

el jugador

La Mariphasa

Información general

Esta es una aventura de iniciación para la campaña «El último Manuscrito» en la que participa un solo jugador. La información que se puede conseguir si se logra culminar esta partida con éxito, puede ayudar a los jugadores a moverse con más facilidades en la campaña. Por el contrario, si se fracasa en resolver este módulo no hay porque preocuparse. El jugador se genera un nuevo PJ, y empieza con él las aventuras que componen «El último Manuscrito».

Nota para el DJ

Esta aventura es un claro homenaje a un ser amargado, despreciado, y muchas veces perseguido: el Hombre Lobo. Por ello he creído conveniente utilizar nombres, situaciones y lugares descritos en el ámbito de la literatura y el cine relacionados con la Licantropía. Sólo me resta dar las gracias a todas las personas que han contribuido a crear y dar forma a este «monstruo», y a las cuales quiero dedicar este homenaje.

¿Dónde estoy?

Es noche cerrada. Caminas por unas calles solitarias y polvorientas, sin pavimentar, a través de un pequeño pueblo. Alzas la vista al cielo. Amenaza tormenta. Aceleras el paso y empiezas a buscar un refugio en el que guarecerte de una fina lluvia que ha empezado a caer, antes de que la tempestad arrecie.

Tu búsqueda te lleva hacia un edificio que te resulta vagamente familiar. Sobre la puerta, de una vieja y

oxidada barra metálica, cuelga un desvencijado cartel de madera en el que a duras penas se distinguen unas palabras: «Ed's Tavern». Empieza a llover más fuerte, así que aceleras el paso y entras en la taberna. Lo primero que ves al entrar es una barra de madera, justo delante de la puerta. Alrededor de ella hay mesas y sillas. Todo el mobiliario del local es de madera, con un estilo muy rústico. En las paredes cuelgan algunos cuadros de paisajes y cabezas de animales (jabalíes, ciervos, un lobo...)

La taberna se halla repleta de gente conversando animadamente. Cuando entras se produce un silencio expectante. Todos se te quedan mirando. La mujer tras la barra, tal vez la dueña del local, se te queda mirando con cierto temor. Debe rondar los 50 años y tiene aspecto de haber vivido toda su vida en el campo. Te pregunta: «¿Qué le ha ocurrido?» Reparas en que la misma mirada de temor se halla en los ojos de todos los parroquianos de la taberna. Y es ahora cuando reparas en tu propio aspecto. La lluvia te ha empapado por completo, pegando las ropas a tu cuerpo. Te das cuenta que pareces vestir harapos, puros jirones de tela que cubren tu cuerpo. Y empiezas a sentir dolor. Un dolor provocado por las heridas que surcan tu piel, desgarrando tu carne. Tienes un fuerte dolor en la cabeza. Te llevas la mano a la frente, notando algo húmedo y viscoso. Y una pantalla roja parece nublar tu visión.

Intentas recordar como te has herido, pero lo único, que consigues es darte cuenta que no sabes quien eres ni donde estás, ni por supuesto

que haces en ese lugar. Una especie de flash sacude tu vista. Ahora sabes quien eres, y a que te dedicas, y detalles de tu vida cotidiana. Justo hasta poco antes de emprender viaje hacia alguna parte.

El dolor en tu cabeza se va haciendo más agudo y penetrante. Parece como si unas manos invisibles presionasen a través de la herida en tu frente, intentando abrirte la cabeza como si fuera un melón maduro. No puedes soportar el dolor y caes al suelo, al límite de la inconsciencia. La visión se te pone borrosa. Lo último que recuerdas es un hombre acercándose hacia ti. Lleva un delantal. Quizás sea el dueño del local, o un camarero. Por encima de los latidos de tu corazón, que resuenan como un tambor en tu cabeza, oyes una voz lejana que dice: «Vamos, debemos ayudarlo». Y oyes un coro de voces chillonas que responde: «No, ya se lo advertimos, pero el insistió en...»

Despertando

Despiertas en una habitación bastante confortable. Por la ventana entra la luz del sol. Parece que es mediodía. Un chirrido proveniente de la ventana te incomoda. Te incorporas poco a poco, para ver que es ese ruido. Lo provoca el viento al mover un desvencijado cartel de madera sujeto a una oxidada barra de hierro. Parece ser que estás en una de las habitaciones de la taberna.

Se abre la puerta cuando estás volviendo a la cama. Aparece la mujer que se hallaba tras la barra cuando entraste ¿anoche? en el local. Trae consigo una bandeja con el desayuno. Al verte deja la bandeja sobre una silla y te ayuda a acostarte. Se presenta como Helen Mortimer. Ella y su marido Edmund te ayudaron cuando te desmayaste, y llamaron al Doctor Glendon para que te curara. Has dormido durante tres días, durante los cuales no has parado de hablar y delirar en sueños, repitiendo algo así como «rneidirasa» o «meritasa» o algo así.

Haciéndole a la señora Mortimer las preguntas adecuadas, te informará de que llegaste a East Proctor, pueblo en el que te hallas, hace una semana, más o menos, y te hospedaste justamente en la habitación en la que ahora te hallas. East Proctor se halla en el sudeste del Reino Unido, tiene una población de 800 personas. Cuenta con una escuela, una iglesia a cargo del reverendo Legter Lowe, algunas tiendas de alimenta-

ción, pequeños comercios, y pequeñas granjas que rodean el núcleo urbano. No hay periódico local, pero llegan los que se publican en ciudades cercanas, que pueden adquirirse en los comercios de la localidad. La estación de tren más cercana se halla en otra localidad, a 5 kilómetros. El pueblo también dispone de una pequeña biblioteca pública.

Tu conversación con la señora Mortimer se ve interrumpida por la aparición de un hombre de unos 45 años, elevada estatura (1'90), de aspecto robusto y fuerte, con una barba y un bigote bien cuidados y vestido de forma elegante. Tiene el aspecto de ser culto e inteligente, y se dirige hacia ti de forma amable y simpática. Se presenta como el doctor Wilfred Glendon. No presenta la misma amabilidad hacia la señora Mortimer y los otros habitantes del pueblo, quienes a su vez tratan al doctor con mucho respeto (tirada de Psicología revelará que casi con miedo). En realidad, está infectado de Licantropía, enfermedad que puede transmitir a través de un mordisco o un simple arañazo. Fue contagiado en el curso de un viaje al Tíbet. Estaba buscando extrañas plantas a las que leyendas locales atribuían grandes poderes curativos cuando fue atacado y mordido por una extraña y enorme criatura. Allí fue donde encontró la Mariphasa Lubina-Lupina.

En el transcurso de los años, Glendon ha conseguido llegar a dominar su mal y puede transformarse en Hombre Lobo a voluntad, sin necesidad de que haya luna llena ni que tan siquiera sea de noche. Eso sí, en el plenilunio pierde todo su control y no puede evitar la transformación. El doctor tiene atemorizada a toda la población, amenazándoles si intentan hacer algo en su contra. De lo contrario les deja vivir en paz, ya que puede alimentarse de animales del bosque durante las noches de luna llena. Así, todo PNJ que el máster quiera eliminar porque está hablando demasiado morirá de la misma forma que está descrita en las noticias que pueden hallarse en la biblioteca pública. Glendon está a punto de culminar sus trabajos sobre el antídoto a su enfermedad, pero la cantidad conseguida por él sólo llega para una persona.

East Proctor

La vida social en el pueblo gira en torno a dos personas, que como poseedores de cierta autoridad des-

Doctor Wilfred Glendon

1) Forma humana FUE 15, CON 12, TAM 17, INT 16, POD 13, DES 11, APA 12, EDU 19, COR 0, PV 15.

b) Forma bestial FUE 30, CON 24, TAM 17, INT 8, POD 13, DES 11, EDU 9, COR 0, PV 2 1.

Habilidades (entre paréntesis las que aún mantiene en forma bestial, en mayúsculas las que sólo tiene en forma bestial): Leer/Escribir Inglés 95%, Leer/Escribir Latín 60%, Antropología 50%, Primeros Auxilios 95%, Ciencias Ocultas 25%, Farmacología 80%, Botánica 60%, Química 65%, Derecho 30%, Tratar Enfermedades 90%, Tratar Envenenamientos 90%, Zoología 75%, Diagnosticar Enfermedades 80%, (Descubrir 75%), Discreción 40%, Crédito 60%, (Escuchar 50%), (Ocultarse 60%), (Moverse en Silencio 60%), (Trepas 70%), (Esquivar 55%), (Saltar 65%), (Nadar 80%), (RASTREAR MEDIANTE EL OLFATO 90%, MORDISCO 75% (Daño 1D8+2D6 puntos de daño).

Armadura: Piel por valor de 1 punto.
Habilidades especiales: Regenera 1 punto de daño por asalto hasta que muera. Vulnerable a la plata.

conocen la existencia del Hombre Lobo (así lo ha establecido Glendon, para evitarse problemas). Una es el reverendo Lester Lowe, un hombre de 38 años, de aspecto atlético y con una voluntad de decisión que el PJ haría bien de tener en cuenta, en caso de necesitarla. La otra persona es el comisario Paul Montford, la ley en East Proctor, un hombre de unos 40 años, 1,85 de estatura, rubio, bien parecido, educado e inteligente (un tipo en el que puedes confiar en caso de apuros). Regenta una pequeña oficina que hace las veces de comisaría y ayuntamiento. En ella hay un par de celdas, un pequeño armario donde se apoyan algunos rifles y un armarito donde hay guardados unos cuantos revólveres y munición (en un cajón cerrado bajo llave hay una caja con balas de plata cuya existencia sólo conoce Montford, y que guarda «por si acaso»).

La gente del pueblo es más bien arisca y reservada, y te costará bastante sacarles algo de información (se les nota un cierto temor y respeto hacia la persona del Doctor Glendon). En la taberna donde te hospedas no hay teléfono. De hecho, en el pueblo los únicos que tienen teléfono son el propio doctor y el señor Valdemar Carido, un hombre con pocas amistades, de 65 años y estatura media, muy delgado y con un aspecto débil y enfermizo que le hace aparentar ser más viejo. Vive en una casa que ha pertenecido a su familia desde que sus antepasados españoles se trasladaron a Inglaterra en el año 1.678. La vivienda se halla situada en una colina próxima al pueblo, llamada Darkhill, y tiene aspecto de estar mal conservada, casi abandonada. Carido vive solo en la casa desde la muerte de su hijo, aun-

que deja su casa a Glendon para realizar sus experimentos. Años atrás, León Carido, su hijo, fue mordido por Glendon cuando se hizo con un revólver y balas de plata para intentar salvar al pueblo acabando con la fiebre. Los intentos posteriores de Glendon para curar a León y salvarlo de la maldición fueron en vano, así que el propio León, consciente de lo que era, puso fin a su vida para evitar causar males mayores. Murió en brazos de su padre, quien juró ayudar al Doctor Glendon a poner fin a aquella pesadilla y evitar la muerte de más inocentes. La llegada del PJ y sus investigaciones pueden hacer peligrar sus intenciones, así que le obstaculizará en todo lo que pueda.

En la biblioteca del pueblo se pueden encontrar libros e informes sobre la historia de East Proctor (sin demasiada importancia para el desarrollo de la historia), así como noticias sobre varios incidentes ocurridos en los últimos 27 años. Hablan de extrañas muertes, tanto de personas como de ganado. Todas las víctimas tenían desgarrada la yugular, y algunas incluso habían sido parcialmente devoradas. Informes sobre estas muertes también pueden hallarse en la oficina del comisario.

Un mendigo y borracho del pueblo citará unas frases, en algún momento que aborde al PJ para pedirle algo de dinero y éste se lo dé. La cita exacta es: «...incluso un hombre puro de corazón y que reza sus plegarias todas las noches puede convertirse en lobo; cuando el lobo aúlla y brilla la luna en otoño...». Por supuesto, este encuentro queda a la discreción del máster. Le puede servir para reconducir la partida y orientar al jugador despistado. Si el jugador sabe por donde va, es posi-

ble que no sea necesaria la presencia del mendigo.

La Mansión de Carido

En algún momento el PJ decidirá ir a la mansión de Carido, sea porque ha averiguado que Glendon realiza allí sus experimentos o para averiguar más cosas sobre el dueño de la casa. En la planta baja de la misma, hallamos un vestíbulo que en realidad es un pasillo largo que conecta la mayoría de las habitaciones de esta planta. Tiene una alfombra vieja y raída, evidentemente de origen hispano. Las paredes están decoradas con retratos de eminentes miembros de la familia Carido. En este nivel hay también un trastero lleno de muebles sin usar y telarañas, una biblioteca espaciosa, con una alfombra vieja y podrida, llena de estanterías con multitud de libros, la mayoría escritos en español y latín (a discreción del máster, pero no pongas ningún libro de los Mitos), un salón de techo alto antaño bien amueblado, pero ahora muy deteriorado y con retratos de don Alfredo Carido y su hijo León, una cocina completamente desierta con utensilios y estufa de cocinar del siglo XVIII, y un comedor que es la única estancia que presenta signos de uso reciente, con una enorme mesa de piedra cubierta por un mantel de seda.

En el primer piso hay un vestíbulo, similar al de la planta baja, con una alfombra Persa raída y más retratos familiares. Conecta las habitaciones de los huéspedes, que no han sido utilizadas en décadas, un trastero idéntico al del piso inferior, y el dormitorio principal en el que duerme el dueño de la casa. Contiene una cama con dosel, una cómoda con un espejo y ropas diversas, entre ellas indumentaria gastada y apolillada de los siglos XVII y XVIII.

El sótano es la parte más interesante de la casa. En este nivel de la vivienda hallamos el correspondiente trastero, idéntico a los otros ya descritos, la leñera y la carbonera, un viejo horno de mediados del siglo XIX que admite como combustible tanto leña como carbón, y el laboratorio en el que trabaja Glendon. Está lleno de probetas y aparatos de laboratorio. En él podemos hallar también una pequeña estantería con libros de química y botánica. Sobre una mesa están los restos de una extraña planta: la Mariphasa Lupina-Lubina.

La Trama

El Doctor George Wagner desapareció en extrañas circunstancias, cuando se había propuesto averiguar que estaba pasando en East Proctor. Más concretamente, su intención era descubrir que motivos impulsaron al Doctor Willfred Glendon a actuar de la forma que lo hizo durante un

congreso de medicina celebrado en Londres, lugar de residencia del desaparecido. En dicha reunión Glendon expuso una imaginativa teoría. Los hombres lobo no son unas leyendas para aterrorizar a niños y campesinos, son seres reales. Y no son monstruos asesinos, sino personas enfermas. Esta enfermedad, según él, tiene cura. De hecho, Glendon, dijo que estaba intentando elaborar una vacuna a partir de una flor nacida de una planta que crece en el Tibet, la Mariphasa Lupina-Lubina, que sólo florece al contacto de los rayos de la Luna, con mucha más fuerza en fases de luna llena, y no bajo los rayos del Sol como la mayoría de flores. Esta flor debidamente mezclada con una sustancia básica reduciría los efectos de la Licantropía, enfermedad similar a la rabia, y así no sería preciso acabar con la vida de los enfermos para dominar la enfermedad.

El Doctor Wagner no estaba demasiado de acuerdo con las teorías de su colega, Willfred Glendon, y desautorizó sus tesis en público durante el Congreso. A raíz de las palabras de Wagner los dos doctores se enzarzaron en una fuerte discusión, y Glendon desafió a su oponente a que viajara a East Proctor para comprobar con sus propios ojos la efectividad de la vacuna. Quedaron en la estación más cercana a la población, y desde allí un coche de caballos llevó a Wagner hasta la casa de Don Alfredo Carido, lugar en que el Doctor Glendon realiza sus experimentos. Allí Wagner se convenció de la veracidad de las teorías de su colega. Y se dio cuenta de que éste había cometido numerosas muertes, así que le tachó de asesino y quiso divulgar sus espeluznantes acciones por todo el país. Glendon no se lo podía permitir y lo asesinó, enterrándolo tras la casa de Carido.

El PJ, preocupado por la desaparición de su amigo Wagner, le siguió hasta East Proctor, donde descubrió que en el pueblo había un caso de Licantropía. Su primera sospecha fue hacia el señor Carido, pero Glendon le descubrió y ambos se pelearon, saliendo malparado el PJ. A partir de ese altercado, él también lleva la marca del Hombre Lobo. El PJ sigue vivo porque Glendon quiere utilizarlo para experimentar con él. La mejor ayuda que el doctor ha podido obtener es la pérdida de memoria del PJ, con lo que poniéndole las debidas trabas en sus investigaciones, procura mantenerlo en un estado de amnesia temporal, hasta que decida que no lo necesita más.

Reverendo Lester Lowe

FUE 14, CON 15, TAM 14, INT 12, POD 12, DES 14, APA 12, EDU 16, COR 60, PV 15, PM 12.

Suerte 60, Conocimientos 80, Idea 60

Habilidades: Latín 25%, Buscar Libros 50%, Ciencias Ocultas 60%, Descubrir 50%, Derecho 20%, Historia 40%, Elocuencia 50%, Esquivar 40%, Discusión 50%, Psicología 50%, Teología 80%.

Armas: Boxeo 60%, daño 1D3+1D4.

Comisario Paul Montford

FUE 14, CON 14, TAM 16, INT 16, POD 14, DES 13, APA 15, EDU 14, COR 75, PV 15. Habilidades: Conducir Automóvil 45%, Charlatanería 70%, Derecho 80%, Descubrir 80%, Discreción 65%, Escuchar 75%, Ocultarse 75%, Primeros Auxilios 50%, Porra 65% (Daño 1D6+1D4), Revólver.45 75% (Daño 1D10+2, 1 tiro por asalto), Esquivar 58%.

Don Valdemar Carido

FUE 8, CON 13, TAM 15, INT 13, POD 9, DES 10, APA 10, EDU 13, COR 56, PV 14. Habilidades: Botánica 25%, Buscar Libros 25%, Contabilidad 40%, Derecho 30%, Equitación 45%, Esquivar 25%, Leer/Escribir Inglés 85%, Historia 80%, Hablar Español 80%, Química 30%, Regatear 55%, Tratar Envenenamientos 65%, Tratar Enfermedades 70%, Zoología 45%, Bastón Estoque 80% (Daño 1D6+1).

El Último manuscrito de H.P. Lovecraft

El prólogo de Lovecraft (primera página del manuscrito)

Introducción

Una vez terminada la aventura de la Mariphasa, el PJ (si ha sobrevivido) necesitará tranquilidad para poner sus ideas en claro. Y lo mejor para ello es trasladarse a una ciudad en la que no le conozcan, donde no le atosiguen sus conocidos. Casualmente, la ciudad elegida es Arkham (a no ser que el jugador ya viviera allí, con lo cual descartaremos la mudanza). En este lugar puede llegar a conocer a otros posibles jugadores o PNJs, con los que puede entablar relación e incluso amistad. El jugador estará alojado en una casa situada en Pickman Street, justo enfrente del hospital. En esta misma casa estuvo alojado H.P. Lovecraft durante una temporada, y fue aquí donde escribió sus últimos relatos, todos ellos inacabados en historias de las que tuvo conocimiento en la última etapa de su vida. Tras haber escrito estos relatos, bajó al sótano de la casa, desclavó un par de tabloncillos de madera del suelo, cavó un poco en la tierra que había bajo ellos, y en ese agujero escondió el manuscrito, volviendo luego a tapar con tierra el hueco y colocando finalmente los tabloncillos en su sitio, para que nadie pudiera encontrarlo. Acto seguido, Lovecraft recogió sus cosas y volvió a Providence, donde murió poco después de un cáncer, llevándose sus secretos a la tumba... De una forma u otra, los jugadores encontrarán este manuscrito, con las respectivas historias que podrán investigar y acabar de escribir, tal y como ellos las han vivido.

Mi nombre es Howard Philips Lovecraft. Nací el 20 de agosto de 1890 en Providence, Rhode Island. Mis padres son Winfield Scott Lovecraft y Sara Susan (Philips) Lovecraft.

Debido a mi desbordante imaginación, desde muy joven quise ser (y fui) escritor, aunque para muchos, quizás tan sólo sea un visionario retraído, y no solo un narrador de espeluznantes historias de terror. Ahora que sé que me muero, ahora que los médicos me han diagnosticado un cáncer, ahora que sé que me quedan apenas meses de vida, precisamente ahora, quiero dejar constancia de mi paso por el mundo, una especie de testamento que escribo en una ciudad para muchos tan sólo imaginaria, para mí tan real como las historias que dejo en mi última obra: Arkham.

Este manuscrito habla de las confidencias que me han hecho hombres y mujeres, que rozaron el Gran Horror o sucumbieron ante Él y que tuvieron a bien compartir conmigo lo que algunos considerarían delirios, pero que yo tomo como revelaciones, secretos demasiado terribles incluso para ser ni tan siquiera susurrados en la oscuridad, sobre todo en la oscuridad. Son hechos que al final no tuve el valor de novelar, abominaciones sin nombre que ni yo mismo osé divulgar. En este manuscrito rompo este último velo, aunque sea sólo a medias, y escribo todo aquello más allá de los límites de lo impensable o lo desconocido. Este es, pues, mi testamento, el nuevo Necronomicon. Debo advertir al incauto que lo encuentre y lo lea que está incompleto. Cada uno de los relatos que lo componen es un misterio sin resolver. Quizás si el manuscrito cae en manos de alguien que conozca algo de mi obra y de los Horrores que he procurado desvelar, o que tenga el valor o el don de resolver casos enigmáticos, extraños u ocultos, quizás entonces y sólo entonces pueda concluirse mi última obra, aunque bajo otra pluma (yo ya no estaré). Si, este mundo tan materialista, ciego y estúpido hará bien en recordar que tras la vida y la muerte se esconden horrendos terrores, y que vivir no es tan sólo un caminar hasta la tumba.

Sólo me resta hacer una última advertencia. En el momento en que alguien se enfrasque dentro de esta lectura y empiece a descubrir esos secretos ocultos, será como destapar un pozo lleno de inmundicia, en cuyo fondo se pudren horrores sin nombre, un cenagal infecto de criaturas capaces de enloquecer al más cuerdo de los hombres. ¿Se atreverá a levantar la losa que cubre ese pozo? Si así lo hace alguien, le deseo mucha suerte y mucho... ¡Cuidado!

Arkham, 1936

H.P. Lovecraft

Cordura

Las ganancias de cordura para esta campaña dependen de si los jugadores han «derrotado» o no al monstruo correspondiente o de si han solucionado el caso. Por derrotar a un monstruo se recibe como bonificación los dados correspondientes a la pérdida por verlo más 1D3. Además, si solucionan el caso, recibirán 1D6 extra.

El Dossier

Los Hombres de Negro

El relato

Mi nombre es Amanda Keating, y escribo este texto en uno de los escasos momentos de lucidez de que gozo. Me hallo interna en el Sanatorio Psiquiátrico de Arkham. El doctor Bell espera que pueda serle de utilidad y ayudarme a curarme. Así lo espero yo también.

Mi padre tenía una pequeña librería, especializada en libros antiguos, en la que yo le echaba una mano. Un día llegó muy ilusionado, con un vetusto tomo sin título escrito en latín arcaico. No le hice demasiado caso. De hecho, mi padre era un romántico, y creía que cada libro antiguo escondía un secreto, ya fuera el proceso para transmutar el plomo en oro o bien la fórmula de la vida eterna. Así que, como tenía por costumbre, bajó al sótano a estudiar el tomo, y me dejó dicho que nadie le molestara.

Al poco rato, empecé a percibir un penetrante olor, una terrible pestilencia de podredumbre. Venía del sótano y me inquieté por mi padre. El olor invadía todo mi ser, quemaba mi garganta, nublaban mi vista y azotaba mi estómago. Armándome de valor, decidí bajar al sótano para reprender a mi padre. Esta vez se había pasado. Pero no había sido cosa de mi padre, que yacía muerto en el suelo, consumido por un fuego que brotaba de sus propias entrañas. Un olor dulzón invadía la habitación. Todo estaba chamuscado, todo excepto el tomo antiguo.

La muerte de mi padre me trastornó profundamente, así que cerré la librería una temporada. Necesitaba recuperarme, controlar de nuevo mi mente. Fue necesario todo un mes de reposo y soledad pero al fin conseguí volver a ser yo misma de nuevo. Y volví a abrir la librería.

Al poco recibí Su Visita. Eran dos. Muy altos, más de dos metros, vestidos con ropas antiguas, y totalmente negras. Se cubrían con amplias gabardinas y sombreros de ala ancha, lo justo para que yo pudiera distinguir sus ojos. Dios, como quemaban sus miradas. Nunca parpadeaban, todo el tiempo con la vista fija en mí. Como felinos en la noche, acechando a su presa. Y ese fuego que parecía crepitar en sus pupilas. Me dijeron que tenía algo que les pertenecía, y venían a pedirme, no, mejor a exigirme, que

se lo devolviera. Querían el libro sin título. Me explicaron que mi padre se lo había robado a su gente y, por el bien de todos, debía retomar a ellos. La mención de mi padre como un ladrón me hizo perder los nervios. Presa de la ira, olvidé mi temor y les eché de la tienda. Antes de salir, uno se giró, en la misma puerta, y me dijo, entre susurros, que sería yo la que les devolvería el libro, por mi propia voluntad. Y mejor que lo hiciera pronto, porque sino se abrirían ante mí la misma puerta del infierno que había devorado a mi padre. Una vez se hubieron ido, la curiosidad venció al temor y a la prudencia. Y decidí leer el libro. Así que lo saqué de su escondrijo y me lo llevé a casa. De camino sentía en mi cabeza los susurros del Hombre de Negro, advirtiéndome que no lo leyera, que el conocimiento que revelaba el tomo podía matarme. Desdichada de mí, no le hice caso. Empecé a leer y el mundo cayó sobre mi cabeza. Aquellos dibujos. aquellos seres demoníacos... aquellos Horrores sin forma... mirándome con sus ojos muertos, unos ojos sin piedad ni razón... la mirada de la locura, del odio absoluto. Al poco el aire se llenó de extraños aromas, y sentía susurros aterradoros que recorrían la habitación. Algo me mordió en el tobillo, mientras notaba como unas afiladas garras desgarraban mi espalda. Una extraña viscosidad empezó a reptar por mi vientre. No pude soportarlo más, y tiré el libro por la ventana. Una corriente de aire helado recorrió la habitación, al tiempo que estallaban todas las ventanas de la casa. Aquellos monstruos ya no estaban en mi habitación, pero vivirían para siempre en mis recuerdos.

Nota del Dr. Bell sobre Amanda: esta paciente se halla bajo mis cuidados en el Sanatorio Psiquiátrico de Arkham. Padece un extraño shock nervioso que le causado un envejecimiento prematuro. De hecho, aunque sólo tiene 25 años, aparenta más de 70. Su pelo está blanco, y su piel arrugada. Anda con dificultad y apenas balbucea. No duerme una noche entera desde que entró en la Institución. Y de eso hace más de 2 años. Padece horribles pesadillas en las que delira sin cesar. Lamentablemente, no puedo hacer nada para aliviar su sufrimiento. Es algo que se halla insertado profundamente en su psique. Respecto al libro que mencio-

na en su relato, sé que pasé a manos de un tal Solomon Zenner, un viejo judío que regenta una librería en la ciudad de Bangor, a pocos kilómetros de la costa de Maine. Según me comentó, lo encontró tirado en las calles de Arkham, cuando iba a visitar a su viejo amigo Keating, del que no sabía hubiera muerto. Al parecer, eso fue la misma noche que enloqueció Amanda. Lastima que no hubiera llegado un poco antes. Quizás podría haber ayudado a Amanda. Sobre el libro, soy incapaz de leer lo que dice, pues el latín escapa de mis habilidades. El viejo Zenner me comentó que no era nada importante, que le parecía un simple tratado botánico. Aunque creo que si hubiera sido algo importante, tampoco me lo hubiera dicho. Peor para Amanda. Quizás en el libro esté la clave de su locura.

La librería de Solomoja Zermer

Es muy antigua, y está repleta de viejos libros y un montón de telarañas. Delante de la puerta hay un mostrador tras el que se halla un viejo de unos 80 años algo encorvado, de nariz aguileña, mirada escrutadora, una pequeña barba canosa y un gorrito en una cabeza escasamente poblada de pelo. No deja de frotarse las manos en ningún momento, ansioso por la expectativa de un buen negocio. Es extremadamente arisco, así que habrá que ser muy cortés con él para obtener algo de información (o ofrecerle una buena cantidad de dinero). Todo lo que se puede sacar de él es que vendió el torno a un mozo, que trabajaba para una enana propietaria de una barraca de feria. Zenner se limitó a ojear el libro antes de venderlo, y pudo deducir que era una especie de libro de indicaciones de cómo abrir una puerta a cierto infierno. Como no le gustó lo que vio (aunque no lo confiese fácilmente, se asustó), se limitó a venderlo lo más rápido que pudo y olvidarlo para siempre. Si los PJs lo encuentran, les pide que NO se lo hagan saber.

La Feria

Investigando un poco en Bangor se puede averiguar con facilidad que todos los años, ya bien entrada el otoño, llega una feria a la ciudad, que se instala en las afueras, en el descampado de Benny. Se trata de la típica feria ambulante, con

sus espectáculos de siempre, las habituales galerías de tiro. Preguntando en el entorno de la feria, pueden enterarse de que la enana se llama Berta. La han echado de la feria por culpa de uno de sus «amigos», que se pasaba las noches aullando sin dejar dormir a nadie. De hecho, Berta se dedicaba a los «Freaks», los monstruos de feria. Recogía a todos aquellos despreciados por su semejanza a causa de sus deformidades, y les permitía ganarse la vida exhibiendo su desgracia ante un público que pagaba por verles. La única que sabe donde encontrar a Berta es Zirsa, la pitonisa, que mantenía una relación de amistad con ella. Ella sabe que la enana se ha marchado con sus «chicos» a Pembroke, un pueblo situado en el Canadá, cerca de la frontera. Si en la conversación está presente el licántropo, Zirsa hará un signo mágico para protegerse (con la mano izquierda, teniendo extendidos los dedos índice y meñique y doblados los dedos corazón y anular, golpeará suavemente la mesa de madera), pero si alguien le pregunta porqué lo ha hecho (quizás alguno de los PJs que ignore que su compañero es un licántropo) no dirá nada.

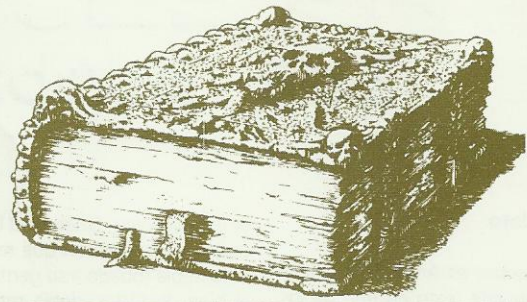
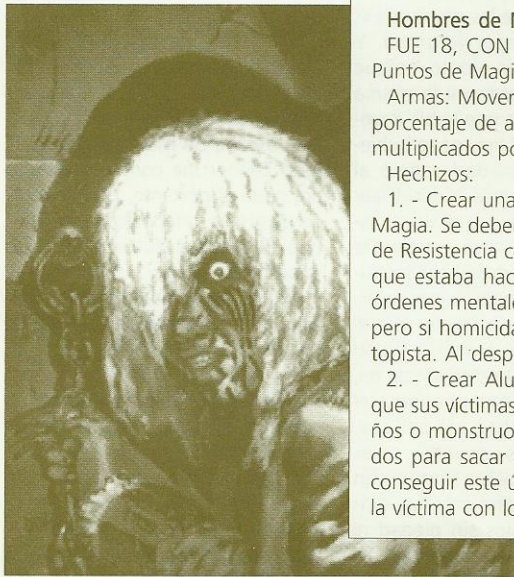
La Casa de Berta

Son necesarios cinco días de viaje en coche para llegar hasta Pembroke. La casa se halla en las afueras, y desde lejos parece deshabitada. Sin embargo, si se acercan algo más, podrán ver a alguien observando desde las ventanas. A la que se acerquen abiertamente a la casa saldrán a recibirlos una amalgama de extraños seres de todos los tamaños y aspectos la mayoría de ellos francamente desagradables de mirar. Parece liderar el grupo una mujer rubia de unos 30 años, de poco más de medio metro de estatura (sí, es Berta). La mujer comenta a los PJs que su amiga Zirsa les avisó de su llegada, pero no sabe a que es debida la visita. Invitará a entrar a los PJs a la casa. Tras ofrecerles un café, empezará a contarles su historia. A la que los PJs mencionen el libro, se lo entregará inmediatamente. No obstante, les advierte que la Naturaleza puede ser muy cruel, y ellos son buena muestra. Berta dirá que ella y sus amigos no han elegido ser como son. Sin embargo, su compañero Alexander era normal, incluso

mano, y creyó que bebiendo algunas sustancias se transformaría en un ser mucho más antiguo... y poderoso, casi en un ser inmortal. Lo único que consiguió fue dejar de trabajar como mozo y convertirse en la estrella del espectáculo. Berta continua explicando que ellos no pueden empeorar, pero que Alexander lo ha venido haciendo día a día, como si su humanidad se estuviera descomponiendo poco a poco, segundo a segundo... Ahora, se han recluso en esta cabaña a esperar que todo acabe.

De pronto se oye una especie de alarido. Berta informará a los PJs que se trata de Alexander, al que tienen encerrado en el sótano. Según la enana, sólo se le puede calmar a base de golpes de látigo. La puerta del sótano es de madera, y se cierra con un viejo pestillo, que cederá bruscamente. Del sótano emergerá un ser repugnante, una masa sin forma ni alma, asquerosa y babosa, provista de multitud de bocas y ojos, que va devorando todo lo que se encuentra a su paso mientras entona una horrible letanía, algo así como ¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!. Antes era Alexander, ahora es un Shoggoth. Berta y sus amigos intentarán controlar a lo que creen aún es Alexander, y rogarán a los PJs que huyan con el libro. Por supuesto, el Shoggoth dará buena cuenta de ellos y posiblemente de los PJs cari-

tativos que opten por quedarse a ayudarles. Los que consigan escapar con el libro volverán a Arkham, donde recibirán la visita de los Hombres de Negro. Estos les exigirán el libro, ya que son sus legítimos guardianes. Si los PJs se niegan a devolvérselo, se lo arrebatarán por la fuerza. Si se lo dan por las buenas, les agradecerán su ayuda para recuperarlo, marchándose y prometiendo no volver a este plano de existencia siempre y cuando no se hable de ellos ni de su existencia. Aunque la verdad, nadie creería una palabra.



Shoggoth

FUE 80, CON 50, TAM 97, INT 7, POD 14, DES 4, PV 74.

Movimiento: 10, rodando.

Arma: Aplastamiento, 100% ataque (daño, 8D6).

Pérdida de Cordura: 1D20 si se falla la tirada, 1D6 si se pasa.

Hombres de Negro

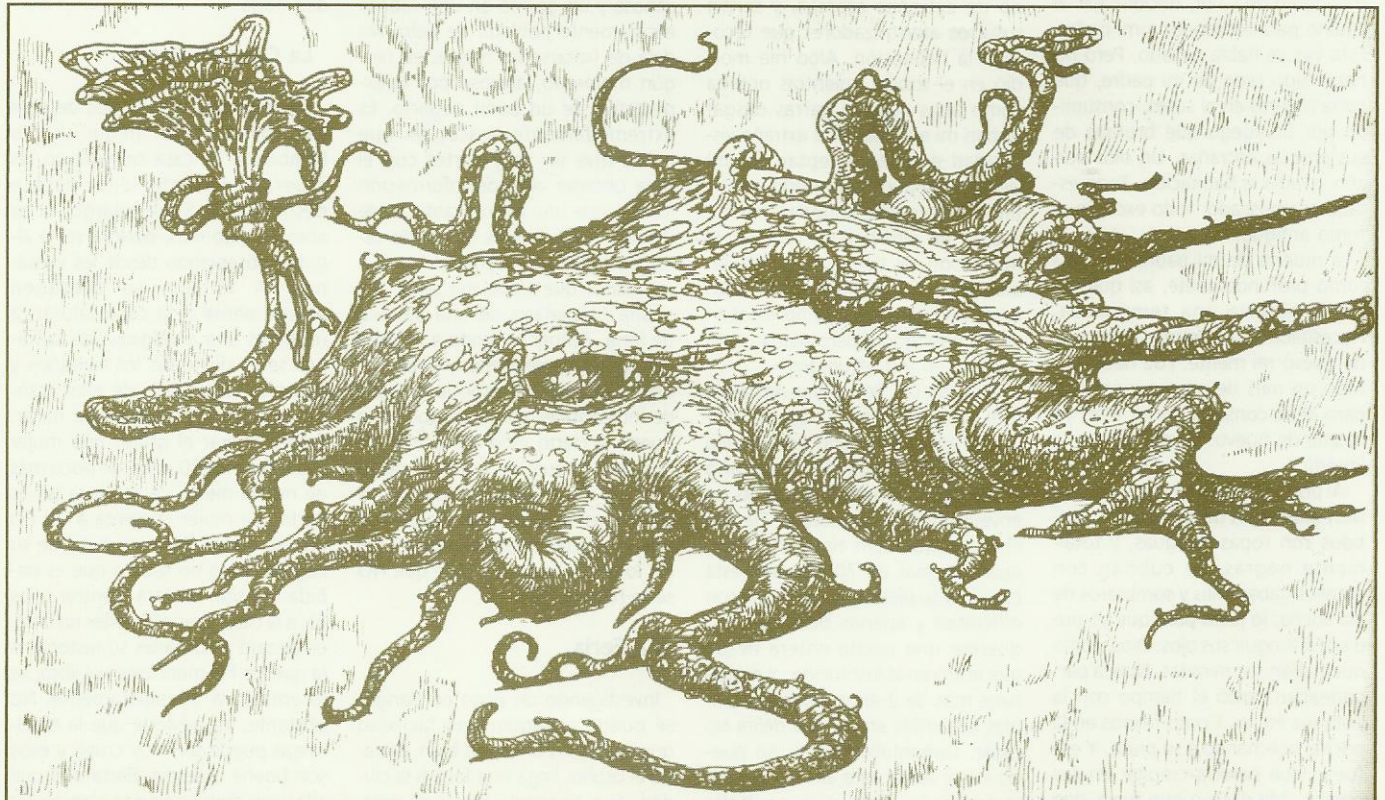
FUE 18, CON 22, TAM 18, INT 16, POD 18, DES 7, APA 3, PV 20, Puntos de Magia 1

Armas: Mover objetos con la mente (cuesta 1 Punto de Magia, y el porcentaje de ataque es igual a los puntos de magia que les queden multiplicados por 5).

Hechizos:

1. - Crear una nube mental sobre una persona: cuesta 4 Puntos de Magia. Se deben vencer los puntos de magia de la víctima en la tabla de Resistencia con los puntos de magia propios. La víctima olvidará lo que estaba haciendo y permanecerá 2D3 horas en trance, bajo las órdenes mentales del Hombre de Negro. No cometerá actos suicidas, pero si homicidas, temerarios o idiotas, como atravesar a pie una autopista. Al despertar no recordará nada.

2. - Crear Alucinaciones: cuesta 5 Puntos de Magia. Pueden hacer que sus víctimas vean toda clase de alucinaciones, ya sean seres extraños o monstruosos, o bien pueden bucear en la mente de los afectados para sacar de ellos sus peores miedos y hacerlos realidad. Para conseguir este último efecto se deben vencer los Puntos de Magia de la víctima con los propios en una tirada en la tabla de Resistencia.



La Bestia

La Voz de la Bestia sin Nombre

Estimado señor Lovecraft:

Mi nombre es James Bell. Habiendo llegado a mis oídos su interés por las historias relacionadas con el horror, le envío esta misiva para poner en su conocimiento unos terribles sucesos acaecidos en la localidad de Danvers (lugar del que procedo y desde donde le escribo esta carta), de los que he sido testigo y, para mi desgracia, protagonista. Creo que sólo usted podrá comprender los hechos que a continuación le explicaré.

Nada de lo que le relato es mentira o fruto de una exageración de mi mente (más quisiera yo que así fuese). Voy a contárselo todo tal y como yo recuerdo que ocurrió, aunque preferiría olvidarlo todo, quemar si pudiera mi memoria hasta el punto de volverme loco, para encontrar así de nuevo la paz. Pero antes deseo terminar esta carta para usted, exprimiendo los últimos restos de lucidez que aún quedan en mi torturada mente.

Hará más o menos un mes que ocurrió lo de Zacarías. Sus perros, unos animales que le adoraban, enloquecieron inexplicablemente mientras les daba de comer. Atacaron a su amo con tan sanguinaria crueldad que no cesaron hasta matarlo y devorar su cuerpo, que quedó reducido a unos restos sanguinolentos. Más tarde, hube de ser yo el que armado con una escopeta de caza acabase con aquellos animales. Las fuerzas para realizar aquella tarea me fallaron al ver las bestias en que se habían convertido los canes. Sin duda habían dejado de ser criaturas del Señor. Su aspecto era diabólico. Sus ojos parecían muertos, sin vida ni luz en sus pupilas, de sus bocas brotaba la saliva y la bilis, como si tuvieran una rabia muy virulenta, y mostraban amenazadoramente unos colmillos ensangrentados con los restos del pobre Zacarías. Aún resuena en mi cabeza el sonido de los disparos y los veo caer, sin emitir ni un sólo gruñido, como si ya estuvieran muertos antes de recibir el impacto de las balas.

A los pocos días de este suceso ocurrió otro aún más inexplicable. Todos en Danvers sabíamos que el joven Ambrose destilaba licor en su cabaña del pantano. Lo que nadie podía esperar es que el joven envenenase con el maldito whisky a su padre y sus mejores amigos, y luego se colgara de un árbol. La gente

del pueblo empezó a murmurar, e incluso hubo quien mencionó una especie de maldición, como si algo oscuro e infernal se estuviera apoderando de nuestras almas, alejándonos del buen camino.

A pesar de todos estos trastornos, de esta pesadilla que poco a poco nos envolvía, yo debía continuar trabajando. Soy fontanero, aparte de otras chapucillas. Recibí una llamada de la señora Telma, la dueña del asilo para ancianos del pueblo. Una de las planchas de la caldera había cedido, y ahora pasaban mucho frío por las noches. Así que fui al viejo asilo. La principal estancia de la residencia es el gran salón, donde se reúnen todos los ancianos para leer, charlar, jugar a cartas o al ajedrez o simplemente dormir. Pues bien, cuando entré en ella fui muy mal recibido por parte de uno de los ancianos, concretamente el marido de la señora Telma. El viejo gritaba y protestaba contra el alcalde y todos los habitantes de Danvers, diciendo que nos habíamos olvidado de los viejos del asilo, a los que se trataba como basura. Me recriminó que habíamos olvidado quienes fundaron Danvers, y se quejó de que no se les había reparado el edificio en que residían, tal como se les había prometido. Gracias a la intervención de su esposa, el anciano enfurecido se fue calmando. La señora Telma se excusó en nombre de su marido, diciéndome que es malo llegar a viejo y sentirse tan solo y abandonado.

Tras este pequeño percance al que entonces no di mayor importancia, solicité que me indicasen el camino del sótano para comprobar la caldera. Y fue en el sótano, mientras intentaba arreglar la caldera, donde escuché aquel sonido por primera vez. Puedo decirle, casi seguro de no equivocarme, que aquel grito entrecortado, aquel jadeo viscoso, aquella especie de terrible risita o carcajada histérica, que hizo que mi piel se erizara, que me crujiera el alma de puro terror, sólo podía ser la Voz de la Bestia de la que nos habla el Apocalipsis. Sí, creo que el Final ya está muy cercano. No soy de naturaleza cobarde, pero salí corriendo y temblando de aquella casa, sabiendo que mis oídos habían captado algo que a ningún ser humano le estaba dado percibir, y que tarde o temprano pagaría por ello. Cuando me calmé, pensé en ir a hablar con el viejo sheriff de Danvers, explicarle lo ocurrido y

suplicarle que demolieramos el asilo y purificásemos sus ruinas con agua bendita. Pero cuando llegué a mi coche, que yo había dejado al pie de la colina sobre la que se halla el asilo, reflexioné. Me tomarían por loco si explicaba algo de lo que me había pasado. Así que decidí esperar unas horas y volver luego a aquella maldita casa.

La noche había caído y me dirigí a mi destino, portando una pequeña escalera conmigo (esa que siempre llevo atada en mi coche, y que me sirve para algunas reparaciones). La apoyé en una de las paredes de madera y poco a poco fui subiendo los estrechos peldaños, hasta poder encaramarme a una ventana desde donde pude observar la horrible realidad...

Aquellos ancianos estaban desnudos y danzando en círculo. La señora Telma tenía un viejo libro en sus manos lleno de extraños signos, y pronunciaba unas palabras que me declaro incapaz de recordar. No parecían pertenecer a ningún idioma, al menos de los que yo haya oído. Mientras todos danzaban a su alrededor, la vieja permanecía quieta, situada bajo lo que parecía una gran ventana o agujero en el techo. La luz de la luna que entraba por él era la que iluminaba la

habitación. Y entonces volví a escuchar aquel sonido inhumano. Y lo vi. Dios, creo que lo vi. Se abalanzó sobre uno de los ancianos, quien intentó escapar huyendo hacia la ventana en que yo me hallaba espiando. Su intento fue inútil. Aquella criatura venida de no sé qué infierno innombrable acabó con él de forma rápida. La sangre del viejo brotaba a borbotones de su cuer-

po, salpicando toda la habitación y a los presentes, y el cristal a través del cual yo miraba. Pero lo peor fue cuando la criatura estrelló el rostro del anciano contra la ventana, convirtiéndolo en una máscara sanguinolenta al romper los cristales. Algunos trozos de vidrio cortaron mi rostro y mis manos, y esas pequeñas heridas me hicieron reaccionar. Con un salto digno de un atleta, me precipité al suelo y corrí hacia el coche. Yo, que nunca he rehuído una pelea, que no he tenido miedo de nadie, huía por segunda vez el mismo día. Llegué al coche y lo puse en marcha. Me dirigí hacia mi casa mientras procuraba despistar a aquello. Al llegar a mi casa decidí escribirle esta carta. Aquí termina mi historia. Tan sólo me resta intentar describirle el horror que sé que me atormentará por el resto de mi vida, sea en la realidad o en mis pesadillas. No sé si tendré palabras para hacerle una descripción precisa, pero lo intentaré. Aquello era...

Nota de H.P. Lovecraft La carta, desgraciadamente, acaba así. Nunca podremos saber como era el horror que James Bell creyó ver. Lo único que recuerdan los que encontraron la carta en su casa y me la entregaron (el pobre señor Bell no tuvo tiempo de enviármela) es que le oyeran gritar de forma desgarradora. Cuando fueron a su casa a ver que le pasaba, sólo encontraron una masa viscosa y cadavérica, imitación de lo que antes había sido un cuerpo humano. Nadie, de tan desfigurados que estaban los restos, fue capaz de identificar a quien pertenecían.

Ahora sé que aquello que había



visto y oído James Bell está suelto, y puede actuar con entera libertad. Y no sabemos

que aspecto tiene ni como pararlo. Quizás los ancianos del asilo de Danvers puedan y quieran ayudarnos a combatir a esa maléfica criatura. Si no, que Dios se apiade de nosotros, ya que es el único con poder para acabar con la «Voz de la Bestia sin Nombre».

La trama

La señora Telma es una poderosa bruja que ha logrado convencer a los ancianos del asilo para que la ayuden en sus invocaciones a demonios familiares y otros seres, a los que espera «amaestrar» de alguna manera para poderlos utilizar a su antojo. No es necesario decir que su marido está, al igual que los demás viejos del asilo, bajo su malvado influjo. Todos los ancianos creen que estos seres ayudarán a que la gente del pueblo tenga más interés en el asilo y acaben aceptando que los verdaderos dueños de Danvers son ellos. Telma, por su parte, ha conseguido un libro con el que hace

sus invocaciones. Se trata de «De Vermis Mysteriis», más conocido como «Misterios del Gusano». Fue escrito por el hechicero Ludvig Prinn, quien pereció quemado por la Inquisición en Bruselas. Telma piensa utilizar el libro para adquirir más poder, pero aparte de algunos hechizos como el de la posesión de las almas de los perros del viejo Zacarías o del joven Ambrose, lo único que ha conseguido es atraer a nuestro mundo un invisible servidor desde los espacios ultraterrestres, un Vampiro Estelar, gracias a las frases de la invocación: «Tibi, Magnum Innominandum, signa stellarum nigrarum et bufaniformis Sadoquae sigillum...»

Telma es una mujer de unos 60 años, con aspecto muy agradable. Siempre habla muy lentamente pero demostrando una cultura e inteligencia sorprendentes. También parece bastante ágil, teniendo en cuenta su edad. Puede dominar a los demás mediante una especie de hipnotismo. Este hechizo le cuesta 2 puntos de magia y para tener éxito deberá vencer los puntos de magia de la víctima con los suyos en la Tabla de Resistencia. Si tiene éxito, la víctima se quedará paralizada, sin darse cuenta de nada hasta que se la saque del trance mediante un daño físico directo o una acción drástica. También le sirve contra animales. Una vez bajo su influencia, puede usar tanto a personas como a animales en favor de sus intereses, dándoles las órdenes precisas. También puede realizar hechizos o convocar a diversos seres con los libros necesarios para ello (tú mismo, máster, en función

de tu grupo de PJs).

Los PJs deben, si pueden, acabar con el Vampiro Estelar, antes de que siga acarreando más problemas. Se puede lograr entregándole el libro (aunque es algo peligroso), intentando acabar con su vida o, en caso de muchas molestias, también con la de la bruja (pero cuidado, puesto que puede dominar a gente o animales con su nube mental y lanzarlas contra los PJs). El libro no lo tiene escondido, sino que está en el gran salón del asilo, junto con los muchos otros libros de la residencia.

Para lograr sus fines los PJs no conseguirán mucha ayuda en el pueblo. Si preguntan, sus habitan-

tes no les podrán dar información, excepto lo que los PJs ya saben y es de dominio público. Sin embargo, hay alguien que sí que puede serles de utilidad. Se trata de un joven de unos 20 años, que hace unos meses se instaló en el pueblo para pasar en él una temporada. Su objetivo es investigar en torno a las leyendas de las que hablaba su amigo H.P. Lovecraft, referentes a los casos de brujería relatados en «El Caso de Charles Dexter Ward» y algunos otros. Su nombre es Robert Bloch, escritor, aficionado a los misterios ocultos e integrante del llamado «Círculo de Lovecraft». Contará a los PJs que la señora Telma es en realidad descendiente

directa de un brujo nacido en Danvers en 1662, llamado Joseph Curwen.

Eso fue antes de que la localidad cambiase de nombre, cuando aún se llamaba Salem-Village. Bloch también puede ayudar a los PJs en lo concerniente al Vampiro Estelar, ya que ha escrito una obra sobre el tema. Para poner más dificultades a los PJs en sus investigaciones, puedes hacer que algunos de los habitantes del pueblo estén poseídos y les ataquen. También pueden ser atacados por perros rabiosos o cualquier otro tipo de animal enviado por Telma.

Vampiro Estelar

pag. 62 del manual en castellano, o 127 de la versión en catalán de la quinta edición del reglamento ambos editados por Joc Internacional, o 167 de la edición 5.5 editada por La Factoría.

Señora Telma

FUE 10, CON 15, TAM 11, INT 19, POD 24, DES 14, APA 15, EDU 52, COR 0, PV 13.

Habilidades: Leer Inglés 90%, Leer Latín 90%, Leer Griego 85%, Leer francés 85%, Leer Alemán 60%, Leer Español 80%, Química 80%, Mitos de Cthulhu 80%, Historia 90%, Ciencias Ocultas 95%, Escuchar 75%, Descubrir 85%, Charlatanería 90%, Eloquencia 90%, Psicología 75%.

Robert Bloch

FUE 15, CON 14, TAM 15, INT 17, POD 12, DES 12, APA 17, EDU 16, COR 89, PV 15, Puntos de Magia 12, Puntos de Cordura 60.

Habilidades: Buscar Libros 75%, Elocuencia 60%, Hablar Francés 45%, Historia 65%, Leer/Escribir Inglés 80%, Leer/Escribir Latín 50%, Psicología 70%, Mitos de Cthulhu 10%, Ciencias Ocultas 75%.

Perros

1. - FUE 5, CON 9, TAM 6, POD 5, DES 15, Movimiento 12, PV 8.
2. - FUE 10, CON 11, TAM 4, POD 6, DES 15, Movimiento 12, PV 8.
3. - FUE 12, CON 14, TAM 6, POD 6, DES 18, Movimiento 12, PV 10.
4. - FUE 6, CON 15, TAM 3, POD 9, DES 14, Movimiento 12, PV 9.

Todos ellos tienen como única arma su mordisco (40%, daño 1D8), su armadura es piel por valor de un punto, y sus habilidades son Rastrear con el Olfato 80% y Descubrir Objetos Ocultos 69%.

Personas Hechizadas

1. - FUE 18, CON 20, TAM 13, POD 1, DES 6, Movimiento 6, PV 17, +1D4 al daño.
2. - FUE 17, CON 17, TAM 17, POD 1, DES 9, Movimiento 6, PV 17, +1Dó al daño.
3. - FUE 17, CON 21, TAM 12, POD 1, DES 7, Movimiento 6, PV 17, +1134 al daño.
4. - FUE 17, CON 23, TAM 14, POD 1, DES 8, Movimiento 6, PV 19, +1D4 al daño.

Lleva cualquier arma que desee el Guardián (siempre y cuando sean coherentes, nada de Thompson) y tanto el ataque como el daño será el marcado en la tabla correspondiente, añadiéndole un 20% a su posibilidad de impactar.



El Hombre que gritó... ¡Hombre Lobo!

El relato

«...Era un Hombre Lobo», susurró ella. Lo había oído siguiéndola a través del bosque, con las zarpas golpeando las pequeñas ramas detrás suyo. Tuvo miedo de mirar atrás, pero sabía que estaba allí, lo sabía. Y cuando salió la luna, le oyó aullar. Fue entonces cuando lo vio. Y fue entonces cuando gritó.

A duras penas, y cansada de la carrera, llegó hasta nuestra pequeña cabaña situada en el lago del hermoso pueblo al que yo me había desplazado un mes antes para poder escribir tranquilamente, sin que nadie pudiera interrumpir mi inspiración. Violet estaba muy tensa y aterrorizada. Yo intenté calmarla diciéndole que sólo se trataba de supersticiones y que lo único que yo había visto en ese bosque durante todo este tiempo eran unos pocos indios y canadienses, y algunos de los ciudadanos del pueblo. Tranquilamente encendí mi pipa, y sonriendo mientras contemplaba la luna a través de la ventana, le comenté en tono sarcástico que en la «Taberna del León» nos había parecido ver un elefante rosado. Violet se puso a llorar y me dijo: «Charles, crees que estoy loca y que todo son imaginaciones mías. Te puedo asegurar que no miento y que lo mío no se debe a un desequilibrio mental, como bien podría decirte el doctor Meroux, aquí en este maldito pueblo». Yo intenté seguir tranquilizándola, pero la conversación se interrumpió con un sonido proveniente del lago, un gemido fino y agudo. El grito de un lobo loco de hambre. Este grito se arrastró suavemente. Era como el que habíamos estado escuchando durante seis noches seguidas, aunque ninguna de ellas había dado yo signos de haberlo oído. Violet salió corriendo hacia la puerta, la abrió y allí en el suelo, delante mismo de nuestra casa, me mostró las huellas inconfundibles de un lobo gigantesco. Mi esposa me abrazó fuertemente. Yo la miré largo rato para luego negarle con la cabeza, mientras le murmuraba al oído que estaba equivocada, y que yo no veía nada en el suelo, nada en absoluto.

A la mañana siguiente dejé a Violet en la cama, durmiendo agitadamente, y me marché al cruce de carreteras para encontrarme con Lisa. La había conocido el mes pasado. En aquella ocasión, viviendo yo solo en la cabaña, me detuve un día junto a la cuneta para comprar en la tienda que la joven y hermosa Lisa regenta-

ba. Compré un brazalete para Violet que pagué con mi corazón. En cuanto la vi me olvidé de todo lo demás, incluso de mi esposa. Así empezó nuestra relación. Tal como decía antes, mientras Violet dormía yo me cité con Lisa. Comentamos los sucesos de la noche anterior, y nos felicitamos porque nuestro plan se desarrollaba a la perfección. Violet parecía presa de la histeria, y no cesaba de repetir que la perseguía un hombre lobo. Lisa sonrió, y yo le pregunté como había conseguido que la siguiera un lobo. La respuesta de Lisa me inquietó. Sus palabras exactas fueron: «Que más da lo que le pase a Violet o cómo, si al final se vuelve loca. Lo único importante es que tú y yo estemos juntos. Esta misma noche el lobo volverá a salir de caza».

Aquella noche, mientras cenábamos, Violet se levantó de su silla bruscamente y se dirigió a la ventana desde donde se empezaba a vislumbrar la luz de la luna. Corrió las cortinas y empezó a temblar. Era el momento idóneo para empezar mi actuación, así que le dije que se fuera al pueblo mientras yo permanecía en la cabaña acabando el libro que estaba escribiendo. El miedo se reflejó en sus ojos. «Charles -me dijo-, si me quedo sola, sea en la ciudad o en esta cabaña, estoy segura de que el lobo me atacará». Era la respuesta perfecta para mis planes. «Violet querida, entonces seré yo quien se marche al pueblo, a tomar unas cervezas en la Taberna del León. Así podrás demostrarte a ti misma que el lobo es fruto de tu imaginación, y ese miedo absurdo que te atormenta hace días dejará de importunarte». Y cogí mi abrigo y las llaves del coche y me marché, oyendo sus desgarradores gritos pidiéndome que me quedara.

En el cruce de carreteras me encontré con la encantadora Lisa, y los gritos de Violet se borraron para siempre de mi mente. Lisa miraba fijamente la luna, que tenía unos extraños reflejos rojizos. Estaba como hipnotizada, aunque mi sola presencia bastó para sacarla del trance en que parecía hallarse sumida. Se asombró al verme, y me rogó que me fuera y la dejara sola, que tenía cosas que hacer y que no podría tenerla. Impulsado por la curiosidad, empecé a inquirir sobre la naturaleza de sus ocupaciones cuando ella, incapaz de mantener su atención en mí, fijó su mirada en la luna.

En su cara había un sofoco nada natural, sus ojos brillaban enrojeci-

dos, y sus labios estaban abiertos, más en protesta que por pasión. De sus labios brotó un aullido inhumano, interminable, al tiempo que su cuerpo se cubría de vello. Poco a poco su cuerpo se iba doblando, y sus brazos parecían hundirse en las concavidades de sus hombros. La piel, ya cubierta totalmente de vello, parecía oscurecerse, adquirir dureza, mientras Lisa se debatía en una agonia similar a la de la mujer que da a luz. Y eso era lo que estaba pasando, ya que una Lisa daba paso a otra. La transformación había durado un instante, apenas unos minutos. Y ahora Lisa había desaparecido, y yo tenía delante un inmenso y precioso ejemplar de loba. Nuestros ojos se encontraron. Yo sonreí y ella emitió un cálido murmullo de satisfacción. Echó a correr y se internó en el bosque mientras yo la seguía con la mirada. Y sólo cuando desapareció entre los árboles se rompió el hechizo que me había mantenido preso.

Y entonces fue cuando lo oí. El ruido de unos cristales al romperse. El grito de terror de Violet. Llegué a la cabaña a toda prisa. Abrí la puerta sin miramientos. En el suelo yacía inconsciente mi esposa, con sus vestiduras rasgadas y a punto de ser destrozada por el alter ego de mi adorada Lisa. La loba, confundida de verme, dejó a Violet y pasó velozmente por mi lado, perdiéndose de nuevo en el bosque. Aún confuso por lo que acababa de ver, le hice unas primeras curas de urgencia a mi mujer y me dirigí al pueblo, a solicitar los servicios del doctor Meroux. Al poco tiempo estaba de nuevo en la cabaña, acompañado del doctor. Me felicitó por mis primeras curas, que habían conseguido detener la hemorragia en Violet. Gracias a ellas se había salvado... a diferencia de los otros.

«¿Qué otros, doctor?», le pregunté asombrado. «Este no es el primer caso de personas atacadas por lobos en este pueblo, Charles. Meses antes de que llegara usted un lobo atacó a hombres y animales. Era un invierno crudo, y la comida escaseaba en el bosque. Aunque por esta zona circulan extrañas leyendas sobre hombres que se transforman en lobos, y que transmiten su maldición a la sangre de sus víctimas». Unos ruidos en el exterior interrumpieron la explicación del doctor. Se trataba de un grupo de cazadores. Habían cazado algo en el bosque. Parecía una forma humana, aunque momificada cada, como si tuviera cientos de años. Ellos juraron que habían visto un lobo enorme, y habían disparado sobre él. Cual sería su sorpresa cuando llegaron al lugar donde habían visto caer al lobo, y se encontraron con aquello. Me acerqué preso de una horrible sospecha. Y mis temores se confirmaron. Acababan de matar a Lisa, aunque no la

Lisa joven que yo conocía. Supongo que esa era la verdadera Lisa, que había vagado durante cientos de años aullando a la luna. No pude soportarlo. No sé que me estremeció más, si la idea de perder a Lisa para siempre o el hecho de verla tal y como era en realidad. El caso es que me desmayé.

Desperté horas más tarde, tal vez días. No lo sé. El caso es que yo estaba en mi cama. Oía ruido en la cocina. Por la forma de andar y el ruido de cosas cayendo de vez en cuando debía ser Violet (nunca había sido demasiado hábil). Sin embargo, estaba tirando más cosas de lo normal. Miré por la ventana. Era de noche, y la luna brillaba con un extraño color rojo. Entonces recordé las palabras del doctor: «Aunque por esta zona circulan extrañas leyendas sobre hombres que se transformen en lobos, y que transmiten su maldición a la sangre de sus víctimas». Una sobrecogedora sospecha invadió mi mente. Violet había sido herida por Lisa. Salté de la cama sabiendo que estaba perdido. Y así era. En la cocina Violet terminaba de transformarse, y ya me había olfateado. Violet, que sin duda debía de haber sospechado lo mío con Lisa, ahora lo entendía todo. Sus ojos reflejaban un gran rencor cuando saltó contra mí.

Información para el PJ

Los PJs reciben una visita de Robert Bloch, quien se ha mudado hace poco a Arkham para pasar una temporada. Os explica que en una de las últimas que había recibido de H.P. Lovecraft, éste le había comentado el caso de un médico, el doctor Pierre Meroux. El doctor había tenido una experiencia de lo más increíble y había considerado oportuno explicársela al escritor, por si Lovecraft podía hacer buen uso de ella. En la carta, Lovecraft le explicaba toda la historia a Bloch, indicándole luego que ahí tenía material suficiente para escribir un buen relato. Y así nació El Hombre que gritó... (Hombre Lobo!

Bloch, que sabe qué libro tienen los PJs, les preguntará si esta historia se halla entre los últimos relatos de Lovecraft. Los PJs la encontrarán, pero con algunas sutiles diferencias respecto a la carta que Lovecraft envió a Bloch en la que le comentaba las confesiones del doctor Meroux:

- El escritor, Charles, resulta ileso, y la mujer lobo (Violet, su esposa), escapa sin que se vuelva a saber de ella.

- El pueblo de Moul Lake (situado a pocos kilómetros de la frontera con Canadá) sigue asustado, pensando que cualquiera de ellos puede ser la próxima víctima.

- A Lisa, la otra mujer lobo, no la mataron con simples balas, sino que estas eran de plata (con lo que se deduce que alguien debía saber lo suficiente sobre la naturaleza de estas bestias).

rán unos pequeños pétalos de la Mariphasa guardados en un frasco. Los jugadores pueden pensar que el doctor está investigando la plaga que asola al pueblo. Las demás estancias de la casa del doctor son de lo más normal. Lo único destacable se halla en el salón, y se trata de un cuadro situado sobre la chimenea, y que representa al doctor. Si los jugadores se fijan en la fecha de la pintura, verán que es de hace 30 años, y en ese tiempo el doctor no parece haber envejecido. De hecho, a poco que los PJs se fijan notarán que el doctor permanece con un cierto aire de juventud, mientras que la gente de su generación ha envejecido más que él (todas tienen edades comprendidas entre los 50 años y los 70). Esto es debido a la maldición del Hombre Lobo, que le mantiene joven.

Algunos detalles sobre la Investigación

La gente del pueblo es muy amable y abierta con todos los forasteros que llegan. Sin embargo, se toman algo ariscos y asustadizos cuando se les pregunta por los ataques de los lobos comunes en la región. Hace mucho tiempo que los lobos diezman los rebaños de la zona, e incluso algunas veces atacan a las personas. Se ha hecho más de una batida, pero nunca han dado resultados positivos. Los lobos siempre consiguen escapar.

En el momento en que los PJs aparezcan, Meroux intentará que estos no averigüen nada, por temor a que se revele que él es el hombre lobo que aterroriza la comarca. Todo aquel que suministre información muy directa a los PJs aparecerá muerto en manos de la famosa mujer lobo de los alrededores. De hecho, hace mucho que se arrepintió de haber escrito aquella carta a H.P. Lovecraft. Si los PJs le preguntan, negará haber escrito nada a... ¿cómo dijeron que se llamaba ese amigo suyo?". Sobre los hechos relatados, recuerda haber conocido a una pareja que alquiló la cabaña, aunque no recuerda haber atendido a la esposa en ninguna ocasión. Aunque no negará que alguien quisiera gastarle una broma o jugarle una mala pasada, y escribir la carta en su nombre.

Nadie en el pueblo conoce o recuerda a algún Charlie que alquiló la cabaña del lago, porque ese Charlie no existe. Recordemos que es una de las partes de la historia que Meroux ocultó a Lovecraft. Hace muchos años que la cabaña no

se alquila, pero uno de los últimos inquilinos fue una pareja que hablaba un inglés muy correcto, aunque con un acento que no era de la zona (se trata del doctor Glendon y su señora, ingleses). Él parecía ser amigo, o tener confianza, con el doctor Meroux. Tristemente, ella desapareció en el bosque. Tal vez los lobos, o tal vez se cansó de su marido. Él, muy



Información para el Guardián de los Arcanos

Charles no es tal Charles, ni siquiera un escritor, sino el doctor Willfred Glendon (sí, el mismo de La Mariphasa, pero unos cuantos años antes), que al ocurrirle esta desgracia a su esposa Violet acabó con ella disparándole una bala de plata en el corazón, hecho que los dos médicos encubrieron ante la gente del pueblo. Glendon estaba investigando sobre la licantrópia, y había acudido a Moul Lake ya que el doctor Meroux le había dicho que en aquella zona podía encontrar abundantes datos sobre la enfermedad, así como pruebas de la existencia de los hombres lobo.

Tras acabar con la vida de Violet, Glendon le contó todo lo ocurrido a Meroux, y le dijo que si sabía de alguien que le pudiera ayudar, que por favor le pidiera consejo. Así que Meroux escribió a H.P. Lovecraft. Aunque no se lo contó todo. Porque en la carta no explicó que había sido atacado por la mujer de Glendon, que no le causó heridas graves pero sí algunos rasguños, contagiándole la enfermedad. De hecho, esto no se lo contó ni al propio Glendon. Tal vez para protegerse a sí mismo, o para mantener intachable la reputación y el buen nombre de su colega, el doctor Meroux cambió en la carta el nombre de Glendon por el de Charles, y su ocupación de médico a escritor.

Tras este incidente, Glendon volvió a Inglaterra, desde donde partió tiempo después hacia el Tibet para buscar un remedio a la enfermedad. Tras su partida al Tibet, ambos doctores perdieron el contacto y no volvieron a verse ni a escribirse nunca. Cuando Glendon murió todas las notas de sus investigaciones quedaron en manos de Meroux, quien continuó buscando un remedio para su mal.

Moul Lake

Es un pueblo tranquilo con pocos habitantes, la mayoría de avanzada edad. Las calles son de un asfalto de lo más sencillo. El ayuntamiento y la cárcel están en un mismo edificio, con tan sólo tres celdas de ladrillo adosado. Hay un par de almacenes, donde se puede adquirir toda clase de material y comida. El pueblo incluye una iglesia presbiteriana, de muy reciente construcción, y de la que los habitantes de Moul Lake están muy orgullosos. Robert Levett, de 61 años, es el director del colegio local. Es un hombre delgado, feo y un poco ridículo, ya que sus ropas son de lo más antiguo y su forma de comportarse demasiado cursi. Cree que sabe de todo y que tiene las auténticas respuestas para cualquier dilema.

El alcalde se llama Henry Alame, quien también es el dueño de uno

de los almacenes. Tiene 65 años, y únicamente mira por la tranquilidad y el bienestar del pueblo y el suyo propio, especialmente el suyo propio, valiéndose de la gente para ganar más dinero y más votos para mantener el cargo que le da suculentos dividendos. En pocas palabras, un usurero tacaño e hipócrita.

El médico es Pierre Meroux, de unos 40 o 45 años, con el pelo cano, un buen cuidado bigote, una altura de 1,86 metros, muy elegante y muy culto.

Hay también en Moul Lake una casa de huéspedes. Se trata de un edificio de tres pisos y está regentado por la señora Cardeaux y su marido, León. Su nombre es la «Taberna del León». Si los jugadores se instalan aquí, deberán saber que el desayuno se sirve a las 7 de la mañana y la cena a las 6 de la tarde. Sus puertas de cara al público se cierran a las 9 de la noche los días normales, y a las 11 los sábados. Se abre, invariablemente, a las 5 y media de la mañana. Dispone de un pequeño salón donde después de las comidas se puede entrar a tomarse una copa y fumarse un cigarro. Los dueños tienen unos 54 años de edad y son gente sencilla y amable. Ella, no demasiado agraciada por la belleza (es algo obesa y de facciones duras), tiene un gran corazón. El también es algo obeso y muy bonachón, aunque es algo bocazas, por lo que resulta fácil sacarle información siempre que se le trate bien, ya sea con buenas palabras o invitándole a copas.

En el pueblo hay además de los establecimientos ya citados una pequeña tienda de souvenirs y otros artículos de regalo. Está situada a las afueras del pueblo, justo en el cruce de carreteras, y su anterior dueña fue Lisa, la mujer lobo que aparece citada en el relato. Ahora es propiedad de los Richardson, una pareja de jóvenes que poco o nada saben de las leyendas locales. Él se llama James, y tiene unos 35 años. Se encuentra allí de muy mala gana. Aparenta más edad de la que tiene. Pelo blanco, cuerpo ligeramente encorvado, y una mirada de desprecio permanente en sus ojos. Su aspecto hace pensar que no ha tenido muchos amigos en la vida. Se comporta de forma machista y celosa con su mujer, y trata a los pueblerinos de incultos, ya que él se cree superior por ser de la ciudad. Su mujer, Jennifer, tendrá unos 30 años. Es muy simpática, recatada y algo tímida, con unos bonitos y largos cabellos rubios, unos hermosos ojos azules y una bien modelada silueta. Cursó sus estudios en la Universidad de Miskatonic, licenciándose en Periodismo. Allí conoció al profesor Armitage, ya que Jennifer de joven había sentido un profundo interés hacia los sucesos extraños y paranormales. En sus entrevistas ha-

blaron de diversos temas y Armitage llegó a comentarle la existencia del Necronomicón que guarda en su biblioteca y nadie más que él puede leer. Fue una pena que llegara a conocer a James, ya que ahora lleva una vida bastante amarga. Fue ella la que sugirió mudarse a Moul Lake, pensando que un cambio de aires y amistades podría salvar un matrimonio que hacía aguas por todas partes. Sin embargo, su idea ha resultado en un desastre, y el matrimonio va de mal en peor.

El comisario de Moul Lake es John Trenton, quien recibirá amablemente a los jugadores. Es muy educado en presencia de extraños y forasteros. Está algo aburrido, ya que su ocupación habitual es encerrar algún borracho o calmar alguna que otra disputa los sábados por la noche en la «Taberna del León». Si se le pregunta acerca de ciertos casos de ataques de lobos y desapariciones ocurridos en el pueblo, responderá muy cortésmente con evasivas. Es alto y robusto, y tiene 58 años de edad. Le gusta alardear que en la localidad nunca ocurre nada gracias a que está él. También presume de tener muy buena memoria para los nombres, las caras, y cualquier otra cosa. En realidad, no es mala persona, pero sí muy despistado, capaz de olvidar incluso su propio nombre de pila.

Cerca del lago que da nombre al pueblo está la casa en la que se alojó el doctor Glendon. Es una humilde cabaña, que ahora está abandonada. En caso de que la investigación avance demasiado lentamente o los jugadores estén atascados, se puede ayudar a los PJs haciendo que encuentren en la cabaña alguna pista, como alguna de las notas de Glendon, alguna huella reciente perteneciente a Meroux, etc. ... De hecho, esta cabaña es el escondrijo habitual de Meroux para las terribles noches de luna llena.

En casa del doctor Meroux hay un pequeño estudio biblioteca, en el que se pueden encontrar diversos libros sobre licantrópia, botánica, y alguno que otro de ciencias ocultas. Si se registra adecuadamente, se descubri-

abatido, abandonó el pueblo poco después. Tras ellos llegaron una pareja de recién casados, los Brandon que recogieron sus cosas y se fueron sin pagar la cuenta, y un pintor buscando paisajes, un tal Mortimer Brady.

Respecto a la anterior propietaria de la tienda de souvenirs, los más viejos del lugar recuerdan que también desapareció y nunca volvió. Aunque lo más posible es que se fugara con algún viajero que pasó por su tienda. Al fin y al cabo, Moul Lake siempre ha sido un pueblo muy pequeño y con poco encanto para los jóvenes. Y más si, como Lisa, son forasteros.

Los cazadores mencionados en el relato han muerto todos, (algunos por la edad, alguno por enfermedad, otro se perdió en una tormenta de nieve en el bosque, tú mismo, pero nada demasiado sospechoso). La viuda de uno de ellos conserva una vieja foto, guardada en el desván, en la que ve al grupo de cazadores con su «presa», y al doctor Meroux algo borroso (tirada de Descubrir para notar que no parece haber envejecido). La presa es de forma humanoide, aunque parece momificada.

Si los PJs rastrean el bosque, tienen alguna posibilidad (tú mismo, máster) de encontrar un coche oculto en la espesura, con una maleta y ropa revuelta en su interior, y unos documentos que comprenden los títulos de propiedad del coche, unas partidas de nacimiento y una licencia de matrimonio. Cerca del coche, si buscan bien, encontrarán dos cuerpos enterrados. Son de hace algún tiempo. Son los recién casados, a quien el doctor mató en una noche de luna llena y que luego trajo hasta aquí para ocultar su crimen.

Respecto a Mortimer Brady, si se pregunta a algún entendido en arte le sonará el nombre. Es un pintor loco, encerrado en un sanatorio de Boston, que pinta extraños cuadros de bosques deformados y alargadas sombras acechantes.

Dr. Pierre Meroux

FORMA HUMANA

FUE 15, CON 14, TAM 15, INT 16, POD 17, DES 12, APA 17, EDU 19, COR 0, PV 15.

FORMA BESTIAL

FUE 30, CON 28, TAM 19, INT 8, POD 17, DES 12, EDU 9, COR 0, PV 21.

Habilidades (entre paréntesis, las que aún mantiene en forma bestial, en cursiva las que sólo tiene en forma bestial): Leer Inglés 90%, Leer Latín 65%, Antropología 60%, Primeros Auxilios 95%, Ciencias Ocultas 50%, Farmacología 75%, Botánica 70%, Química 65%, Derecho 35%, Tratar Enfermedades 80%, Tratar Envenenamientos 85%, Zoología 70%, Diagnosticar Enfermedades 90%, (Descubrir 75%), Discusión 45%, Crédito 55%, Elocuencia 65%, (Escuchar 60%), (Ocultarse 65%), (Moverse en Silencio 70%), (Tregar 75%), (Esquivar 60%), (Saltar 65%), (Nadar 80%), (Rastrear mediante el Olfato 90%), Morisco 75% (daño 1D8+2D6), Garra 70% (daño 1D3 + 1D6).

Armadura (en forma bestial) Piel por valor de un punto.

Habilidades especiales: regenera 1 punto de daño por asalto mientras esté transformado. Es vulnerable a la plata y al fuego.

daaier

Bloody Blues

BLOODY BLUES

Nota para el máster

Este módulo debe transcurrir a principios de 1939. Desde finales de enero hasta mediados de febrero sería lo ideal. Háztelo como puedas.

El relato

Debo confesar que no me supuso ningún esfuerzo escribir la historia que viene a continuación, ya que se trata de un relato verdaderamente corto, y no disponía de demasiados datos para darle una mayor estructura y coherencia. Incluso pensé en no incluirlo en este manuscrito, pero creo que al final si merece estar entre estas páginas.

La historia me fue referida por el reverendo Parker, un hombre de color de entre 35 o 40 años en el momento en que lo conocí. El reverendo acostumbraba a visitar a los condenados a muerte de la prisión de Charleston, en el estado de Carolina del Sur, para intentar reconciliarlos con Dios antes de la ejecución. Sin embargo, como el lector avezado ya habrá podido imaginar, el protagonista del relato no es el reverendo Parker, sino uno de los presos a los que tomó confesión, y que fue ejecutado dos días antes de que el religioso me contase la historia. Zachariah Johnson, pues ese era el nombre del condenado a muerte, había sido encontrado culpable de las muertes del sheriff Buchan y su ayudante, en Florence, un pequeño pueblo. Lástima no haber podido conocer el caso de sus labios.

Todas las noches de sábado, Zachariah y su sobrino Johnny Lee se reunían con los demás negros del pueblo en el cobertizo de Moses, dispuestos a cantar unos blues y divertirse con sus amigos. Allí podían olvidarse durante un rato del desprecio y el mal trato que sufrían por parte de los blancos, y ahogaban sus penas cantando, bebiendo o bailando (o todo ello a la vez).

Johnny Lee se colgó la guitarra, como todos los sábados, y empezó a tocar, sacando de ella unos extraños acordes, unas notas muy peculiares. Más tarde se puso a cantar un blues, y Zachariah le siguió con su armónica como pudo. Fuera del cobertizo, como todos los sábados, vigilando que los «buenos chicos negros» no se desmadrasen, estaban el sheriff Buchan y su ayudante. Se esperaban para irse hasta que el último de los negros se había retirado.

Los dos músicos seguían tocando,

y los presentes les acompañaban, siguiendo el ritmo dando palmas, entrando poco a poco en calor. Hasta que Johnny Lee empezó de nuevo. Retomó su tonada inicial, y volvió a tocar aquellas notas. Las repetía una y otra vez, bajando y subiendo el tono, improvisando, volviendo a ellas como hechizado cuando parecía desviarse de la tonada. El público, al principio, permanecía quieto, expectante, como indeciso. Y Johnny seguía repitiendo una y otra vez aquellas notas. Y entonces la gente empezó a cambiar, en un extraño paroxismo de lujuria y sadismo.

Mientras Johnny Lee parecía invocar a Satán, chillando palabras sin sentido, la gente berreaba, se arrancaba los vestidos y se revolcaba por el suelo en una indecente orgía, fornicando entre sí como animales en celo.

Los gritos debieron de espantar al sheriff y a su ayudante, puesto que entraron a ver que pasaba. No tuvieron tiempo de echar mano a sus armas, la gente se abalanzó sobre ellos, despedazándolos y devorando sus entrañas. Luego vino lo peor. Aquellos seres rodearon a Johnny Lee y Zachariah, mirándolos en silencio con sus ojos ávidos de sangre, sus manos convertidas en garras prestas a matar y desgarrar en cualquier instante. Johnny Lee comprendió que cuando su garganta callase, cuando no le quedasen fuerzas para seguir tocando la guitarra, aquellas cosas en que se habían transformado sus vecinos les atacarían y devorarían sin piedad.

El reverendo no supo explicarme como acabó la historia. Es evidente que aquellos seres no atacaron a Zachariah, puesto que había vivido para explicar el caso, y no presentaba heridas ni signos de lucha cuando fue encontrado al día siguiente. Pero, ¿qué pasó con Johnny Lee? ¿Por qué no se encontró su cuerpo? Tal vez siga vivo, en lo más profundo de los bosques, tocando para aquellas bestias sin alma.

Cuando le pregunté al reverendo si él había creído algo de la historia de Zachariah, me respondió con una mirada cargada de tristeza. «He conocido muchos condenados a muerte, gente a punto de emprender el Último Viaje. Todos ellos están ansiosos de contarme sus pecados. Pero no por verdadero arrepentimiento, sino por miedo, miedo a lo que hay después, y a lo

que se van a encontrar en la otra vida. Miedo al Infierno. Johnson es el primero que conozco que ha afrontado la muerte como una liberación, sin miedo. Y no es por que creyera que no iba a ir al Infierno. Zachariah ya ha visto su propio infierno en los ojos de aquellos seres, y el que ahora va a encontrar no puede ser peor que el que ya conoce».

Información para el DJ

La nueva carretera debía pasar justo por el terreno que ocupaba el viejo cementerio. Así que Zachariah y su sobrino Johnny Lee estuvieron trabajando en el campo santo, donde debían remover los huesos de los muertos, cavando las tumbas, sacando los ataúdes, rompiéndolos con picos y palas, para poder sacar los huesos, amontonarlos y luego quemarlos. Este era un trabajo reservado exclusivamente a negros, ya que para los blancos era algo demasiado repugnante.

Johnny Lee rompió uno de los ataúdes y en él se encontró a un hombre, o lo que quedaba de él. Sus restos estaban retorcidos, y los labios del difunto estaban cosidos. A un costado del cuerpo reposaban las manos del hombre, que le habían sido cortadas. El ataúd presentaba signos de forcejeo en su parte interior. Todo parecía indicar que aquel infeliz había sido enterrado vivo, y no precisamente por equivocación. El muerto llevaba colgada al cuello una placa de oro con una partitura impresa, que Johnny Lee arrancó sin comentarle nada a su tío.

La maestra de Florence había enseñado a Johnny Lee algo de música cuando era niño, así que cuando llegó a casa cogió la guitarra e intentó averiguar cómo era la canción. Quedó fascinado por las notas y siguió practicando, hasta la reunión del sábado por la noche. Lo que Johnny Lee no sabía es que las notas encerraban en realidad un hechizo que despierta cierto instinto en algunas personas, transformándolas en bestias, una especie de zombies.

Y ahora volvamos al reverendo Parker, porque resulta que si conocía toda la historia, al menos el final. Tras oír la confesión de Zachariah hizo sus pesquisas, para intentar resolver el enigma y salvar al mundo de una extraña amenaza. Rastreó los bosques mejor que la policía, y encontró el cadáver

despedazado de Johnny Lee, aún con la partitura de oro encima. De los seres, ni rastro. Así que se nevó consigo la placa a Charleston, para evitar que nadie más invocase a los monstruos.

Florence

El principal punto de información para los PJs es el reverendo negro de Florence, Josuali Jackson, porque es la persona viva que mejor conoce la historia de la placa. Hace más de 50 años, cuando el reverendo era un joven casi imberbe que justo acababa de llegar a la parroquia, se presentó un músico ambulante. El trompetista venía de Nueva Orleans, y una noche de sábado empezó a tocar la melodía. Gracias a una extraña intuición, el joven reverendo Jackson notó un influjo malféfico en la canción, y paró al músico a tiempo. A los que no consiguió detener fue a sus conciudadanos que, enfurecidos, acabaron con el músico de la forma que ya sabemos. Este crimen ha sido motivo de vergüenza para el pueblo y, por ello, no ha trascendido. De hecho, el reverendo es la típica persona que conoce los hechos. Tras el suceso, empezó a investigar, a cartearse con expertos de todo el mundo. Ahora sabe que las víctimas del hechizo que involuntariamente conjuró Johnny Lee siguen vivas, acechando en el bosque. Estaban perdidas gracias a Johnny Lee, que la condujo hasta lo más hondo del bosque antes de dejar de tocar, pero cuando el reverendo Parker encontró el cadáver, también reveló a las bestias el camino de vuelta.

Sin embargo, hay una manera de liberarlos del hechizo: interpretar la partitura al revés, de abajo a arriba, y de derecha a izquierda. El reverendo Jackson sabe que el reverendo Parker tiene la placa, y rogará a los PJs que se la traigan, para que pueda neutralizarla. Y les apremiará, ya que ha recibido la visita de unos hombres que también la están buscando. Son altos, visten totalmente de negro, y presentan un aspecto cadavérico y pálido. No, no son los Hombres de Negro, aunque tus jugadores así lo crean. Son elementos de la Gestapo. Uno de los expertos que consultó el reverendo Jackson era alemán y ahora, con la subida de Hitler al poder, es un nazi fanático que le ha prometido al Führer el arma definitiva para dominar el mundo.

Es inútil comentar el caso a las autoridades locales, todas ellas blancas. Una vez condenado y ejecutado Zachariali, para ellos es caso cerrado. Además, al Jefe Winston el nuevo sheriff, no le caía nada bien su antecesor en el cargo. Sin contar que el alcalde le hacía el salto a Buchan con su mujer. Buscando en el diario local hallarán que últimamente han desaparecido unos cuantos ciudadanos negros, pero eso no parece importarle a nadie.

Todas sus pesquisas en la localidad se verán dificultadas por tres hombres que la Gestapo ha dejado en Florence, asumiendo identidades falsas para encubrir su verdadera personalidad. Tú mismo, máster, desde algún susto inofensivo para intentar asustar a los PJs hasta una bronca en el bar o una paliza en un callejón. Otra persona que abordará a los PJs es John Miller, de 32 años. Dice conocer todos los secretos y leyendas del lugar, y ser un estudioso de lo oculto. Recomendará a los PJs que desistan de sus investigaciones, porque puede ser peligroso ex el caso a la luz pública. Se comportará siempre de forma amable y correcta con los PJs, y hará todo lo posible para que parezca que les está ayudando. Y, por encima de todas las cosas, intentará averiguar donde encontrar a los PJs y como se han enterado de la historia. Su verdadero nombre es Hans Muller, teniente de las SS, y educado en las mejores escuelas de Europa. Su padre es alemán y es uno de los estudiosos con quien contactó hace años el reverendo Jackson, mientras que su madre era americana. Si consigue averiguar algo del libro, transmitirá la información a sus superiores, que estarán muy interesados en conseguirlo.

Los tres hombres de la Gestapo no saben nada de su presencia en el pueblo, aunque él si conoce la de ellos, y en caso de apuro puede revelarles su identidad para que le protejan y ayuden. Sin embargo, no intentará conseguir el libro. Su verdadera misión es eliminar al reverendo Jackson cuando los PJs desaparezcan.

Si crees que los PJs se van a aburrir en Florence, ponles algún encuentro con los seres hechizados (a efectos de juego son como zombies) que rondan el pueblo y que ya han encontrado el camino de vuelta a casa.

El reverendo Parker

No tendrán demasiados problemas para conseguir la dirección del reverendo Parker en Charleston. Con una excusa decente (máster, no seas demasiado exigente) se la dirán en la prisión en la sede eclesiástica local. El reverendo habita en una pequeña casa a las afueras de Charleston. Cuando lleguen los PJs,

todas las luces estarán encendidas (sea la hora del día que sea). No hay timbre, así que para llamar hay que golpear la aldaba de la puerta. Con una tirada de Descubrir verán que la puerta no está cerrada, sólo ajustada. Y si no se dan cuenta, lo notarán cuando golpeen la aldaba. El reverendo está muerto en la sala de estar, con la cabeza destrozada por el atizador del fuego de la chimenea. Toda la casa ha sido registrada, y el desorden es general. Ah, por cierto, la tablilla no está. Con una tirada de Descubrir conseguirán encontrar un jirón de tela negra, que no coincide con ninguno de los trajes del reverendo.

Una visita poco cordial

Poco después los PJs recibirán en su casa la visita de los miembros de la Gestapo, Otto von Hessler y Max Reinher, impecablemente vestidos de negro. Hablan con un fuerte acento alemán, pero no se presentarán con las placas en la mano. Eso se lo tendrán que sonsacar los jugadores. Si contaron a John Miller lo del libro de Lovecraft, vendrán dispuestos a comprarlo. Y si no, querrán averiguar cual es su fuente de información de la tablilla. Ofrecerán una buena suma por el libro, y una cierta dosis de poder si los PJs, además, se unen a su causa. Si los PJs no aceptan las amenazas con terribles torturas y palabras malsonantes (la diplomacia no es su fuerte). De todas maneras, no se atreverán a recurrir a la fuerza. Ya tienen la tablilla, y sus órdenes son estrictas: la tablilla es vital para Alemania. Como mucho se quedarán con la cara de los personajes para volver más tarde, una vez la tablilla esté a salvo.

Con cierta elocuencia se les puede sonsacar que la tablilla está en su poder y que parten esa misma noche en tren hacia Nueva York, donde les espera un barco rumbo a Hamburgo. Y luego, derechos al Cuartel General, en Berlín. Es inútil intentar eliminar a los alemanes en casa de los PJs. Tienen las armas a punto, y 4 hombres apostados en la calle cubriendo su huida.

Lo ideal es que la visita de los nazis se produjera el día 14 de febrero, día de San Valentín (y aniversario de la famosa matanza ordenada por Al Capone en Chicago). Falta justo un mes para que Alemania invada Checoslovaquia y estalle el polvo.

De esta visita los PJs pueden notar la importancia del momento. Sólo ellos pueden salvar al mundo (ya estamos con el tópico). Además, si los PJs ligan cabos, pueden deducir que John Miller está en la nómina de los alemanes (a no ser que vayan pregonando lo del libro a los cuatro vientos).

Asalto y robo al tren

Lo más indicado sería que los personajes intentasen detener a los alemanes durante el viaje en tren. Así que vamos a ponérselo fácil a los PJs. No sale ningún tren esa noche destino Nueva York. Excepto un tren privado (¡Bingo!). Los alemanes han alquilado una locomotora y un vagón para desplazarse hasta Nueva York, para estar a salvo de curiosos durante el viaje. La tablilla la lleva Otto von Hessler guardada en su maletín de médico.

El vagón también transporta a dos de los seres demoníacos que han sido hechizados escuchando las malditas notas musicales. Fueron capturados con muchas dificultades en la ciudad de Florence y se pretende llevarlos a Alemania, para estudiar su comportamiento y la forma de poderlos dominar. Van dentro de una caja hermética de acero, con unas pequeñas ranuras que hacen las veces de respiraderos.

El tren viajará sin detenerse desde la estación de Arkham hasta la estación central de Nueva York. La duración del viaje será aproximadamente de unas ocho horas, para un trayecto de unos 400 kilómetros más o menos. Una vez en Nueva York, introducirán su preciosa carga en un pequeño y anónimo mercante alquilado para un viaje hasta Hamburgo. Por cierto, el viaje del carguero es de ida, pero no de vuelta. Un submarino alemán estará preparado para torpedearlo una vez haya dejado su carga en el puerto de Hamburgo.

Y ya sin más preámbulos, describiremos donde se encuentra cada uno de nuestros queridos amigos en el vagón privado:

9. - En estos compartimentos dobles se alojan 4 hombres de la Gestapo.

10. - En esta sala de dibujo hay un asiento convertible dispuesto para Max Reinher.

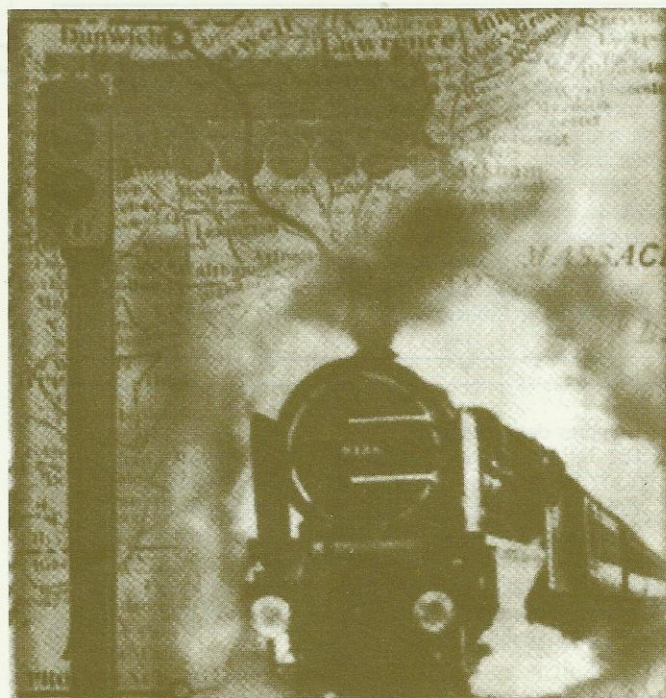
12. - Compartimento privado ocupado por Otto von Hessler. Su maletín está en el armario privado situado al lado de la entrada del baño.

17. - Aquí se encuentra la caja de acero que guarda en su interior a los dos seres hechizados. Esta cerrada con un fuerte candado que une los dos extremos de la cadena que rodea la caja. La llave del candado la tiene Max Reinher.

1 S. - Sala de Observación con un asiento convertible para otro hombre de la Gestapo.

De vuelta a Florence

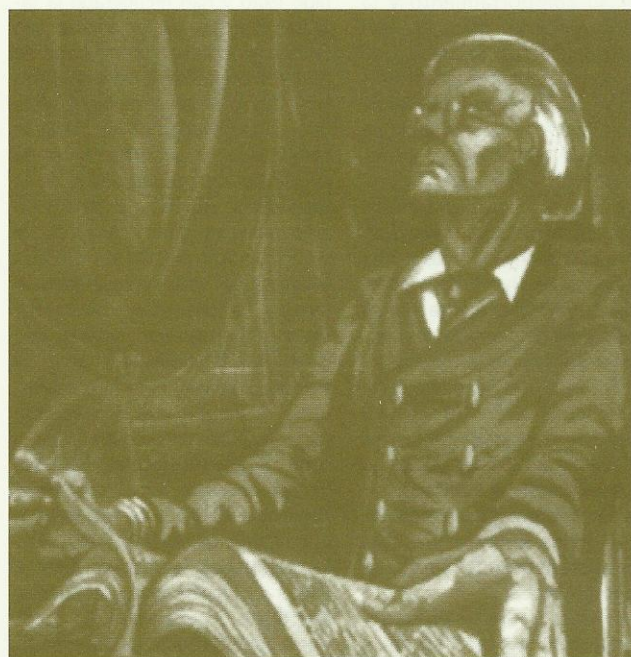
Supongamos que los PJs han tenido éxito y han recuperado la tablilla. Pueden volver a casa tan felices. Si no se han preocupado de neutralizar a Hans Müller/John Miller, o no le han descubierto, éste hará lo imposible por recuperar la tablilla y volver a Alemania, con la ayuda de los tres hombres de la Gestapo de Florence (si los PJs no eliminaron ninguno). Además, el servicio secreto alemán es de lo más eficiente. Las visitas inesperadas no dejarán de sucederse. Volvamos a la premisa inicial. Supongamos que los PJs han tenido éxito y han recuperado la tablilla. Pero ahora piensan y recuerdan que el reverendo Jackson sabía como neutralizarla, y como invertir el hechizo. Es cuestión entonces de volver a Florence. Allí, el reverendo les agradecerá que le traigan la tablilla y les pedirá que le acompañen al bosque. Junto a ellos irá un joven negro del pueblo, que porta un ukelele (es lo único que ha podido encontrar el reverendo). Una vez en el bosque, el joven



interpretará la partitura al revés, hasta que aparezcan de entre la espesura los vecinos transformados en bestias, que ante los ojos de los PJs volverán a su estado humano. Luego el reverendo irá a la iglesia, donde rociará la tablilla con agua bendita y la arrojará al fuego, para luego refundirla en una cruz.

¿Bonito, verdad? Sin embargo, nos olvidamos de Hans Müller/John Miller y los hombres de la Gestapo que queden en Florence. Si los PJs no hacen nada por neutralizarlos, ellos intentarán robar la tablilla y matar al reverendo (y de paso a los PJs, ya no viene de uno) en el momento más inoportuno, es decir, máster, cuando menos se los esperen los jugadores. Podría ser bonito que los siguieran al bosque y les robarán la tablilla a medio concierto, para dejar a los PJs enfrentándose a una horda de criaturas demoníacas (de nada, yo también he sido máster).

Una vez resuelto el lío, y acabe como acabe, los PJs supervivientes no harían nada mal en cambiar de aires una temporada, porque, como he dicho unos párrafos antes, el servicio secreto alemán es de lo más eficiente, y las visitas inesperadas no dejarían de sucederse durante un tiempo.



El reverendo Jackson

Es un hombre de color de unos 68 años de edad, obeso y que aparenta más edad de la que realmente tiene, por sus pasadas experiencias. Habla muy lentamente, pero con conocimiento de lo que dice. Es amable y sensible, muy duro y orgulloso si se le entra mal.

FUE 11, DES 10, INT 14, CON 12, APA 10, POD 11, TAM 12, EDU 14, PV 12, Puntos de Cordura 55.

Habilidades: Ciencias Ocultas 75%, Charlatanería 65%, Discreción 49%, Elocuencia 55%, Hablar Latín 70%, Historia 75%, Leer/Escribir Inglés 85%, Leer/Escribir Latín 60%, Psicología 65%, Mitos de Cthulhu 10%.

Hombres de la Gestapo

FUE 14, DES 13, INT 12, CON 15, APA 13, POD 9, TAM 16, EDU 12, PV 16, Puntos de Cordura 45, Bonificación al dato +1D4.

Armas: Luger Parabellum, 50%, daño 1D10, Puñetazo 60%.

Habilidades: Camuflaje 65%, Conducir Automóvil 70%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Hablar Inglés 70%, Leer/Escribir Inglés 60%, Movimiento Silencioso 60%, Ocultarse 40%, Primeros Auxilios 40%, Saltar 50%, Seguir Rastros 60%, Trepár 55%, Vaciar Bolsillos 35%.

Hans Muller (John Miller)

Mide 1,86 cm es inteligente y muy culto. Tiene una facilidad natural para aprender idiomas, y para disfrazarse. Posee memoria fotográfica y reconoce rápidamente a quien le intenta engañar o mentir. Vamos, el espía perfecto. No es muy amante de las armas, pero si tiene que utilizarlas no se lo piensa dos veces. Es leal al Führer, y hará lo que sea para que su padre le dé a Hitler el arma definitiva.

FUE 14, DES 12, INT 15, CON 15, APA 17, POD 16, TAM 15, EDU 17, PV 15, Puntos de Cordura 50, Bonificación al daño +1D4.

Armas: Luger Parabellum, 60%, daño 1D10.

Habilidades: Arqueología 70%, Buscar Libros 65%, Camuflaje 85%, Ciencias Ocultas 55%, Conducir Automóvil 50%, Crédito 45%, Charlatanería 65%, Derecho 45%, Descubrir 60%, Dibujar Mapas 70%, Discreción 58%, Discusión 60%, Elocuencia 70%, Equitación 45%, Escuchar 65%, Esquivar 35%, Fotografía 75%, Hablar Inglés 85%, Hablar Francés 80%, Historia 65%, Leer/Escribir Alemán 85%, Leer/Escribir Inglés 85%, Leer/Escribir Francés 80%, Leer/Escribir Latín 501%, Lingüística 90%, Movimiento Silencioso 60%, Mecánica 501/11, Electricidad 45%, Nadar 45%, Ocultarse 65%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 85%, Regatear 65%, Saltar 35%, Seguir Rastros 70%, Tratar Enfermedades 55%, Tratar Envenenamientos 55%, Trepár 40%, Vaciar los Bolsillos 30%.

Otto von Hessler

Es un hombre de unos 52 años de edad, 1,88 de altura, rubio, y corpulento aunque tirando a obeso. Su piel es muy pálida y suelta constantemente. Lleva unas pequeñas gafas redondas, con una graduación de 6 dioptrías. También lleva un ridículo bigote al estilo de su Führer, y su comportamiento es el de un hombre culto, aunque demasiado cegado por la causa del Tercer Reich. Antes de unirse a la Gestapo era médico.

Sólo lleva un arma, un bastón que hace las veces de estoque cuando lo saca de su funda. También lleva el bastón porque le sirve para ayudarse de la cojera que sufre en su pierna izquierda, causada por una herida de bala en la 1 Guerra Mundial.

FUE 14, DES 12, INT 15, CON 16, APA 12, POD 15, TAM 15, EDU 16, PV 16, Puntos de Cordura 75, Bonificación al daño +1D4.

Armas: Bastón estoque, 65%, dado 1D6+1.

Habilidades: Arqueología 55%, Buscar Libros 60%, Ciencias Ocultas 50%, Crédito 40%, Charlatanería 58%, Derecho 45%, Descubrir 65%, Diagnosticar Enfermedades 85%, Discusión 60%, Elocuencia 55%, Escuchar 68%, Farmacología 70%, Hablar Inglés 45%, Leer/Escribir Inglés 60%, Leer/Escribir Alemán 80%, Leer/Escribir Latín 40%, Ocultarse 35%, Primeros Auxilios 80%, Psicología 70%, Química 60%, Tratar Enfermedades 85%, Tratar Envenenamientos 85%.

Max Reinher

Es el compañero de von Hessler. Tiene 46 años y mide 1,93 metros. Es delgado, con el pelo castaño, tiene una cicatriz en su ceja derecha que llega hasta casi el final de la mejilla. Se la hizo el propio von Hessler con el estoque, cuando Reinher bromeaba sobre el asombroso parecido entre Hitler y Charlot. Reinher es un hombre de pocas palabras, fiel a su compañero y a la causa... y un asesino con mucha sangre fría. Disfruta matando de cualquier manera y en cualquier momento. Es el complemento perfecto para von Hessler. Siempre lleva encima su Luger Parabellum, con cargador de 8 balas, una navaja automática (escondida en el puño de la camisa y que sale al efectuar un movimiento determinado de muñeca) y unos nudillos de hierro, para ocasiones en las que no hay prisa y puede disfrutar con un poco de tortura.

FUE 15, DES 14, INT 13, CON 15, APA 11, POD 12, TAM 16, EDU 10, PV 16, Puntos de Cordura 60, Bonificación al daño +1D4.

Armas: Luger Parabellum 80%, daño 1D10, Navaja 75%, daño 1D4, Nudillos 75%, daño 1D6.

Habilidades: Buscar Libros 45%, Conducir Automóvil 60%, Descubrir 55%, Discreción 65%, Escuchar 70%, Esquivar 45%, Lanzar 50%, Leer/Escribir Alemán 50%, Hablar Inglés 35%, Leer/Escribir Inglés 25%, Movimiento Silencioso 75%, Mecánica 65%, Nadar 40%, Ocultarse 80%, Primeros Auxilios 60%, Saltar 70%, Seguir Rastros 58%, Trepár 64%.

el dossier

Las Sombras Surgidas de la Oscuridad

El relato

Cuando llegó hasta mí aquel pobre hombre parecía desquiciado. Estaba muy excitado. Daba por supuesto de antemano que yo, al igual que las otras personas a las que había explicado su historia, no iba a dar crédito a su narración. Y sin embargo, me la seguía contando una y otra vez. Necesitaba que alguien le creyera. Que alguien le dijera que no estaba loco. Y yo fui ese alguien. me costó faena convencerle de que iba a tomarle en serio, pero mi fama de escritor de relatos extraordinarios vino en mi ayuda. Eso, y el hecho de estar habituado a escuchar narraciones inverosímiles. Así que George Corey depositó su confianza en mí y me explicó su caso.

George Corey era redactor del periódico de Arnoldsburg, un pequeño pueblecito situado en el estado de Michigan, cerca del famoso lago que da nombre al estado. En la localidad vivía en una humilde cabaña el viejo Harold Lambert, de quien la gente de Arnoldsburg decía que estaba loco. Lambert comentaba que tenía unos amigos que en las noches, sobre todo las de luna llena, venían a visitarle, y aseguraba que un día de estos se iría con ellos, que le trataban mejor que sus conciudadanos.

Corey visitó a Lambert, para ver que sacaba en claro de la historia, y sobre todo, decidido a averiguar la identidad de los misteriosos visitantes. Cuando llegó a la cabaña que habitaba el viejo, éste había desaparecido. La casa tenía el aspecto de no haber estado habitada en varios días. Estaba absolutamente desordenada, y de ella emanaba un olor repugnante, que a Corey le recordó el de un animal muerto o el de la carne podrida. Pensó que aquello sólo podía haber sido hecho a propósito, para proteger la casa de visitas no queridas. Al fin y al cabo el viejo Lambert no estaba demasiado en sus cabales.

Pronto anocheció. La luna brillaba con todo su esplendor. Corey, después de haber registrado concienzudamente los alrededores y no haber encontrado ni rastro de Lambert, decidió volver al pueblo. En ese momento escuchó una especie de gemido o maullido, entremezclado con palabras ininteligibles, aunque provenientes de una garganta humana. Lo que vio al girarse hacia el lugar de donde provenía el sonido es una visión

que le acompañará por el resto de sus días, atormentándolo en sus peores pesadillas hasta el día de su muerte. Aquello era el viejo Harold (o tal vez sea más correcto decir había sido), pero se había transformado en un horrible y repugnante ser. Tenía pezuñas en lugar de pies, garras en lugar de manos y rasgos faciales caninos. Sus ropas estaban rasgadas y se acercaba lentamente hacia Corey, babeando con excitación, sus dientes brillando amenazadores a la luz de la luna. Tras Lambert habían tres especímenes más de aquella horrible especie. Y todos miraban a Lambert con los mismos ojos hambrientos. Corey cogió el camino del pueblo y no paró de correr hasta que estuvo a salvo en su casa, con la puerta cerrada y atrancada y los cierres de todas las ventanas echados. Mientras atravesaba las calles del pueblo lo más rápido que sus piernas le permitían iba gritando a sus vecinos que se escondieran en sus casas, que se encerraran en lugar seguro, que aquellos seres venían a por ellos. Ni siquiera las miradas de extrañeza de sus conciudadanos al verle correr perdiendo el resuello por las calles de Arnoldsburg fueron capaces de hacerle recuperar la compostura. Ninguno de los habitantes de Arnoldsburg le creyó, y más sabiendo que últimamente rondaba al viejo Lambert.

Una vez concluyó su relato, Corey me dio las gracias por creerle y aliviarle así del peso que oprimía su conciencia, y se marchó. Desde aquel día no he vuelto a saber nada de él, pero tampoco me preocupa mucho su seguridad. Se que esté donde esté, vigilará siempre su espalda, por temor a que le atrapen los horribles seres surgidos de la mente de un viejo loco con el don de hacer realidad sus propias locuras. Aunque una duda me asalta: y si la historia de Corey fuera realmente cierta?

Información para el Guardián de los Arcanos

Harold Lambert era el guarda del cementerio de Arnoldsburg, y vivía al lado del mismo en una humilde cabaña. Tuvo contacto con los Gules que surgían de una de las tumbas, y que era la entrada a su mundo subterráneo, compuesto por un sinfín de túneles. Al poco de contactar con los Gules, Lambert se fue convirtiendo en uno de ellos. Ahora, siendo uno más del grupo,

sale de vez en cuando para alimentarse de animales muertos o de los cadáveres que encuentra (o desentierra de las tumbas del cementerio). Cuando se cansen o se les agote la comida, los Gules cerrarán la entrada y se trasladarán a otro lugar donde seguir con sus actividades habituales.

Arnoldsburg

En la biblioteca local, con una tirada de Buscar Libros se podrá hallar algún tomo que habla sobre la historia de la región y sobre leyendas locales de avistamientos de gente de aspecto extraño, haciendo cabriolas y bailando a la luz de la luna. La mayoría de estos avistamientos tienen lugar en cementerios. Del último del que se tiene noticia sucedió hará unos 10 años. La policía encontró en el lugar unas huellas deformes, que fueron calificadas como «huellas de animales, posiblemente algún mamífero herbívoro».

En el periódico local, y tras una tirada de Elocuencia, Charlatanería o Discusión, podrán acceder a los archivos, donde encontrarán una entrevista de hace unos 20 años con una tal Helen Meyer, quien padecía de insomnio y aseguraba haber visto a unos seres extraños en el cementerio que «parecían diablos surgidos del mismo infierno». En la actualidad la señora Meyer tiene 64 años y es una vieja gruñona y difícil de abordar, con algunas lagunas en la memoria. Respecto a George Corey, recuerdan que hizo una visita a Lambert, y pareció volverse loco, explicando una extraña historia. Tras esto pidió la cuenta y se mudó, no saben a donde.

Del resto del pueblo sólo podrán obtener información de que el viejo Harold estaba loco, desapareció y no se ha vuelto a saber nada de él. A cualquiera que le pregunten por Lambert responderá que era el anterior guarda del cementerio. El nuevo guarda del cementerio, Michael Jarredson, recibirá a los investigadores con bastante antipatía, ya que su trabajo no le resulta muy agradable y se dedica a «soplar» la botella que siempre lleva en uno de los bolsillos de su raída chaqueta, con el fin de olvidar a que se dedica (una tirada de Elocuencia o Descubrir podía dejar en evidencia alguno de estos hechos). Lo único que se podrá averiguar preguntando a Jarredson es que Lambert acostumbraba a pasearse

por las noches alrededor del cementerio, situado a orillas del lago, y que algunas veces se le había visto en compañía de unas extrañas personas (pues tenían forma humanoide, si no pregunta más a fondo no dirá que no parecían del todo humanas) que iban prácticamente desnudas. Añadiré que él mismo ha escuchado sonidos extraños en las noches de luna llena provenientes del cementerio. Parecen algo así como gemidos o maullidos de gatos, pero no se atreve a salir a averiguar de que se trata, y se queda encerrado en su cabaña, que es la que anteriormente perteneció al viejo Harold (toda esta información se le podrá sonsacar utilizando los métodos adecuados, como unas buenas tiradas de Charlatanería o Discusión, invitándole a beber, etc.). Incluso recordará haber visto algunas noches sin luna extrañas luces rondando el cementerio.

Respecto a las autoridades locales, ni el alcalde ni el jefe de policía (la localidad sólo cuenta con el jefe y 2 agentes más) les ofrecerán información relevante, y les sugerirán cortésmente que no alboroten el pueblo ni perturben la paz de los que descansan en el cementerio. «En este pueblo -les dirán- somos muy respetuosos con nuestros muertos». Los PJs pueden, si quieren, alojarse en Arnoldsburg, ya que hay un pequeño hotel.

La Mafia

Si los PJs preguntan demasiado descaradamente en el pueblo, o muestran demasiado interés por el cementerio, serán abordados por Angelo Narvino y su primo, Roberto Vinelli. Angelo tiene 25 años de edad y 1,83 de estatura. Moreno, bien parecido, delgado pero muy fibrado, tiene una cabeza capaz de pensar con mucha rapidez. Roberto, su primo, tiene un aspecto aterrador. De 28 años y casi dos metros de altura, es muy moreno de piel. Tiene la cara totalmente cuadrada, y lleva el pelo cortado a cepillo, lleno de trasquilones y mal peinado. Recuerda a un enorme perro de San Bernardo enfurecido y presto a atacar. Sus espaldas son inmensas, y sus manos parecen martillos de picapedrero. De su inteligencia mejor no hablar, ya que hace siempre lo que su primo le ordena. Es algo retrasado, pero mucho mejor persona de lo que parece.

Ambos trabajan para la Mafia, que

ha visto en el lago Michigan una vía ideal para establecer una ruta de contrabando a través de la frontera con el Canadá, y utiliza el cementerio como almacén provisional para sus mercancías. De hecho las luces que Jarredson dice haber visto pertenecen a linternas durante estos procesos de transporte de cargamento. Hasta ahora la Mafia no se ha encontrado en persona con los Gules, pero sí que ha encontrado alguna de sus mercancías absolutamente destruidas, por lo que tienen interés en saber que pasa.

Si los PJs colaboran con ellos y les ayudan a esclarecer el caso, ellos ayudarán en todo lo que puedan a los PJs. Y si no... unos calcetines de cemento y al lago, si los PJs se dejan. Tienen sobornados al alcalde y a los agentes de policía, así que pedir ayuda a las autoridades es inútil.

ANGELO NARVINO

FUE 15, DES 12, INT 16, CON 15, APA 17, POD 16, TAM 15, EDU 17, PV 15, Puntos de Cordura SO, Bonificación al daño +1D4.

Armas: Pistola del 45. 60%, daño 1D10+2, Escopeta recortada 30%, daño de 4D6 en un alcance de 10 metros, 2D6 a

20 metros, y 1D6 a 50 metros.

Habilidades: Buscar Libros 65%, Camuflaje 85%, Conducir Automóvil 59%, Crédito 45%, Charlatanería 65%, Derecho 45%, Descubrir 60%, Discreción 58%, Discusión 60%, Elocuencia 70%, Escuchar 65%, Esquivar 3 5%, Hablar Inglés 80%, Leer/Escribir Inglés 75%, Movimiento Silencioso 60%, Nadar 40%, Ocultarse 65%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 75%, Regatear 65%, Saltar 35%, Seguir Rastros 70%, Tregar 50%, Vaciar Bolsillos 40%.

ROBERTO VINELLI

FUE 18, DES 14, INT 9, CON 17, APA 10, POD 9, TAM 18, EDU 11, PV 18, Puntos de Cordura 45, Bonificación al daño +1D6.

Armas: Revólver del 38. 75%, daño 1D10, Escopeta Recortada 30%, con el mismo daño que la escopeta de su primo Angelo, Puño 80%, daño 1D3, Cabezazo 65%, daño 1D4, Patada 60%, daño 1D6.

Habilidades: Camuflaje 65%, Conducir Automóvil 75%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Hablar Inglés 55%, Leer/Escribir Inglés 50%, Movimiento Silencioso 60%, Mecánica 75%, Ocultarse 40%, Saltar 50%, Tregar 45%, Vaciar Bolsillos 40%, Electricidad 60%, Conducir Maquinaria 65%, Esquivar 28%.

Visitando el cementerio

Una investigación en las tumbas del cementerio (desenterrando algunos ataúdes) revelará que en al-

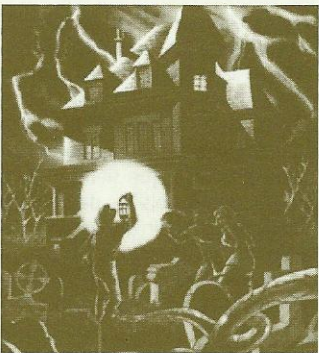
gunos nunca se ha enterrado a nadie, mientras que en otros alguien ha destrozado los ataúdes y ha robado los cadáveres, muy torpemente por cierto.

Si visitan el cementerio sin haber contactado (o no haber aceptado colaborar) con Angelo y Roberto, los PJs pueden presenciar la llegada de alguna barca de la que bajan unos hombres y entierran unas cajas en una tumba, a nombre de Giancarlo Malatesta. Si la desentieran, verán que se trata de licor, o billetes falsos, lo que el máster quiera. El grupo de mafiosos se compondrá de unos 4 a 6 hombres. La noche siguiente del desembarco, negará un camión a los alrededores del cementerio. Bajarán unos cuantos hombres, que desenterrarán las cajas y se las llevarán. Todos estos hombres irán armados con pistolas o escopetas.

Si por el contrario van acompañados de los dos primos, éstos los llevarán al campo santo una noche en la que estén seguros que no va a llegar ningún cargamento. Entonces es posible que vean a los Gules, que salen de una tumba con el nombre de Andrónico Assen. Tras unos cuantos tiros los Gules se espantarán y volverán a su mundo subterráneo. Si los PJs los siguen a través de la tumba, entrarán en una compleja red de túneles subterráneos. Tras un rato de persecución, los Gules sellarán el túnel provocando un derrumbamiento. Fin de la persecución y de la historia.

¿Qué hacemos con la Mafia?

Si los PJs se comprometen a callar y no explicar a nadie los negocios de la Mafia (y cumplen su promesa), ésta los dejará en paz. Incluso les enviará algún lote por Navidad. Es posible que en caso de necesidad la familia Malatesta (que está a cargo del negocio) les pueda prestar algún favor. Si los PJs se van de la lengua, recuperamos lo dicho anteriormente: unos calcetines de cemento y al lago, o cualquier otra cosa por el estilo. Los Malatesta tienen muy buena memoria para recordar, y un corazón muy frío para perdonar.



después

Un Mal Principio, Un Mal Final

Esta, última de las narraciones que componen esta obra inacabada (espero que ahora menos que cuando empezásteis su lectura), es la única de las historias de las cuales soy el protagonista directo, y quizás por ello es la que más me aterra. Me encontraba en mi casa de *Arkham*, escribiendo los relatos de este manuscrito, cuando llamaron con insistencia a la puerta de entrada. Por el pasillo, camino de la puerta, vi como pasaban por debajo de ella un papel. Cuando llegué a abrir ya no había nadie esperando para entrar en casa, y ni un alma circulando por la calle. Así que me volví hacia la nota.

Parecía una invitación para asistir a la inauguración de un museo, que tendría lugar aquella misma noche. En la nota me rogaban que asistiera, «por motivos que particularmente me interesarían» aunque no aparecía el nombre del director del museo, o del responsable que había tenido a bien invitarme. Sólo figuraba el nombre del centro, *Museo del Terror*, y su dirección, *Aylesbury Street*, justo frente al cementerio. Estudiando la nota con más atención, encontré impresas en una esquina de la misma las iniciales MT, dentro de un círculo. En la esquina opuesta había dibujado una especie de ser alado (no se decir si tendría más de dragón o de murciélago), también enmarcado dentro de un círculo.

Por el nombre imaginé que sería el típico museo dedicado a ensalzar la figura de los autores del género, entre los que modestamente me incluyo, y que han hecho del terror un arte. Entre eso, y el aire de misterio que rodeaba la nota hicieron que la invitación fuera irresistible para mí. Así que me vestí de gala (es un decir) y acudí a la convocatoria. Fuí paseando tranquilamente, ya que el lugar no quedaba lejos de mi actual residencia. Parecía una casa típica de *Providence*, una más de las muchas que componen esta ciudad, a no ser por el cartel que había sobre la puerta: «Museo del Terror. Esta noche, gran inauguración». La puerta estaba abierta así que, sin ningún tipo de recato, pasé al interior. Me hallé en un recibidor, que terminaba en una puerta doble. Anuncié mi presencia en voz alta, pero no obtuve ninguna respuesta. El local parecía desierto. Y aquel aire de misterio que envolvía todo el asunto empezaba a asustarme. Fuí directo a la

puerta doble y la abrí de par en par, desembocando a lo que parecía un salón a oscuras.

Y fue entonces cuando me habló, con su voz profunda y suave, perfectamente modulada. «Buenas noches, señor *Lovecraft*. Le estaba esperando». Debo reconocerlo: me asusté. Y mi sobresalto fue mayor cuando justo después de estas palabras se encendieron las luces. Me hallaba en una gran estancia, con multitud de estanterías repletas de libros y objetos que hacían referencia al terror. En un rincón de la sala había unas vitrinas con unas figuras de cera de un realismo sorprendente. Aquel hombre que me había hablado, mi anfitrión, empezó a caminar lentamente, con unos movimientos armoniosos y llenos de gracia, dirigiéndose hacia donde estaba yo. Su estatura debía estar cerca de los dos metros, tenía rasgos asiáticos, y lucía un fino bigote y una cuidada perilla. Sus vestiduras, lujosas, también eran de estilo asiático, y presentaban estampada sobre el pecho la figura del ser alado que yo había visto en la tarjeta de invitación. «Este museo -me dijo- está dedicado a personas como usted. Todo lo que aquí ve es fruto de la unión de autores como usted, lo que han creado o lo que crearán en el futuro. Es una colección de la que estoy muy orgulloso. Pero no se prive, señor *Lovecraft*, admire las piezas que la componen».

Eché un vistazo, lo justo para darme cuenta que el salón estaba lleno de libros, muchos que conocía y otros tantos que no había visto en mi vida. Algunos estaban fechados 40 años después, en 1970 y más tarde (sin duda debían ser erratas de imprenta, ediciones curiosas y por eso estaban en la colección) y firmados por autores poco conocidos (sin duda de segunda fila, de otra manera me sonarían sus nombres) como *Stephen King* o *Clive Barker*.

En otra parte de la habitación se recogían reproducciones a pequeña escala de escenas de horror, algunas de las cuales me eran familiares y otras no. Reconocí al *doctor Frankenstein* creando a su monstruo, al infame *conde Drácula* persiguiendo a *Mina Harker*, incluso había una figura que representaba a mi *Cthulhu* reposando en *Ryle'h*. Entre las excentricidades había una criatura vagamente humanoide con un nombre tan ridículo como «*Alien*», creada por un

tal *H.R. Giger* (si eso es todo lo que el tal *Giger* puede inventar, poco futuro tiene). Dos escenas me impactaron especialmente. En una, un hombre disfrazado de mujer y con un inmenso cuchillo de cocina daba muerte a cuchilladas a una joven en una bañera. Su título era «*Psicosis*», y el autor era *Robert Bloch* (vaya con *Bho-Bloch*, bien por él). La otra escena presentaba a un sacerdote al pie de la cama de una niña, al parecer hechizada por algún ser maligno. El título era «*El Exorcista*», y el autor, *William Peter Blatty*. Tendría que conseguir esta obra. Parecía interesante.

Por último, había una pequeña colección de objetos y útiles de lo más variado, desde máscaras y amuletos a libros de magia y disfraces. Me llamaron especialmente la atención unos extraños guantes equipados con cuchillas, y un coche de diseño futurista con un nombre de mujer (lo siento, ahora no lo recuerdo). No pude evitar preguntarle a mi anfitrión (no podía preguntar a nadie más, ya que estábamos solos-, la inauguración estaba siendo un desastre de público) el significado del museo, y si esperaba a más invitados. «No, esta noche no vendrá nadie más -me dijo-, considérela como un honor muy especial hacia usted. Y pronto sabrá el significado de este lugar.

Por que usted y la gente como usted son las que hacen posible este Museo, gente que como usted nace con una mente privilegiada para urdir historias que aterricen a sus semejantes, capaces de vislumbrar más allá de los tenues velos de la realidad. Respecto a mí, considerarme una especie de guardián, o incluso para que me entienda mejor, como un editor algo especial. Yo inspiro a autores como usted, les hago llegar ideas truculentas e inverosímiles que ellos dan forma. Luego, los elijo con mucho cuidado y los incorpo a mi museo. Y ahora hablemos de usted. Se que está culminando un manuscrito. Algo quizás insulso para mí, versado en estos temas, pero con un toque de realismo de lo más peligroso. De hecho, nadie debe saber nunca que lo que usted escribe no es un invento de su pura imaginación. Por eso, cuando lo tenga acabado, me presentará en su casa para devolverle la visita. Así, usted podrá ejercer de anfitrión y pasaremos una alegre velada, al temino de la cual me llevará el original de su manuscrito. No, señor *Lovecraft*, no me conformaré con una copia, que me sería inútil para lograr mis fines. Así, podré mantener mi poder sobre la mente de las personas, mi control total sobre sus miedos y pesadillas. Y todo gracias a usted y su manuscrito, la pieza que me falta

en mi colección».

Sus palabras me llenaron de terror, y salí corriendo, mientras en mi cabeza resonaba su voz. Volveremos a vernos, señor *Lovecraft*, y será muy pronto». Cuando llegué a casa, me tranquilicé y empecé a pensar sobre lo que debía hacer. ¿Acabar el libro, asignándole un final lógico a las historias? ¿Quemarlos? ¿Esconderlos? Ninguna de las posibles soluciones me parecía correcta, así que consulté a un catedrático amigo mío, hombre con un gran sentido común. Mi amigo catedrático inició una pequeña investigación por su cuenta. El lugar donde se hallaba el museo no era más que un solar sin edificar, un descampado donde nunca se había construido nada. La noticia me llenó de sorpresa. Deseando que todo no fuera más que una horrible pesadilla de la que estaba a punto de despertar, he acabado este último relato y he escondido el manuscrito original, por si acaso, con la esperanza de que lo encuentre ALGUIEN digno y capaz de escribir el final. Yo ya no tengo fuerzas para hacerlo. Una vez escondido el original, abandonaré la ciudad y volveré a *Providence*, para acabar mis últimos días en la tranquilidad del hogar.

Espero que quien encuentre este manuscrito investigue las historias, y escriba su final, después de conocer como y porqué ocurrieron. A ser posible, debería ser capaz de resolverlas todas, y no intentar resolver la última antes de tener listas las anteriores (eso tal vez sería una temeridad). A ti, que estás leyendo estas páginas, te advierto que ESTE no es el manuscrito original, sino una copia, puesto que por seguridad escondí el primer manuscrito en lugar seguro, donde el «hombre asiático» (y ojalá no sea quien yo creo) nunca lo encontrará. Para localizarlo deberás resolver los siguientes enigmas. Y procura llevar la copia encima, para comparar, las diferencias ¡Que tengas suerte!

1.- Preguntar a B-D-P por M-T, de parte del Sumo Sacerdote Ech-Pi-El.

2.- Una vez se haya averiguado esto, buscar a los del Primero, que saben como acabar con el del Sexto, sin pasar por el Segundo, Tercero o Cuarto.

3.- Esta es la última parte de la solución definitiva: Se encuentra en Quinta y Sexta del Quinto - Tercera del Primero - Mi inevitable - Sexta del Sexto -, Con - Primera del Cuarto - Septima del Segundo - Cuarta del Quinto - *H.P. Lovecraft* al - Del Sexto la Tercera,

Soluciones a las Pistas

Resumiendo a la primera pista, B-D-P son las iniciales de *Bob Dos Pistolas*, apodo con el que *Lovecraft* había bautizado a uno de sus discípulos, *Robert E. Howard*, autor del relato «No me caves ninguna tumba».

En él, nos habla de un tal *Malik Tous*, nombre con el que algunas religiones y cultos asiáticos describen a una maligna deidad, pura esencia de todo el Mal del Universo, el propio *Príncipe de la Oscuridad*, el auténtico *Diablo*, vamos, el *Amo Oscuro* que reina sobre las almas de los hombres. El relato nos habla de un hombre que había vivido a lo largo de varios siglos, tiempo durante el cual era inmortal como resultado de un trato con el ser maligno, venderle su alma a partir de un tiempo límite (unos cuantos siglos). Cuando se cumplió la fecha convenida, el hombre murió y *Malik Tous* se presentó a cobrar sus honorarios, llevándose el cuerpo sin vida del desgraciado (a *Lovecraft* también le propuso un trato parecido, la inmortalidad y la juventud eterna a cambio del libro, pero el autor lo rechazó).

Nos encontramos a finales de 1939 o principios de 1940 (según el tiempo transcurrido en las anteriores aventuras), así que *Robert E. Howard* ya se ha suicidado. Los PJs, por tanto, no podrán preguntarle al propio autor, sino que deberán hacer sus investigaciones entre los familiares y amigos del muerto, o en una buena biblioteca. Huelga decir que el *Sumo Sacerdote Ech-Pi-El* es el propio *Lovecraft* (algunos de sus discípulos le bautizaron con este nombre, resultado de la pronunciación de las iniciales de *Lovecraft* en inglés, y él firmaba así algunas de sus cartas).

El segundo enigma hace referencia a los protagonistas del primer relato, los Hombres de Negro, que saben como acabar con el del sexto, *Malik Tous*. Lo de no citar en la

frase al quinto relato es sólo para despistar. Recordad que prometieron no volver nunca más si no se hablaba de ellos y de su existencia. Así que la forma de hacerlos volver es mencionarlos en público, escribir un artículo o relato sobre ellos e imprimirlo, o simplemente publicar un anuncio por palabras reclamando su presencia.

Los Hombres de Negro, en parte agradecidos si los PJs les entregaron el libro por las buenas en la primera de las narración en parte para quitarse de encima a unos tíos tan pesados y molestos, o también para fastidiar a *Malik Tous*, les dirán que sólo se puede acabar con la criatura estando en posesión del manuscrito original, y cuando este ser se haya mostrado con su aspecto verdadero:

«Un ser alado, parecido a un dragón aunque más horrible, con garras por piernas, y dos garras más sobresaliendo de sus alas. De su cabeza surgen dos protuberancias, dos cuernos asquerosamente retorcidos, y su boca es inmensa y está llena de afilados colmillos. Su cuerpo está cubierto totalmente de pelo, un pelo áspero y puntiagudo como el de una tarántula. Mide aproximadamente 2 metros de alto y 4 de ancho cm las alas extendidas».

Su visión comportará la pérdida de 1D10 puntos de cordura a los personajes que no superen la tirada correspondiente, y 1 si la superan. En combate, utilizar las mismas características y habilidades de un *Vampiro Estelar*. La solución al tercer enigma se obtiene de los títulos de los relatos que componen el manuscrito, unidos a algunas palabras que



ha añadido el propio Lovecraft. Sustituyendo las referencias a los títulos del enunciado del enigma obtendremos la frase: Se encuentra en la Oscuridad de mi inevitable final, con el nombre de *H.P. Lovecraft* al Principio. ¿Alguien no ha pillado aún a que se refiere Lovecraft? Pues a la oscuridad de su final, o sea la muerte y por supuesto, su tumba, en cuya lápida lo primero que aparece escrito es *H.P. Lovecraft*.

Otras vías de Investigación

Los PJs pueden intentar hacer averiguaciones sobre el solar. Si preguntan a los vecinos, estos les dirán que siempre ha estado tal como está ahora, y que no recuerdan ningún edificio en él. Si se dirigen al Ayuntamiento, les informarán que el solar lleva mucho tiempo en venta, pero que hasta ahora no ha encontrado comprador, y eso que el precio es irrisorio, apenas 5.000 dólares. Si alguno de los PJs insiste en comprarlo, el funcionario con el que están hablando les dirá que preparará los papeles y que al día siguiente, si quieren volver, los tendrá listos. Al día siguiente no habrá ni rastro del funcionario, su lugar habrá sido ocupado por otro y ninguno de sus compañeros recuerda al desaparecido. Para ellos el nuevo habrá estado siempre allí. Si alguno de los PJs tenía una tarjeta del desaparecido, verá que el nombre ha cambiado por el del nuevo. Y así tantas veces como intenten comprar el solar.

En el cementerio

Así que amados de valor, y picos y palas que tampoco vendrían mal, los PJs acabarán en el cementerio de *Providence* desenterrando a *H.P. Lovecraft*. Durante el día el cementerio está bastante transitado, así que mejor que lo hagan de noche. Durante las horas nocturnas el camposanto está vigilado por un guardia nocturno, que aprovecha las horas de soledad para empinar el codo, y que interrumpirá a los PJs cuando menos se los esperen. Respecto a la tumba, una vez empiecen a cavar se darán cuenta de que ha sido removida. El ataúd está destrozado, los restos de *Lovecraft* desparramados, y falta el libro. Entonces los PJs oirán una carcajada, y una voz que les dirá: «Ah, pequeños tontos, llegáis tarde. Pero os daré una oportunidad. Igual os dejo recuperar el libro ... si vosotros me dais vuestras almas. Venid esta noche al museo. Os espero. Pero sólo esta noche».

El Museo

Cuando los PJs lleguen al solar, se encontrarán que ya no es un solar. En él se alza majestuosa una casa de tipo colonial, el estilo arquitectónico típico de la zona. Sobre la puerta abierta hay un rótulo que dice «Museo del Terror». Cuando los PJs entren en la gran sala que describió *Lovecraft* ésta estará a oscuras. Y una vez entren todos, la puerta se cerrará tras ellos. Una car-

cajada resonará en sus oídos. «Pobres imbéciles, me lo he pensado mejor. No tenéis nada lo suficientemente valioso para darme a cambio del manuscrito. Y respecto a vuestras almas, me las quedará igual». Se encenderán las luces. Los PJs verán ahora que la sala está llena de estanterías y vitrinas. Algunas de las figuras de criaturas que habían dentro de vitrinas cobran vida y avanzan amenazadoras hacia los investigadores (tú mismo, máster, abre el manual y haz una bonita selección de bichos y criaturas). No nos olvidemos de las tiradas de Cordura. Tras esta línea de monstruos, aparecerá un hombre de aspecto asiático, de unos 2 metros de alto, y un manuscrito en las manos, que empezará a transformarse ... tú ya sabes en qué.

Cuando la primera oleada de monstruos llegue a los PJs e intenten golpearles, o cuando los investigadores desesperados se lancen contra las criaturas para morir matando, verán como las criaturas se desvanecen al primer contacto. *Malik Tous*, ya transformado, empezará a exclamar «¿Qué está pasando? Esto no puede ser. Me han engañado. ¡Traición! El Libro no funciona». Es ahora cuando los PJs pueden empezar a intuir que la copia es en realidad el original, y el original la copia. *Malik Totis*, sin la ayuda de sus criaturas, intentará defenderse. Si los PJs han llevado consigo su manuscrito (que es el original), no tienen más que enseñárselo y empezar a atacar a la criatura. En este caso cualquier arma le hará el daño normal, ignorando la defensa especial de los *Vampiros Estelares*. Si no han llevado con ellos el libro, *Malik Tous* desaparecerá antes de ser atacado, nientras un grito de «Volveré a por el libro y vuestras almas» resuena en la habitación.

Explicación del Profesor Armitage

Si los PJs consiguen resolver satisfactoriamente la aventura, permítenles encontrar una nota oculta en el forro del manuscrito o cualquier otro lugar en el que los PJs no hayan buscado, que dice: «Si están leyendo esto, hablen con el profesor *Armitage*. No se arrepentirán».

El profesor *Armitage* es de sobras conocido, o sea que no nos extendemos más en explicar quien es. Aclaremos que él es el amigo catedrático al que *Lovecraft* pidió ayuda

El profesor reconoció a *Malik Tous* como una deidad maligna, y tanto él como *Lovecraft* lo consideraron lo suficientemente inteligente como para encontrar el manuscrito escondido

y apoderarse de él. Así que decidieron engañarlo. Por eso, *Lovecraft* enterró el verdadero manuscrito en la casa de los PJs, sin preocuparse de esconderlo demasiado, y pidió su enterramiento con la copia en el cementerio de *Providence*. Tras la muerte del escritor, *Malik Tous* encontró el original, pero el final del relato y lo fácil que le fue encontrarlo le engañaron, haciéndole creer que era una copia. Así que lo dejó donde lo había encontrado y fue al cementerio, tras descifrar las claves.

Así que los PJs siempre han tenido en su poder el manuscrito original, mientras *Malik Tous* aguardaba confiado con la copia. Ahora los PJs pueden acabar los relatos y quedarse con el original (aunque *Malik Tous* puede volver algún día a reclamárselo) o cedérselo al profesor *Armitage* para que lo guarde en su biblioteca y lo mantenga a salvo del ser maligno. Si los PJs están demasiado perdidos en algún momento de la aventuras, puedes hacer que encuentren la nota antes para que *Armitage* les dé alguna pista.

Epílogo

«Todos mis relatos, por muy distintos que sean entre sí, se basan en la idea central de que antaño nuestro mundo fue poblado por otras razas que, por practicar la magia negra, perdieron sus conquistas y fueron expulsadas, pero que viven aún en el exterior, dispuestas en todo momento a volver a apoderarse de la Tierra».

H.P. Lovecraft

«Que no está muerto lo que puede yacer eternamente,

Y con los evos extraños aún la muerte puede morir».

El Necronomicón

