allí cogimos las canoas y empezamos a remontar el río. El viaje fue bastante tranquilo, excepto por los problemas esperados con los animales salvajes. Finalmente llegamos a la bifurcación con el Ruki, el cual era el que habíamos de tomar. Nos llevó varios días llegar hasta el poblado Ikela, y cuando lo hicimos, el recibimiento de los nativos no fue muy caluroso, aunque tampoco marcadamente hostil. Fue aquí donde nuestros portadores empezaron a mostrarse atemorizados, especialmente por las historias sobre demonios que hicieron correr los habitantes de Ikela. Decidimos avanzar nuestra partida antes que empeorase la situación, pero el mal ya estaba hecho: nuestros portadores nos abandonaron al segundo día, en medio de la selva. Cabe decir que, cuando regresamos, preguntamos por ellos en Ikela, pero al parecer allí nada habían vuelto a saber sobre ellos desde el día de nuestra marcha. Una vez descubrimos que nos habían abandonado discutimos si era conveniente seguir, o bien lo mejor era dar media vuelta y regresar. Se decidió que, habiendo llegado hasta allí, y encontrarnos a poco menos de dos días de la supuesta ciudad, no podíamos volvernos atrás, así que reanudamos la marcha. Esa misma noche se produjo el primer hecho misterioso. Habíamos decidido hacer guardias dobles de dos horas cada una. Siendo veinte los que formábamos la expedición, eso nos aseguraba a casi todos un buen descanso. Durante la tercera guardia realizada por Ereckman y Vorkerel, éstos juraron haber oído un ruido extraño. Despertaron a todo el campamento, y cual fue nuestra sorpresa al descubrir que Pitts y Parker habían desaparecido. Registramos toda la zona durante varias horas sin encontrar nada, ni una marca, ni una pisada. A pesar de este nuevo contratiempo decidimos proseguir. El día y la noche siguiente transcurrieron sin ningún sobresalto más, y finalmente llegamos a las ruinas. Estas ocupaban un enorme claro en el corazón de la selva. Antes de lanzarnos a explorarlas, montamos nuestro campamento a un lado de la ciudad. Ésta estaba formada por enormes columnas con grabados, enormes piedras, unas encima de otras formando lo que parecían casas, extrañas estatuas de seres increíbles. Uno de nosotros, Verenbarch, creyó poder relacionar las extrañas estatuas con las representaciones de una cultura ya extinguida de algunas islas del Índico. Lamentablemente, no pudo corroborar sus teorías pues moriría poco después. A pesar de todas estas maravillas, lo que más nos llamó la atención a todos fue la extraña construcción que ocupaba el centro de la ciudad. Tras muchas deliberaciones, llegamos a la conclusión que se trataba de una especie de templo. Decidimos dejarlo para el día siguiente, y ese nos dedicamos a recorrer el resto de la ciudad, Recogiendo multitud de objetos, y clasificándolos. Esa noche dormimos sin problemas, ansiosos porque llegara la mañana. Por fin ésta llegó, y preparamos el equipo para adentrarnos en el Templo. Se accedía a él a través de unas escaleras. Al final de éstas, dos columnas grabadas con indescifrables signos marcaban la entrada. Se trataba de una gran puerta, de unos seis metros de alto por cuatro de ancho, con un gran arco. Encendimos nuestras linternas, pues en su interior sólo reinaba la oscuridad, y entramos en lo que era una gran sala. El suelo estaba cubierto de baldosas, y en las paredes, tras quitar el polvo, descubrimos que contenían unos grabados que representaban lo que parecían ser hombres adorando una especie de Ser. Según el grabado, el extraño Ser, un horrible conglomerado de lo que parecían burbujas o algo así, aparecía a través de una especie de columna de piedra, toda ella también con grabados. Dichas imágenes nos dejaron como atontados, ante la malignidad que desprendían, y tras recuperarnos decidimos seguir explorando. Recorrimos la extraña sala, y en la pared opuesta a la entrada encontramos lo que parecían tres puertas de piedra, todas ellas cerradas. A pesar de nuestros intentos, sólo conseguimos abrir la central. Un oscuro pasadizo se abría detrás de ella, y con nuestras

linternas en una mano y las pistolas en la otra empezamos a avanzar. Tras recorrer unos pocos centenares de metros llegamos a otra puerta, ésta también con extraños grabados en su superficie. Nos costó enormes esfuerzos abrirla, pero una vez lo conseguimos, nos encontramos ante una enorme escalera de caracol. Empezamos a ascender, pero nos dimos cuenta que nos encontrábamos en lo que sin duda era una torre, posiblemente la que representaban los extraños dibujos. Llegados a un punto, vimos que su parte superior estaba destrozada, y que no había nada de interés, por lo que empezamos el descenso. Llevábamos bajando varios minutos, cuando por fin llegamos a los últimos peldaños. Detrás de éstos, un gran arco daba paso a otra gran sala, la cual estaba llena de un gran número de pequeñas cajas. Fue en este punto cuando empezó el horror. Una especie de rugido, que no parecía de ninguna garganta humana o animal, llenó toda la sala y una increíble aparición, salida de la más espantosa de las pesadillas, surgió en el fondo de la habitación, a través de un gigantesco arco. Los siguientes recuerdos que tengo son de confusión y terror, de gritos y sangre. Los pocos que conseguimos escapar de esa trampa mortal, ocho en total, huimos a través de la selva, sin recoger siquiera nuestras cosas. Finalmente logramos llegar al pueblo de Ikela, donde nos detuvimos a descansar y a ordenar nuestras ideas, momento que aproveché para escribir estas líneas”.

Habitación de Mary Ross

Está situada en el primer piso. Es una habitación bastante similar al resto, con una cama, un armario, una mesa, una mesa pequeña, una chimenea y un tocador. Los únicos objetos de interés son una pequeña llave escondida en el cajón del escritorio (tirada de Descubrir para encontrarla), la cual abre una caja escondida en su habitación de la pensión Norton, y una caja vacía de polvos de bromuro, que junto con la medicina del señor Ross hacían que la estricnina del tónico precipitase, causando la muerte. Por supuesto, esta caja desaparecerá rápidamente.



Información sobre Mary Ross

La noticia más reciente sobre ella la encontrarán en el periódico, y hace referencia al anuncio de su compromiso con August Ross. Tal como se indica, provenía de Washington, y es aquí donde deberían buscar alguna noticia utilizando su nombre de soltera, Mary Cohen.

Si buscan tales noticias en algún periódico de la capital encontrarán, con las pertinentes tiradas, la siguiente información

Tirada de Buscar libros

“Ayer por la mañana tuvo lugar un desgraciado accidente, cuando un automóvil que no ha podido ser identificado, arrolló un transeúnte. El peatón, de nombre Mary Cohen, falleció en el acto a causa de la gravedad de las heridas internas sufridas. Según testigos presenciales, el coche embistió a la señora Cohen cuando ésta empezaba a cruzar la calle”.
4 de julio de 1920.

Tirada de Buscar libros

“Hoy al mediodía, en el cementerio municipal, se procederá al sepelio de Mary Cohen, fallecida el pasado lunes tras ser atropellada por un coche, el cual se dio a la fuga inmediatamente. De momento ha sido imposible encontrar a quien atropelló a la señorita Cohen. La policía no ha facilitado más detalles”.
6 de julio de 1920.

Si por esas casualidades, los pjs decidiesen dirigirse a Washington para investigar la muerte de la señora Cohen, podrían descubrir lo siguiente:

En el momento de su muerte (deberían acceder al registro), la señorita Cohen estaba casada y tenía un hijo. La dirección que les darán corresponde todavía a la actual, así que allí podrán encontrar al marido. Su nombre es Peter Cohen, pero la única información que les podrá dar es una fotografía de la que fue su mujer, además de indicarles que aún no se ha podido descubrir al culpable, ni cree que vaya a hacerse tras tanto tiempo. La fotografía, por cierto, no corresponde a la Mary Cohen que ellos conocen.

Una visita a la policía se revelará infructuosa, pues no conseguirán ningún dato nuevo.

Otra cosa a hacer es visitar el cementerio donde enterraron el cuerpo. Si deciden buscarlo sin preguntar, tardarán cuatro horas y una tirada de Suerte exitosa. Si preguntan directamente al vigilante, éste se lo indicará sin problemas. Cuando lleguen al lugar encontrarán una lápida que dice:

Mary Cohen Feithsans
1-3-1891/3-7-1920

Si los pjs, en su extrema desconfianza, decidiesen abrir la tumba (suponemos que durante la noche), deberán saltar la valla y evitar al vigilante. Si lo consiguen y abren la tumba, verán que en su interior está el esqueleto, se supone, de la fallecida.

La otra forma de buscar cualquier noticia relacionada con Mary Ross es ir a la pensión de la señora Norton, le primer lugar donde ella se instaló al llegar al pueblo. La señora Norton, una anciana venerable, les impedirá visitar la habitación donde habitó, pues se encuentra alquilada en estos momentos. Pero eso es falso, la verdadera causa es que la señora Ross le pasa una paga para que allí no deje entrar a nadie, pues es donde guarda todos los papeles y objetos relacionados con la Orden, además de ser el lugar donde éstos le envían los mensajes.

Si los pjs intentan entrar por la fuerza, la señora Norton los denunciará a la policía. Si por el contrario consiguen entrar sin que se de cuenta, verán que hay un corredor con cuatro puertas. Si dan con la que buscan y fuerzan la entrada, verán una habitación con una cama, armario, escritorio, mesilla, lavabo y baúl. Será necesario un Descubrir en la mesilla para encontrar la caja. La llave la tiene la Mary Ross en su escritorio.

Carta dirigida a Mary Lester:

Apreciada Mary:

Te comunico que ya hemos recibido tus noticias referentes a la búsqueda que estas realizando. Consideramos adecuado tu plan, y esperamos que nos mantengas informados en todo momento del curso que siguen los acontecimientos. Respecto a la situación que vivimos aquí, podemos comunicarte que según nuestras primeras noticias, Ambrose Dewart está de camino a los Estados Unidos. Ha surgido otro

posible propietario del Tesoro de Breille, pero tal extremo no lo hemos podido confirmar todavía. Te mantendremos informada

John Druven

Carta dirigida a Mary Lester:

Apreciada Mary

Hemos recibido ya las noticias referentes a tu boda con August Ross. Esperamos que tu nueva situación te permita descubrir definitivamente si el citado Ross está en posesión de lo que tanto anhelamos. Por otra parte, nuestros seguidores en Europa han conseguido averiguar por fin el paradero de Ambrose Dewart. Actualmente sigue en Londres. El hermano Walks nos informa que la finca Billington aún permanece deshabitada.

Albert Frenni

Carta dirigida a Mary Lester:

Apreciada hermana

Nos place comunicarte que nuestros esfuerzos pronto se verán recompensados. Yo personalmente, me dirigiré a Grafton donde según nuestra información, vive Charles Dunsorf. Por otra parte, y debido a los fuertes gastos que nuestro plan ocasiona, mucho nos tememos que las habituales "donaciones" de nuestro Hermano Pescara desde Boston pronto van a ser insuficientes, por lo que es de gran importancia que tu actual "marido" te incluya en su testamento, para cuando llegue el momento.

Albert Frenni

Dentro de la caja encontrarán también lo que parece un pequeño grabado que representa una especie de torreón (no guarda parecido con la del Bosque de Billington) con una figura humana a sus pies y varias figuras revoloteando alrededor.

EPISODIO 4

DE GRAFTON A TARBORO

Si los pjs han jugado las dos partes anteriores (La Cara Oscura de Boston y El Coleccionista de Antigüedades) deberían haber encontrado noticias referentes a otro posible propietario de lo que los miembros de la Orden llaman “el Tesoro de Breille”, una persona de nombre Charles Dunsorf y que vive en el pueblo de Grafton. En esta aventura, los pjs descubrirán que el señor Dunsorf ya no posee el libro, sino que éste está en poder de un amigo suyo, Sebastian Davidson, que vive en la misma ciudad de Boston. Cuando vayan a visitarlo encontrarán que la casa de Davidson ha sido asaltada. Si solicitan alguna información a la policía descubrirán que el señor Davidson se encuentra a salvo en el balneario de Sudbury. Lamentablemente, cuando lleguen Davidson ha sido asesinado, pero en su agenda encontrarán una nota con un nombre, Frenni, y una dirección. Ésta es una trampa, y Frenni los estará esperando para capturarlos y sacrificarlos. Si logran escapar hallarán una serie de notas entre las que figura el lugar donde se oculta John Druven.

Llegando a grafton

Para empezar, los pjs deberían dirigirse al pueblo de Grafton, donde según las informaciones de que disponen, vive Charles Dunsorf. Cuando lleguen, lo siguiente sería descubrir la dirección de éste, y una posible forma es ir al ayuntamiento (o cualquier otra que a un grupo de investigadores perspicaces como los pjs se les ocurra). Una vez tengan la dirección podrán ir hasta allí, encontrándose ante un pequeño edificio de dos plantas, y que en nada se diferencia de todos los de la zona de los alrededores. Si llaman a la puerta, tras unos instantes les abrirá el mismo Dunsorf, un hombre mayor, rondando la sesentena, que camina ayudándose de un bastón, con una gran cicatriz en la parte derecha de su rostro, que le va de la oreja hasta la boca. El hombre se mostrará como una persona muy amable, invitando a los pjs a entrar.

“Iba a prepararme un café, ¿desean acompañarme?”.

Una vez ya todos instalados y con su correspondiente taza, será el momento de hacerles las preguntas que deseen. Sobre el Tesoro de Breille,, Dunsorf tomará una actitud pensativa, y tras unos instantes responderá:

“El Tesoro de Breille. Mmmm. Ya lo recuerdo, aunque yo no lo conozco por ese nombre. Se trata de un libro escrito por Breille, y cuyo título es “Cthaat Aquadingen”. El libro que yo poseo es una versión, la inglesa, del año 1896. Si no es indiscreción, ¿a que se debe tal interés por el libro? Hace unos días vinieron también un par de hombres preguntando lo mismo que ustedes?”.

“No recuerdo sus nombres, uno se llamaba algo así como Bren o Brenney”.

Si el pj le menciona el nombre de Frenni, Dunsorf contestará:

“Eso es, Albert Frenni. ¿Lo conocen? ¿Son amigos?”.

Si los pjs le preguntan si le dio el libro, su respuesta será:

“Le respondí lo mismo que a ustedes. Verán, el libro ya no está en mi poder. Tengo un muy buen amigo, Sebastian Davidson, con el que acostumbro a cambiar información, libros u objetos extraños e interesantes. Hace ahora algunos meses le envié una serie de libros, entre los cuales se encontraba el libro de Adam Breille. ¿Quieren que les de su dirección?”.

Dunsorf se levantará, y tras unos minutos volverá con un papel donde hay escrito:

Sebastian Davidson
Creeckwin street nº18, Boston.

De nuevo a Boston

Una vez con la dirección en su poder deberán regresar a Boston para encontrar al tal Davidson. La dirección que les ha entregado Dunsorf corresponde a una de las zonas más ricas de la ciudad. La distancia entre Grafton y Boston es de aproximadamente sesenta kilómetros. Cuando lleguen al lugar indicado, verán que un coche de policía está aparcado en la puerta. La casa frente a él, y que corresponde a la dirección entregada, es de tres pisos. Mirando en el buzón podrán comprobar que Davidson vive en la tercera planta. Si suben encontrarán a la policía cerrando la puerta y hablando con una señora de unos cuarenta años, que resultará ser la casera. Si preguntan a los agentes, y alguno de los pjs es policía o investigador privado, éstos les responderán sin problemas, en caso contrario, una buena tirada de charlatanería. Según parece, la señora Davis, la casera había oído unos extraños ruidos en la habitación del señor Davidson, aunque no le dio mayor importancia. Hasta unas horas después no recordó que el señor Davidson no estaba en casa, sino que se había trasladado al balneario de Sudbury, a descansar unos días. Fue entonces cuando decidió llamar a la policía. Cuando éstos llegaron lo que encontraron fue la puerta aparentemente forzada. El interior del piso estaba totalmente patas arriba, aunque parecía que no faltaba nada de valor. Tras revisarlo, se han puesto en contacto con el señor Davidson para comunicarle los hechos. Tras estas explicaciones, no tienen nada más que contarles. Por supuesto, no les dejarán registrar la casa bajo ningún pretexto. Si decidiesen hacerlo a escondidas y fuesen descubiertos, la señora Davis avisaría a la policía, y en caso de ser detenidos pasarían un parte de días a la sombra, además de pagar una buena multa.

Camino a Sudbury

Una vez estén enterados de estas noticias, lo más lógico sería dirigirse al balneario de Sudbury. Éste se encuentra situado a unos treinta kilómetros de Boston, en el centro de una zona boscosa y rodeada de montañas. Se puede llegar a él a través de una estrecha y peligrosa carretera, llena de curvas. Tras recorrer esta vía, llegarán a un gran claro situado al pie de una impresionante montaña. A lo lejos verán un gran edificio rodeado por un muro de piedra de tres metros de altura, con una puerta de hierro. Si se acercan verán un garaje para dejar los coches, vigilado por un par de guardias. Antes de entrar en el balneario, los guardias de la puerta les harán identificarse.

“Son las reglas de la institución. ¿Qué es lo que desean”.

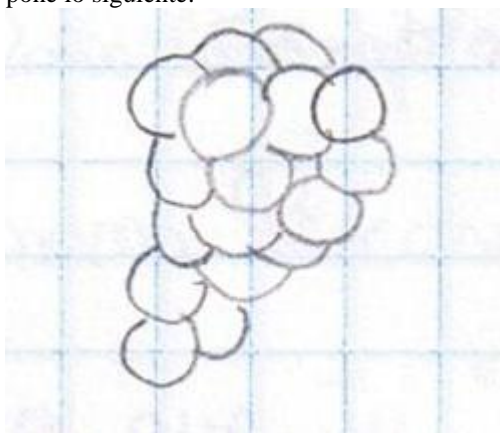
Si los pjs contestan que lo que desean es hablar con el señor Davidson, los hará esperar un momento, mientras da una aviso por un teléfono interno. Pocos minutos después se presentará el gerente del balneario, el señor Howard.

“¿Ya se han identificado?”, será lo primero que dirá éste. “Disculpen las molestias, per nos permite llevar un control sobre los visitantes. Y ahora, si hacen el favor de seguirme”.

Tras estas palabras conducirá al grupo a través del balneario hasta el edificio principal. Allí les hará subir hasta la segunda planta, y les indicará una puerta. Al llegar a su altura dará un par de golpes, y al no contestar nadie murmurará:

“Que raro. Hace rato que no lo veo en las instalaciones, así que supuse que estaría aquí. Esperen un momento, voy a ver si lo encuentro”.

Tras decir esto dará media vuelta y bajará las escaleras. Los pjs tienen ahora la oportunidad de entrar si lo desean, o bien seguir esperando. Si prueban lo primero, una tirada de Mecánica será suficiente para abrir la puerta. La habitación está totalmente a oscuras. Si dan la luz verán que su interior contiene una cama, un armario, una mesa, dos sillas, un lavabo en una pequeña habitación contigua, y un escritorio. Tirado encima la cama encontrarán un papel con algo escrito, aunque no podrán entender su significado. Si alguien saca una tirada de Mitos de Chtulhu se dará cuenta que parece el principio de un hechizo de Contactar. Si abren el armario encontrarán el armario de Davidson. Su cuerpo está clavado en la parte posterior, con un cuchillo en el ojo izquierdo (tirada de Cordura 1/1D6). Con un Descubrir verán que en el pecho le han grabado un dibujo con un objeto punzante. En el fondo del armario, escrito con su sangre, pone lo siguiente:



“¡Ia ¡Ia! ¡Yog –Sothoth!”.

En la habitación no hay ningún rastro más. Si entraron con el gerente y descubrieron junto a él el cuerpo, lo primero que hará será avisar a la policía. Si le preguntan a éste si alguien más visitó al señor Davidson en las últimas horas, el señor Howard les dirá que así es, y se dirigirá a la entrada para mirarlo en el registro.

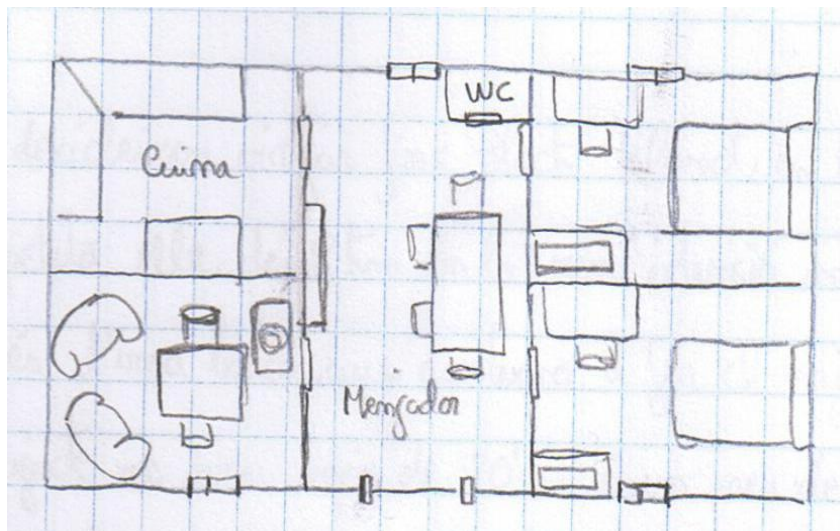
“Bien, hoy vinieron dos hombres que, al igual que ustedes, deseaban visitar al señor Davidson. Eso fue poco después que recibiera una llamada urgente procedente de su casa realizada por, al parecer, la policía. Tras identificarse, conduje a ambos hombres hasta donde se encontraba el señor Davidson. Ah, aquí están. Sus nombres eran Michael Young y Christopher Leman. Es todo lo que se de ellos”.

Si los pjs pasan una tirada de Suerte comentará:

“Un momento, ahora recuerdo algo más. Llegaron en un coche Ford negro, muy nuevo, con la cubierta blanca. La matrícula no la recuerdo, lo siento”.

Con una tirada de Idea los pjs caerán en la cuenta que la descripción coincide con el coche que vieron en el almacén de Boston. Como recordarán, la matrícula de este coche pertenecía al estado de Carolina del Norte. Si deciden investigar en este estado, concretamente en la capital, Raleigh (por supuesto en el departamento oportuno y las tiradas necesarias) lograrán descubrir que el coche está a nombre de Richard Wolburg, en Tarboro, más concretamente en la calle Hoppters número 103.

Para llegar desde Sudbury hasta Raleigh tardarán aproximadamente un par de días. Desde aquí hasta Tarboro tienen unas tres horas más de conducción.



Cuando lleguen a la calle Tarboro verán que la casa de Wolburg está situada a las afueras prácticamente. La puerta está cerrada y necesitarán una tirada de Mecánica para abrirla. El interior está totalmente a oscuras. En toda la casa no hay nada de interés, excepto en la cocina. Con un Escuchar notarán que unas baldosas del suelo suenan diferente al resto. Si las sacan verán una especie de túnel que se adentra en las profundidades de la tierra. Unas pequeñas barras de hierro horizontales permiten un seguro descenso. La altura del túnel es de unos ciento veinte metros. Si llegan hasta abajo se encontrarán en una sala de forma redondeada, con un estrecho arco que lleva a un corredor. Éste sigue unos veinte metros, al fondo del cual se ve una puerta. Será necesaria una tirada de Mecánica para abrirla. Tras ésta, una gran sala de unos 8x8x4 metros ocupada por cuatro guls, los cuales atacarán inmediatamente a los pjs.

GUL 1

FUE 17, CON 16, TAM 15, INT 12, POD 10, DES 13.

PV: 16.

Habilidades: Zarpa, 40% ataque, 1D6+ 1D6.

Mordisco, 38%, 1D6+1D4+ presa.

Armadura: Ninguna, pero las armas de fuego les hacen la ½ de daño.

Cordura: 0/1D6.

GUL 2

FUE 14, CON 14, TAM 9, INT 12, POD 11, DES 18.

PV: 12.

Habilidades: Zarpa, 30% ataque, 1D6+ 1D4.

Mordisco, 30%, 1D6+1D4+ presa.

Armadura: Ninguna, pero las armas de fuego les hacen la ½ de daño.

Cordura: 0/1D6.

GUL 3

FUE 22, CON 16, TAM 13, INT 10, POD 10, DES 16.

PV: 15.

Habilidades: Zarpa, 35% ataque, 1D6+ 1D6.

Mordisco, 35%, 1D6+1D4+ presa.

Armadura: Ninguna, pero las armas de fuego les hacen la ½ de daño.

Cordura: 0/1D6.

GUL 4

FUE 17, CON 12, TAM 11, INT 14, POD 14, DES 13.

PV: 12.

Habilidades: Zarpa, 30% ataque, 1D6+ 1D4.

Mordisco, 30%, 1D6+1D4+ presa.

Armadura: Ninguna, pero las armas de fuego les hacen la ½ de daño.

Cordura: 0/1D6.

Detrás de la puerta hay una sala ocupada por Richard Wolburg y Albert Frenni.

RICHARD WOLBURG

FUE 13, CON 9, TAM 10, INT 16, POD 16, DES 11, APA 10.

COR 35.

PV: 10.

Hechizos: Convocar /Atar Gul.

ALBERT FRENNI

FUE 12, CON 10, TAM 12, INT 17, POD 18, DES 10, APA 13.

COR 20.

PV: 11.

Mitos de Chtulhu: 19%.

Hechizos: Convocar /Atar Gul, Maldición de Azathoth.

Si consiguen acabar con los dos y registran a Frenni encontrarán en su cartera un recibo de correos, remitido por Albert Frenni a John Druven. La dirección que consta es Ethernorg's End s/n, Black Island. La sala donde se encuentran ahora está vacía, a excepción de una pequeña mesa, encima de la cual hay un botellín de cristal, con un extraño líquido en su interior, de color azul cielo. Hay para un total de seis dosis. Si algún valiente decide tomarlo, caerá en un profundo sueño, para despertarse acto seguido en el mundo subterráneo, concretamente en el "Valle de Pnath".

EPISODIO 5

EL PUEBLO FANTASMA

En esta quinta parte, los pjs se encontrarán en la ciudad de Sandy Point, en Black Island, con una dirección que no existe. Buscando información, descubrirán la existencia de un antiguo complejo de grutas, situadas en la pared inhóspita de la isla, donde deberán dirigirse en un principio. Allí se encontrarán con las trampas y hechizos preparados por John Druven. Finalmente, y si todo va bien, hallarán las pistas que han de conducirlos a emprender un largo y peligroso viaje, atravesando las Tierras del Sueño, ayudándose con la información conseguida en las partes anteriores.

Un viaje en barca

La acción se inicia cuando los pjs deciden viajar hasta Black Island en busca de John Druven, jefe de la Orden del Poder. Black Island es una pequeña isla de ocho kilómetros de extensión en su parte más larga, situada al sudoeste de la ciudad de Newport. Se llega a ella a través de una barca que acostumbra a hacer el trayecto entre el pequeño pueblo de Watch Hill y Sandy Point, el principal puerto de la isla. El trayecto no dura más de veinte minutos, y tiene un precio de dólares. Cuando estén a mitad de viaje, el cielo, que hasta entonces mostraba un sol radiante, se encapotará rápidamente, mientras un fuerte viento empieza a soplar provocando que la barca se balancee. Junto con los pjs y el patrón de la barca, otro pasajero los acompaña. De repente, un balanceo fuerte, y una ola que arrastra a éste tirándolo al mar, al mismo tiempo que cuatro horribles criaturas (profundos) empiezan a trepar por la barca.

PROFUNDO 1

FUE 21, CON 13, TAM 15, INT 8, POD 6, DES 14.
PV: 14.

Habilidades: Zarpa, 30% ataque, 1D6+ 1D6.
Armadura: 1 punto.
Cordura: 0/1D6.

PROFUNDO 2

FUE 11, CON 15, TAM 13, INT 15, POD 7, DES 10.
PV: 14.

Habilidades: Zarpa, 25% ataque, 1D6+ 1D4.
Armadura: 1 punto.
Cordura: 0/1D6.

PROFUNDO 3

FUE 10, CON 12, TAM 16, INT 17, POD 15, DES 13.
PV: 14.

Habilidades: Zarpa, 35% ataque, 1D6+ 1D4.
Tridente: 35%, 1D6+1D4+1.

Armadura: 1 punto.
Cordura: 0/1D6.

PROFUNDO 4

FUE 15, CON 16, TAM 20, INT 15, POD 15, DES 11.
PV: 18.

Habilidades: Zarpa, 35% ataque, 1D6+ 1D6.
Tridente: 40%, 1D6+1D6+1.
Armadura: 1 punto.
Cordura: 0/1D6.

El conductor de la barca es un miembro de la secta de Druven, y si ve que las cosas van mal dadas para los suyos intervendrá intentando eliminar al grupo.

JIM

FUE 10, CON 12, TAM 11, INT 14, POD 7, DES 8.
PV: 12.

Habilidades: Cuchillo 40% ataque, 1D6.
Puño: 42%, 1D3.
Esquivar: 35%.

Si los pjs matan a Jim verán que la barca se dirige hacia la isla, impulsada por alguna corriente. Una especie de puerto, pero no se ve a nadie por los alrededores. Subiendo por un pequeño camino de gran pendiente se llega a una casa de madera situada encima de los acantilados. Se trata de la casa de Jim, así que no hay nadie. Desde ella, a unos cuatro kilómetros, se puede ver el pueblo de Sandy Point. La casa únicamente tiene tres habitaciones: una es el comedor, otra la cocina y la otra el dormitorio. Si la registran, en este último, con una tirada de Descubrir entre un montón de papeles (facturas de comida, de madera, etc) encontrarán la siguiente nota:

Hermano Jim

En un plazo no superior a cinco días se te presentará un grupo de hombres que solicitan que los traslades a la isla. Sus intenciones son acabar con nuestra amada Orden. Pero no te preocupes. Hemos tomado ya las oportunas medidas, y cuatro de nuestros Amigos se encargarán de ellos. Tú permanece atento, y préstales ayuda en caso que ésta sea necesaria. Es vital que no lleguen vivos a Black Island, ahora que nuestros planes están a punto de verse cumplidos. Nuestro Amo está casi listo para volver a guiarnos. Cuando haya regresado, Él será Llamado y sus Seguidores seremos recompensados, y una Nueva Era empezará para el Mundo.

John Druven

Sandy Point

Los que se supone que harán los pjs es acercarse al pueblo, más concretamente a la dirección de John Druven, la cual consiguieron en la parte anterior. A medida que se acerquen verán que en las calles no se ve prácticamente a nadie. Las personas que puedan encontrar intentarán rehuirlos, y nunca contestarán ninguna pregunta a los pjs. Si alguien lo hace, a las pocas horas será encontrado muerto, con un profundo corte en el cuello. Si pasan una tirada de Suerte, siempre y cuando han pasado bastante tiempo en el pueblo, verán como por uno de los callejones laterales, más sucios y oscuros de todo Sandy Point, se acerca un hombre de unos setenta años con una botella en la mano. Su mirada denota un profundo grado de locura. Cuando vea a los pjs se les acercará gritando:

“¡He, vosotros! Me llamo Abraham, y éstos son mis dominios. ¿Qué se os ha perdido en este agujero?”.

Si le piden por la dirección de Druven, “Ethernog’s End”, les gritará:

“¿Ethernog’s End? ¡Ja, ja, ja! Y Ethernog oyó, y echó a correr cañada abajo. Y mientras corría notaba su aliento maloliente a no más de tres palmos de su nuca. El aliento de la Muerte. Y Ethernog tropezó, y la tierra se abrió, y vomitó a sus terribles Hijos, y Ethernog desapareció para siempre de la faz de la tierra”.

Si le preguntan para ira Ethernog Abraham les dirá:

“La verdad, no lo sé. Y si yo fuera vosotros tampoco querría saberlo”.

Si los pjs deciden visitar al sheriff (de nombre Andrews) éste los echará con la excusa que no tiene tiempo para ayudarlos. Si insisten demasiado, los detendrá y los encerrará, además de ponerles una multa de 100 dólares por cabeza o bien tres días de cárcel. En la comisaría están él y tres de sus cinco ayudantes. Antes que se vayan les advertirá:

“Yo si fuera ustedes cogería los bártulos y me iría por donde he venido”.

Si los pjs preguntan por el periódico del pueblo, podrán enterarse que cerró hace ya muchos años. Lo que sí que hay es una biblioteca, o había, pues cerró hará unos cinco años también. Está situada en una de las calles principales del pueblo. La entrada está precintada con tablones claveteados encima, así como las ventanas. Si intentan entrar y los ven les llamarán la atención, si persisten en sus intenciones, la gente avisará al sheriff. Pero si rodean el edificio verán que dispone de una entrada posterior, que aunque también está precintada queda a salvo de miradas indiscretas.

El interior de la biblioteca está totalmente a oscuras. Algunas sillas están tiradas por el suelo, en lo que tal vez fueran actos de vandalismo, pues algunos de los estantes están también volcados. Hay una gruesa capa de polvo, como si nadie hubiera entrado en los últimos cinco años.

Para reunir la información que busquen precisarán las pertinentes tiradas de Buscar libros:

Tirada de Buscar libros

“Hoy (ayer para el lector) ha trascendido que el señor Martin falta de su domicilio desde el pasado jueves. Según las noticias facilitadas por la policía, la última vez que el señor Martin fue visto ocurrió en el bar “El Roble”, tomando unas cervezas con Peter Headclive y Bob Caunster. Según el testimonio de estas dos personas, Cliff Martin les comentó que tenía pensado acercarse a la serrería de Tom Richards para comprarle un poco de leña, aunque éste afirma que el señor Martin no llegó a presentarse. Tras revisar la zona que separa ambos lugares parece que no se han encontrado huellas, y en el caso que las hubiera, las constantes lluvias caídas durante los dos últimos días sin duda las habrán borrado, dificultando la investigación policial.”.

6 de marzo de 1917.

Tirada de Buscar libros

“En relación con la desaparición de Cliff Martin, acaecida el pasado días dos, parece que la policía ha encontrado una pista. Un trozo de camisa, identificada por los señores Headclive y Caunster como la que

*llevaba el día de su desaparición, fue encontrada a poco mas de una decena de metros del camino que conduce desde el pueblo hasta la serrería de Richards. No se ha facilitado ninguna otra información”.
7 de marzo de 1917.*

Tirada de Buscar libros

*“Una nueva desaparición, cuando aún no se han acallado los ecos tras de Cliff Martin, sacude Sandy Point. Harry Johnson, encargado del cementerio local, falta desde ayer por la mañana en su puesto de trabajo. Avisada la policía de que en su casa no respondía nadie, el sheriff ordenó reventar la puerta, encontrándose que no se hallaba en la casa. Se desconoce todavía cuando se produjo exactamente su desaparición. Registrada la zona, no se ha encontrado todavía ningún rastro que pueda indicar el paradero de Harry Johnson”.
19 de marzo de 1917.*

Tirada de Buscar libros

*“Misterioso crimen en Highwood. Anteayer por la noche, aproximadamente sobre las once, el señor Ethernog y el señor Mills se dirigían hacia la casa de éste último, cuando según el relato del propio señor Mills, “un ruido como de pisadas procedente del interior del bosque nos hizo detenernos. Decidimos averiguar de qué se trataba, así que nos separamos algunos metros y empezamos a adentrarnos en la espesura. No había recorrido más de diez metros cuando empecé a escuchar una especie de rugido. Caminé otros diez metros, y entonces los vi. Se trataba de dos seres de aspecto humanoide, pero que me recordaban también a perros. Hablaban entre ellos con gruñidos, y arrastraban un bulto. Entonces oí un ruido procedente de mi derecha. Se trataba de Ethernog. Las dos criaturas lo habían oído también, y uno de ellos salió disparado hacia él. El otro se quedó, y entonces vi de que se trataba el bulto: era el cadáver de Ellen Dreyfuss. Perdí el mundo de vista durante unos momentos, pero conseguí recuperarme y huí aterrorizado. Cuando salí al sendero, vi a lo lejos dos figuras corriendo. Sin duda, una era Ethernog y la otra la extraña criatura. Empecé a correr tras ella en dirección a la cima de Highwood, pero vi que Ethernog tropezaba y cuatro criaturas más aparte de la que corría tras él se le lanzaban encima y empezaban a morderlo y desgarrarlo. Eso fue demasiado para mí, y seguí corriendo en dirección a Sandy Point”. Hasta el momento la policía no ha dado su versión de lo acontecido, aunque se sospecha que puede tratarse de algún animal salvaje”.
27 de setiembre de 1917.*

Tirada de Buscar libros

*“La policía ha confirmado la desaparición de Ellen Dreyfuss, corroborando así el hecho de que fuese vista en el bosque por el señor Mills. Por otra parte, en referencia a la desaparición del señor Ethernog, y como parece se, relacionada con la de la señora Dreyfuss, tras registrar detenidamente la zona, la policía sigue con la investigación, rodeada de un silencio absoluto”.
29 de setiembre de 1917.*

Tirada de Buscar libros

*“Ayer al mediodía se produjo la muerte del señor Mills. El hecho fue denunciado por el señor Hobbs, su vecino, el cual escuchó un disparo procedente de la casa del primero. Al personarse la policía se halló el cadáver de Mills tumbado en el suelo del comedor con un disparo en la cabeza. Según las primeras impresiones, se trata de un suicidio. Como es bien sabido, el señor Mills no se había recuperado de los extraños sucesos acaecidos el pasado día 25 de setiembre, y que desembocaron en la desaparición del señor Ethernog y la señora Dreyfuss, en la zona conocida como que se empieza a conocer con el macabro nombre de Ethernog's End”.
10 de octubre de 1917.*

Si los pjs deciden hablar con el cartero sobre el origen de donde parten las cartas con esta dirección, necesitarán tiradas de Charlatanería o bien de Elocuencia para que éste acceda. Su nombre es Herbert, y

les explicará que las cartas enviadas desde Ethernog's End s/n se las encuentra por la mañana en la entrada de la oficina, y si llega alguna la deja también en el suelo, y al día siguiente ya ha desaparecido. Esta costumbre la aprendió del antiguo cartero, Miller. Este tal Miller se retiró hace ya tres años, y hace dos murió de un infarto. Si decidiesen quedarse una noche a ver si pasa alguien, con una tirada de Suerte podrán ver como un hombre, Karl Deacon, se acerca a la oficina de correos y echa un vistazo al suelo frente a la entrada, como si estuviera buscando algo.

El cementerio

Está situado al norte de Sandy Point, y se llega a él a través de un estrecho camino serpenteante que cruza la zona. El cementerio está rodeado por un muro de tres metros de altura, aunque medio derrumbado en algunas zonas. Eso se debe al hecho que hace ya siete años que nadie se encarga de su mantenimiento. La entrada está cerrada con una puerta de hierro con un candado. Necesitarían una tirada de Mecánica para abrirlo. En el interior destacan dos cosas: la casa del guarda y un enorme árbol en el centro mismo del cementerio. La casa del guarda está cerrada, sería necesaria una nueva tirada de Mecánica para abrir la puerta, o bien tirarla abajo directamente (Fuerza de 30 para ello). Su interior está totalmente cubierto de polvo, y lo cierto es que no queda nada de interés. Varias ratas corretean por allí. Las tumbas son todas normales, y no hay nada de especial. Pero si decidiesen excavar alguna, hay un 5% de posibilidades que encuentren alguna de las vacías. La que está marcada en el mapa con una X es la utilizada por los guls. Si abren cualquier tumba, incluida esta, verán que hay un pozo descendente, oscuro, de unos cuatro metros de profundidad. Todos estos pozos se reúnen en un gran corredor subterráneo con una ligera pendiente descendente.

Cavernas de los Guls

Una vez hayan bajado por el pozo se llega a una confluencia de todos los túneles. Siguiendo unos pocos metros, hay una bifurcación a la derecha. Si se examina se llega a una sala de unos diez por diez metros, ocupado todo el suelo por un gran número de huesos, todos ellos humanos (Cordura 0/1D4).



Tras unas docenas de metros de la primera bifurcación se llega a un segundo desvío, en este caso a la izquierda. Un estrecho corredor de unos cuarenta metros da paso a un agujero. Éste tiene una profundidad de casi cincuenta metros. Si se desciende por él, se llega a un nuevo pasadizo de metro y medio de altura y una pendiente muy pronunciada. Tras seguirlo durante bastantes kilómetros (si se recorriese a buen ritmo se tardarían unas treinta horas en hacerlo) se llega a un lugar donde el túnel se acaba, y otro ascendente marca la salida. Si empiezan la ascensión, verán que finalmente salen al exterior. Habrán llegado a las Tierras del Sueño, y podrán comprobar como todo su equipo se ha transformado. Los pjs se encontrarán en el Valle de Pnath. Éste es uno de los lugares donde se comunican las tierras oníricas con el mundo real.

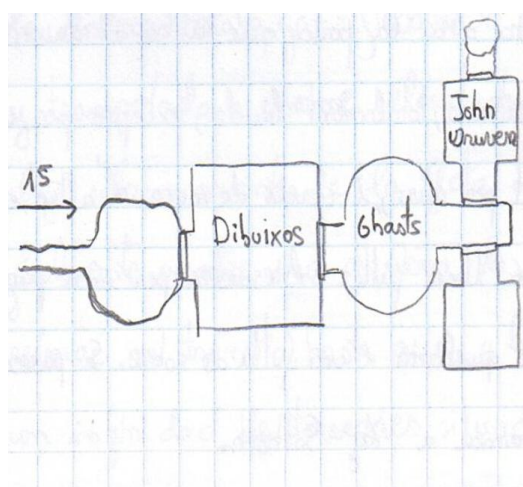
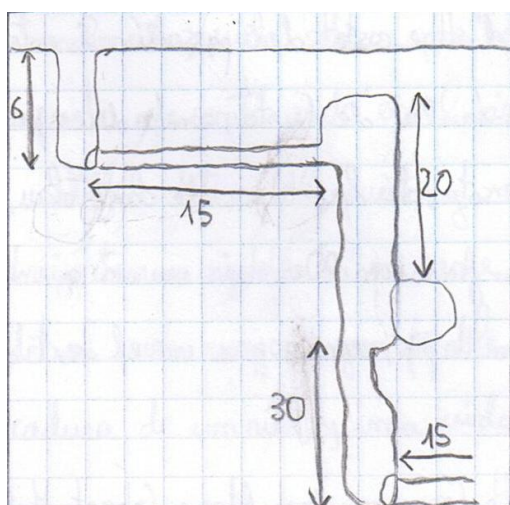
Siguiendo el pasadizo se llega a un largo corredor de más de cuatro kilómetros de longitud, el cual conduce a un nuevo complejo de grutas. A lo largo de este pasadizo hay un 25% de posibilidades cada kilómetro de encontrarse con un grupo de 1D4+1 guls.

Al final del complejo de cuevas una roca bloquea la salida. Es necesario vencer contra una Fuerza de 40 para conseguir moverla, no pudiendo combinar más de tres personas sus esfuerzos. Si consiguen apartarla saldrán al túnel del Ethernog's End.



Ethernog's End

Si los pjs preguntan o bien buscan en algún mapa de la isla, encontrarán la zona conocida como Highwood. Se trata de un lugar al que ahora se asocia con el nombre de Ethernog's End. El paraje está repleto de bosques, situado en la zona inferior de Black Island. Un tortuoso camino, estrecho, empinado, y donde los altos y frondosos árboles casi no dejan pasar el sol. El camino acaba en unos acantilados del sur de la isla. Mientras avancen por el camino deberán hacer una tirada de Descubrir. Si la sacan verán una especie de obertura, medio oculta entre las hierbas, a un lado del camino. Se trata de un pequeño pozo de unos seis metros de profundidad. El fondo del pozo parece vacío.



Pero si bajan y sacan un nuevo Descubrir, se darán cuenta que las rocas del fondo no parecen demasiado encajadas. Si apartan la roca verán que da paso a un túnel de unos 60 centímetros de alto por un metro de ancho, y una longitud de unos quince metros. Si se recorre, a rastras, se llega a una especie de pozo de 50 metros de profundidad. A una altura de 20 metros, con un nuevo éxito en Descubrir, verán una roca (ver las Cavernas de los guls, nº 3). Si siguen bajando llegarán a una pequeña sala circular de tres metros de diámetro. Con un éxito en Descubrir encontrarán un pequeño corredor disimulado entre las rocas. Éste es idéntico al anterior, llega hasta una sala excavada artificialmente de diez metros de lado por cinco de ancho, con una pequeña puerta de madera en el fondo, siendo necesaria una tirada de Mecánica para abrirla. Detrás hay una sala llena de dibujos y grabados. Las inscripciones de la pared están en latín y en árabe, y dicen lo siguiente:

“Y cuando su siervo esté de nuevo sobre la faz del mundo la puerta estará de nuevo abierta, y él, la llave, guardián y puerta al mismo tiempo, extenderá su dominio sin nadie que se le oponga”.

Los grabados representan una ciudad con grandes cúpulas y sus muros decorados, y en cada punta de la ciudad, dos personas: la de la izquierda se encuentra dentro de una especie de burbuja, mientras que la de la derecha se encuentra partida en dos: una mitad va vestida con ropas exóticas mientras que la otra lleva las ropas típicas de la época.

Al fondo de la sala hay una puerta que se puede abrir fácilmente. Detrás de ésta hay un hombre (Karl Deacon, si no lo han cogido aún) y dos seres (tirada de Mitos, se trata de Ghosts).

GHAST 1

FUE 22, CON 13, TAM 26, INT 1, POD 10, DES 10.
PV: 20.

Habilidades: Mordisco, 40% ataque, 1D10.
Patada: 25%, 1D6+2D6.
Armadura: 3 puntos.
Cordura: 0/1D8.

GHAST 2

FUE 23, CON 15, TAM 22, INT 6, POD 10, DES 13.
PV: 19.

Habilidades: Mordisco, 45% ataque, 1D10.
Patada: 25%, 1D6+2D6.
Armadura: 3 puntos.
Cordura: 0/1D8.

KARL DEACON

FUE 6, CON 6, TAM 9, INT 16, POD 18, DES 13, APA 10.
PV: 8.

Habilidades: Pistola, 55% ataque, 1D10+2, Mitos de Chtulhu 24%.
Soñar 35%, Saber onírico 19%.

Al fondo hay un pasadizo con dos puertas. Una está cerrada, y se necesita la llave o bien un crítico en Mecánica para abrirla. La otra está abierta. Si entran, verán una figura sentada detrás de una silla.

“Bienvenidos, os esperaba. Mi nombre es John Druven, y me temo que llegáis demasiado tarde (Cordura 1/1D10). Además, dudo que podáis matarme, pues ya estoy muerto”.

Tras estas bonitas frases, Druven atacará a los psj con todo su arsenal de hechizos.

JOHN DRUVEN

FUE 26, CON 20, TAM 14, INT 15, POD 30, DES 8.
PV: 17.

Habilidades: Zarpa, 65% ataque, 1D6+1D6.

Mitos de Chtulhu 57%.

Sóñar 38%, Saber onírico 33%.

Inmune a las balas.

Cordura: 1/1D10.

Hechizos: Maldición de Azathoth, Convocar /Atar gul, Convocar /Atar Ghast, Convocar /Atar Vampiro Estelar, Ajar miembro, Crear niebla de Releh, Hipnotizar, Signo de Conjuración.

Si las cosas se le ponen muy mal intentará huir haciendo uso del hechizo Niebla de Releh y saliendo al exterior. Si lo consigue, los psj ya no lo podrán encontrar. Detrás de la mesa hay un mecanismo (tirada de Descubrir) que hace que una parte de la pared del fondo se abra, dejando ver un corredor que es por donde Druven tiene su vía de escape. El corredor da a unas escaleras ascendentes que van a parar a una salida en medio del bosque. Si los psj van por aquí se encontrarán con un par de guls que los atacarán, justo antes de la salida.

Volviendo al refugio de Druven, si registran la mesa encontrarán una llave. Ésta abre la puerta que hay delante, justo al otro lado del pasadizo. Si entran allí verán que se trata de una especie de sala de meditación totalmente vacía, a excepción de una mesa de madera con dos sillas, y dos libros encima de ella. Uno de los libros está tapizado de cuero y carece de nombre. El otro, el de debajo, tiene las tapas de color azul y un título: “Chtaath Aquadingen”. Adam Breille, 1896. Unas hojas sobresalen por una de las páginas. Con un Descubrir verán que las hojas tienen notas que indican que alguien escribió algo en una hoja justo encima. Si usan el truco de pasar el lápiz para ver lo que queda marcado, verán que se trata del texto de la página de al lado. Se trata de un hechizo, Llamar a Yog –Sothoth.

“...me encontré de pronto, en un vasto paisaje semejante a un desierto. Me hallaba en lo que parecía ser una especie de cima, de no más de veinte metros de diámetro. Di una vuelta sobre mí mismo para tener una visión completa del lugar donde me encontraba, y lo que vi no podía ser más decepcionante. Estaba rodeado por un mar infinito de color blanco que se extendía igual en todas direcciones. Me protegí los ojos con la mano, y entonces observé lo que parecía ser una especie de protuberancia hacia el este de donde estaba, en la línea en que el mar blanco y el cielo se juntaban. Dado que era la única irregularidad que pude observar, decidí fuera hacia allí donde encaminaría mis pasos. Empecé a descender cuidadosamente por la ladera del montículo en que me hallaba, y al llegar abajo descubrí de qué estaba formado el mar blanco que me rodeaba. ¡Huesos! Millones y millones de huesos, cubriendo el suelo hasta donde mi vista podía alcanzar. Intrigado, y a la vez horrorizado por tal descubrimiento, empecé a excavar entre los huesos, a fin de poder saber donde se encontraba el suelo, pero abandoné la tarea cuando llevaba abierto a un agujero de más de tres metros de profundidad. Entonces reparé en una cosa: a pesar que muchos de esos huesos eran enormes o se encontraban dañados, había bastante entre ellos que me recordaban a esqueletos humanos. Temeroso de que lo que había causado tal barbarie, fuera lo que fuera, andase cerca, decidí no demorar más mi marcha, y empecé a andar hacia lo que parecía ser unas montañas...”

...hacía horas que había perdido la noción del tiempo, si es que en algún momento la tuve, cuando un curioso temblor empezó a hacer retumbar el suelo de huesos. El ruido iba furiosamente en aumento, y entonces lo vi. Pareció como si, de pronto, el mar de huesos cobrara vida propia y se alzara en un vano intento de alcanzar el cielo. A pesar de encontrarse a decenas de kilómetros de distancia, puede apreciar perfectamente la forma y contorno de esa extraña criatura, parecida a un gusano. Calculé en varias decenas de metros su tamaño, y entonces advertí que la monstruosidad estaba viviendo en mi dirección. Asustado, intenté huir, pero me di cuenta que eso era inútil, por lo que decidí hacer un agujero e intentar esconderme. En cuestión de minutos el monstruo llegó donde yo me encontraba, y cuando ya me veía muerto, pasó como una exhalación a no más de diez metros de donde me encontraba...

...hacía ya algunas horas que había dejado atrás el mar de huesos, cuando me adentré en una especie de llanura. Delante de mí, más lejos de lo que creía, había una montaña enorme, tan alta como lo que mi vista podía alcanzar. A medida que me adentraba, un curioso paisaje llamó mi atención. Millones de lápidas extendiéndose en todas direcciones...

...tras algunas horribles visiones, mis nuevos amigos (Quién me lo hubiera dicho en otro tiempo) me condujeron hasta el otro lado del mar, y de ahí hasta una enorme escalera que parecía no tener fin. Empezamos a ascender, y ya llevábamos horas en esa horrible oscuridad, cuando de pronto descubrí que me encontraba solo. Me habían abandonado, quien sabe a que horrible destino. Estaba yo reflexionando sobre que paso daría a continuación, cuando de repente se mentí izado en el aire y transportado a enorme velocidad...

...robé un bote del puerto y me alejé silenciosamente de la flota de velas negras ahí amarradas. Una poderosa corriente me ayudó en mi viaje, y finalmente encontré una pequeña isla frente a mí, con otra mayor en las cercanías. Me detuve para recoger agua potable, y reinicié mi tránsito hasta que, a las pocas horas, me encontré frente a la desembocadura de un río, y una ciudad con infinitud de torreones, situada en la cima del acantilado...

...hacía ya varios días que había abandonado Zulan –Thek, donde conseguí pasaje con una caravana hasta Gak, y desde donde partí en busca del mendigo que en esta última me dijeron que buscara. Crucé el bosque montado en la llama que compré a la caravana, y cuando me encontré el nacimiento del Naraxa empecé a seguir su curso. Esta parte del viaje fue bastante más tranquila, y finalmente llegué a la ciudad, tras pasar a los pies del Aran. Ahí encontré el mendigo, el cual me indicó que para saber el motivo por el cual me encontraba allí tenía que dirigirme hacia el Mar del Sur, para llegar a la zona de cristal...

...tras conseguir evitar el barco de negras velas pasamos cerca de una curiosa construcción submarina que, en mi opinión, aterrorizó a la práctica totalidad de nuestra tripulación. Afortunadamente la rebasamos rápidamente y la tranquilidad volvió a reinar en el barco hasta que llegamos a las proximidades de la Ciudad de las Mil Maravillas, pues según cuentan las historias de este extraño mundo, los demonios y dementes que en ella habitan no permiten que nadie salga vivo de ella..."



EPISODIO 6

EL LARGO VIAJE

En esta parte los pjs deberán realizar un largo viaje mediante la botella encontrada en la parte titulada “De Grafton a Tarboro”, la cual los trasladará a Las Tierras del Sueño. Aquí recorrerán una buena parte de este mundo en busca del “yo onírico” de Alijah Billington, mientras intentan no ser capturados por los hombres de su enemigo, Richard Billington.

El punto de partida de esta parte es totalmente indiferente. Lo normal sería, tras acabar la parte anterior donde encontrarán los relatos oníricos escritos por John Druven, que los pjs decidiesen, o bien regresar a sus respectivas casas, o bien volver a la casa de los Billington, con el fin de visitar a Ambrose Dewart. Si sucede esto último, Ambrose los recibirá amistosamente, y se mostrará encantado con su regreso. Según les explicará, durante el tiempo que ellos han estado fuera, él se ha dedicado a acabar de acondicionar la casa y a poner en orden sus negocios. Respecto a sus sueños, dirá que estos desaparecieron poco después que ellos se fuesen, aunque ignora el motivo.

Si antes de regresar se dedican a repasar los periódicos locales de las últimas semanas, desde que ellos se fueron, podrán encontrar algunas noticias perturbadoras.

Tirada de Busca libros

“Cuando se cumplen seis días de la desaparición del señor Jason Orbon, una nueva desaparición conmociona la comarca de Arkham. Bill Aaron, también granjero de la zona, desapareció ayer en idénticas circunstancias. El hecho fue denunciado por Zacharias Ross, vecino del anterior. Según sus propias palabras, “estaba cenando con mi esposa cuando de pronto oímos un ruido extraño, como si un viento huracanado pasase por encima de nuestro tejado. Salí a ver de qué podía tratarse, pero no vi nada. Iba a entrar de nuevo en mi casa para terminarme la cena, cuando unos gritos procedentes de la casa del viejo Zach me dejaron helado. Entré corriendo en mi cuarto, cogí mi rifle y me dirigí tan deprisa como me permitían mis piernas, a su casa. No tardé más de dos minutos en llegar, pero cuando lo hice no encontré rastro alguno de Zach. Y todo el porche de su casa estaba esparcido por los alrededores, como si un tornado hubiera pasado por allí”. La policía no ha querido hacer declaraciones, aunque parece ser que no ha aparecido ninguna pista que explique que ocurrió en la casa de Zacharias Ross”.

Tirada de Buscar libros

“Una nueva ola de desapariciones azota nuevamente los alrededores de Arkham. Durante los últimos días se han producido tres desapariciones. Todos los desaparecidos eran granjeros de los alrededores de Dunwich, e inexplicablemente desaparecieron todos pasadas ya las nueve de la noche, cuando el sol había desaparecido tras el horizonte. Ni una sola huella encontrada, únicamente el rastro de destrucción que dejaría tras él un viento huracanado. La policía local ha mostrado su total desconcierto ante la falta de pistas, así como la falta también de un móvil para las desapariciones”.

Cuando los pjs regresen a casa de Ambrose, éste estará ya prácticamente bajo el dominio de Richard Billington. La nota enviada por John Druven con el hechizo “Llamar a Yog –Sothoth” ya está en su poder, y una vez aprendido ha quemado el papel, así que los pjs no podrán dar con él. Richard sabe que el momento prácticamente ha llegado, y esperará el mejor instante para influir definitivamente sobre Ambrose, y que éste realice el hechizo. Para protegerlo, hay un Pólipo Volante que actuaría en caso que los pjs pusiesen problemas a Ambrose.

EL VIAJE A LAS TIERRAS DEL SUEÑO. EL VALLE DE PNATH.

Éste se iniciará cuando los pjs tomen el contenido de la botella, aunque si se encuentran en la mansión Billington, es muy posible que esto no sea necesario, pues la magia reinante en la zona con la presencia oculta de Richard Billington puede hacer que los pjs entren en el mundo de los sueños sin necesidad de beberse el contenido del botellín.

Sea como sea, cuando los pjs se duerman notarán que su mente empieza a ver luces extrañas, y tendrán la sensación que una parte de ellos se separa del resto. Una espesa niebla parece cubrirlo todo, pero poco a poco empezará a abrirse. Cuando eso suceda, los pjs se encontrarán en una especie de monte de unos veinte metros de diámetro, sin ningún tipo de vegetación. Rodeándolos, hay una inmensa extensión, toda blanca, hasta más allá de donde alcanza la vista. Con una tirada de Descubrir verán unos promontorios en el horizonte, en dirección este. Si deciden bajar del montículo, verán que la inmensa extensión blanca son huesos. Será inútil buscar el fondo, pues tiene una profundidad de kilómetro y medio. Si empiezan a avanzar hacia el este, verán que los promontorios son en realidad una cordillera montañosa. Tardarán en llegar, a un buen paso, un total de doce horas. Si, los pjs se encuentran en el Mundo Subterráneo, concretamente en el Valle de Pnath.

Tiradas de encuentros en el Valle de Pnath.

Tiempo: cada tres horas.

Probabilidad: 30%.

01-45: Bhole.

46-79: Gul.

80-100: Ángel Descarnado.

1. Bhole

Con una tirada de Escuchar, los pjs oirán una especie de rumor que va aumentando en intensidad poco a poco. Con una segunda tirada exitosa, podrán determinar la dirección, aunque no verán nada de momento. El ruido irá aumentando poco a poco en intensidad, durante unos cinco minutos. Pasado ese tiempo, con una tirada de Descubrir, verán que la tierra forma, a varios centenares de metros, unas grandes ondulaciones, como si algo muy grande se acercase bajo la capa de huesos. Un minuto más tarde podrán hacer otra tirada, esta vez con un +25. Si tampoco la sacan, el Bhole los atacará con total seguridad. Si consiguen sacar alguna de las dos tendrán la oportunidad de esconderse, tal y como hacía la persona que escribió el relato referente a este lugar y que ellos hallaron en una parte anterior. Si sacaron la primera tirada de Descubrir, tendrán un bonus de +50 a Esconderse; si sacaron la segunda éste será únicamente de +25. Si fallan el Esconderse, el Bhole los atacará.

BHOLE

FUE 150, CON 149, TAM 179, INT 12, POD 20, DES 1.

PV: 164.

Armadura: 20 puntos.

Habilidades: Tragar, 90% ataque, 3 metros de diámetro.

Aguijón 50%, 7D6.

Cordura: 1D4 /1D20.

Si los ataca, los pjs verán como una especie de gusano gigante se alza por encima del mar de huesos. Si consigue capturar y tragar a algún pj, dará media vuelta y dejará al resto.

2. Grupo de guls

Avanzando por el desierto blanco, con un Descubrir verán una serie de figuras. Para comprobar de que se trata, tirar 1D3:

- 1- Las figuras avanzan en dirección norte, y por mucho que intenten aproximarse, finalmente acabarán perdiéndolas de vista. Sobre los blancos huesos, además, no dejan ninguna huella.
- 2- Las figuras no se mueven. Si los pjs deciden aproximarse, podrán ver a unas criaturas humanoides. Si siguen acercándose, verán que una gran criatura (Bhole) sale de entre los huesos y se lanza sobre ellos. Estos intentarán resistirse o huir, pero finalmente todas serán tragadas. Si los pjs se quedan quietos mirando o se acercan, el Bhole es muy posible que se dirija posteriormente hacia ellos. Si se van en dirección contraria, no les ocurrirá nada.
- 3- Las figuras siguen la misma dirección. Si deciden seguirlas, verán que su rumbo las conduce hacia un desfiladero (el Despeñadero de los Guls). Si aprietan el paso, las acabarán atrapando. Verán que se trata de cuatro seres de aspecto humanoide. Si están más cerca verán que son guls (tirada de Mitos).

GULS

FUE 17, CON 16, TAM 15, INT 12, POD 10, DES 13.
PV: 16.

Habilidades: Zarpa, 40% ataque, 1D6+1D6.
Mordisco: 35%, 1D6+1D4+ presa.
Armadura: Ninguna, pero las balas les hacen la ½ de daño.
Cordura: 0/1D6.

Para que los guls se muestren amistosos, los pjs deberán pasar una tirada de Charlatanería o bien Elocuencia. Si la fallan, serán atacados inmediatamente. Si por el contrario, tienen éxito, podrán establecer un diálogo con ellos. Así, podrán enterarse que se encuentran en el Valle de Pnath, morada de los horribles Bholes, seres que acaban con cualquier criatura viva que encuentren, sea gug, soñador o gul. Por su parte, ellos preguntarán a los pjs que hacen unos Soñadores en este valle. Si la relación es medianamente buena los acompañarán a través de un largo desfiladero repleto de lápidas y madrigueras de guls hasta una especie de cima. Los guls dirán:

“Esto que veis es el “Despeñadero de los Guls”, y marca los límites de nuestro territorio. La gran cadena montañosa que podéis ver a vuestro alrededor se llama “Los Picos de Thok”. Ahora nos dirigimos al Despeñadero, donde nuestros jefes determinarán que hacer con vosotros”.

Si en algún momento los pjs intentan rebelarse descubrirán que eso es imposible, pues de las madrigueras, tumbas y agujeros de los alrededores amenazan con salir cientos de guls.
Este encuentro sólo puede salir una vez.

3. Ángeles Descarnados

Mientras los pjs van avanzando, con una tirada de Descubrir repararán en una especie de seres alados que dan vuelta por encima de ellos, siendo imposible ver de qué se trata debido a la gran altura a la que lo hacen. Estos seres estarán dando vueltas durante unos diez minutos, para desaparecer finalmente tras la cadena montañosa.

El viaje hasta la Gran Escalinata

Si los pjs no se han encontrado con el grupo de guls en el valle, el encuentro lo tendrán cuando abandonen éste y lleguen al desfiladero. Finalmente acabarán llegando a la montaña conocida como el “Despeñadero”. Una vez allí verán que un complejo sistema de cuevas está excavado en su interior. Los pjs serán introducidos en una de éstas, donde los harán esperar. Para pasar el rato se les proporcionarán trozos de brazos y piernas extraídos de alguna tumba, así como agua fétida y mohosa. En caso de rechazarlo los guls empezarán a gruñir. Si

algún pj persiste en esta falta de respeto se lo llevarán y servirá de cena, además de todo aquel que intente evitarlo; todo aquel que como el delicioso manjar deberá hacer una tirada de Cordura (1D2/1D10).- una vez hayan comido, un grupo de ocho guls ancianos saldrán del fondo de la cueva. Se sentarán en el suelo, en círculo alrededor de los pjs, y dirán:

“Vosotros sois Soñadores, aunque nunca hasta hoy os habíamos visto. Nuestros hermanos han hablado bien de vosotros. Ahora os toca a vosotros hablar. Os escuchamos”.

Si en algún momento los pjs mencionan a John Druven, el jefe gul los interrumpirá y dirá:

“¿Conocéis a Druven? Largos años han pasado desde que llegó hasta aquí procedente del valle, al igual que vosotros. Su tránsito por estas tierras es un hecho que se ha transmitido de padres a hijos durante generaciones. En este caso, no se hable más. Os proporcionaremos un guía que os conducirá hasta la Gran Escalinata que lleva al mundo superior de las Tierras del Sueño”:

Si los pjs no mencionan para nada a John Druven deberán hacer una tirada de Charlatanería o Elocuencia. Si la sacan, los ayudarán igualmente. En caso de fallarla, no los matarán, pero los expulsarán del Desfiladero. Por supuesto, cualquier palabra que indique animadversión o enfrentamiento hacia Druven provocará que sean masacrados sin piedad y convertidos en la cena.

Al día siguiente de la llegada al desfiladero podrán partir, tanto si van con el guía como si no. En caso de no disponer de guía por haber fallado las tiradas, los guls les darán unos consejos antes de partir:

“Seguid hasta el final del desfiladero. Luego, todo recto sin desviaros. Llegaréis a un mar, el Mar Subterráneo. Al otro lado encontraréis la Gran Escalera”.

Cuando inicien la marcha, el terreno seguirá siendo el mismo: lápidas, tumbas, madrigueras,... A medida que avancen y dejen atrás el desfiladero, el terreno empezará a variar, convirtiéndose en un enorme descampado, totalmente llano, con algunos pequeños promontorios. Eso será en el caso de ir sin guía, con lo cual deberán hacer algunas tiradas de encuentros. En el supuesto de ir con guía, el encuentro con el cadáver del sacerdote será automático.

Tiempo: 4 horas

Probabilidad: 30%

01-30: Gug.

31-52: Grupo de ghasts.

53-80: Cadáver de un sacerdote (Reverendo Ward Phillips).

81-00: Lápidas, con restos y un nombre.

1. Gug

Los pjs irán avanzando a través del descampado, cuando el camino los lleva a una nueva zona rocosa. El sendero por el cual avanzan está lleno de pisadas, las cuales van en todas direcciones. Con una tirada de Seguir Rastros se darán cuenta que hay dos tipos de pisadas: unas de criaturas de un tamaño más o menos humano y las otras del doble de éstas. Tras seguir avanzando, deberán hacer una tirada de Escuchar. Si la sacan oirán ruidos de piedras rodando enfrente suyo. Si consiguen la tirada la criatura no los habrá cogido por sorpresa, si no uno de los pjs recibirá los ataques sin posibilidad de esquivar.

Gug

FUE 45, CON 29, TAM 69, INT 13, POD 8, DES 8.

PV: 49.

Habilidades: Zarpa, 40% ataque, 1D10+ 4D6.

Mordisco 60%, 4D6 .

Armadura 8 puntos.

Cordura: 0/1D8.

2. Grupo de Ghosts

Los pjs avanzan por un descampado cuando, con un Descubrir, verán unas figuras que se aproximan en línea recta hacia ellos. Por mucho que intenten evitarlas, el grupo, formado por tres seres, irá a su encuentro. Cuando lleguen verán que se trata de los mismos seres extraños de forma humanoide que se encontraban con Deacon. Si alguno de ellos cae, el resto intentará la huida.

Ghost 1

FUE 29, CON 14, TAM 29, INT 5, POD 9, DES 11.
PV: 22.

Habilidades: Mordisco, 44% ataque, 1D10.
Patada: 32%, 1D6+ .
Armadura: 3 puntos.
Cordura: 0/1D8.

Ghost 2

FUE 18, CON 17, TAM 21, INT 5, POD 17, DES 10.
PV: 19.

Habilidades: Mordisco, 36% ataque, 1D10.
Patada: 32%, 1D6+ .
Armadura: 3 puntos.
Cordura: 0/1D8.

Ghost 3

FUE 22, CON 16, TAM 23, INT 5, POD 12, DES 9.
PV: 20.

Habilidades: Mordisco, 47% ataque, 1D10.
Patada: 27%, 1D6+ .
Armadura: 3 puntos.
Cordura: 0/1D8.

3. Cadáver de sacerdote

A medida que avanzan por el descampado, los pjs deberán hacer una tirada de Descubrir, a menos que vayan con el guía, con lo cual lo verán automáticamente. Se trata de un bulto a unos veinte metros del camino, a mano derecha. Si se aproximan verán que se trata de un esqueleto humano. La ropa que lleva, a pesar de estar raída y con algunos desgarrones, aún está presente, y lo más sorprendente es que corresponde a las de un sacerdote. Su esquelética mano sujeta con fuerza un libro. Si lo cogen, verán que se trata de la biblia. Echándole un vistazo verán que tiene una anotación en la primera página, en latín:

“... Y a menos que hable con el muerto, el hombre desaparecerá...”.

A su lado, unas iniciales: Rev. Phillip Ward. Alrededor del cadáver no hay ninguna pisada, pero si examinan el esqueleto con detenimiento verán que tiene la columna completamente aplastada.

4. Lápida

Los pjs avanzan por el sendero, cuando un objeto aparece clavado en el suelo, frente a ellos. Visto desde lejos parece, con un Descubrir, que tiene forma rectangular. Cuando lleguen ante él verá nque se trata de una lápida de piedra, muy robusta, pero con los bordes desgastados por el paso del tiempo, y con una inscripción cincelada en su superficie:

Aquí yacen los restos mortales de Alijah Billington.

El suelo frente la lápida hace como un abultamiento. Si deciden excavar descubrirán un féretro de madera, a una profundidad de dos metros. Si lo abren verán que está vacío.

Si los pjs han conseguido que los guls les dejen un guía, éste los conducirá a través de un largo complejo de cavernas en el cual no tendrán ningún tipo de problema. Finalmente, saldrán por una madriguera situada en un cementerio. Delante de ellos se eleva una escarpa completamente vertical, en la base de la cual se abre una caverna inmensa. El gul les dirá que es ha de evitar, pues es la entrada de los ghastrs. A una banda del lugar por donde han salido se encuentra un enorme bosque de grandes monolitos cubiertos de líquenes, los cuales se elevan a una altura que hace casi imposible divisar su extremo superior. A la derecha de la obertura por donde han llegado, y entre los colosales sepulcros, se ve un grandioso panorama de ciclópeas torres cilíndricas que se elevan a una altura inconcebible. El gul dirá:

“Se trata de la gran ciudad de los gugs, cuyas puertas tienen una altura de treinta pies. A veces venimos, pues el cadáver de un gug puede alimentar a toda la comunidad durante mucho tiempo. En el centro de la ciudad, entre las calles oscuras y fétidas, se encuentra una plaza ante la cual se alza una torre mucho más grande que las demás. Esta torre ostenta un monstruoso bajo relieve que representa un símbolo aterrador, el signo de Koth, y sus inmensos peldaños que se vislumbran en la oscuridad de su interior conducen al Alto País de los Sueños, en concreto al Bosque Encantado. Pero es una locura tratar de llegar hasta la torre, pues para ello deberíamos atravesar la gigantesca ciudad repleta de gugs. Lo mejor es seguir recto pasando entre gugs y ghastrs para llegar al Mar Subterráneo y de allí a la Gran Escalinata”.

Si decidiesen ir a la torre de Koth no tendrían ninguna oportunidad, pues serán descubiertos y atacados por los gugs, e igual suerte correrán si se dirigen a la ciudad de los ghastrs.

Si consiguen atravesar el Bosque de los Monolitos sin problemas, tras seguir caminando varias horas llegarán al Mar Subterráneo. El gul les dirá:

“ Para cruzar el mar deberéis fabricar una balsa. Cerca de aquí, siguiendo la costa, llegaréis a una pequeña cueva. En su interior hallaréis troncos y cuerdas que os ayudarán. Cuando crucéis el mar, tened cuidado. Está habitado por seres terribles que podrían engullir vuestra balsa como un gul engulle un dedo meñique. Si os encontráis alguno, detened la balsa y esperad a que vuelva a hundirse bajo las aguas. Cuando lleguéis al otro lado buscad otra cueva y esconded allí la balsa. Deberéis caminar algunas horas hasta llegar a la Gran Escalera”.

Una vez dicho esto, el gul dará media vuelta y regresará hacia el Bosque de los Monolitos.

Para encontrar la cueva, los pjs deberán sacar una tirada de Descubrir. Si dan con ella, verán que se trata de una caverna natural, de una altura de unos cinco metros y una anchura de diez. Al fondo de la cueva, bajo una especie de tela, encontrarán los troncos y las cuerdas que les dijo el gul. Si un pj pasa una tirada

de Antropología se dará cuenta que la tela está hecha con piel humana, cosidas entre sí diferentes partes (tirada de Cordura 0/1D4).

Una vez tengan hecha la balsa podrán empezar la travesía. Durante el trayecto únicamente tendrán un encuentro:

“La corriente os empuja hacia la otra costa, cuando una especie de burbujas empiezan a formarse a unos cuatrocientos metros delante vuestro. De pronto, una gigantesca cabeza de color marrón emerge de las revueltas aguas. Ésta, de unos veinte metros de largo, hace un lento giro observando la superficie hasta quedar fija en vuestra balsa. Un terrible rugido sale de su garganta, al tiempo que su enorme boca abierta os permite ver dos hileras de afilados colmillos de un metro cada uno”.

En este punto, tiradas de Cordura para todo el mundo (1/1D8). Si los pjs recuerdan las instrucciones del gul intentarán detener la balsa. La corriente les dificultará la acción, siendo necesario que al menos un pj consiga una tirada de Destreza X3. Si lo consiguen, el animal volverá a hundirse. Si la fallan, la criatura embestirá la balsa, y todos los pjs caerán al agua. Para salvarse deberán sacar una tirada de nadar, con tres posibilidades para lograrlo. Si lo consiguen estarán salvados. Si fallan, se hunden y la criatura se los tragará irremediamente. Si algún pj intenta aguantar a otro deberá sacar una tirada de nadar para cogerlo y otra para mantenerse a flote. Si falla la primera, simplemente no logra cogerlo; si falla la segunda, ambos se hunden.

CRIATURA

Ataque: Mordisco 80%, daño 8D6.

Los que hayan sobrevivido conseguirán llegar a la playa cogiéndose entre los restos de la balsa. Con un Descubrir verán una gran torre de la que no se llega a ver el final. Si se acercan verán que en la base hay un gran arco. El interior está completamente a oscuras. La Gran Escalera gira y gira en una interminable espiral de escalones gastados y estrechos. Los pjs estarán horas y horas subiendo, y aunque lleven antorchas éstas se les acabarán antes de llegar arriba. Cuando estén subiendo desde hace horas, la cuenta perdida, y en la oscuridad más absoluta, notarán unas garras que los cogen por la espalda y los elevan en el aire. Si alguien intenta librarse, será soltado precipitándose al suelo sufriendo 4D6 de daño. Si sobrevive, deberá seguir subiendo a pie. Si por el contrario no hace esfuerzos por soltarse, poco después será depositado suavemente en el suelo. Ascendiendo quince minutos más verán que delante suyo aparece como un punto luminoso. Se trata de la salida. Cuando atraviesen el arco de la puerta verán que

“os encontráis en un lugar abierto, con árboles raquíticos y enmarañadas enredaderas. Dos gigantes leones se levantan terribles recortándose contra la luz de las fosforescentes nubes nocturnas. Esas bestias burlonas de diorita están sentadas a diez pies una de otra, meditando sobre ciclópeos pedestales cuyas caras ostentan bajorrelieves aterradores. En el espacio central que queda entre ambas hay una especie de terraza pavimentada de baldosas que alguna vez estuvo bordeada de balaustradas de ónice. En mitad de esta balaustrada se abre el pozo tenebroso por el que habéis venido”.

Si cruzan la plaza llegarán a lo que parecen ser las ruinas de una ciudad.

“Murallas y columnas truncadas, el pavimento con hierba entre las grietas, fragmentándose en múltiples losas que los arbustos y las raíces habían levantado de su sitio. Ante vosotros, una doble fila de pilares, fragmentos y bases de columnas que marcan el lugar donde antiguamente había existido una amplia calle ahora desaparecida”.

Siguiendo el camino llegarán a una especie de puerto. Allí se ve una galera de velas negras, y algunos seres por los alrededores. Hay un total de doce de estas criaturas. Si se acercan verán que se trata de Bestias Lunares (Cordura 0/1D8), las cuales atacarán inmediatamente a los pjs, en cuanto los vean. Con un Descubrir, pero, verán que a unos trescientos metros de la galera, hay unas pequeñas barcas atadas con unas amarras a unos salientes en las rocas. Con una segunda tirada de Descubrir verán que hay una criatura por los alrededores de las barcas. Si se dirigen hacia una de éstas, hay un 10% de posibilidades que tropiecen con un grupo de Bestias Lunares (1D4-1, siendo 1 el mínimo). Si consiguen llegar hasta las

barcas pueden intentar coger desprevenida a la bestia lunar con las tiradas pertinentes. Si lo intentan y fallan, o bien van directamente a atacarla sin ocultarse, la criatura los verá y cargará hacia ellos. Si tardan más de diez asaltos en vencerla, el combate llamará la atención de más de estos seres, los cuales vendrán a ayudar a su compañero.



BESTIA LUNAR

FUE 18, CON 15, TAM 23, INT 12, POD 14, DES 12.

PV: 19.

Habilidades: Lanza, 24% ataque, 1D10+1+1D6.

Armadura: 0 puntos.

Cordura: 0 /1D8.

Si consiguen hacerse con una barca y huir sin llamar la atención, cuando estén a punto de desaparecer en el horizonte empezarán a oír gritos y ruido en la costa, y verán la galera desplegar sus velas negras. Tras esto perderán de vista la ciudad. La barca es empujada por una corriente bastante fuerte, y cuando hayan pasado dos horas desde que abandonaron la playa verán la galera aparecer en el horizonte, aproximándose rápidamente a ellos. La distancia que los separa decrece con mucha rapidez. De pronto, con una tirada de Descubrir, verán otro navío que aparece a lo lejos, y se dirige hacia el primero. La galera cambia de rumbo y enfila hacia el recién llegado. Si los pjs deciden seguir su rumbo, es la oportunidad perfecta para salvarse. Si por el contrario se detienen creyendo que vencerá el combate el barco de velas verdes, comprobarán que no es así. Las bestias lunares matarán a sus oponentes y se harán con su barco, persiguiendo de nuevo a los pjs. Éstos serán finalmente atrapados sin remisión, capturados y devorados a menos que venzan a los veinte tripulantes.

Si han conseguido huir, tras horas de navegación llegarán a dos pequeñas islas. La primera tan solo tiene unos diez kilómetros de punta a punta. La vegetación es escasa, limitada a arbustos y árboles de ramas retorcidas. El terreno es rocoso, y no hay ningún tipo de vida animal. En cambio, la otra isla es mayor, de unos cincuenta kilómetros entre los extremos más separados. El lado por donde se acercarán los pjs está compuesto en su totalidad por acantilados que harán imposible desembarcar por ahí. Si recuerdan sus notas, el grupo podrá pensar que es aquí donde Druven explicaba que cogió agua potable. Si rodean la isla encontrarán una playa donde es posible el desembarco. Si así lo hacen encontrarán un pequeño sendero que asciende desde la arena hasta una montaña cercana. Si suben por él, en la cima podrán contemplar una panorámica completa de la isla. Los puntos más destacados son, un claro en el bosque que contiene una especie de ruinas y dos montañas, en una de la cuales nace un río que va a parar a un lago.

Por mucho que busquen no encontrarán ningún sendero que conduzca a ninguno de los lugares descritos anteriormente, por lo que si intentan llegar a cualquiera de ellos deberán hacerlo selva a través.

Tirada de Encuentros cada 2 horas.

Selva	Ruinas	Lago	
01-11	01-19	01-38	Bestia Nube
12-31	20-39	39-64	Blupes
32-65	40-54	65-73	Buophots
66-80	55-74	74-85	Goblins
81-95	75-78	86-91	Gusano de fuego
96-00	-	92-00	Mantícora

-	79-00	-	Wamps
30%	45%	50%	



1. Bestias Nube

Mientras los pjs vayan avanzando verán que las nubes empiezan a cubrir el cielo. Con un Descubrir se darán cuenta que una de las nubes empieza a descender, aproximándose a nivel del suelo. Con otro Descubrir verán un lugar donde ocultarse. Si deciden ignorar la nube ésta no los atacará.

BESTIA NUBE

FUE NA, CON 38, TAM 75, INT 6, POD 8, DES 7.
PV: 57.

Ataque: Mordisco 40% (1D3+8). Tirada de POD +TAM de la víctima contra 1D3 +8. Si falla se transforma en vapor blanco, añadiéndose a la nube.

Tentáculo 25%. Por cada tentáculo impactado aumenta el daño de cada mordisco en 1D6.

Armadura: 0 puntos, pero las armas empalantes no le hacen daño. Regenera 75 pv por asalto.

Cordura: 0 /1D6.

2. Blupes

Es indiferente la zona donde se encuentren los pjs. Por donde estén avanzando verán una especie de nube que se acerca. Cuando esté bastante cerca verán que esta nube está formada por miles de pequeños insectos. Estos son inofensivos para el ser humano, y no harán absolutamente nada a los pjs. Son pequeñas criaturas de color azul acuoso, de forma elíptica y con protuberancias gomosas que forman la cabeza y los miembros. Flotan en el aire y tienen un olor fresco, como respirar tras una fuerte lluvia.

BLUPES

FUE 3-4, CON 10-11, TAM 2, INT 7, POD 7, DES 7.
PV: 6-7.

Ataque: Toque 60%. Apaga llamas.

Armadura: 0 puntos, pero los ataques físicos les hacen el mínimo daño posible.

Cordura: 0 /1.

3. Bucophots

Mientras los pjs avancen, una especie de sonido de trompeta les llamará la atención. Momentos después verán un grupo de cuatro seres que pasa a unos diez metros delante de ellos. Las criaturas son de color malva pálido, con una trompa que recuerda a los elefantes. De gran tamaño, avanzarán sin echar el mínimo vistazo a los pjs, ignorantes de su presencia.

BUCOPHOT

FUE 32, CON 16-17, TAM 38, INT 1, POD 13, DES 7.

PV: 28.

Habilidades: Carga, 35% ataque, tirada de Fuerza del pj contra el tamaño del bucophot para no ser derribado

Pisotear: 75% de ataque, 6D6 de daño (a enemigo caído).

Armadura: 0 puntos.

Cordura: 0.

4. Goblins

Con una tirada de Escuchar los pjs oirán unos extraños ruidos, pero sin un origen concreto. Si no se detienen a investigar no les sucederá nada, si por el contrario intentan buscar de donde proceden los extraños ruidos (como de murmullos), serán atacados por unas criaturas de color verde y una altura no superior al metro. Estos seres, si sufren la mitad o más de bajas (son en total ocho criaturas) huirán entre la maleza. Cuatro de ellos llevan martillo y los otros garrotes.

GOBLIN

FUE 10, CON 10, TAM 5, INT 14, POD 10, DES 21.

PV: 5.

Habilidades: Garrote 25% ataque y parada, daño 1D10 / Martillo 25% ataque y parada, daño 1D6+2.

Discreción 55%, Esquivar 50%, Ocultarse 70%.

Pisotear: 75% de ataque, 6D6 de daño (a enemigo caído).

Armadura: 0 puntos.

Cordura: 0/1D6.

5. Gusano de fuego

Un ser de unos cinco metros de longitud por cincuenta de diámetro, y que tiene la particularidad que brilla con un tenue resplandor rojizo. A pesar de ello, nadie le ataca, pues su cuerpo exuda un líquido venenoso capaz de matar con tan solo entrar en contacto con él. Por lo demás, es inofensivo.

GUSANO DE FUEGO

FUE 36, CON 28, TAM 47, INT 1, POD 14, DES 4.

PV: 38.

Habilidades: Coletazo 40%, daño 2D6.

Mordisco 25%, daño 2D6.

Veneno: Tirada de resistencia contra una potencia de 30 con Constitución o Muerte automática.

Armadura: 7 puntos.

Cordura: 0/1D3.

6. Mantícora

Gran criatura, pecho de león del tamaño de un oso, largas espinas traseras, cola larga terminada en un punzón parecido al de un escorpión, la cabeza una caricatura de una cabeza humana, boca llena de afilados dientes. Esta abominación se alimenta de cerebros humanos. Ataca, en un asalto, con una garra y mordisco, dos garras y punzón, o bien mordisco y punzón.

MANTÍCORA

FUE 32, CON 13, TAM 28, INT 8, POD 6, DES 12.

PV: 20.

Habilidades: Mordisco, 30% ataque, 1D10+2D6.

Garra: 50% de ataque, 1D6+2D6 de daño.

Punzón: 40%, 3D3 + veneno (Tirada de Potencia –15–contra Con: Si se falla, parálisis durante 1D8 asaltos).

Armadura: 4 puntos.

Cordura: 0/1D6.

7. Wamps

Con una tirada de Escuchar oirán una risotada. Los wamps tienen el cuerpo pálido, oval, con nueve piernas parecidas a las de una araña. No tiene ojos, pero si dos orejas como cuchillos y dientes que recuerdan a las de un murciélago.

WAMP

FUE 14, CON 35, TAM 20, INT 10, POD 12, DES 17.

PV: 27.

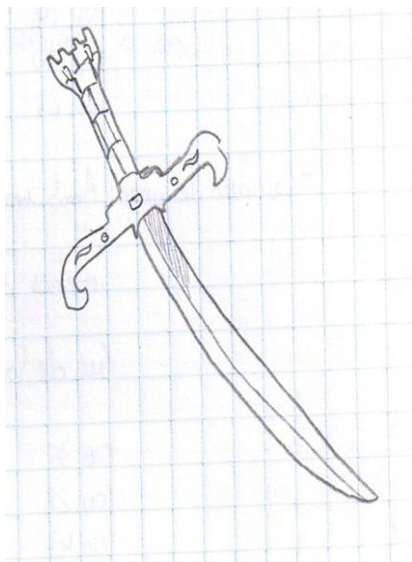
Habilidades: Mordisco, 40% ataque, 1D6+3D6+ Infección (tirada de Constitución x 5). Si falla la víctima empezará a pudrirse al ritmo de 1D4 de Aspecto al día hasta un total de 1D8 días.

Armadura: 2 puntos.

Cordura: 0/1D8.

Si repostan en la isla o bien la acaban ignorando, si siguen viaje la corriente los acabará llevando hasta una costa. A medida que se vayan acercando, con una tirada de Descubrir verán a pocos metros de su embarcación una extraña figura (un gnorri) de tres brazos, armado con un arpón y escudo, y un largo tentáculo al final de su tronco que los observa desde el agua (tirada de Cordura 0/1D6). Momentos después desaparecerá, hundiéndose en las aguas. Cuando lleguen a la costa verán una ciudad construida encima de lo que parecen unos acantilados hechos de cristal. La ciudad, de gran tamaño, destaca principalmente por su incontable número de torreones, los cuales sobresalen entre el resto de construcciones. Al pie del acantilado se puede ver un puerto con gran número de barcos, el lugar ideal para atracar. Unas escaleras recortadas en el vidrio conducen hacia arriba, hasta un arco protegido por un par de guardias. Éstos, armados con lanza y escudo, cota de mallas y casco, no pondrán ningún impedimento al paso de los pjs. Una vez pasado la puerta se encontrarán entre un mar de gentes. Personas vestidas con ropas de vivos colores y aspectos muy diferentes se mueven arriba y debajo de las calles de la ciudad. Griterío parecido a un mercado llena el ambiente. Entre toda esta gente, con una tirada de

Descubrir los pjs verán una persona que parece hacerles señas. El hombre insistirá hasta que lo vean. Cuando se dirijan hacia él, verán que el hombre pone de pronto una cara extraña, rictus de sorpresa y cae al suelo. Con un Descubrir verán un hombre que se aleja entre la multitud, donde lo acabarán perdiendo. Si examinan el muerto verán que tiene un cuchillo clavado en la espalda, un cuchillo con la empuñadura en forma de torreón. Inmediatamente llegará un grupo de seis guardias, los cuales arrestarán al grupo. Por mucho que intenten resistirse serán capturados y conducidos hasta el Palacio de Justicia de Ilek –Vad, nombre de la ciudad donde se encuentran. Una vez allí serán conducidos hasta una celda, donde permanecerán un buen rato.



Tras una hora aproximadamente, encerrados en un lugar pequeño, húmedo por el agua de mar que se filtra por las paredes, y totalmente a oscuras, un par de guardias vendrán a buscarlos. Los conducirán a través de largos corredores, todos ellos bellamente decorados, muy iluminados, con grandes ventanales en los laterales. Subirán por una escalera de caracol hasta una torre, al final de la cual encontrarán una puerta de doble hoja de tres metros de alto por seis de ancho, con incrustaciones de oro y brillantes. Las puertas se abrirán y entrarán en una sala de veinte metros de lado y ocho de alto, de forma cuadrada, con ocho columnas a cada lado que conducen hasta una silla en forma de trono. Un guardia armado con escudo, lanza y espada, armadura dorada está de pie frente a cada columna. En la silla del fondo, un hombre sentado, de aspecto anciano, los mira al entrar mientras hace el gesto de que se acerquen. Cuando lleguen frente a él empezará a hablar:

“Bienvenidos a la ciudad de Ilek –Vad. Vosotros sois Soñadores, ¿no es cierto? Mi hombre me ha informado del desagradable suceso que tuvo lugar y por el cual fuisteis arrestados. ¿Conocíais al muerto? ¿No? Entonces compartiré con vosotros lo que hemos descubierto. El nombre del fallecido es Esseq Vorcam, natural de la zona de Ooth –Nargai. Se trataba de un comerciante de pieles, bastante conocido en la zona portuaria. Sabemos que llegó aquí hace cuatro días, remontando el río desde Zulan –Thek. A su llegada a nuestra ciudad se hospedó en una posada, que ya ha sido convenientemente registrada. Durante los últimos días ha estado preguntando insistentemente si había llegado un grupo de Soñadores. Os entrego a vosotros todas sus pertenencias: una espada, un anillo y una bolsa con trescientas monedas. Respecto a su asesino, la única pista que tenemos es la daga que usó para asesinar a Vorcam. Es de manufactura desconocida, aunque el detalle de la torre recuerda a cierto culto bastante extendido en la zona del Mar del Sur. Si queréis un consejo, buscad en nuestra biblioteca algún indicio sobre el culto, y luego dirigíos a Zulan –Thek y buscad la tienda de Vorcam. Manteneos alerta. Os que mataron al comerciante es muy posible que os busquen a vosotros”.

Biblioteca de Secam

Se trata de la principal biblioteca de la ciudad. Situada en una gran plaza de un kilómetro de diámetro, rodeada de diez torreones, es un edificio circular con numerosas entradas, una cada veinte metros. Consta de dos plantas, y las estanterías están distribuidas de forma radial, es decir, partiendo del centro. Los bibliotecarios todos al llevar unas vistosas túnicas lilas y la cabeza afeitada. Si le solicitan a alguno de ellos noticias sobre sectas o cultos les indicará una estantería entera, con más de seis mil volúmenes. Encontrar lo que buscan les costará unas cinco horas y una tirada de Buscar Libros.

Tirada de Buscar libros

“...la historia de la Secta del Alto Poder se inició con la llegada, en fecha indeterminada, de un individuo, según todos los indicios, un Soñador, a través de las ruinas de la abandonada Sarkomand, procedente del Mundo Subterráneo. Poco tiempo después de su aparición en las Tierras Prohibidas, su

rastro desaparece. El único recuerdo que se conserva de su estancia en las Tierras Prohibidas es una extraña construcción de formas nunca vistas en este mundo en esa época, situada en las cercanías del camino que une la ciudad de Ilek –Vad con la de Zulan –Thek. Sus huellas no vuelven a aparecer, pero decenas de años después, un extraño culto a Yog –Sothoth empieza a extenderse por el mundo. No es mas que un pequeño grupo de personas, curiosamente todos Soñadores, y cuyo símbolo es parecido a la extraña construcción por el misterioso individuo. Se sabe que el origen del culto se encuentra en alguna costa del Mar del Sur, pero se desconoce su situación exacta. Algunos rumores indican que la finalidad de estos “Sacerdotes del Alto Poder” es impedir la llegada de algún grupo cuyo fin sería derrocar al Sumo Sacerdote (seguramente el autor de la extraña construcción). Recientemente aparecieron dos nuevos Soñadores. Uno de ellos guardaba un notable parecido con el misterioso constructor, mientras que el otro tenía aspecto de mendigo. El primero de ellos inició un viaje hacia el Mar del Sur. Tal vez se tratase del que debía destruir la Secta del Alto Poder, pero en su caso falló, pues ésta sigue existiendo en nuestros días. El mendigo, por su parte, sólo se sabe que desapareció...”

Zulan -thek

Si el grupo busca consejo para remontar el río Hak, les explicarán que la mejor opción es ir en barca antes que hacerlo por la costa. Se trata de un terreno casi deshabitado, y son frecuentes los ataques por parte de extrañas criaturas. Para remontar el río, y en caso de no disponer de la barca con la que llegaron a la ciudad, no tendrán dificultades en encontrar alguna.

Mientras estén remontando el río, durante el segundo día deberán realizar una tirada de Descubrir. Verán lo que parece una torre situada a unos seiscientos metros de la orilla. Tiene diez metros de altura y su forma es casi idéntica a la de la del Bosque de Billington. Está construida también con bloques de piedra, pero no dispone de ninguna puerta ni ventana. Si por algún método consiguen entrar en su interior, verán que está completamente vacía. Los pjs podrán continuar su viaje hasta la ciudad de Zulan –Thek sin tener ningún tipo de encuentro. Cuando se acerquen al nacimiento del río verán una ciudad situada en una enorme explanada. Se trata de Zulan –Thek. Cuando dejen la barca y se acerquen a pie verán en el suelo un gran número de agujeros. En uno de ellos verán un hombre, todo de negro, que lleva un saco que sin duda contiene un cadáver. Se trata de un sepulturero, y es que la gente de la ciudad teme sus muertos. Zulan –Thek está rodeada por unas grandes murallas con una enorme puerta de hierro por donde accede a su interior. Cuando entren verán, colgados de unos ganchos en la pared, una serie de hombres, la mayoría cadáveres, con los cuerpos medio putrefactos. Si preguntan les explicarán que se trata de criminales. Para encontrar la tienda de Vorcarn deberán pasar una tirada de Charlatanería o Elocuencia, con una oportunidad para pj y día.

Si encuentran la tienda verán que ésta se encuentra situada en uno de los barrios centrales de la ciudad. La tienda está regida por Ohan Vorcarn, el hermano del fallecido. Éste se mostrará muy dolido cuando se entere de la noticia. Invitará a los pjs a pasar algunos días en su casa, agradecido por haberle traído la nueva, interesándose por las circunstancias de la muerte de Esseq. Si los pjs le hacen alguna pregunta sobre éste, se quedará pensando unos instantes y dirá:

“Mi hermano. Siempre fue un poco extraño, y más desde que recibió la visita de ese mendigo. Ignoro de qué lo conocía, si es que así era, y que es lo que le dijo o de qué hablaron, pero lo cierto es que desde ese momento su vida cambió. Empezó a viajar constantemente hacia Ilek –Vad para recibir a los “Enviados”, como él los llamaba, y conducirlos a presencia del mendigo. Ignoro donde vive éste, pero creo que está relacionado con el hecho que mi hermano se interesara tanto por las caravanas entre Zulan –Thek y Gak, por lo que es posible que este hombre viva allí, o al menos eso pienso”.

Si algún pj le pide referencias sobre algunos de los nombres contenidos en las notas que han ido encontrando, tales como el río Naraxa, el monte Aran o algún otro, los podrá ayudar.

Si le preguntan para ir directamente hasta Celephais, les explicará que traten de entrar con alguna de las caravanas que circulan entre Zulan –Thek y Gak, y que en éstas ya les explicarán cuando desviarse de su ruta. También les dirá que intentar hacer solos el recorrido es un auténtico suicidio, pues se han de cruzar las Tierras Prohibidas, un lugar lleno de parajes extraños y monstruos terroríficos; suficientemente peligroso es ir con una caravana como para ir solos. Además, el rey Kuranos lo tiene prohibido bajo pena de cárcel.

Si lo desean, el mismo les podrá dar información sobre las caravanas. Formar parte de la que parte primero cuesta quinientas monedas o bien doscientas y una tirada de Elocuencia. Sale al cabo de dos días.

Las noches que pasen en la ciudad les convendrá dormir encerrados en la casa. Con un Escuchar oirán ruidos de pasos, pero sin poder ver nada. Si salen a la calle serán atacados por los muertos que han escapado de las catacumbas en las cuales están enterrados.

MUERTOS VIVIENTES

FUE 16, CON 17, TAM 13, INT -, POD 1, DES 7.
PV: 15.

Habilidades: Garras 40%, daño 1D3+1D6.
Armadura: 2 puntos.
Cordura: 0/1D6.

La caravana

La primera caravana está formada por cuarenta hombres en total, todos ellos vestidos con ropas que recuerdan a las del antiguo oriente. La caravana transporta ropas, sedas y otros complementos. Todos los hombres llevan cimitarras y escudos a la espalda, y todos van montados en dromedarios.

La caravana va comandada por un tal Akam –Risham, hombre de cuarenta y dos años con el típico aspecto árabe. La caravana partirá de Zulan –Thek a las seis de la mañana, cuando empieza a salir el sol. El viaje hasta el desvío hacia Celephais está después de cinco días de marcha, y luego hasta Gak son nueve más. Hasta atravesar las montañas que separan las Tierras Prohibidas de Ooth –Nargai tardarán dos días y medio. Durante éstos, cada mañana deberán hacer una tirada de Cordura (1/1D6) debido a la contemplación de extraños e increíbles parajes. La zona está repleta de volcanes, lagos de fuego y extrañas criaturas innominadas.

Tiradas de Encuentros:
Tiempo: Cada medio día.
Probabilidad: 25%.
01-16. Basilisco.
17-48. Extraña columna.
49-78. Wamp.
79-0 Lago de fuego.

1. Extraña columna

Los pjs deberán hacer una tirada de Escuchar. Los que consigan sacarla oirán una especie de cántico, e inmediatamente un deseo irrefrenable de buscar su origen. A la mínima oportunidad, despiertos o dormidos, intentarán dirigirse hacia el lugar de donde creen provenía el sonido. Éste tiene su origen en una columna situada en el centro de una gran explanada. Todo el que hasta aquí llega permanece hasta morir de hambre, incapaz de huir. Quien oiga por primera vez el ruido puede intentar resistirse realizando una tirada de Poder. La columna, de diez metros de altura, es circular y tiene un diámetro de cincuenta centímetros, construida de un material desconocido e indestructible para los pjs. El suelo alrededor de su base está repleto de huesos, no únicamente de seres humanos. Para seguir a un pj que se dirija hacia la columna es necesario (siempre y cuando no esté a la vista) una tirada de Seguir Rastros. Si se falla una, se pierde la pista. Habrá que tener en cuenta también si se ha avisado a la caravana, pues en caso de perderse en el desierto Risham no esperará a nadie, ni ordenará a nadie ir a buscar a los desaparecidos, para él alguien perdido en el desierto es ya un muerto.

2. Basilisco

Esta criatura parece un cruce entre serpiente y gallo con un cuerpo escamoso y boca con agudos y afilados dientes. Si muerde a alguien, éste muere en el acto. El aliento también es venenoso, con una potencia de 3D6 en un radio de dos o tres metros. Quien lo inhale deberá hacer una tirada de resistencia contra la potencia del veneno. Si se falla, se recibe esta potencia como daño, si se pasa la tirada únicamente la mitad. Su sangre es letal, sube por el arma que lo hiera realizando 3D6 de daño. Para soltar el arma se puede hacer una tirada de Destreza X 2.

FUE 10, CON 11, TAM 6, INT 6, POD 16, DES 14.
PV: 8.

Habilidades: Mordisco 30%, daño 2D4+ especial.

Mirada: Automático: TR de Poder contra los PM del blanco. Si se falla muerte. Es posible evitar la mirada pasando una tirada enfrentada de Destreza.

Armadura: 4 puntos + sangre venenosa.

Cordura: 0/1D8.

Cuando hayan pasado cinco días, Akam –Risham les informará que ha llegado el momento de separarse, pues se encuentran en el desvío hacia Celephais. Una vez solos, y caminando medio día, llegarán al nacimiento del río Naraxa. Siguiéndolo se llega por fin hasta la ciudad de Celephais. A medida que se vayan acercando verán una gran montaña, el monte Aran, que queda a su derecha. Durante todo el trayecto no tendrán ningún tipo de encuentro especial. Cuando lleguen a la ciudad deberán dirigirse hacia la zona portuaria, lugar donde es factible encontrar al vagabundo. Para ello deberán pasar todos los pjs una tirada de Suerte, pudiendo realizar la tirada una vez al día hasta que todos tengan suerte en la misma jornada. Si lo consiguen oirán detrás suyo uno voz que dice:

“¿Qué oscuro motivo puede llevar a un grupo de Soñadores a atravesar de punta a punta un mundo desconocido?”.

Si se giran verán un vagabundo sentado en el suelo. Vestido con ropas agujereadas, le falta un ojo y su larga barba blanca se le apoya encima el estómago.

“Si queréis hablar conmigo, seguidme”.

El vagabundo conducirá a los pjs hasta las afueras de la ciudad, a la playa que está junto al puerto, donde nadie les molestará.

“Yo, al igual que vosotros, soy un Soñador. Lamentablemente, han pasado cientos de años desde mi llegada a este mundo, y poco es lo que ya recuerdo de mi vida en el mundo real. Mis recuerdos se limitan a imágenes borrosas de bosques, una extraña torre de piedra y un hombre por el que yo hubiera muerto, así como un niño. Recuerdo mi peregrinaje a través de estas tierras, esperando la llegada de este hombre. Recuerdo haberlo acompañado hasta separarnos. Él se dirigió al Sur y yo me quedé aquí. La gente comentaba su enorme parecido a otro al que habían conocido muchísimos años antes. Entonces, mi amigo, al oír estos comentarios, supo que había venido aquí llamado por el Otro, pero que su deber era destruirlo. A mí no me fue permitido acompañarlo, y por ese motivo nos separamos. Lo que sí es que mi Amigo falló, y ahora paga sus culpas. Tiempo después llegó hasta aquí otro Soñador, pero éste era amigo del Otro. Yo le indiqué el camino que debía seguir para encontrar a su Amo. Fue cuando este otro había ido y había vuelto, y habiendo yo percibido su naturaleza maligna, que me decidí a rebelarme. Es poco lo que yo sé, y menos lo que en mis condiciones puedo hacer, así que busqué a alguien para que intentara traeros a mí. Ignoro si él os ha conducido hasta aquí, pero lo importante es que habéis llegado. Como ya os he dicho, mi conocimiento es escaso y mi memoria peor todavía, pero intentaré guiaros con mis consejos. Desconozco cuanta información poseéis de los hechos que os rodean, peor o que puedo deciros es que el Otro fundó una especie de Orden o Secta llamada del Alto Poder, con una extensión aquí y otra en el mundo real. La Secta tiene su origen en la Península de Cristal, en la ciudad llamada Aira. Es allí donde el Otro mantiene prisionero a mi Amigo. Deberéis ir hasta él e intentar

hablarle. Él es el único que puede ayudarlos a detener al Otro, aunque sí puedo decirles que para vencerlo deberán hacerlo en el mundo real, no aquí, donde no tienen ninguna posibilidad. Desde Celephais no hay barcos hasta Aira. Habrán de ir en caravanas o en barco hasta Rinar, desde donde sí que encontrarán transporte”.

Esto es todo lo que el vagabundo puede decirles. Para ir hasta Rinar tienen dos opciones, el barco o la caravana. Las dos son seguras, pero las condiciones son diferentes. El trayecto en barco es cuatro días más corto, pero cuesta quinientas monedas por cabeza, contra las trescientas de la caravana. Podrán hacer el trayecto tranquilamente, y llegarán a Rinar después de 2 o 6 días de viaje, según el método de transporte utilizado. Rinar es una ciudad construida con grandes bloques de ágata de color amarillo musgo, con incrustaciones de cobre. Dispone de un gran puerto de mar que hace de la ciudad un importante centro comercial. Lamentablemente, son muy pocos los barcos que realizan viajes hasta donde quieren ir los pjs, pero con las oportunas tiradas de Charlatanería o Elocuencia encontrarán a alguien entre todo el gentío que hay por las calles de la ciudad que les indicará un barco que se dirige hasta Aira. Este barco lleva el nombre de “Tattelooth” y pertenece a un comerciante llamado Jasbulag, el cual se dedica al transporte de especies. Podrán encontrarlo en la “Taberna del Cielo Azul”, un típico tugurio con todo el aire típico de estos lugares. Jasbulag es un hombre de unos treinta y pocos años, con una larga barba que puede recordar a un rabino, y que ofrecerá pasaje a los pjs por doscientas monedas cada uno. Su barco, una galera, parte rumbo a Aira al cabo de una semana, pero el siguiente no lo hace hasta tres meses después. Los pjs pueden quedarse toda la semana por la zona, donde en principio no les ha de suceder nada especial. Tras este tiempo, la galera partirá del puerto rumbo a Aira. El barco se adentrará en el Mar del Sur, donde los primeros días se cruzará con algunos barcos, pero donde después el viaje será tranquilo. Tras ocho días de travesía la galera entrará en el puerto de Baharna, según el capitán para repostar comida y agua. Todo el proceso durará tan solo unas horas, para volver a partir enseguida. Los muelles de la ciudad son de pórfiro, y la ciudad se alza detrás de grandes torreones de piedra, con las calles con escalones sobre las que frecuentemente se alzan los edificios y los puentes que los unen. A cada lado del puerto verán una ciudad construida de berilo y mármol blanco con vetas de oro. Los edificios tienen también cúpulas hechas también de oro, los muros todos decorados por murales. A medida que se acerquen, los pjs deberán realizar una tirada de Descubrir. Si consiguen un éxito se darán cuenta que a la izquierda hay dos cúpulas exactamente iguales. Si recuerdan el grabado que vieron, recordarán que a la izquierda había un hombre encerrado dentro de una especie de gran burbuja. Es en ésta donde se encuentra prisionero Alijah Billington. Si deciden preguntar, todo el mundo rehusará contestar preguntas referentes a las dos cúpulas.

Cúpula de la derecha: vista desde el exterior es idéntica a la otra, pero con la diferencia que los pjs no encontrarán ninguna puerta por donde entrar. Ésta es la vivienda personal de Richard Billington.

Cúpula de la izquierda

Una estructura de una altura aproximada de unos veinte metros, toda construida de mármol blanco. A la entrada se accede a través de unos escalones que finalizan en una puerta de oro de unos cinco metros de alto y tres de ancho. Es la única forma de acceder a su interior, y para abrirla necesitarán pasar una tirada de mecánica. Ya dentro, ésta se encuentra iluminada débilmente por unas antorchas que muestran un estrecho corredor de diez metros de longitud, al fondo del cual hay una puerta con una estatua a cada lado. Cada una mide tres metros, y son idénticas excepto por el hecho que una es de oro y la otra de cristal. Cuando hayan cruzado la mitad del corredor la estatua de oro abrirá los ojos, los cuales brillarán con un resplandor rojizo, y en su mano aparecerá una espada. Cualquier golpe que den a la estatua será como si lo recibiese el propio pj, motivo por el cual la estatua no parará ningún golpe. La única forma de destruirla es acabar con la otra. Si la de cristal se rompe, la de oro se detendrá en la misma posición en que se encuentre en ese momento. Pero para poder tocar la de cristal el pj deberá pasar una tirada de Poder enfrentada, si no será como si algo se lo impidiese. Una vez activa la estatua, las dos puertas se cerrarán y será imposible volver a abrirlas hasta haber acabado con las dos figuras. Si lo logran, las puertas se abrirán sin ningún problema.

Al otro lado de la puerta hay una sala circular en el centro de la cual hay un hombre encerrado dentro de una burbuja.

“Bienvenidos. Esperaba la llegada de alguien como vosotros desde hace años. Mi nombre es, o era, Alijah Billington, y antes de preguntar nada escuchadme atentamente, pues queda poco tiempo. No intentéis sacarme de aquí, ya que moriría sin remedio. Esta burbuja que veis es mi prisión, pero también lo que me mantiene con vida, un regalo de mi antepasado Richard. Es posible que conozcáis parte de la historia, pero voy a contárosla toda. Hace cientos de años, no tantos en el mundo real, Richard Billington entró en posesión de terribles secretos arcanos que alteraron su mente, convirtiéndose en adorador de oscuros dioses que hacía milenios que no caminaban sobre la faz de la tierra. Intentó traer a uno de ellos, el llamado Yog –Sothoth, aunque murió sin haberlo conseguido. Pero gracias a sus amplísimos conocimientos logró perpetuar su existencia a través de su Yo onírico. Después de una larga espera creyó encontrar en mí su conexión con el mundo real y llevar a través de mi conciencia a ese Ser a la tierra para destruir a la raza humana. Pero yo también poseía conocimientos de lo oculto, y aunque al principio seguí fielmente sus designios, finalmente logré liberar mi mente, y horrorizado ante lo que estuve a punto de hacer, cerré el portal que había de traer al demonio a la tierra y huí de allí. Lamentablemente, Richard era muy poderoso y consiguió capturar mi Yo onírico mientras los miembros de la Orden que había fundado asesinaban mi Yo real, capturándome para siempre aquí, en las Tierras del Sueño. Entonces, esperó pacientemente la llegada de un nuevo Billington apto para ser usado, y éste no es otro que Ambrose. En estos momentos Richard ya es dueño de la mente de Ambrose, y éste está ya listo, con el Hechizo ya conocido, para llamar a Yog –Sothoth y destruir el mundo. A mi no podéis ayudarme, y Ambrose ya no existe. La única oportunidad que existe de hacer fracasar los planes de Richard es que volváis al mundo real, a la torre de la Casa Billington, y allí matéis a Ambrose, con lo que romperéis el vínculo de Richard con el mundo de los vivos. Si llegáis demasiado tarde recordad que el hechizo para llamar a Yog –Sothoth también sirve para expulsarlo”.

Ahora, los pjs podrán hacerle las preguntas que quieran. Cuando salgan de la cúpula empezarán a evaporarse y volverán a aparecer al lugar donde se quedaron dormidos la última vez.

EPISODIO 7

LA LLEGADA DEL FIN

Los pjs despertarán en el mismo lugar donde se durmieron. Si no se encuentran en la casa Billington tendrán tiempo de llegar antes que oscurezca. Cuando sea completamente de noche, el cielo estará cubierto de nubes y estallará una gran tormenta. Ambrose ya no se encuentra en la casa. Si se dirigen hacia la torre verán que la zona resplandece con un tenue fulgor. Mientras vayan por el bosque serán atacados por un Servidor de los Otros Dioses, el cual intentará cogerlos por sorpresa. Deberán pasar una tirada de Seguir Rastros para no perderse en la tormenta y llegar a la torre. Mientras se acercan, con tiradas de Escuchar oirán ruidos lejanos de flautas, como el croar de ranas y el cantar de los chotacabras, el cual es ensordecedor.

Finalmente lograrán llegar a la torre. Allí verán la figura de Ambrose bajo la lluvia y los relámpagos, mientras la torre brilla con un extraño resplandor. Dewart se girará hacia ellos y exclamará:

“Llegáis tarde, malditos estúpidos. El portal vuelve a estar abierto. Él viene hacia Mí, ya no podéis evitarlo”.

Dicho esto atacará a los pjs. Si lo hieren reirá mientras dice:

“Vuestras armas ya no me afectan. Ya no soy de este mundo, como vosotros dentro de poco”.

La única forma posible de herir a Dewart es con un arma encantada. Si no tienen ninguna a mano no tendrán ninguna oportunidad. Poco a poco la zona empezará a temblar, señal que Yog –Sothoth se acerca. Desde que empiecen a luchar con el Servidor tienen quince asaltos, momento en que aparecerá Yog –Sothoth el cual, naturalmente, empezará a destrozarlo todo.

SERVIDOR DE LOS OTROS DIOSES

FUE 12, CON 14, TAM 21, INT 18, POD 18, DES 16.
PV: 18.

Ataque: Tentáculo 45% (2D6de daño), con 2D3 por asalto.

Armadura: ninguna, pero únicamente le afectan las armas mágicas. Regenera 3 pv por asalto.

Cordura: 1 /1D10.

AMBROSE DEWART (RICHARD BILLINGTON)

FUE 16, CON 26, TAM 13, INT 22, POD 38, DES 12.
PV: 20.

Sólo le afectan las armas mágicas.

Cordura: 0.

Hechizos: Maldición de Azathoth, Convocar /Atar Servidor de los Otros Dioses, Ajar miembro, Puño de Yog –Sothoth, Hipnotizar.

YOG –SOTHOTH

FUE N/A, CON 400, TAM (variable), INT 40, POD 100, DES 1.
PV: 400.

Ataque: Toque de esfera 100%. -1D6 Constitución.

Chorro plateado: 80%. Muerte a los que se hallan en un radio de cinco metros.
Hechizos: todos.
Cordura: 1D10 /1D100.

Recompensas.

Por realizar completo el viaje por las Tierras del Sueño: 2D6.
Por hacer una parte del viaje: 1D8.
Por vencer a Ambrose Dewart (Richard Billington) y expulsar a Yog –Sothoth: 1D20 +1D6.