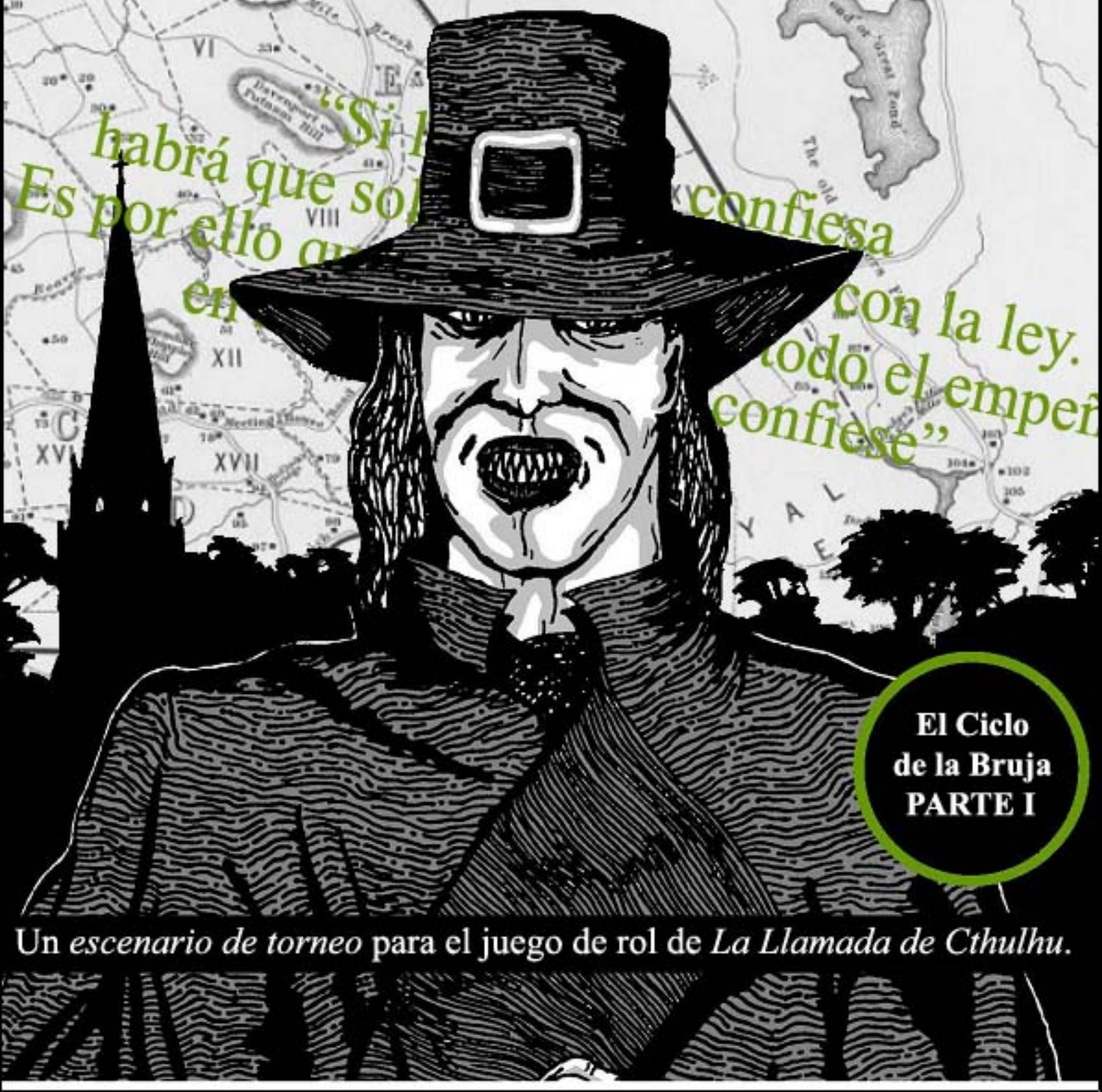


Los Niños del Diablo

by W. P. Upham.
1866.
David Conyers
David Godley
David Witteveen



El Ciclo
de la Bruja
PARTE I

Un escenario de torneo para el juego de rol de *La Llamada de Cthulhu*.



Edición en castellano

Esta traducción ha sido realizada en el año 2007 por aficionados a **La Llamada de Cthulhu** en los foros de **Inforol** (donde nació el proyecto) y **Nación Rolera** (posteriormente). El copyright de la traducción corresponde a sus respectivos traductores.

Traducción

Bregant (khanzat@yahoo.com.ar)
Entropía (entropia@leyenda.net)
Orhy (zumalakarregi@kaixo.com)
Tectokronos (tectokronos@gmail.com)
Vidimus (vidimus@gmail.com)

Maquetación

Entropía (entropia@leyenda.net)
Misne (misne@leyenda.net)
Tectokronos (tectokronos@gmail.com)

Los Hijos del Diablo

David Conyers
David Godley
David Witteveen

Un escenario de torneo para el juego de rol de *La Llamada de Cthulhu*

Introducción	página 5
Las chicas de Salem	página 9
Personajes de la primera sesión	
Salem	página 13
Lunes, 2 de Mayo de 1692	
Estudiantes de Arkham	página 27
Personajes de la segunda sesión	
Arkham	página 31
Martes, 6 de Abril	
Características	página 43
Ayudas de juego	página 45

Devil's Children copyright © David Conyers, David Godley, David Witteveen 1992, 1993, 2004. Artwork copyright © David Conyers and David Witteveen 1992, 2004. Maps, photographs and design copyright © David Conyers. Some historical maps and illustrations have been incorporated into the text. Editorial by Paul Maclean. Published by Yog-Sothoth.com.

This adventure was originally presented as a tournament model at Conquest 1992, Melbourne, Australia for *The Cthulhu Conglomerate*. Liam Routt and Judy Routt of Darcsyde Productions performed the editorial on the tournament edition and John Tynes performed the editorial on the Pagan Publishing edition. Thanks go to Kate Green, Vian Lawson, Mark Morrison, Judy Routt, Liam Routt, John Tynes and Richard Watts. Some of the books referenced in this scenario are real yet the "quotes" taken from them are entirely fictional and in no form do they represent the wonderfully informative and well written content or themes presented within their covers.

Call of Cthulhu is the Registered Trademark of Chaosium Inc., for their role-playing game of horror and wonder, and is use with their permission. Chaosium Inc. is the Registered Trademark of Chaosium Inc.

The intellectual property known as Delta Green is TM and © the Delta Green Partnership. All material in this scenario is considered unofficial and non-cannon in the world of Delta Green, although every attempt has been made to check existing facts and conform to the published world view. It is up to individual Keepers what material they shall incorporated into their view of Delta Green.

Author web pages: http://www.freewebs.com/david_conyers/ and <http://davidw.gothic.net.au>





Introducción

Un repaso general

Salem, 1692. El viento sopla, agitando los árboles. Gritos extraños resuenan en el bosque. Sin duda el Diablo camina entre nosotros, salido de su escondite en el bosque.

Pero, ¿quiénes son sus servidores y quiénes sus víctimas?

Pájaros oscuros extienden sus andrajosas alas y graznan a la luna. El Diablo está en las calles, el Diabolo está en las calles.

En la actualidad

Todd, Tony, Richard y Heather son cuatro estudiantes que comparten casa en Arkham, Massachusetts. Actualmente están matriculados en la Universidad Miskatonic (también situada en Arkham) y, como es habitual en la mayoría de universidades de los Estados Unidos, para conseguir el título todos tuvieron que matricularse en una asignatura obligatoria de Historia Americana. Los cuatro se pusieron de acuerdo para apuntarse a la misma, creyendo que así se podrían ayudar entre ellos, comprando sólo una cuarta parte de los libros y compartiendo apuntes cuando llegara la hora de los exámenes. Pero lo que cada uno de ellos pensaba en realidad es que alguno de los otros haría el trabajo, yendo a clase y escribiendo los artículos. En realidad ninguno hizo nada y se limitaron a posponer sus deberes, cosa en la que eran bastante buenos, tan buenos como en inventarse excusas para conseguir más tiempo para hacer los trabajos.

Los cuatro usaron parte del tiempo extra que se les había concedido para ir a una fiesta en la cercana Salem. Tony conducía y en el camino de vuelta, se salió de la carretera y chocaron contra un árbol. La policía les dijo que deberían haber muerto. De hecho sí que murieron, pero Nyarlathotep, bajo su apariencia del Hombre Negro de la tradición mágica, los resucitó. El precio para disfrutar de una segunda vida fue firmar sus nombres en el Libro de Azathoth, un tomo que contiene los nombres de los que se consagran al Dios Exterior. El motivo de que Nyarlathotep necesitara a los muchachos se explicará más adelante.

Los estudiantes, con el recuerdo del accidente borrado de sus mentes, malgastaron nuevamente el tiempo extra. En un intento de último minuto para obtener material para el trabajo (que se ha de entregar al día siguiente), Richard convence a los otros para realizar una sesión de espiritismo. La sesión se realiza en el sótano de su casa y las visiones que tienen durante la misma corresponden a la primera parte de esta partida.

En el Siglo Diecisiete

Estamos en 1692 y un Concilio de Brujos lleva reuniéndose durante los últimos setenta años a las afueras de Salem. Pero justo ahora les faltan cuatro miembros, que han sido ejecutados en los juicios por brujería. Han elegido a Elizabeth Parris, Anne Putnam, Mary Walcott y Abigail Williams para completar su número original de trece. Pero mientras las preparan para presentárselas a Nyarlathotep y que firmen sus nombres en el Libro de Azathoth, otras cuatro muchachas han atraído la atención del dios: Bridget, Sussana, Margaret y Alice. Nyarlathotep (en la forma del Hombre Negro) se sintió atraído por el alto Poder de las cuatro muchachas y ha decidido escogerlas a ellas en lugar de las cuatro que le ofrecía el Concilio. Estos son los hechos que los estudiantes verán durante la sesión de espiritismo.

En el presente

Las cuatro nuevas brujas ganaron poderes, regalos de Nyarlathotep para que viajaran a lo largo del país sembrando el caos y la destrucción. Su reinado de terror duró dos siglos y medio en los que la magia de los Dioses Exteriores las mantenía vivas y casi inmortales, hasta que en la década de 1940 fueron perseguidas y finalmente encarceladas por dos investigadores privados, Robert Shaw y Harrison Zamsky. Estos apresaron a las brujas en las cloacas del subsuelo de Arkham hasta que pudieran decidir qué hacer con ellas. Apartadas del mundo y sin fuerzas para escapar, las brujas tuvieron que usar sus poderes y su magia para mantenerse vivas durante los siguientes cincuenta años. Pero no todo estaba perdido, porque desde su prisión las brujas fueron capaces de maldecir a los dos investigadores y a sus descendientes. Podrás encontrar más información sobre las actividades de estos dos detectives y el resurgimiento del Concilio de Arkham en la segunda parte del **Ciclo de la Bruja**, titulado **Un Puñado de Polvo**.

En este punto comienza la segunda sesión. Inundaciones recientes han destruido gran parte del sistema de alcantarillas en el que estaban encerradas las brujas, por lo que han podido escapar. En busca de venganza, persiguen a Todd, Tony, Richard y Heather, los nietos de los investigadores que las encerraron hace tantos años. Estos cuatro estudiantes van a tener una larga noche de terror cuando descubran lo peligroso que es tratar con un dios.

Jugar a *Los Hijos del Diablo*

Los Hijos del Diablo fue escrita originalmente como un escenario de torneo para *La Llamada de Cthulhu*, en dos sesiones y para cuatro jugadores. Debido a la naturaleza de la narración y la importancia del trasfondo de cada personaje para la conclusión del relato, se requiere usar los personajes pregenerados. También es recomendable que la sesión se juegue con los cuatro personajes, ya que una reducción de su número limita el número de pistas disponibles para «resolver» el misterio.

En segundo lugar, los Guardianes observarán que en esta historia hay tres localizaciones distintas. La primera es el pueblo de Salem, que en la actualidad es la ciudad de Danvers. Otra es la ciudad de Salem, que conserva el mismo nombre que entonces. Y por último está la ficticia ciudad de Arkham, una creación de H.P. Lovecraft y que estaba basada en la propia ciudad de Salem, pero que en el contexto de este escenario y en el del juego de rol de *La Llamada de Cthulhu* se trata de una localidad completamente diferenciada. En la época de la primera sesión Arkham acaba de fundarse y es poco más que unas pocas casas, hogar de algunos colonos. En tiempos modernos es una gran ciudad famosa por su universidad, y otras cosas menos conocidas.

Los juicios de brujas de Salem

Los sucesos de **Los Hijos del Diablo** están basados en los que tuvieron realmente lugar durante la caza de brujas de Salem, en 1692. En esa pequeña aldea de Nueva Inglaterra, dos niñas de nueve y once años se divertían con un juego inocente en el que trataban de averiguar la identidad de sus futuros maridos mediante la adivinación. Su pasatiempo dio paso a juegos más serios cuando empezaron a fingir que practicaban la magia. El padre de una de las niñas era un pastor protestante de la zona, Samuel Parish, que se preocupó por aquellos «juegos» y solicitó la ayuda del médico local, el doctor Griggs. Este, a su vez, fue incapaz de hallar una explicación médica para los síntomas que mostraban las chiquillas y pronto diagnosticó que debían de estar practicando la brujería.

Cuando la acusación de brujería se anunció públicamente, la comunidad de Salem reaccionó de forma histérica. Las dos chicas acusadas empezaron a desarrollar convulsiones mientras, a su estela, otras mujeres del pueblo mostraban comportamientos irracionales que también se contemplaron como signos de posesión diabólica. Las chicas originales [N. del T.: La introducción no lo menciona, pero se trataba de Betty Parris y Abigail Williams] fueron interrogadas en profundidad por las autoridades locales y pronto aseguraron que su aflicción era provocada por tres mujeres del lugar. La primera era Sarah Goode, una excéntrica que fumaba en pipa y que ya era impopular en el pueblo. La segunda era Sarah Osborne, cuyo nombre se había visto empañado por un escándalo sexual y que no había asistido a la iglesia desde hacía más de un año. La última era una joven esclava, Tituba. Las dos inglesas

desmintieron las acusaciones, pero Tituba admitió, con detalles explícitos, haberse entregado a un diablo negro y haber practicado realmente la brujería.

Las dos chicas, quizá a causa de la atención que despertaban, caían de forma regular en ataques llenos de gritos y convulsiones, durante los que aseguraban estar siendo poseídas. Se vieron animadas por otras personas que mostraban síntomas similares, y el miedo a la brujería se esparció con rapidez.

Se llamó a varios expertos para que aquilataran a estas supuestas brujas de Salem. Uno de estos expertos era el teólogo Cotton Mather, que tres años antes había publicado *Providencia Respecto a la Brujería y las Posesiones* y que utilizó su libro para apoyar la opinión de que la respuesta debía ser juzgar a las brujas. La actitud puritana del nuevo gobernador, William Phips, sólo logró empeorar la situación. Numerosos ciudadanos de Salem, la mayoría mujeres, fueron citados ante el tribunal para las repreguntas. Durante sus interrogatorios, las dos chicas del principio siguieron con sus muestras de posesión y convulsiones mientras que Tituba mantuvo su confesión de haber practicado la brujería, y que no había estado sola. El 22 de Septiembre, tras varios meses de juicio, diecinueve personas habían sido ahorcadas y muchas más encarceladas. Tituba no fue ejecutada, ya que había confesado, pero sí lo fueron otras como Sarah Goode o Sarah Osborne, pues mantuvieron su inocencia hasta el final.

No existen pruebas históricas de que se llegara siquiera a practicar la brujería en Salem, y parece probable que Tituba se estuviera refiriendo a sus propias creencias del vudú, relacionadas con su herencia cultural africana, y no a adoración satánica. La opinión actual es que la Caza de Brujas de Salem se debió al estilo de vida fanático y puritano de los pobladores coloniales, cuya creencia en los evangelios les llevó a tratar con intolerancia cualquier otra línea de pensamiento.

El Hombre Negro

El Hombre Negro es un avatar de Nyarlathotep, cuya apariencia es la de un hombre normal pero ligeramente alargado y antinatural, completamente negro como el ónice: piel, pelo, ojos, dientes, uñas, palmas de las manos... todo negro. Su boca siempre está torcida en una mueca burlona, y a veces habla sin pronunciar palabra; en lugar de ello, sus interlocutores escuchan su voz dentro de sus mentes. El Hombre Negro ha sido adorado durante siglos por los cultos de brujas de Salem, y sus miembros a veces le han tomado por el Diablo de la mitología cristiana. Posee el *Libro de Azathoth*, en el que los fieles deben firmar su nombre con su propia sangre para entregarle sus almas. En ocasiones porta dos varas humeantes, cuyos zarcillos provocan un dolor y agonía extremos cuando tocan la piel humana, que se quema y ampolla. Las supersticiones locales afirman que su morada está en el corazón de los profundos, oscuros y terribles bosques.



De los cientos de personas acusadas y las diecinueve ejecutadas por brujería en Salem en 1692, la gran mayoría han sido absueltas póstumamente de aquellos cargos. No obstante, Bridget Bishop, Alice Parker, Sussana Martin y Margaret Scott por desgracia todavía siguen imputadas en el Estado de Massachusetts y por lo tanto aún están inculpadas del delito de brujería. Al igual que Sarah Goode y Sarah Osborne, las cuatro fueron ahorcadas en el mundo real. Así, **Los Hijos del Diablo** está dedicado a todos aquellos que perecieron por culpa de las injusticias de Salem.

Opción Delta Green

Sólo es recomendable jugar **Los Hijos del Diablo** con la ambientación *Delta Green* de Pagan Publishing [N. del T.: publicada en español por *La Factoría de Ideas*] si se hace en consonancia con *El Ciclo de la Bruja parte II - Un Puñado de Polvo*. Ambas aventuras están interrelacionadas, y lo que los agentes de Delta Green puedan averiguar en esta aventura les servirá para su investigación en la segunda parte. Sin embargo, la ambientación de **Los Hijos del Diablo** se sitúa en dos épocas distintas y requiere el uso de personajes pregenerados: las chicas de Salem en 1692, y los estudiantes de la Universidad Miskatonic en la época actual. Por tanto, los agentes de Delta Green tendrán acceso a los sucesos de **Los Hijos del Diablo** de forma indirecta, tanto leyendo cierto capítulo del *Prodigios Taumátúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra*, como interrogando a Heather Shaw, una sospechosa bajo arresto en una celda del edificio del FBI en Washington DC.

Comienza el *Ciclo de la Bruja* con el «Prólogo» de **Un Puñado de Polvo**. Entre las evidencias que ha recopilado la jefa de sección Jane Turner para los agentes hay una copia de un capítulo del *Prodigios Taumátúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra*, que se encontró en posesión del sospechoso Donald Allen Mcleod. Turner les insta a leerlo, y cuando lo hagan es cuando se debe jugar la parte de «Salem» de **Los Hijos del Diablo**. Después de esto los agentes ganan un 1% en Mitos de Cthulhu y pierden 1D3 puntos de COR. La otra vía de investigación que proporciona Turner es una segunda sospechosa que está bajo arresto para ser sometida a interrogatorio, una joven llamada Heather Shaw, que ha demostrado ser mucho más útil que Mcleod en la investigación.

En la base de datos no aparecen antecedentes de Heather Shaw hasta que hace unos días fue arrestada bajo el cargo de asesinato (se la encontró cubierta de sangre y en posesión de un cuchillo que fue identificado como el arma usada para apuñalar a un ciudadano de Arkham veintitrés veces en el pecho y en el cuello). Se sospecha que Heather podría ser la líder del Nuevo Aquelarre de Salem. De momento ha rechazado su derecho a un abogado. Antes de todo esto era una estudiante modelo de la Universidad Miskatonic que estaba acabando la carrera de derecho con una media académica de casi sobresaliente.

Los agentes tienen la posibilidad de interrogar a Heather Shaw, y se encontrarán con que su apariencia actual es totalmente distinta del aspecto que muestra en las fotos que se les ha proporcionado. Ahora está flaca, tiene la piel cenicienta y picada, y al menos una cincuentena de cicatrices cubren sus manos, brazos y cara. Probablemente haya muchas otras que no se ven bajo su camiseta mugrienta y sus desgarrados pantalones de chándal. Sus ojos, de un negro profundo, están hundidos en las cuencas, y tienen una mirada tan penetrante que dan la impresión de mirar en realidad a través de sus interlocutores para calibrar la fortaleza de sus almas. Heather no recuerda haber matado a la víctima, pero está convencida de que probablemente la policía se encuentre en lo cierto. De todas formas da lo mismo, dice, porque ya está todo perdido para todos y cada uno de ellos. Les dice a los agentes que descubrirán esto por sí mismos muy pronto, en particular si se acercan demasiado al Aquelarre.

En un momento dado Shaw se decidirá a relatar los sucesos de la parte de «Arkham» de **Los Hijos del Diablo**, que deberá jugarse en ese momento. El Guardián tiene que asegurarse de que Heather Shaw sobreviva a la aventura, o al menos, de que pueda ser resucitada de entre los muertos. Después de esto los agentes ganan de nuevo 1 punto de Mitos de Cthulhu y pierden otros 1D3 puntos de COR. Las secuelas que deja este interrogatorio en los agentes son profundas, y les plantearán más preguntas que respuestas, al menos en lo que se refiere a su investigación para el FBI. Sin embargo, Jane Turner dejará muy claro que la detective Amanda Yeats será la encargada de seguir con la investigación a partir de la declaración de Heather Shaw, y que ahora el deber de los agentes es ocuparse de los indicios de Nuevo México. A partir de este punto, juega **Un Puñado de Polvo** tal y como está preparado.



Las chicas de Salem

Personajes de la primera sesión

Debido a la naturaleza narrativa de *Los Hijos del Diablo* (la importancia que tiene el trasfondo de los personajes y el destino reservado a sus antagonistas), se proporcionan personajes pregenerados para la aventura. La primera parte gira alrededor de cuatro chicas jóvenes de Salem, en el siglo XVII, que son acusadas de practicar la brujería, por lo que al guardián le resultaría problemático (en el mejor de los casos) adaptar otros personajes que crearan los jugadores, con diferentes personalidades y trasfondos. Al comienzo de la partida, debes describir cada personaje brevemente y después entregarlos a los jugadores. Cuando los personajes estén repartidos, entrega a los jugadores la *Ayuda de Juego N°2. Introducción de la primera sesión para los jugadores*.

Locuras

Se ha preparado, para cada personaje pregenerado, unas notas específicas sobre sus locuras que además ayudarán a hacer avanzar la narración. Fotocopia la *Ayuda de Juego N°1: Efectos de la locura de la primera sesión* y recorta los diferentes episodios de locura. Cada vez que un personaje se vuelva loco, entrega a su jugador la locura adecuada de modo que pueda interpretarla. Cada episodio de locura está hecho a la medida de cada personaje en particular, por lo que deberían resultar muy eficaces en el juego. A continuación se reproducen estas enajenaciones para información del Guardián.

Bridget Bishop – Primer efecto de la locura: Estás siendo castigada: los ángeles vienen para llevásete por ser una chica tan perversa. Pero si no se lo cuentas a nadie y evitas meterte en una iglesia o encontrarte con el reverendo Parris, puede que no te pase nada.

Bridget Bishop – Segundo efecto de la locura: Los ángeles vengadores son una cosa y los diablos otra. Y los diablos siempre se esconden entre las sombras. Evita los lugares oscuros, no salgas tras el anochecer. Tanto el Cielo como el Infierno te persiguen, así que será mejor que encuentres un lugar donde esconderte de ambos.

Bridget Bishop – Tercer efecto de la locura: El reverendo Parris ha dicho que cada persona sirve al Cielo o al Infierno, lo que significa que todos a quienes conoces trabajan para uno u otro bando. Sal corriendo de inmediato, antes de que puedan atraparte y condenarte por tus pecados.

Alice Parker – Primer efecto de la locura: Dios te está poniendo a prueba, debes ser fuerte y fiel. Reza tus oraciones y lee la Biblia, y anima a tus amigas a

hacer lo mismo. Sólo de este modo podréis libraros de las garras del demonio.

Alice Parker – Segundo efecto de la locura: El Diablo es astuto y ha enviado a sus demonios al mundo bajo forma humana. Estate atenta para descubrir a sus agentes y no confíes en nadie. ¿Estás segura de que tus amigas no trabajan para Satán?

Alice Parker – Tercer efecto de la locura: Esto no es el mundo real, sino el Infierno. Las «personas» son en realidad siervos de Lucifer. ¿Cómo no te diste cuenta antes? Pero tú eres pura de corazón y quizá puedas escapar todavía de este tormento. Rápido, encuentra una puerta, podría ser la salida del Infierno; y si esa puerta no lo es, prueba otra y otra. alguna de ellas debe de conducir al Cielo.

Sussana Martin – Primer efecto de la locura: El cielo es enorme y aterrador, y los bosques tan densos que te asustan. Evítalos a toda costa, quédate cerca de la civilización humana. No vayas sola a ninguna parte o de lo contrario el Diablo vendrá y te cogerá.

Sussana Martin – Segundo efecto de la locura: Siempre has sabido que el Diablo acecha en los bosques que rodean Salem. Pero si ronda por los bosques, entonces también está en los árboles y, por lo tanto, todo árbol es siervo de Lucifer. Evítalos a toda costa o tálalos si puedes.

Sussana Martin – Tercer efecto de la locura: Estás rodeada de monstruos y demonios que fingen ser humanos. Incluso tus amigas son probablemente monstruos que planean comerte. Sal corriendo, grita pidiendo ayuda, pero no dejes que te atrapen.

Margaret Scott – Primer efecto de la locura: El pelaje es propio de demonios y monstruos, así que todo lo que tenga pelaje debe de ser un monstruo. Huye de cualquier cosa peluda o trata de matarla, pero no dejes que esos engendros lleguen hasta ti.

Margaret Scott – Segundo efecto de la locura: Los monstruos y el Diablo salen de noche, y las buenas chicas se quedan en casa, a salvo metiditas en sus camas. Nada ni nadie va a conseguir que te enfrentes a los peligros de la noche. Encuentra un lugar seguro y quédate en él.

Margaret Scott – Tercer efecto de la locura: Los bosques que rodean Salem son muy grandes y oscuros, y allí es donde viven todos los monstruos. Mantente lejos de los bosques. Quédate en campo abierto, donde puedas ver acercarse a los demonios.

Bridget Bishop

13 años

FUE 7 DES 17 INT 12 Idea 60
CON 9 APA 10 POD 16 Suerte 80
TAM 9 COR 80 EDU 5 Conoc. 25

Puntos de Vida: 9

Puntos de Magia: 16

Puntos de Cordura: 80

Bonificación al daño: -1D4



Ataques: Puñetazo 50%, daño 1D3-1D4

Habilidades: Descubrir 80%, Discreción 40%, Escuchar 60%, Esquivar 40%, Habilidad artística (coser) 50%, Inglés 50%, Ocultarse 50%, Primeros auxilios 40%, Psicología 50%.

Pertenencias: 3 medios peniques, una muñeca, aguja e hilo.

Trasfondo

Eres joven, silenciosa y reservada. La gente mayor te da miedo, parece que se pasan casi todo el tiempo dándote órdenes, algo que odias. Prefieres estar sola, y te has vuelto una experta en escabullirte de las personas que no te gustan. También eres habilidosa con la aguja y el hilo, un talento que dedicas a hacerte muñecas. Y cuando nadie mira, finges que tus muñecas son personas a las que odias, y así puedes hacerles tanto daño y darles todas las órdenes que quieras. Sabes que si alguien te atrapara dedicada a esos entretenimientos serías severamente castigada, y que incluso podrías ir al infierno por ello. Pero no quieres dejar esos juegos, simplemente has que tener cuidado para que nadie lo descubra.

Tus amigas

Hay tres chicas en Salem con las que pasas casi todos tus ratos libres. No son las mejores amigas del mundo, pero al menos no son tan malas como algunas otras.

Sussana Martin (17 años): Es la mayor de vosotras y le gusta dar órdenes a la gente. La odias.

Alice Parker (14 años): Una chica muy devota que pasa casi todo su tiempo libre leyendo los textos teológicos que le presta el reverendo Parris. Pero en el fondo no confías en ella, no es natural que alguien lea tanto.

Margaret Scott (16 años): Lozana y atractiva, parece que pasa más tiempo bailando y hablando con chicos que trabajando. Te cae bien, sobre todo porque no te da órdenes y porque te gustaría ser como ella.

Sussana Martin

17 años

FUE 10 DES 10 INT 14 Idea 70
CON 10 APA 12 POD 18 Suerte 90
TAM 13 COR 90 EDU 8 Conoc. 40

Puntos de Vida: 12

Puntos de Magia: 18

Puntos de Cordura: 90

Bonificación al daño: nula



Ataques: Puñetazo 50%, daño 1D3

Habilidades: Charlatanería 40%, Ciencias ocultas 30%, Descubrir 50%, Escuchar 40%, Esquivar 20%, Habilidad artística (cantar) 50%, Historia 40%, Historia natural 20%, Inglés 60%, Persuasión 40%, Primeros auxilios 40%, Regatear 30%.

Pertenencias: 1 medio penique.

Trasfondo

Tu refrán favorito es: «Un buen cristiano hace lo que le indiquen». Siempre que le ordenas a alguien que haga algo, invariablemente acabas repitiendo ese dicho, y todo el rato estás diciéndole a la gente lo que tiene que hacer. Te gusta dar órdenes; te proporciona una sensación de superioridad mangonear a los que te rodean. Desde luego, no se te ocurriría hacerlo con tus mayores (eso sería una falta de respeto). Pero en Salem corren tiempos difíciles y, si nadie trabaja, todo el mundo se morirá de hambre o caerá presa de los indios de los bosques. Así que no permitas que nadie te acuse de ser una mandona, hay mucho trabajo por hacer.

Tus amigas

Tienes tres amigas en Salem con las que pasas muchos de tus ratos libres. Te gusta darles órdenes porque de lo contrario no se haría nada.

Bridget Bishop (13 años): Con trece años, Bridget es la más joven de las cuatro. Es tímida y reservada. A menudo dice que hará lo que le has pedido, pero a veces se le olvidan sus promesas o tarda demasiado tiempo en cumplir sus tareas. Tendrás que vigilarla.

Alice Parker (14 años): Una chica muy devota que pasa casi todo su tiempo libre leyendo los textos teológicos que le presta el reverendo Parris. Normalmente hace lo que le dicen, lo cual te complace.

Margaret Scott (16 años): Lozana y atractiva, parece que pasa más tiempo bailando y hablando con chicos que trabajando. Te sientes celosa de su atractivo y por eso le das más órdenes que a cualquier otro. Pero hay momentos en los que te gustaría poder ser tan frívola como ella.

Alice Parker

14 años

FUE 9 DES 13 INT 16 Idea 80
CON 10 APA 13 POD 19 Suerte 95
TAM 10 COR 95 EDU 10 Conoc. 50

Puntos de Vida: 10
Puntos de Magia: 19
Puntos de Cordura: 95
Bonificación al daño: nula



Ataques: Puñetazo 50%, daño 1D3

Habilidades: Ciencias ocultas 30%, Esquivar 30%, Inglés 60%, Psicología 60%

Pertenencias: 5 medios peniques, cruz de madera, el Nuevo Testamento de Nuestro Señor y Salvador Jesucristo.

Trasfondo

Siempre has sido una chica devota, que confía en Dios y sigue las enseñanzas de la Biblia. A veces te sientes como si Dios realmente caminara junto a ti y te protegiera de todo daño. En otras ocasiones estás convencida de que Dios te ha susurrado un secreto especial, pero que no eres lo bastante pura para comprender lo que ha dicho y, por lo tanto, tratas con todas tus fuerzas de ser más devota. Aprendiste a leer a temprana edad, y el reverendo Parris te deja libros de su propia biblioteca para que puedas acrecentar tu conocimiento sobre Dios. Ahora pasas todo tu tiempo libre leyendo, inmersa en el maravilloso e imponente mundo de Nuestro Señor. Alguna gente te acusa de no ser natural por leer tanto, pero es algo que te preocupa muy poco. Cuanto más aprendas, mejor preparada estarás para servir a Dios.

Tus amigas

Tienes tres buenas amigas en Salem con las que pasas muchas de tus horas de vigilia. Ellas no leen mucho, lo cual es una auténtica lástima para ellas.

Bridget Bishop (13 años): Con trece años, Bridget es la más joven de las cuatro. Dice poca cosa, pues es tímida y reservada. Nunca se separa de sus muñecas, y crees que se angustiaría si alguien se las quitara.

Sussana Martin (17 años): Es la mayor de vosotras y le gusta dar órdenes a la gente. Su corazón parece ser recto, pero sus maneras son a veces bruscas. Pese a ello, sus palabras suelen contener sabiduría.

Margaret Scott (16 años): Lozana y atractiva, parece que pasa más tiempo bailando y hablando con chicos que trabajando. No apruebas un comportamiento semejante, pero Margaret es demasiado encantadora como para que deje de gustarte. Además, es muy amiga de tu prima segunda, Anne Putnam, y es importante mantener la armonía familiar.

Margaret Scott

16 años

FUE 12 DES 14 INT 14 Idea 70
CON 16 APA 17 POD 17 Suerte 85
TAM 14 COR 85 EDU 5 Conoc. 25

Puntos de Vida: 15
Puntos de Magia: 17
Puntos de Cordura: 85
Bonificación al daño: +1D4



Ataques: Puñetazo 50%, daño 1D3+1D4

Habilidades: Discreción 40%, Escuchar 60%, Esquivar 35%, Habilidad artística (bailar) 40%, Habilidad artística (cantar) 50%, Inglés 40%, Ocultarse 30%, Primeros auxilios 50%, Psicología 40%, Tregar 60%.

Pertenencias: 2 medios peniques, flor prensada.

Trasfondo

Eres alta, lozana y atractiva, y muchos de los jóvenes aldeanos te consideran una beldad. Varios de ellos te han cortejado, pero no estás segura de a cuál prefieres, aunque sientes debilidad por el joven mozo de labranza Jervis Ring, que recientemente ha dejado claras sus intenciones en varias ocasiones. Una de tus amigas, Elizabeth Parris (la hija del reverendo Parris) asegura que la sirvienta de su padre, que procede de las Indias Occidentales, conoce un método de descubrir con qué hombre te vas a casar. Te sentiste intrigada al oírlo, pero no has ido más allá. Además, te da la impresión de que es mejor que evites todo lo posible al autoritario reverendo Parris. Te gusta cantar y bailar mucho más que ir a la iglesia, y la mayor parte de la gente mayor de la ciudad de Salem opina que eres frívola y que pierdes el tiempo. Desde luego, comprendes que el trabajo es importante para el bien de la comunidad, pero pese a ello prefieres pasarlo bien.

Tus amigas

Tienes tres amigas en Salem con las que pasas gran parte de tu tiempo libre. Ellas no saben divertirse como tú, así que seguirás enseñándoles cómo es pasárselo bien hasta que aprendan a relajarse un poco más.

Alice Parker (14 años): Es una chica muy devota que pasa casi todo su tiempo libre leyendo los textos teológicos que le deja el reverendo Parris. Parece un poco extraña, como si contemplar el Cielo todo el rato le hubiera hecho perder el contacto con el mundo real. En realidad eres más amiga de su prima segunda, Anne Putnam.

Bridget Bishop (13 años): Con trece años, Bridget es la más joven de las cuatro. Dice poca cosa, pues es tímida y reservada, y te sigue por todas partes como un cachorrito abandonado. Tratas de cuidar de ella.

Sussana Martin (17 años): Es la mayor de vosotras y le gusta dar órdenes a la gente. Puede llegar a ser muy fastidiosa y la que más probablemente desaprobe las canciones y los bailes cuando queda trabajo por hacer.



Salem

Lunes, 2 de mayo de 1692

La primera sesión de esta partida transcurre en la zona antiguamente conocida como el pueblo de Salem, justo cuando han empezado los hechos que llevaron a su famosa caza de brujas. No hay duda de que los colonos de Nueva Inglaterra creían en la magia y la brujería, pero además de estos miedos, también creían en todas y cada una de las supersticiones que sus torturadas mentes fueran capaces de inventar. La gente buscaba al Diablo en todas partes y en cualquier cosa. El Diablo era la causa de cada problema y desgracia. Estaban tan obsesionados con el Infierno y el castigo eterno que provocaron su propia condenación.

El miedo a lo antinatural y a los misteriosos nativos americanos, y la inquietud que provocaban en sus habitantes los bosques inexplorados de Norteamérica, han atraído al Caos Reptante (Nyarlathotep) hasta la tranquila comunidad del pueblo de Salem, en Nueva Inglaterra. Ha venido a alimentarse de la locura, el miedo y la confusión que los propios colonos han creado.

Cuando comienza la sesión, los jugadores están trabajando juntos en los campos de las afueras de Salem, preparando la tierra para la próxima siembra. Sin que ellos lo sepan, han captado la atención de Nyarlathotep bajo la apariencia del Hombre Negro. Esta sesión les revelará lo que ocurre cuando el Hombre Negro de las leyendas puritanas decide favorecerle con sus atenciones.

En la segunda sesión los jugadores descubrirán que todo esto ha sido sólo una sesión de espiritismo organizada por cuatro estudiantes desesperados de la Universidad Miskatonic, que intentaban conseguir información para su trabajo de curso (que han de entregar mañana mismo). La sesión de espiritismo los llevó a ocupar las mentes de cuatro chicas en el Salem de 1692 y allí descubrieron una horrible verdad...

El Concilio de Brujos de Arkham

Es cierto que existe un Concilio de brujos en Salem, que lleva practicando sus malvadas ceremonias ininterrumpidamente desde hace más de setenta años. Son siempre trece miembros y cada uno de ellos tiene un familiar, un animal vinculado a ellos y que cumple sus órdenes. Las ceremonias se realizan en el bosque de las afueras de la ciudad de Salem, donde convocan regularmente a Nyarlathotep bajo la apariencia del Hombre Negro. Las reuniones incluyen bailes y cánticos, ya sea vistiendo largas túnicas con capucha o totalmente desnudos. Si es posible, sacrifican a un niño en cada reunión, por lo general un hijo de algunas de las familias de esclavos de Arkham, niños a los que no se echará de menos. Y si acaso alguien lo hiciera, las puritanas autoridades blancas no considerarían su au-

sencia un asunto de importancia. Cada miembro del Concilio ha firmado con su nombre en el Libro de Azathoth en presencia del Hombre Negro, cediéndole así su propia alma. Podéis encontrar más información sobre el Concilio de Brujos de Arkham en el *Manual del Guardián Volumen 1* y en *Secretos de Arkham* [N. del T.: En este último bajo el nombre de Aquelarre de Brujos de Arkham].

Desde que comenzaran los Juicios por Brujería en 1692, cuatro miembros del Concilio han sido capturados por los alguaciles de Salem, sentenciados por Cotton Mather y ejecutados por orden del Gobernador William Phips. Por tanto, el Concilio tiene ahora cuatro vacantes que se han de ocupar para mantener su número mágico de miembros y poder continuar con sus ceremonias. Mientras tanto, la gente de Salem está convencida de que más brujos plagan su comunidad y los buscan entre los inocentes y los culpables, para que sean sometidos a su correspondiente juicio y castigo.

Los Nueve Miembros del Concilio

Los siguientes miembros del Concilio están en activo al comenzar la partida. Cada miembro tiene un nombre secreto, que damos a continuación de su nombre real. Todos mantienen vidas normales al margen de sus reuniones, muchos están casados y tienen esposo o esposa, padres e hijos que ignoran sus horribles creencias y sus aberrantes prácticas.

Keziah Mason (Nahab): La fundadora del Concilio, una malhumorada anciana de más de noventa años, pero tan enérgica y ágil como una jovencita, ya que se convirtió en inmortal al descubrir el medio de viajar a través del tiempo y el espacio. Keziah Mason, que es una poderosa hechicera, recibe la ayuda de su familiar, un ser rata llamado Brown Jenkin. Keziah es la líder indiscutida del Concilio y vive en una cabaña en el corazón del tupido bosque, donde raramente la visita alguien. Aunque más tarde será arrestada y sentenciada por bruja, Keziah escapará a su ejecución usando su conocimiento del hechizo de Portal. Puedes encontrar más información y las estadísticas de Keziah Mason en *Secretos de Arkham*.

Goody Fowler (Jergat): La segunda en importancia del Concilio, Goody Fowler es también una hechicera bastante hábil. Le gusta la crueldad, en especial si va dirigida contra niños y animales. Actualmente vive sola en una casita de la ciudad de Salem pero se mudará a Arkham para evitar los Juicios por Brujería, donde sus crueles actos provocarán que una muchedumbre la asesine en 1704. Como en el caso de Keziah, puedes

encontrar más información y las estadísticas de Goody Fowler en Secretos de Arkham.

Tituba (Balazar): Una esclava negra que pretende arrebatarse el liderazgo del Concilio a Keziah Mason cuando la anciana muera o se retire. Tituba es cabezota y no le teme a nada, así que cuando las autoridades de Salem la capturen y la interroguen, confesará tranquilamente sus heréticas creencias. Confía por completo en el Hombre Negro y cree que la salvará de la muerte en la horca, destruyendo con fuego a todos los que no sean creyentes.

John Indian (Regneh): El marido de Tituba es un hombre alto y de piel oscura. Tranquilo y retraído, resulta increíblemente fuerte y en general, un buen luchador. Como su esposa, es un esclavo y muy leal al Concilio, incluso hasta el punto de dar gustosamente su vida por él si Keziah Mason o Tituba se lo piden. Además, sabe que le pueden resucitar después.

Wilmot Reed (Ahmala): Grandullón y alegre, Wilmot es un hombre popular en la ciudad y siempre tiene tiempo de ayudar a quien le necesite. También es rico y se dedica a prestar dinero a aquellos que de vez en cuando van cortos de fondos. Pero Reed usa en su propio beneficio esta pretendida generosidad, ya que hace ofertas a quienes no le pueden devolver el dinero, de modo que queden en deuda con él y así se sientan obligados a realizar por él actos cuestionables cuando se les pida.

Jezebel Smith (Tama): La más joven y bella de los miembros del Concilio, con sólo quince años de edad. Sus padres murieron a causa de una enfermedad que ni los doctores ni las oraciones a Dios pudieron curar, por lo que ha perdido la confianza en ambos. Por eso el Concilio la captó con facilidad, prometiéndole que sus poderes mágicos iban a protegerla de cualquier enfermedad que la pudiera aquejar a ella o a futuros familiares que tenga.

Jervis Ring (Jabal): Un joven labriego de largos cabellos rubios. No es especialmente listo y se unió al Concilio sólo porque estaba enamorado de Jezebel Smith. Ella usó este afecto para introducirlo en el Concilio hasta un punto en el que no había vuelta atrás, tal como le pidió el Hombre Negro. Dado que ahora sabe que Jezebel nunca le querrá, ha dirigido su atención a otras mujeres de Salem, como Margaret Scott.

Jennifer Peabody (Shana): Hace cinco años el esposo de Jennifer hizo las maletas y la abandonó porque no se había quedado embarazada, lo que provocó que fuera marginada por toda la gente de Salem, que la acusa de ser estéril. Ahora fantasea con la idea de darle un hijo al Hombre Negro, porque será un vástago superior al que pudiera hacerle ningún hombre, pero tiene demasiado miedo a confesar sus deseos, aunque sospecha que él ya los conoce.

Isaac Easty (Camlas): Un anciano labriego. Cuando Isaac no pudo traer un niño para el sacrificio de la reunión del Concilio, como le habían pedido, Keziah

Mason sacrificó a su propia esposa. Ver como la mataban mientras ella le suplicaba que la salvara lo ha puesto al borde de la locura. Ahora se siente aislado y sin la confianza del resto del Concilio y teme que Keziah planease asesinarle en un futuro próximo.

Los cuatro miembros del Concilio que han sido ejecutados son Sarah Goode (Sugga), Sarah Osborne (Yula), John Proctor (Belag) y su esposa, Mary Proctor (Katal). Pero en el momento que la partida comienza ya se ha localizado a cuatro personas que podrían cubrir sus vacantes.

Trasfondo

Hace unas semanas, Elizabeth Parris y tres de sus amigas (Abigail Williams, Anne Putnam y Mary Walcott) estaban jugando juntas cuando surgió el tema de sus futuros maridos. Pronto las muchachas decidieron realizar una sesión de adivinación para conocer los nombres y características de sus futuros esposos pero, lógicamente, no consiguieron nada. Mientras que las otras olvidaron esta conversación como un juego tonto de un día aburrido, Elizabeth y Anne siguieron pensando en el tema hasta que se convirtió en una especie de obsesión. Finalmente la curiosidad fue demasiado grande y Elizabeth le pidió a Tituba, la misteriosa esclava jamaicana, que usara sus famosos «poderes» para descubrir las señas del hombre con el que se casaría. Tras un titubeo, Tituba le respondió a Elizabeth que el joven labriego, Jervis Ring, sería su marido. Tituba también se sorprendió ante esta revelación, ya que Jervis era miembro de su Concilio de Brujos.

Mientras tanto, la sesión de adivinación en broma de las chicas llegó a oídos del padre de Elizabeth, el Reverendo Samuel Parris. Inquieto por el juego de las muchachas, hizo llamar al médico local, el Doctor Griggs, que rápidamente dictaminó que Anne y la hija del reverendo estaban bajo el influjo de la brujería. Interrogadas en mayor profundidad, las dos muchachas mostraron síntomas de convulsiones, espasmos e histeria y nombraron a cuatro ciudadanos que, según ellas creían, las habían hechizado: Sarah Goode, Sarah Osborne, John Proctor y su esposa, Mary Proctor. Los cuatro fueron juzgados por Cotton Mather y colgados por orden del Gobernador Phips tan sólo unos pocos días antes de que comience la partida.

Por desgracia para el Concilio, los cuatro ahorcados eran verdaderos brujos y ahora se encuentran con que les faltan cuatro miembros. Pese al miedo que sentía, Tituba reveló a Keziah Mason la indiscreción que había cometido y fue azotada por revelar secretos del Concilio. Pero la predicción de que Elizabeth se casaría con Jervis Ring llevó a Keziah a plantearse captar a Elizabeth y sus tres amigas como reemplazos de los miembros ejecutados. Keziah también estaba convencida de que, si Elizabeth y Anne Putnam no se unían al Concilio, acabarían por revelar más secretos, voluntaria o involuntariamente. Por ello, si no se unían al Concilio debían morir.



Elizabeth y Anne estaban bajo el cuidado del doctor Griggs, pero tras el ahorcamiento de los cuatro brujos habían vuelto con sus familias. Tituba contactó discretamente con las dos chicas, pidiéndoles que se unieran a su Concilio para ocupar el lugar de los ejecutados. Para demostrarles el poder de los brujos, Tituba lanzó un hechizo que provocó que las muchachas vomitaran gusanos durante varios minutos. Al final las dos accedieron y, para demostrar su fidelidad, se exigió a las muchachas que llevaran a dos amigas a una ceremonia especial que se realizaría en el bosque unos días después.

Nos encontramos en la noche del lunes 2 de mayo. Los nueve miembros restantes del Concilio, junto con Elizabeth Parris, Anne Putnam y sus amigas, Abigail Williams y Mary Walcott, se han reunido en el bosque de las afueras de la ciudad de Salem para realizar una ceremonia y consagrar sus vidas al Hombre Negro, completando así el Concilio...

Por desgracia, el Hombre Negro tiene otros planes, ya que los cuatro personajes jugadores (Bridget Bishop, Alice Parker, Sussana Martin y Margaret Scott) tienen puntuaciones de Poder inusualmente altas, y Nyarlathotep ha decidido que han de ser ellas (y no las cuatro elegidas por Tituba y Keziah Mason) las que han de completar el Concilio.

Introducción

Si quieres, puedes leerles lo siguiente a los jugadores. Si no, usa esta información como ayuda para ambientar la partida a tu propio estilo.

Tras un invierno inusualmente cálido y húmedo, tanto los habitantes de la ciudad de Salem como los del pueblo de Salem empiezan la siembra de primavera. Estamos a finales de abril, pero ya se ha producido el deshielo y el clima es benigno.

Esta mañana los campos están cubiertos de una fina capa de nieve y una niebla espesa que se ha elevado desde las orillas del Río Crane. Probablemente no despejará hasta dentro de varias horas. Pasan pocos minutos de las seis de la mañana y los personajes llevan levantados algo más de una hora, lo habitual para esta época del año.

El año pasado la cosecha fue bastante pobre y todo el mundo espera con ganas empezar la nueva siembra y que sea buena. «Dios recompensa a los que trabajan con diligencia, y si todos trabajamos duro y con corazón dispuesto, Él nos bendecirá con una abundante cosecha en nuestro Nuevo Israel», es lo que dijo el Reverendo Parris en el sermón del domingo pasado. Bajo la influencia de este sermón, los personajes se

ofrecieron voluntariamente para ayudar al señor John Pressy y su esposa a preparar sus campos. No lo han pasado bien desde que nuestro Señor decidió llamar a Su lado a sus dos hijos.

Sin ayuda, sus campos no darían fruto y el Señor no les podría honrar con una abundante cosecha en otoño. Aunque claro, la paga de dos peniques diarios que ofrecían tuvo algo que ver con la voluntad de ayudar de las muchachas.

De Camino al Trabajo

Es por la mañana y los personajes se encuentran andando por el camino que cruza el puente del Río Crane en dirección a la granja de los Pressy. Acaban de abandonar el bosque y, cuando llegan al puente, ven a cuatro personas que lo están cruzando desde el otro lado. Se trata de otras cuatro jóvenes de la ciudad de Salem. Ambos grupos se encuentran en medio del puente y se reconocen, aunque hace semanas que no se ven. Las otras chicas son:

Anne Putman: De dieciséis años y prima segunda de Alice. Pelirroja y con una bella cara, le gusta mucho bailar. Anne suele hacer su propia voluntad y no tiene consideración por los sentimientos ajenos. Es la "líder" de las cuatro.

Elizabeth Parris: La hija de nueve años del Reverendo Parris. De pelo azabache y cara redonda, es una jovencita muy malcriada a la que le gusta gastar bromas a la gente. También es amiga de Margaret.

Abigail Williams: De once años, resulta bastante alta y desgarbada para su edad y también algo torpe. Tiene la carita cubierta de pecas. Siempre se queda en la parte trasera del grupo y habla muy poco.

Mary Walcot: Una sirvienta de dieciocho años en la casa de los Putnam. Mary es huérfana y el resto de la gente de Salem apenas la aguanta. Es bastante atractiva, pero no se cuida mucho. Es la más desagradable de las cuatro.

Las cuatro chicas preguntan a los personajes dónde van. Si se les pregunta eso mismo a ellas, dudan, se miran entre sí y al final Elizabeth dice que van a casa de William Osbourne a trabajar los campos, porque también se presentaron voluntarias tras el sermón del Reverendo Parris. Pero si se supera una tirada de Psicología, sabrán que está mintiendo o esconde algo. Una tirada de Descubrir les hará darse cuenta de que Anne y Elizabeth están ojeras y parecen cansadas, además de mostrar arañazos en sus manos y caras (producto de las caídas durante las convulsiones). En el aire se palpa la tensión, como si hubiera una corriente de odio proveniente del grupo de chicas hacia el de los personajes.

En realidad las chicas sienten miedo ante la ceremonia que el Concilio celebrará esta noche, dado que



no saben qué esperarse. Para enmascarar este miedo, van a burlarse de los defectos de los personajes con las siguientes frases:

- ★ A Bridget Bishop le preguntarán por su muñeco y si aún les clava agujas a sus muñecas como si fueran gente que odia.
- ★ A Sussana Martin le preguntarán si sus padres ya la han echado de casa, porque siempre les contesta y sus padres se han quejado muchas veces de ello al padre de Elizabeth.
- ★ A Alice Parker le pedirán que recite algo de la Biblia, porque se le da muy bien. Lo haga o no, Anne sugerirá que Alice debe sentirse muy culpable por algo, si no para de leer la Biblia, a lo mejor quiere lavar sus pecados.
- ★ A Margaret Scott le preguntarán si ha besado a algún chico últimamente. Tal como se porta cuando está con chicos, es probable que se quede embarazada estando aún soltera, ¿verdad?

Las cuatro chicas continuarán atormentando a los personajes hasta que consigan alguna reacción. Si los jugadores replican con alguna burla propia, Elizabeth y Anne contestarán que han estado ayudando al Gobernador Phips a identificar a brujos y que cuatro ya han pagado con la horca sus crímenes. Y que si los jugadores no tienen cuidado, ellas les dirán al Reverendo Parris y a Cotton Mather que las cuatro son brujas y también las ejecutarán. Mientras, una tirada con éxito de Psicología revelará que Abigail y Mary temen algo, tal vez a las otras dos chicas, pero no dicen casi nada.

Finalmente, cuando la discusión se haya calentado bastante, Elizabeth le gritará a Margaret que se puede ir olvidando de casarse con Jervis Ring, porque ahora está enamorado de ella, que eso es lo que ha dicho la bruja africana. En este punto las cuatro chicas se callan, al darse cuenta de que han hablado demasiado. Pero antes de que nadie diga algo más, John Pressy, un hombre alto y desgarbado de cincuenta y muchos años, aparece montado sobre su viejo caballo negro. No está contento con los personajes y les pregunta ásperamente

porque están jugando cuando llegan tarde a su trabajo. Insiste en que le sigan hasta la granja, dejando que el grupo de Anne se ocupe de sus asuntos.

Mientras abandonan el puente, uno de los personajes (haz tirar a todos por Descubrir) puede mirar atrás y ver cómo varios cuervos bajan volando del cielo y aterrizan justo donde las ocho estaban hablando. Luchan salvajemente por algo hasta que uno de los pájaros muere y los otros se van volando. Ver esto supone una pérdida opcional de Cordura de 1 punto si se falla la tirada.

Los Campos de los Pressy

John Pressy es un hombre alto y desgarrado de cincuenta y muchos años. Aunque es de carácter amable, en su exterior parece antipático. Esto ha provocado que no tenga muy buena fama entre la gente que ha trabajado para él a lo largo de los años. Ha atravesado muchas penalidades, incluyendo el fallecimiento de su primera esposa hace diez años y la muerte de sus dos hijos el invierno pasado. Mary Pressy es la segunda esposa de John, una mujer de gran tamaño, aunque tampoco está muy gorda. Más cerca de los cincuenta que de los cuarenta, es una esposa atenta y amable.

Existe cierta animadversión entre la ciudad de Salem, donde viven los personajes, y el pueblo de Salem, donde viven los Pressy, especialmente respecto al estatus legal del pueblo, pero con el tiempo se ha extendido a todas las cuestiones comunes de la ciudad y el pueblo. Estos sentimientos negativos se notan en la forma en que los Pressy tratan a las cuatro jóvenes.

John Pressy no va a dejar de repetirles que han llegado tarde y que ha tenido que salir a buscarlas. Les está pagando un buen dinero, medio penique a cada

una, para que trabajen y eso es exactamente lo que quiere que hagan. «Nada de haraganear en el camino, ¿me oís? ¡A trabajar!». Al oír la perorata de su marido, Mary le pide desde el interior de la casa que no sea tan duro con las niñas. Hay varias cosas que hacer, como ordeñar las vacas y tirar la leche vieja, ayudar a John a terminar de arar los campos (para lo que deben subirse encima del arado, de modo que tenga más peso) y preparar la tierra para la siembra. Otras posibles tareas de las que se pueden encargar las chicas son limpiar el establo y los corrales de los animales y dar de comer a las gallinas.

El trabajo es duro y relativamente poco satisfactorio, pero, antes de que los personajes se den cuenta, han pasado sus buenas seis horas y uno de los campos está listo para la siembra. Todas son invitadas a comer un reconfortante almuerzo que ha preparado Mary Pressy. El almuerzo consiste en un grueso bistec acompañado de rebanadas generosas de un pan oscuro que sabe ligeramente a levadura. Los Pressy tienen dos hogazas de pan, una recién horneada que comen ellos y otra más vieja y un poco dura que ofrecen a las chicas. Como el invierno fue húmedo, resultó difícil mantener el trigo seco. La combinación de trigo húmedo y temperaturas cálidas ha propiciado el entorno ideal para que se desarrollen hongos. Uno de los que afecta a la hogaza seca es el cornezuelo, un alucinógeno que más tarde afectará a los cuatro personajes.

Alucinaciones

Después de comer y antes de volver al trabajo, durante las horas más calurosas del día, los personajes disponen de una hora de tiempo libre. A poca distancia de la casa hay un gran árbol que parece un buen lugar para descansar o jugar un ratito. Es en este momento cuando el cornezuelo empieza a producir efecto, ayudado por los hechizos del Hombre Negro. Las alucinaciones de las chicas tienen como temática sus propios miedos y los generales de toda la comunidad: el Diablo, la brujería y la magia.

La Biblia, la Enemiga del Diablo: Alice siempre lleva entre las manos una copia de *El Nuevo Testamento de nuestro Señor y Salvador Jesucristo*. Mary Pressy comenta orgullosa que ha oído que Alice conoce muy bien la Biblia, y le pide que le lea uno o dos versículos (ninguno de los Pressy sabe leer). Cuando Alice lo intenta, se da cuenta que las páginas están en blanco, lo que cuesta 1D3 de puntos de Cordura si falla la tirada, pero si mira al libro una segunda vez, verá que sí hay escritos algunos versículos y que debe de haberse equivocado. Si Alice intenta recitar un versículo, se equivoca o bien no lo puede recordar. Si abre el libro de nuevo, parece normal, excepto que puede ver su propio nombre escrito con sangre. Entonces siente un frío inmenso, como si se hubiera desmayado.

Los Muñecos, la Herramienta de los Brujos: En algún momento del día, Margaret se da cuenta de que Bridget saca su muñeca para coserla un poco. Cuando esto sucede, Margaret empieza a sufrir calambres ab-

Cornezuelo

El cornezuelo es un tipo de hongo que afecta a los cereales, especialmente al trigo y al centeno. Forma unos granos bastante grandes de color violeta oscuro, casi negro, y sus componentes incluyen un potente alucinógeno (la fuente natural de la que se obtiene el LSD) y ciertas sustancias tóxicas. Los síntomas del envenenamiento por cornezuelo (cuyo nombre técnico es «ergotismo») incluyen náuseas, malestar general, mareos, vómitos y alucinaciones. Una exposición prolongada puede provocar gangrena [N. del T.: Sobre todo en los dedos de las manos], pérdidas del sentido e incluso la muerte. Los síntomas tienen una duración de 1D4+3 horas. Las alucinaciones pueden provocar pérdidas de Cordura.

El envenenamiento por cornezuelo puede ser identificado y tratado pasando una tirada de Medicina. Un tratamiento adecuado logrará que la víctima se recupere tras 4D6+4 horas de inconsciencia [N. del T.: Aunque las gangrenas sólo se pueden curar mediante la amputación]. Para esta partida, considera que las cuatro muchachas no sufren más efectos por su envenenamiento por cornezuelo que los que se describen en las siguientes alucinaciones.

dominales o dolores parecidos. Si Margaret pasa una tirada de Descubrir, se dará cuenta de que la muñeca que Bridget está cosiendo tiene un sorprendente parecido con ella misma. Entonces todo el cuerpo de Margaret se cubre de sangre, provocando una pérdida de Cordura de 1/1D4 puntos.

El Familiar, el Compañero de los Brujos: Sussana se dirige a ordeñar las vacas cuando ve una pequeña rata que baja poco a poco por las ramas del árbol, mientras lleva algo en la boca. Si se lo señala a sus amigas, ninguna de ellas lo puede ver. Si Sussana pasa una tirada de Descubrir, se fijará en que la rata tiene manos y pies humanos e incluso cara humana y que transporta una gallina recién muerta. La criatura descubre a la chica en ese instante y le gruñe siseante, antes de pasar corriendo junto a ella, tirar el cubo con la leche encima de Sussana y finalmente desaparecer bajo unas tablas con su presa. La experiencia conlleva una pérdida de Cordura de 1/1D6.

El Diablo, el Aliado de los Brujos: John Pressy le pide a Bridget que encuentre a Mazy, uno de sus terneros, que se ha metido entre los campos de trigo. Allí, Bridget se encuentra con que los tallos son más altos que su cabeza, por lo que le obstaculizan la visión. Pero puede oír cómo Mazy llama a su madre, lo que le permite guiarse por el sonido. Entre las espigas de trigo ve un espantapájaros destrozado que deja a la vista la ennegrecida paja que lo rellenaba. La segunda vez que ve al espantapájaros, parece que la esté mirando. Entonces oye a Mazy gritar como si algo lo hubiera atacado. Margaret se encuentra al animal muerto, con el cuello y el abdomen rasgados, y con el espantapájaros encima, quieto y silencioso; o eso es lo que piensa la chica, porque en ese momento el espantapájaros le vomita encima sangre, provocando una pérdida de Cordura de 1/1D8 puntos.

Al Despertar

Las cuatro chicas recuperan la consciencia totalmente empapadas. John Pressy está ante ellas con un cubo en las manos (ahora vacío, claro). Pressy las riñe por perder la tarde en ensoñaciones cuando deberían estar trabajando. Han de seguir trabajando hasta que se ponga el sol, según él. El campo tiene que estar completamente sembrado antes de que se vayan por la noche. Tendría que haber imaginado que confiar en chicas «de ciudad» iba a traerle problemas.

Un rato después las chicas se darán cuenta de que les duelen las manos porque cada una tiene un pinchazo sangrante en un dedo. También se descubren rastros de tinta en las manos, y una tirada de Idea les sugerirá que deben de haber sostenido un libro entre las manos mientras alucinaban, pero el único libro que hay por aquí es la Biblia de Alice, que es lo bastante antigua como para no dejar marcas de tinta en los que la hojeen.

De Vuelta al Trabajo

John Pressy se presenta ante las chicas con un carro cargado de grandes sacos repletos de granos de maíz y les ordena, sin abandonar su tono enfadado, sembrar todo el campo. Mientras preparan la tierra, las chicas podrán pensar en lo que ha ocurrido durante sus pesadillas. Mientras siembran, una tirada de Descubrir les permitirá ver que uno de los granos que tienen entre las manos no tiene un aspecto normal, parece muy seco y de color oscuro. Estos granos se vuelven cada vez más habituales y también más pequeños. Una tirada de Idea sugiere que lo que ocurre es que estos granos no están fertilizados. Esto prosigue hasta que se dan cuenta de que lo que tienen entre las manos ya no es maíz, sino arena. Y si continúan, acabarán obteniendo polvo. En cualquier momento las chicas miran dentro del saco, observarán que sólo los granos de sus manos están afectados y los del saco parecen normales. Pero en cuanto sacan un nuevo puñado del saco, se convierte en polvo y arena. De algún modo son ellas las que están provocando el cambio (pérdida de Cordura de 1/1D4). Los jugadores deberían desarrollar algún método para sembrar los granos sin tocarlos, déjales que usen su propia inventiva.

En ese momento la Sra. Pressy llamará a la chica que haya ido por la mañana a recoger la leche, porque se ha agriado completamente. ¿Es que no cogió leche fresca? Entonces, ¿cómo se olvidó de tirar la leche vieja que hubiera en la jarra? «Se debe trabajar diligentemente para entrar en el Paraíso, niña». También le pide a alguna de las chicas que vaya a recoger algunos huevos para la cena, pero cuando ésta llegue al gallinero descubrirá que la mayoría de huevos están podridos y que sus cáscaras son muy finas.

El día termina y, mientras se pone el sol, John Pressy les paga sólo la mitad de lo prometido, un penique a dividir. Si le preguntan el porqué, les dirá que su «trabajo» le ha costado más dinero del que le han hecho ganar. No les pide que vuelvan mañana.

En el Bosque

Cuando las muchachas dejan la granja ya ha oscurecido, puesto que John Pressy les ha hecho trabajar hasta la puesta de sol. Pero el granjero no tiene el corazón de piedra y les ofrece un poco de pan y de agua para el trayecto, y les presta un farol para que puedan encontrar el camino a casa. Mary Pressy les pide que no abandonen el sendero, porque en el bosque viven indios y hasta el Diablo. Dejando atrás la casa, a las chicas les cuesta unos minutos adaptar su vista a la falta de luz. A su alrededor ven las siluetas de los campos de maíz y de trigo. Más allá, siguiendo el camino, está el oscuro bosque que aún separa el pueblo y la ciudad de Salem.

A medida que se adentran en el bosque, la luz de la luna llena irá gradualmente desapareciendo, obstaculizada por los árboles, y la oscuridad lo inundará todo, siendo el farol que llevan la única luz disponible para las chicas (reduce la habilidad de Descubrir a la mitad).

Entre las oscilantes sombras comienzan a aparecer formas, horribles y monstruosas, que no parecen moverse al ritmo de la luz del farol. Pasando una tirada de Descubrir (con la penalización indicada antes), las podrán identificar como grandes grupos de cuervos y murciélagos, reunidos antinaturalmente (pérdida opcional de Cordura de 0/1).

Más adelante, en la negra oscuridad, se hace visible una pequeña luz de color rojo anaranjado y, a medida que continúan por el camino, la luz le va prestando un brillo rojizo al bosque. Una tirada de Idea sugiere que es una hoguera, que proporciona a las figuras reunidas a su alrededor un aspecto más amenazador de lo normal. Justo antes de llegar a la zona del fuego hay un gran árbol al lado del camino que, por efecto de la oscilante luz de la hoguera sobre su retorcida superficie, adquiere la apariencia de un gran rostro de un joven indio algonquin que crece del propio árbol. La cara parece mirar a la nada con ojos vacíos. Si las chicas consiguen una tirada de Descubrir (con la penalización) se darán cuenta de que se han desviado del camino y ya no es posible retroceder. El único modo de continuar es avanzar hacia la luz de la hoguera.

La Ceremonia del Concilio

Cuando las cuatro chicas se acerquen, comprenderán que la hoguera es bastante grande, más de dos metros de llamas que se agitan con violencia. También oyen un cántico peculiar, donde se usan palabras que parecen imposibles de articular para una garganta humana. Es rítmico y las chicas se sienten atraídas hacia él. Las que quieran resistirse han de hacer una tirada contra el POD de Keziah Mason, que es de 23, ya que es ella quien las está atrayendo. Al acercarse más ven a trece figuras de pie alrededor de una gran hoguera de llamas azules, púrpuras, naranjas y verdes



que danzan locamente, mientras un espeso humo, negro como el carbón, asciende hacia el cielo iluminado por la luna llena. Los personajes se encuentran parados al borde del bosque, y mientras no entren en el claro, permanecerán escondidos.

Una de las figuras encapuchadas da un paso hacia la luz. Los que pasen una tirada normal de Descubrir verán su cara bajo la capucha, la de una anciana marchita tan fea y cruel que provoca una pérdida de Cordura de 1/1D2 puntos. Es Keziah Mason, y cualquier personaje que consiga una tirada de Conocimientos a la mitad recordará su nombre y que es una solitaria que vive en el bosque. Muchos creen que está loca y se dice de ella que abandonó el cristianismo hace mucho tiempo.

Keziah habla por encima del cántico general:

—¡Lä, Iä, Shub-Niggurath! ¡La Cabra Negra de los Bosques con un Millar de Retoños! Bendice a estas hijas de Eva. Bendice a estas hijas de la Madre Tierra. Gorgo, Mormo, luna de mil caras. ¡Acepta estos sacrificios! ¡Poderoso Mensajero que es el Hombre Negro! Bendice estas hijas que has escogido.

Keziah llama entonces con un gesto a otra figura encapuchada, que da un paso adelante, se descubre y muestra que es Tituba, la mujer de las Indias Occidentales. Hace una reverencia ante Keziah, se gira y avisa con un gesto a otra figura encapuchada. Dubitativa, la siguiente joven da un paso adelante, se desembaraza de su túnica y revela que es Elizabeth Parris. Tres mujeres más hacen lo mismo y son Anne Putman, Abigail Williams y Mary Wilcot. Intentan cubrir en vano su desnudez con sus manos.

Keziah vuelve a hablar:

—Sugga, Yula, Belag y Katal, ¿por qué habéis venido aquí esta noche, a la Hora de las Brujas?

—Para aprender brujería y adorar al Hombre Negro del bosque —responden cantando las muchachas. Elizabeth se ríe, incapaz de tomárselo en serio. A una orden de Tituba las cuatro colocan su mano izquierda en su cabeza y con su mano derecha cogen su pie derecho.

Keziah continúa con voz retumbante:

—¿Rendís al Hombre Negro todo lo que tenéis entre vuestra mano izquierda y vuestra mano derecha?

Las cuatro chicas contestan:

—Sí. Rindo al Hombre Negro todo lo que tengo entre mi mano izquierda y mi mano derecha.

Keziah dibuja con los dedos un símbolo en la tierra oscura. Después introduce su mano en el fuego y agarra unas brasas sin que parezca quemarse y las lanza justo en medio del símbolo, uniéndose luego al cántico con el resto. Algo cambia en el aire, la temperatura desciende perceptiblemente y la luz de la hoguera toma un aura antinatural, con colores que los personajes no pueden describir. Las cuatro muchachas desnudas parecen de pronto muy asustadas, como si sólo ahora comprendieran en lo que se han metido y que esto no es un juego.

Elevándose del suelo, como si viniera directamente del Infierno, el Hombre Negro se acerca con dos palos

ardiendo en la mano izquierda. Es alto y va desnudo. Sus ojos son burlones y su sonrisa estúpida. Su piel es de un negro aceitoso, su cuerpo de proporciones erróneas, lo que provoca una pérdida de Cordura de 1/1D6. Se acerca primero a Anne Putman, le toca la cabeza y, cuando lo hace, la chica parece entrar en un estado de éxtasis. Pero lo que el Hombre Negro está haciendo en realidad es absorber poco a poco su alma, porque ya no la desea como servidora y, mientras lo hace, la muchacha adquiere un tono pálido y parece enfermar. Sobrecogidas de miedo, Abigail y Mary gritan y salen corriendo hacia el bosque, mientras que Elizabeth se queda paralizada en estado de *shock*. Justo antes de que el Hombre Negro acabe de absorber la vida de Anne, mira hacia el bosque, a sabiendas de que los personajes están allí, y les mira a los ojos, uno a uno. Entonces da unos pasos con andar inhumano y mientras lo hace, habla a Elizabeth y a Anna:

—Hijas, he decidido que no seáis mis servidoras. —Entonces mira a los cuatro jugadores—. En lugar de ellas, os tendré a vosotras.

La pérdida de Cordura por esta revelación es de 1/1D4 puntos.

Los personajes pueden actuar en cualquier momento, pero tienen la sensación de que si se mueven, serán descubiertos (lo cual es cierto). Las nueve figuras encapuchadas continúan cantando a no ser que se las interrumpa, y si eso sucede, intentarán luchar contra sus atacantes hasta que puedan volver a cantar. Elizabeth y Anne corren ahora de puro terror, como si los hechizos que las mantenían en el claro hubieran desaparecido, y se internan en el oscuro bosque. Si son detenidas, no articularán nada sensato y harán lo que puedan para seguir huyendo. En el claro, sale humo de los palos que sostiene el Hombre Negro, un humo que empieza a moverse como tentáculos que tantean y buscan a las elegidas por el Dios Exterior.

Descubiertas

Del otro lado de la hoguera se oye la voz profunda de un hombre:

—En nombre del Señor, ¿qué hacéis aquí, niñas?

Una tirada de Escuchar permite identificarlo como Joshua Kembal, uno de los ancianos del pueblo, un hombre grande y huraño que odia a los niños. Kembal volvía tarde a su casa y, como los personajes, se ha sentido atraído por la luz de la hoguera. El humo de los palos del Hombre Negro cruza rápidamente el claro, agarra a Kembal, lo levanta bien alto y lo lanza fuera de la vista, provocando una pérdida de Cordura de 1/1D4 puntos.

Los personajes que huyan en cualquier dirección tropezarán contra árboles, ramas, las otras chicas y el cadáver de Joshua. Pronto la luz de la hoguera queda atrás, mientras cada uno de los personajes, en total oscuridad, choca contra los árboles. Hazles tirar a cada uno por Suerte. Si la pasan, significa que encuentran otra vez el camino a casa; si no la pasan se han desorientado y están perdidos, pero igualmente pueden huir de la ceremonia. Al final de la noche, los personaj

jes deberían volver a sus casas en el pueblo de Salem o pasar una horripilante noche en el bosque, sufriendo una pérdida opcional de Cordura de 1/1D3 puntos, mientras los murciélagos y los cuervos levantan su vuelo hacia el cielo nocturno y entre los viejos pinos se entreoyen blasfemos cánticos.

A la Mañana Siguiende

No ocurre nada más durante la noche y, por la mañana, las chicas se despiertan en sus casas o perdidas en el bosque. Algunas incluso pueden que descubran que tienen las ropas manchadas de sangre, lo que provoca una pérdida opcional de Cordura de 1 punto si se falla la tirada. Hayan hecho lo que hayan hecho, el Hombre Negro ahora favorece a las chicas, quieran o no. Por tanto, ahora disponen de los poderes típicos de las brujas, tienen familiares y cada una conoce el hechizo Maldición de Brujo. Cada familiar visitará a una chica y la guiará hasta salir del bosque, si hace falta. Como Guardián, deberías animar a los jugadores a volver a la ciudad de Salem, donde viven, recordándoles que estar fuera toda la noche las podría etiquetar como rameras o, incluso peor, como brujas.

Familiares

Los cuatro familiares son un gato negro, un cuervo y dos seres rata, que pueden hablar con los personajes, lo que cuesta 1/1D6 puntos de Cordura la primera vez que lo hacen. Además de la habilidad de comunicarse con las chicas, también pueden llevar a cabo tareas simples. Los familiares cumplirán la primera o las dos primeras tareas (dependiendo de la distancia y la dificultad de la misión) para las chicas sin coste alguno. Después necesitarán alimentarse de la sangre de las brujas, para lo cual abrirán la piel de las chicas con sus dientes o su pico y chuparán su sangre durante medio minuto, lo que cuesta 1 Punto de Vida. Si las chicas no alimentan a sus familiares, se pondrán hambrientos. Por cada tarea sucesiva que les encarguen, los personajes deberán hacer una tirada de su Poder en 1D100, y si no la pasan el familiar no tendrá energía para realizar la tarea hasta que se le alimente de nuevo.

Maldición de brujo (nuevo hechizo)

Las chicas poseen ahora el poder arcano de maldecir a la gente. Al principio no lo sabrán, pero si empiezan a decir cosas del tipo «Me gustaría que el Reverendo Parris se cayera por las escaleras y se rompiera una pierna», es muy probable que esto ocurra en unas pocas horas, siempre que los Puntos de Magia de la chica superen en un enfrentamiento a los Puntos de Magia de la víctima. Si se lanza una maldición y ésta se hace realidad, el personaje pierde 1D4 de puntos de Cordura y un punto de POD permanentemente, así que deberían usar estas maldiciones con cuidado. Los familiares les pueden contar a sus nuevas dueñas este nuevo don, un regalo personal del Hombre Negro. No es un hechizo que se pueda enseñar.

Los familiares

Seth (Margaret): Una gata de color negro azabache. Aunque es adulta, aún se comporta como una cría. Le gusta enroscarse sobre un regazo y ronronear, limpiarse las patas, perseguir cosas y arañar cojines hasta que se rompen. Le encanta su nuevo trabajo de «servir al amo» y hará cualquier cosa para cumplir las órdenes a la «perrrrfección».



Karn (Bridget): Un gran cuervo negro. A Karn le gusta quejarse: si la tarea encargada le lleva muy lejos, le duelen las alas; si está muy cerca, no hay tiempo suficiente para desentumecer sus alas y acabará con un horrible calambre. Karn dice cosas del tipo de «*Aún estoy cansado de la última misión, ¿no puedes esperar unos minutos?*» o «*Recuperaría las fuerzas de mi pobre y viejo cuerpo si me dieras un poquito de alimento*».



Louis (Sussana): Una rata con manos y pies humanos y una cara de hombre que siempre babea. A Louis le encanta servir a su señora. Se ofrecerá voluntario para cualquier tarea que requiera recoger algo. Pero también se puede olvidar de lo que había ido a recoger si encuentra por el camino algo interesante para jugar, como un trocito de cordel, cuentas de un viejo collar indio, un ratón muerto o cualquier cosa parecida. Por tanto, puede necesitar más de un viaje para traer lo que le habían pedido e incluso en ocasiones puede cambiar ese objeto por alguna otra cosa. Debido a su naturaleza, es fácil sobornar a Louis para que entregue lo que llevaba a cambio de una moneda brillante o alguna baratela parecida.



Brew (Alice): Como el otro familiar rata, Brew tiene manos y pies humanos y la cara de un hombre, con una gran cicatriz en la parte izquierda y una sonrisa malvada. Brew es un sádico. Se ofrecerá voluntario gustosamente para cualquier tarea que implique provocar dolor. Esto incluye actos indirectos que no causen daño en primera instancia pero sí al final. Por ejemplo, irá contento a recoger un mechón de pelo de una persona si sabe que ese pelo se usará para un hechizo que provocará dolor en su víctima. Brew incluso daña a menudo a otras personas aunque no se lo hayan pedido, excepto a los otros brujos del Concilio, a los que teme.



Los familiares tienen nombre y lo usarán al presentarse a las chicas la primera vez que vean a su nueva ama. Les informan de que el Hombre Negro los ha enviado. También pueden guiar a las chicas que estén perdidas de vuelta a Salem.

Arrestadas

Por la mañana, Anne Putnam y Elizabeth Parris, avergonzadas y asustadas, regresan a la ciudad de Salem. Esa noche despiertan a Cotton Mather y sus inquisidores y les narran las blasfemas ceremonias que han tenido lugar durante la noche pasada, salvo porque cambian la historia y cuentan que fueron los cuatro personajes los que se ofrecieron al Hombre Negro, y no ellas. Profundamente disgustado, el Gobernador Phips envía a los alguaciles a arrestar a los personajes bajo la acusación de brujería. Armados con mosquetes de pedernal y sables, primero inspeccionan las casas de las chicas y luego se dirigen al bosque. Más tarde o más temprano encontrarán a los personajes.

Mientras los alguaciles se aproximan, los familiares avisan del inminente peligro a sus amas, a tiempo de escapar ellos pero no las chicas. Los alguaciles son tercios y no aceptarán un no como respuesta cuando cojan a las chicas y les lean una orden de arresto firmada por el propio Gobernador Phips. Aunque no dañarán a las chicas, pueden reducirlas físicamente si es necesario. Tres o cuatro alguaciles arrestan a cada chica, las enmanillan (FUE 30) e introducen dentro de una carreta cuya caja está totalmente rodeada por maderos a modo de lanzas, de afilada punta. Cualquier personaje que intente salir del carromato tendrá que hacer una tirada de Trepas a la mitad de porcentaje, debido a la dificultad. Un fallo supone cortarse con las agudas púas y recibir 1D6 de daño.

Encerradas

Las chicas son conducidas a los cuarteles del sheriff George Corwin. Una vez dentro verán al propio Sheriff Corwin, al Gobernador Phips, a Cotton Mather y al Reverendo Parris, que están manteniendo una seria conversación en voz baja. Al otro lado de la habitación también ven a Anne Putnam y a Elizabeth Parris, que gritan y caen retorciéndose con convulsiones en cuanto las chicas entran, diciendo entre lloros que han sido atacadas y suplicando a los personajes que dejen de atormentarlas. Mather les ordena a los personajes que obedezcan. Si los personajes replican algo, ya sea en protesta o no, las otras dos chicas repiten exactamente lo que ha dicho el personaje, como si estuvieran poseídas. Los tres hombres se convencen de lo que ven y ordenan encerrar a los personajes juntos en una misma celda, con un poco de paja como cama y dos cubos, uno con agua para beber y el otro para hacer sus necesidades. Las celdas tienen una única ventana enrejada (FUE 40), que además es muy pequeña (TAM 6 o menos para pasar por ella, siempre que se hayan retirado los barrotes), a través de la cual se pueden ver las horcas (pérdida opcional de Cordura de 0/1 puntos). La puerta de metal es ligeramente menos resistente (FUE 35) con una ventana más grande (TAM 8 siempre que se hayan retirado los barrotes).

Tras unos momentos, los que superen una tirada de Escuchar oírán gritos de chicas jóvenes provenientes de otra habitación. Los gritos continúan durante media

hora y, si se pasa una segunda tirada de Escuchar, oirán la voz calmada de Cotton Mather y del Sheriff Corwin (pero no las de Phips o de Parris) haciendo varias preguntas a las chicas que están torturando. No se pueden distinguir las palabras, pero el interrogatorio es inquietante y provoca una pérdida de Cordura de 0/1D2 puntos. Diez minutos después de que los gritos cesen, Abigail y Mary pasan ante la celda, desnudas y con señales de pinchazos sanguinolentos por todo su cuerpo. Una tirada con éxito de Ciencias Ocultas identifica estas heridas como el examen que hace Mather con agujas para comprobar si hay marcas de brujería [N. del T.: Si el inquisidor encontraba algún punto donde un pinchazo no provocaba dolor en el acusado de brujería, significaba que había tenido tratos con el Diablo, porque una de sus marcas personales era la insensibilidad al dolor en una zona concreta, a menudo se decía que quemando la propia piel con su garra]. Las chicas corren hacia la celda de los personajes, suplicándoles que confiesen ser brujas y haberlas hechizado, para que ellas no tengan que ser ahorcadas también como brujas. Rápidamente intervienen los guardias, que las llevan a su propia celda, donde se visten con sus destrozadas ropas.

Ayuda de los Familiares

Algo más tarde aparecen los familiares y preguntan a los personajes qué quieren que hagan. No saben cómo liberarlas, pero conocen a gente que sí sabe. Si se les pregunta directamente admiten haber estado hablando con otros miembros del Concilio, que al parecer tampoco saben muy bien qué hacer, pero que planean ayudar a los personajes. Los familiares sugieren que acusen a Abigail y a Mary de embrujarlas, dado que creen, aunque no estén del todo seguros, que el Concilio las ha «sacrificado» para apartar sospechas de los personajes, al menos durante un tiempo. Los

familiares pueden recoger objetos que ayuden a los personajes a escapar, como las llaves de la celda, limas o cosas parecidas. Cuando los familiares se hayan ido, no volverán hasta muy avanzada la noche, después de que los personajes hayan sido interrogados.

El Interrogatorio

Uno por uno, los personajes son conducidos hasta una sala oscura donde son interrogados por Cotton Mather y tres jóvenes aprendices de cazador de brujas. Obligan a cada una de las chicas a sentarse en una silla de madera en el centro de la habitación, convenientemente enmanillada, mientras Mather la interroga.

La primera pregunta siempre es si son brujas y si practican la brujería. Si responden que sí, Mather les contesta que en ese caso el tribunal será clemente con ellas y que Dios les mostrará Su misericordia. Entonces les pide que expliquen con todo detalle, por escabroso que sea, todos los actos malvados que han realizado en el nombre de Satanás. Historias sobre animales que hablan, reuniones de un concilio, hombres negros que ascienden del infierno con palos llameantes y cualquier otra cosa parecida que mencionen, serán consideradas pruebas de culpabilidad por Mather. Al final de la confesión, uno de los cazadores de brujas entrega a la chica una transcripción por escrito de su confesión para que la firme. Después la chica es llevada de nuevo a la celda y traen a la siguiente. Si Mather no se convence con la confesión o le parece que faltan detalles o que le está echando las culpas a otros para salvar su propia piel, empezará su interrogatorio. Las que no confiesen al principio ser brujas también deberán someterse a un agrio interrogatorio.

Empieza el interrogatorio. Las preguntas directas son específicas para cada chica y Mather ha preparado una prueba para cada una de ellas, que todas fallarán. Al final, Mather se convence de que las cuatro son culpables y les dirá que si no confiesan y son declaradas culpables en un juicio, sus almas estarán condenadas por toda la eternidad y serán ahorcadas en el cadalso de Salem.

Alice: La primera en ser llamada. A Alice la interrogan sobre su fe en Dios y Jesucristo, nuestro Señor y Salvador. Le preguntan si siente la presencia de Dios, si sigue sus enseñanzas, si oye a Dios, si Él le habla y qué le ha pedido el Señor que haga. Si Alice responde que sí y describe lo que Dios le ha pedido, Mather dice que Alice ha sido engañada y que es el Diablo el que le habla, porque el Enemigo utiliza retorcidas argucias. Por lo tanto, ha realizado actos para el Diablo y no para el Señor y por eso acaba de confesar que es una bruja. Si Alice dice que no oye la voz de Dios, entonces Mather contesta que ha abandonado el camino del Señor y por lo tanto debe estar en consonancia con el Diablo, considerándolo nuevamente una confesión.

Para su prueba, uno de los aprendices trae una copia de la Biblia y la abre por el Padrenuestro. Mather comenta que si Alice es tan devota, debe conocer el Padrenuestro tan bien que lo puede recitar al revés. Si

Armas de los alguaciles

Mosquete de Pedernal: Estas armas se fabricaron en las colonias americanas desde 1640 en adelante. Son largos mosquetes de un solo disparo. Se necesitan las dos manos para dispararlos y 4 turnos completos para cargarlos. *Posibilidad básica 25%, daño 1D10 y pueden empalar. Alcance: 20 metros. Son armas pesadas que exigen una FUE de 12 o más para disparar correctamente.*



Sable: Las espadas aún eran populares entre los soldados del s. XVII (y en los posteriores), en especial porque las pistolas eran de un solo disparo y se necesitaba mucho tiempo para recargarlas. *Posibilidad básica 15%, daño 1D8+1 más la Bonificación al Daño.*



Alice dice que puede, falla su prueba, porque leer al revés es lo que hacen los adoradores del Diablo. Si no cae en la trampa, le ponen delante el libro y le piden que lea el texto. Cuando abra la Biblia, Alice debe tirar por debajo de su POD. Si la tirada es inferior a su $POD \times 1$, la abre por el Padrenuestro (*Ayuda de juego N°3*), si saca por encima de su $POD \times 3$, ve una página del Libro de Azathoth (*Ayuda de juego N°4*). Si la tirada es entre su $POD \times 1$ y su $POD \times 3$, la página está en blanco. La chica debe recitar, con voz clara y ni un solo error, el Padrenuestro, que reproducimos a continuación:

*Padre nuestro que estas en los cielos, Santificado sea el tu nombre
Venga à nos el tu reyno.
Fagase tu voluntad, assi en la tierra, como en el cielò.
El pan nuestro de cada dia da nos lo oy.
Y perdona nos nuestras deudas, assi como nosotros perdonamos à nuestros deudores.
Y no nos dexes caer en la tentacion. Mas libra nos de mal. Porgue tuyo es el reyno, y la potencia, y la gloria por todos los siglos.
Amen.*

[N. del T.: Este texto es una versión del padrenuestro en español de 1713. Fuente: *Oratio Dominica - Polyglottos, Polymorphos - Nimirum, Plus Centum Linguis, Versionibus, aut Characteribus Reddita & Expressa, Daniel Brown, Londres, 1713*].

No importa lo bien que recite las palabras Alice, Mather siempre le encontrará algún fallo, incluso que no ha mostrado suficiente piedad mientras recitaba. Por sus errores, la declaran culpable.

Margaret: La segunda en ser interrogada. A Margaret le preguntan si es una persona agradable, si es graciosa, amable e incluso bonita. Le preguntan si ha encontrado a un hombre al que querer y si está lista para consignarse a una vida de matrimonio y maternidad. Si Alice dice que no, entonces Mather replica que está yendo contra el plan de Dios y por tanto ha de estar de acuerdo con el Demonio. Si responde que sí, le preguntan si alguien la ama, quizás Jervis Ring, porque él ha dicho casualmente que está enamorado de Margaret. Si la respuesta es no, Mather lo ve como otro signo contra la santidad del matrimonio que Dios creó; pero si Margaret contesta que le cae bien, le gusta o incluso quiere a Jervis Ring, Mather lo considerará un signo de brujería, puesto que Jervis está comprometido con Elizabeth Parris y Margaret debe de haber hechizado al auténtico amor de Jervis, una hija querida de Dios, para sus propios intereses egoístas.

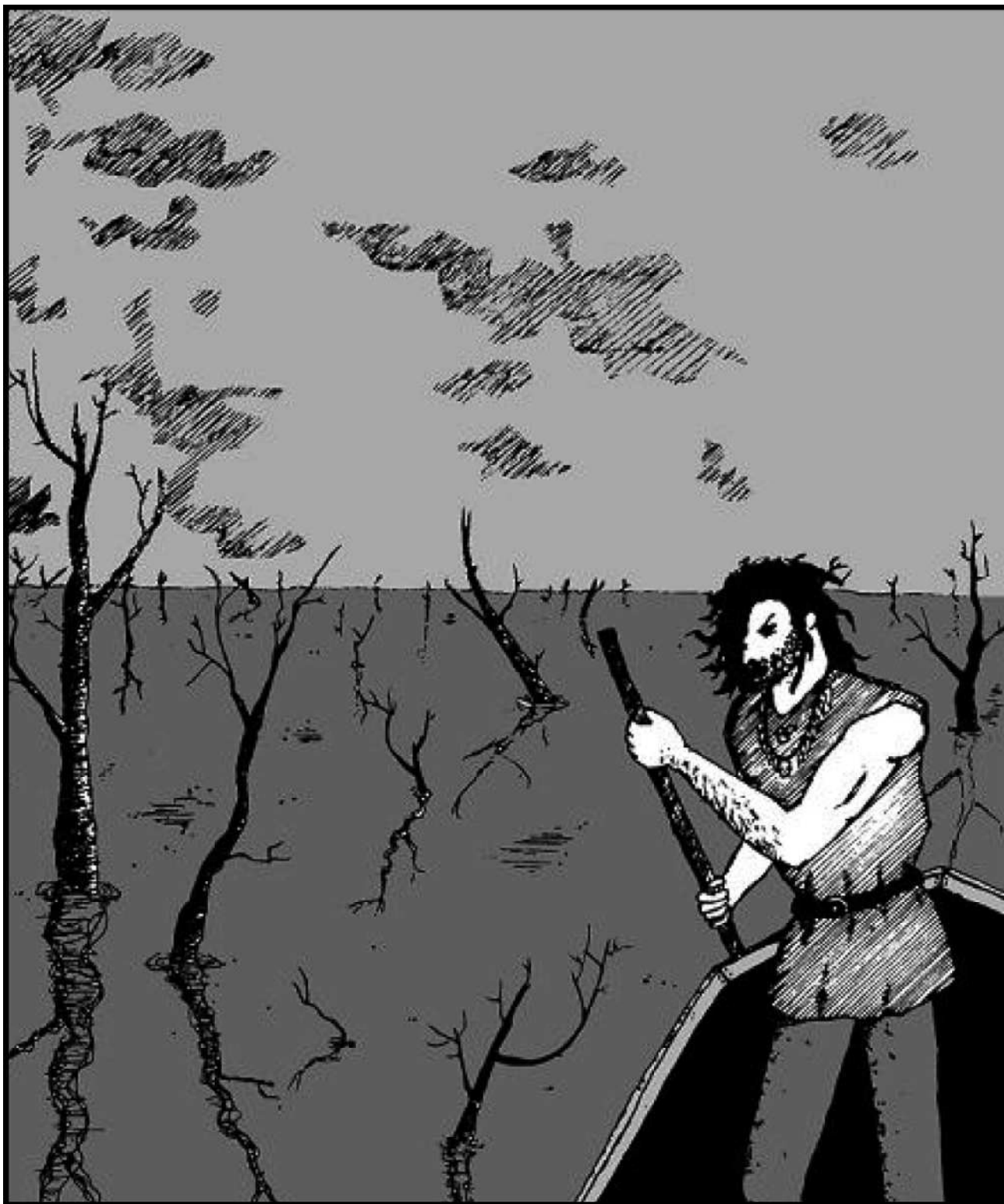
La prueba de Margaret es simple: le colocan delante una cruz y una daga ensangrentada; la primera es un instrumento de Dios, la otra del Diablo. Entonces le vendan los ojos y le dicen que ha de coger la cruz, probando así que no es una bruja. Barajan los dos objetos mientras ella tiene los ojos cubiertos. Margaret tiene que hacer una tirada de Suerte, pero en cualquier caso cogerá la daga y la declararán culpable.

Bridget: Mather decide presionar a Bridget centrándose en su timidez. Empieza por preguntarle si siente que la tratan injustamente, como si los mayores le ordenaran demasiadas cosas. ¿Tiene suficiente peso en la comunidad? ¿La llevan por el mal camino sus amigas porque no tiene suficiente fortaleza de carácter para resistirse, en especial por la forma de comportarse de Sussana? Si Bridget responde que la tratan injustamente, entonces Mather lo ve como una rebelión contra la voluntad de Dios, porque cuestionar Su sabiduría y la de sus mayores es sin duda signo de brujería. Si Bridget responde en cambio que no, Mather saca el tema de su muñeco, que tiene marcas claras de pinchazos en su cabeza y torso, diciendo que es una herramienta de brujería y que Bridget la usa para provocar dolor en los que no le gustan. Una vez más, esto es signo de brujería.

Le preguntan a Margaret a quién odia más. En cuanto responda, traerán a esa persona a la habitación, incluso si es uno de los otros personajes. No traerán a nadie del Concilio, ni tampoco aparecerá el Hombre Negro si Margaret lo nombra. La familia de Margaret no puede ser considerada un testigo fiable, pero cualquier otra persona vale. Como hemos dicho, traerán a esa persona y le darán a Margaret su muñeco, ordenándole que empiece a pincharlo para que puedan ver lo que ocurre. Sea quien sea la «víctima», de inmediato se quejará de dolor en el mismo sitio en que la chica pinche al muñeco, lo que demuestra que es una bruja. Si es uno de los otros personajes al que llaman, sentirá dolor en los lugares en que Margaret pinche al muñeco y deberá tirar su $POD \times 3$ para evitar doblarse del daño. Mather hará que Margaret repita varias veces la prueba hasta que el personaje gima de dolor. Otra bruja más que es declarada culpable y Mather está, una vez más, satisfecho.

Sussana: La última a la que llaman. Mather empieza preguntándole a Sussana si es una chica responsable, si sabe comportarse, si se asegura de que el trabajo se haga y bien y si la comunidad se beneficia de su prudencia y de su juicioso carácter. Luego le pregunta si Sussana es una buena líder del grupo y sabe lo que es mejor para todos los cristianos. Si Sussana contesta que sí, Mather dice que le sorprende que cuatro jóvenes necesiten una cabecilla, a no ser que formen parte de alguna organización, como un Concilio de Brujos, que sí necesita un líder. Sussana, por tanto, ha confesado ser bruja. Si Sussana contesta que no, entonces Mather considera que no debe de saber lo que es mejor para todos los cristianos y, por tanto, tiene que estar de acuerdo con el Diablo y en consecuencia una nueva confesión ha salido a la luz.

La prueba de Sussana es la peor de las cuatro. Si es una bruja, no hay duda de que debe conocer medios mágicos para protegerse del daño físico. Por tanto harán una prueba de ahogamiento. Traen un gran cubo de agua y Mather introduce la cabeza de la chica dentro (se puede resistir si supera la FUE de Mather, que es 15, pero si lo consigue se unirán dos aprendices y la FUE a la que se debe oponer la chica aumentará a 40).



En cuanto tenga la cabeza dentro del cubo, Sussana debe aguantar cinco turnos soportando los daños de ahogamiento tal como se describen en el manual de *La Llamada de Cthulhu*. Además, debe superar una tirada de Cordura o perder 1D6 puntos por una experiencia tan cercana a la muerte. Cinco turnos de inmersión son suficientes para que Mather se convenza de que Sussana es una bruja, y la liberan de la tortura.

Escapar

Esa noche dejan solos a los personajes. Antes de encerrarlos, el sherriff George Corwin les advierte que al día siguiente los juzgará el Gobernador Phips y que no tengan muchas esperanzas si no han confesado su culpabilidad.

Durante la noche regresan los familiares, con llaves para abrir las cerraduras si las chicas se lo pidieron.

Los personajes deberían poder liberarse ellos mismos, pero si no, los miembros del Concilio lo harán durante las primeras horas de la madrugada. En cualquier caso, las chicas deberían quedar libres. Los familiares se les unirán y les dirán que las pueden llevar a un sitio seguro llamado Arkham, pero para ello tendrán que atravesar el bosque. Cualquiera que pase una tirada de Conocimientos recordará que Arkham es el nombre de un nuevo asentamiento que acaban de fundar los pensadores «liberales» de Salem que han denunciado la caza de brujas. Si los personajes se quedan mucho tiempo en Salem, los alguaciles se dan cuenta de su huida y empiezan a perseguirlas. Si no lo deducen por sí mismas, los familiares les dirán que deberían seguir huyendo porque ahora sí que son brujas declaradas.

El Concilio Reaparece

El Concilio liberará a las chicas de la prisión tirando abajo la pared de la celda, para lo cual atan a los barrotes una pesada cadena de la que tiran varios caballos fuertes. Si su intervención no es necesaria, al menos ofrecerán su ayuda posteriormente, cuando los personajes huyan de las autoridades de Salem. A no ser que las liberen directamente de la prisión, nunca se presentarán como miembros del Concilio, sino más bien como pensadores liberales de Arkham, donde las cuatro podrán vivir libres de la acusación de brujería. Los rescatadores son cuatro granjeros: Wilmot Reed, Jervis Ring, Isaac Easty y John Indian.

Suben a las chicas en sus caballos y las sacan de la ciudad. Si las muchachas se resisten, las obligarán a subir a la fuerza. Cada hombre carga a una de las chicas en su montura mientras les dicen que las rescatan de los maníacos aldeanos que las quieren ahorcar. Esto es mentira y algún jugador puede adivinarlo, pero saltar de un caballo al galope es peligroso y provoca 2D6 puntos de daño a no ser que se consiga una tirada de Saltar, en cuyo caso el daño es sólo de 1D6. Además, las muchachas no pueden huir corriendo, porque los hombres a caballo son más rápidos.

Si trataron de escaparse, Jervis Ring les advertirá que no vuelvan a intentarlo nunca más. Por un breve

instante, sus ojos parecen los de un gato y su sonrisa se llena de dientes parecidos a agujas (pérdida de Cordura 1/1D6), pero si le miran una segunda vez verán que su cara es normal... ¿o no? Una vez dentro del bosque oyen lobos y lo que podrían ser gritos de indios... ¿o es sólo su imaginación? Finalmente llegarán al árbol de los brujos donde tuvo lugar el aquelarre.

El Hombre Negro en el Bosque

De una forma u otra, las chicas acabarán refugiándose en el bosque. Puede que lleguen siguiendo a sus familiares, perseguidas por los alguaciles o conducidas por el Concilio, por propia voluntad o a la fuerza. Sea cual sea el método, las chicas se encontrarán con las brasas aún templadas de la gran hoguera. La tierra de un lado tiene un color carmesí, y una tirada de Descubrir les permitirá ver un trozo de tela blanca y negra que cuelga de un árbol, encima de una gran mancha de sangre (el lugar donde fue sacrificado Joshua, pero sus restos han sido localizados y retirados). Cualquier miembro del Concilio que lleve a las chicas las soltará en este sitio y se alejará al galope, dejándolas que se las arreglen.

Por detrás de un árbol increíblemente delgado, como si hubiera estado escondido todo el rato detrás, surge una figura alta y de piel negra, desnudo y alargado. Tiene las extremidades torcidas y en su mano izquierda sujeta de forma antinatural el Libro de Azathoth. Da un paso adelante sonriente y les muestra los últimos cuatro nombres anotados en el libro: Margaret Scott, Sussana Martin, Alice Parker y Bridget Bishop, escritos del propio puño y letra de las muchachas. Durante sus sueños en la granja de los Pressy firmaron sus nombres con su propia sangre. Las extremidades del ser se doblan como si fueran de goma, va a ocurrir una transformación:

—Venid, mis Niñas...

Creciendo hasta cien veces su propio tamaño, Nyarlathotep toma una forma monstruosa. Miles de extremidades, órganos, tentáculos, alas, ojos y apéndices surgen de él. Ya no hay posibilidad de correr...

Fin de la Sesión



ESTUDIANTES DE ARKHAM

PERSONAJES DE LA SEGUNDA SESION

Al igual que en la primera sesión, esta segunda parte de *Los Hijos del Diablo* requiere personajes pregenerados, cuyo trasfondo es el de jóvenes alumnos de la Universidad de Miskatonic.

Trastornos Mentales

Cada personaje dispone de locuras específicas que ayudarán durante la narración. Imprime la *Ayuda de juego N°5. Trastornos mentales de la segunda sesión* y recorta los diferentes episodios de locura. Cuando un personaje enloquezca, pásale al jugador el trastorno correspondiente para que pueda interpretarlo. Cada episodio de locura está unido a un personaje en concreto, por lo que resultará muy efectivo durante la partida. A continuación se reproducen para el Guardián los diferentes trastornos:

Todd Klein – Primer Trastorno: ¿Por qué allí donde vas hay recordatorios de la muerte? Las bibliotecas están llenas de viejos libros sobre gente muerta, hay estatuas de personas muertas por todos lados y cementerios llenos de cuerpos, colega. Evita esos lugares. Evita cualquier cosa vagamente relacionada con la muerte o la gente muerta. Todo esto te aterra.

Todd Klein – Segundo Trastorno: Está bien, tío, eres Todd Klein y no le tienes miedo a nada, pero ¿por qué hay tantas cosas muertas en el mundo? No quieres morir. Tal vez la muerte sea una enfermedad y si te mantienes aparte de cualquier cosa relacionada con la muerte no mueras. Suena razonable, ¿no?

Todd Klein – Tercer Trastorno: Bien, tío, por fin te diste cuenta. Si algo está vivo, morirá, lo cual significa que tus amigos van a morir. Y si tú los tocas también morirás. Y ellos saben que quieres vivir para siempre así que tratarán de matarte, sólo por joder. No permitas que nadie se te acerque, tío; si no, estás muerto.

Heather Shaw – Primer Trastorno: Todo está muy sucio, asqueroso. La suciedad está llena de bacterias. ¿Ha limpiado alguien por aquí? Mejor evita los lugares sucios como áticos o sótanos. No quieres enfermarse, ¿verdad?

Heather Shaw – Segundo Trastorno: ¿Por qué son todos tan poco higiénicos? Están sudorosos y apestan, casi puedes ver los gérmenes correteando a su alrededor. Te sorprende que no hayan muerto aún. No permitas que nadie te toque o estornude cerca.

Heather Shaw – Tercer Trastorno: Puede que estés equivocado. Puede que todos tus conocidos estén muertos y la única razón por la que siguen moviéndose es porque están llenos de bacterias y gérmenes. ¡Qué

asco! En cualquier momento se pondrán a vomitar gusanos y carne putrefacta. ¡Aléjate, consigue ayuda!

Richard Shaw – Primer Trastorno: Algo no funciona. Alguien quiere pillarte. Y tú sabes quién es. Esos fascistas de las grandes corporaciones de la derecha tratan de amedrentarte para que no vuelvas a manifestarte contra ellos. Pero no va a funcionar. Sabes de lo que son capaces. Atrápalos antes de que ellos te cojan a ti.

Richard Shaw – Segundo Trastorno: Puede que no sean esos bastardos de las corporaciones fascistas. Puede que sea una tapadera para algo más antiguo, más peligroso. Mantente alerta, ¿seguro que en esa sombra no se oculta nada?

Richard Shaw – Tercer Trastorno: Te siguen. Los sórdidos, ululantes sirvientes del mal definitivo buscan tu sangre, y no se detendrán ante nada para obtenerla. Rápido, defiéndete. Atacarán bajo cualquier forma. No confíes en nadie, lleva un arma. Morirás, pero te llevarás a alguno por delante.

Tony Zamsky – Primer Trastorno: Los árboles... algo se esconde entre los árboles. Cosas oscuras y repugnantes que aguardan para emboscarte y matarte: ten cuidado y no les des la oportunidad. No sabes con seguridad detrás de qué árboles se ocultan, así que mantén la distancia con todos ellos.

Tony Zamsky – Segundo Trastorno: Estabas equivocado. No hay nada ocultándose entre los árboles, son los propios árboles. Te quieren muerto para poder comer tu cuerpo, y así hacerse más grandes y repugnantes y controlar todo el planeta. Ese ruido no es el viento. Es el señor de los árboles dando instrucciones de cómo matarnos. Escóndete de los árboles o estás muerto.

Tony Zamsky – Tercer Trastorno: Se te ha ocurrido algo: ¿y si tus amigos realmente no fueran tales amigos? ¿Y si no son más que los cuerpos de tus amigos controlados por los árboles que crecen en su interior y están tratando de deshacerse de ti? No confíes en nadie. Podrían colaborar con los árboles.

Todd Klein

19 años

FUE 15 DES 16 INT 11 Idea 55
CON 17 APA 14 POD 12 Suerte 60
TAM 15 COR 60 EDU 14 Conoc. 70

Puntos de Vida: 16
Puntos de Magia: 12
Puntos de Cordura: 60
Bonificación al daño: +1D4



Ataques: Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4
Patada 40%, daño 1D6+1D4
Bate de béisbol 25%, daño 1D6+1D4
Lanzar pelota de béisbol 40%, daño 1D4

Habilidades: Biología 25%, Buscar libros 60%, Conducir automóvil 40%, Charlatanería 40%, Esquivar 35%, Fútbol americano 60%, Habilidad artística (Atletismo) 45%, Historia 40%, Historia natural 15%, Informática 40%, Impresionar a las chicas 60%, Lanzar 40%, Lengua propia (Inglés) 70%, Persuasión 30%, Psicología 20%, Química 35%

Carrera Universitaria: Ciencias (Química)

Pertenencias: Chaqueta de la U.M., cartera y carné de conducir, tarjeta del gimnasio, pelota de béisbol firmada por los NY Raiders, llaves de casa, tobillo vendado.

Trasfondo

Amas los deportes, en especial el fútbol americano, y eres muy bueno. Algún día jugarás en la liga profesional. Posees las cualidades, el cuerpo y la determinación, y tienes las agallas necesarias. La mayoría de la gente, cuando le llega la hora, se muestra cobarde. Tú no; no tienes miedo a nada. Ni siquiera a los exámenes de química.

Eso no significa que tu vida sea perfecta. Mira por ejemplo tus compañeros de piso: en general están bien, aunque parecen pensar que eres arrogante. Pero no es ese el problema, sino sentirte un extraño en una casa donde todos se conocen: Richard y Heather son hermanos, su familia y la de Tony se conocen y el abuelo de Tony fue el propietario de la casa. Todo eso te molesta. El año pasado tus padres te revelaron que eras adoptado, lo cual te deprimió.

Aun peor, te has torcido el tobillo y no podrás entrenar durante dos semanas. Tú y tus compañeros de piso fuisteis a una fiesta en Salem, pasaste la tarde con Joanne Reynolds, aquella bonita chica, y en el camino a casa Tony estrelló su coche. Genial.

Tus compañeros de piso

Heather Shaw (21 años): Una nena bien parecida, excepto que es demasiado estirada para tu gusto. Está haciendo derecho, ¡por los clavos de Cristo! Aún así, algún día te anotarás un tanto con ella.

Richard Shaw (20 años): Hermano de Heather. Un punk que se divierte asustando a la gente. Puede ser divertido en una fiesta, pero le faltan las agallas y la determinación necesarias para hacer algo con su vida.

Tony Zamsky (21 años): Normalmente Tony está a la moda, sobre todo en la música y sus accesorios. A veces le tomas prestados sus CDs de los Powderfinger, pero tras el accidente se ha ido desmoronando. ¡Tiembla cada vez que cruza una carretera! Miedoso.

Heather Shaw

21 años

FUE 8 DES 13 INT 17 Idea 85
CON 14 APA 15 POD 14 Suerte 70
TAM 9 COR 70 EDU 14 Conoc. 70

Puntos de Vida: 12
Puntos de Magia: 14
Puntos de Cordura: 70
Bonificación al daño: nula



Ataques: Puñetazo 50%, daño 1D3

Habilidades: Aprobar exámenes 95%, Biología 15%, Buscar libros 50%, Conducir automóvil 25%, Contabilidad 30%, Crédito 35%, Charlatanería 20%, Derecho 35%, Descubrir 35% (05% sin gafas), Escuchar 35%, Esquivar 30%, Habilidad artística (Canto) 25%, Historia 40%, Informática 40%, Lengua propia (Inglés) 70%, Montar 25%, Nadar 45%, Persuasión 40%, Psicología 25%, Ser responsable 40%

Carrera Universitaria: Derecho

Pertenencias: Traje caro a la moda, gafas, bolso, carné de conducir, tarjeta de crédito, tarjeta ATM [N. del T.: tarjeta de cajero automático], llaves de casa, diario de bolsillo y agenda.

Trasfondo

Eres ordenada, educada y respetuosa con la ley. A veces llamas la atención a la gente, en especial si están infringiendo las normas. Después de todo, las reglas se hicieron para ayudar a la sociedad a trabajar sin fricciones, y los que infringen la ley no son más que alborotadores egoístas. Como tu hermano Richard, un punk: evita la lectura, toma drogas y nunca limpia el baño, ni cuando le toca hacerlo. No sabes cuánto tiempo más soportarás vivir bajo el mismo techo. ¡Y era tan majo de pequeño!

Los demás compañeros de piso están mejor. La casa pertenecía al abuelo de Tony Zamsky, que debió de trabajar en una firma de investigadores privados (así es como tu familia conoció a la de Zamsky).

Tus compañeros de piso

Todd Klein (19 años): Todd parece sensible, atlético, aunque es un poco reservado. También es muy guapo. A veces te sorprendes a ti misma pensando en él, pero realmente no es tu tipo. Déjaselo a las animadoras.

Richard Shaw (20 años): Tu hermano punk. Además de ser vago, egocéntrico y no tener ningún respeto por la ley, le gusta asustar a la gente. Te pone enferma.

Tony Zamsky (21 años): Normalmente Tony es tranquilo y sensato, pero desde el accidente ha estado nervioso y tenso. Pasa la mayor parte del tiempo en su habitación escuchando algún CD de su extensa colección. Crees que bebió demasiado la noche del accidente: muy irresponsable.

Richard Shaw

20 años

FUE 12 DES 16 INT 15 Idea 75
CON 10 APA 11 POD 16 Suerte 80
TAM 10 COR 85 EDU 14 Conoc. 70

Puntos de Vida: 10

Puntos de Magia: 17

Puntos de Cordura: 80

Bonificación al daño: nula



Ataques: Puñetazo, daño 1D3

Bote de Spray 40%, si impacta ciega al oponente durante 1D3 turnos

Habilidades: Antropología 10%, Biología 10%, Buscar libros 50%, Conocimiento de películas de terror 80%, Crédito 05, Derecho 10%, Descubrir 40%, Discreción 70%, Escuchar 50%, Esquivar 50%, Farmacología 20%, Habilidad artística (Graffiti) 45%, Historia 50%, Historia natural 15%, Lanzar 35%, Lengua propia (Inglés) 70%, Mitos de Cthulhu 19%, Ocultarse 60%, Ocultismo 60%, Persuasión 25%, Primeros auxilios 45%, Psicología 35%, Regatear 30%, Saltar 50%, Trepár 70%

Carrera Universitaria: Historia, pero pensando en cambiarse a Inglés. Aunque realmente, la carrera que cursas es: Cómo Pasar un Buen Rato.

Pertenencias: Cartera y un carné de no-conductor [N. del C.: Un carné de identificación que no permite conducir], chupa de cuero tachonada, unas botas Doc Martins, llave de casa, rotulador negro grueso, bote de spray rojo, gafas de sol, porro, camiseta de los Nine Inch Nails.

Trasfondo

Siempre llevas puestas unas gafas de sol, una chupa de cuero tachonada, un alfiler en la oreja, ¡y llevas una cresta espectacular! Pero no eres un maniaco psicópata impaciente por matar a todo el mundo. Es sólo que te gusta asustar a la gente. Es divertido, y de eso va la vida. Desecha toda esa ética del trabajo, estás aquí para divertirte, y a cualquiera que quiera obligarte (como Heather, tu hermana) que le den.

Actualmente tienes alquilada una habitación en la casa de Tony Zamsky. Te gusta su casa; pertenecía a su abuelo y parece el escenario de una vieja película de terror. Te imaginas a Freddy Kruger apareciéndose en el baño. Es un lugar fantástico. La Sociedad Miskatonic de Cine de Terror se reunió en el sótano el pasado año. Y como colofón, tu abuelo y el de Zamsky fueron unos investigadores privados que desaparecieron sin dejar rastro en el 48 mientras volvían desde Nuevo Méjico. ¡Qué fuerte!

Tus compañeros de piso

Todd Klein (19 años): Todd es un arrogante macho cabeza cuadrada, pero por lo demás no está mal. Lo ignoras tanto como puedes.

Heather Shaw (21 años): Es normal, terriblemente normal. Cursa derecho. Lleva trajes caros. Bebe vino y quiere su propio BMW. Y es tu hermana. Tampoco tiene ningún sentido del humor. Como aquella vez que le pusiste una rata viva en la cama: Gritó, y después te envió la factura de las sábanas nuevas. Que Ariocho [N. del T.: Un ángel caído] nos guarde...

Tony Zamsky (21 años): Normalmente Tony es bastante enrollado, pero desde el accidente ha estado nervioso de narices. Pero te cae bien; tiene la mayor colección de CDs del estado. Cada vez que sale fuera te cueles en su habitación y escuchas todos sus discos de Marilyn Manson.

Tony Zamsky

21 años

FUE 12 DES 14 INT 13 Idea 65
CON 13 APA 12 POD 13 Suerte 65
TAM 11 COR 65 EDU 14 Conoc. 70

Puntos de Vida: 12

Puntos de Magia: 13

Puntos de Cordura: 65

Bonificación al daño: nula



Ataques: Puñetazo 55%, daño 1D3

Habilidades: Buscar libros 50%, Charlatanería 35%, Conducir automóvil 50%, Conducir maquinaria 10%, Conocimiento musical 75%, Descubrir 50%, Electricidad 35%, Electrónica 20%, Escuchar 30%, Esquivar 30%, Geología 20%, Habilidad Artística (Billar) 40%, Historia 30%, Informática 40%, Lengua propia (Inglés) 70%, Mecánica 30%, Química 20%

Carrera Universitaria: Ingeniería Mecánica

Pertenencias: Llaves del coche y de casa, abrigo gris, reproductor de CD portátil, muchos CDs, cartera y carné de conducir.

Trasfondo

Hasta la semana pasada, tu vida iba realmente bien. Eras un tipo formal, llevabas bien los estudios y construías la mayor colección de CDs del estado. Tu abuelo era un detective que trabajaba junto al abuelo de Heather y Richard, y tú acabaste viviendo en su vieja casa. ¡Si por lo menos tus padres se hubieran llevado toda esa chatarra acumulada en el ático! Tus amigos también se mudaron aquí (ellos tienen que pagar un alquiler, tú no). Incluso conociste a aquella chica, Joanne Reynolds, en el bar local y ambos simpatizasteis inmediatamente.

Todo era perfecto, hasta que te pidió ir a aquella fiesta en Salem. Aceptaste, y te llevaste a los compañeros de piso. No pudiste encontrarla por ninguna parte. En el camino de vuelta estrellaste el coche y desde entonces has sido un manojo de nervios. Cuando oyes un derrape gimes de terror. El sonido del viento al atravesar los árboles te recuerda los árboles que jalonaban la carretera aquella noche. Te aterras sólo de pensar en coches o conducir. Estás hecho una piltrafa.

El resto no parece estar mejor. Tus compañeros de piso parecen pálidos, apagados. Tal vez sean efectos secundarios del shock, pero nadie parece capaz de concentrarse o hacer nada.

Tus compañeros de piso

Todd Klein (19 años): Pasa la mayor parte del tiempo practicando deporte, y es un poco reservado. También te culpa por el accidente y la consiguiente torcedura de tobillo.

Heather Shaw (21 años): Heather es maja, aunque un poco mandona. Te llevabas bien con ella hasta que tuvisteis el accidente. Apparently piensa (de forma errónea) que bebiste demasiado aquella noche.

Richard Shaw (20 años): El hermano punk de Heather. Es salvaje, peligroso y muy divertido (en pequeñas dosis). El único problema con Richard es que le gusta asustar a la gente, justo lo que necesitas.



ARKHAM

MARTES, 6 DE ABRIL

La segunda sesión tiene lugar tres siglos después de la primera. Cuatro estudiantes universitarios en el Arkham de la actualidad realizan una sesión de espiritismo, con el fin de recopilar información para un trabajo que deben entregar al día siguiente. Esta sesión de espiritismo que experimentan sería la primera sesión. Tal y como van a averiguar los estudiantes cuando intenten acabar su trabajo, las cuatro chicas de Salem de la primera sesión aún están vivas y quieren su sangre...

Introducción

Enloquecidas tras su encuentro con el Hombre Negro, las cuatro chicas de Salem se convirtieron en brujas. Mediante el uso de la magia se han mantenido con vida durante estos tres últimos siglos pero, desafortunadamente para ellas, esto atrajo la atención de dos investigadores de los Mitos en los años 40. Estos dos investigadores, Harrison Zamsky y Roger Shaw, intentaron dar caza y destruir a las brujas, pero su potencial mágico no bastaba para ello. Como alternativa, optaron por encerrarlas en un punto de las cloacas de Arkham, apresándolas mediante la magia.

Sin embargo, antes de que acabaran el trabajo las brujas consiguieron maldecir a la pareja de investigadores: desde entonces, Shaw, Zamsky y todos sus descendientes se verían obligados a encontrarse con el Hombre Negro, hasta que las brujas fueran eliminadas. La magia de la atadura usada para encerrar a las brujas convertía también en ineficaz esta maldición, pero si de alguna forma conseguían liberarse la maldición volvería a tener efecto. Resulta que los cuatro estudiantes son nietos de Shaw y Zamsky. Recientemente ha habido inundaciones en las alcantarillas que han inutilizado el sello que apresaba a las brujas, y el infierno está a punto de desatarse.

Las inundaciones se produjeron una semana antes de que empezara la sesión de espiritismo. Aquella noche los cuatro estudiantes regresaban a casa en coche tras una fiesta en Salem. El Hombre Negro se les apareció en la calzada, haciendo que Tony diera un volantazo y se empotrarán contra un árbol. Los cuatro murieron al instante, pero el Hombre Negro tenía otros planes. A lo largo de este tiempo las brujas se han vuelto débiles y díscolas a ojos de Nyarlathotep, y ahora se ha presentado una oportunidad para reemplazarlas y además extender ligeramente la locura en el proceso (una consideración siempre importante para él). Resucitó a los cuatro estudiantes y les obligó a firmar con sus nombres en el Libro de Azathoth, para después borrar de sus mentes todo recuerdo sobre estos hechos. Si los estudiantes consiguieran derrotar a las brujas, el Hombre Negro tendría cuatro sustitutos perfectos. En caso

contrario, ya habría más oportunidades en el futuro para reemplazarlas.

A los Guardianes que prefieran saber más sobre Arkham y su entorno se les anima a consultar información en *Secretos de Arkham* y el *Manual del Guardián Volumen 1*, que ofrecen detalles sobre los cultos de brujas y esta tenebrosa ciudad.

Los personajes

Estas descripciones son para que el Guardián pueda ayudar a sus jugadores a interpretar mejor sus respectivos personajes.

Todd Klein: Todd es adoptado, y está resentido con el «ambiente familiar» que hay en la casa. Lo que no sabe es que su madre biológica, que murió en un accidente de coche cuando él tenía dos años, era la hija soltera de Harrison Zamsky.

Heather Shaw: La más convencional de los cuatro, aunque cuando la locura haga presa de ella se obsesionará con la suciedad (debido a los recuerdos reprimidos de su resurrección).

Richard Shaw: Richard ahora tiene algunos puntos en Mitos de Cthulhu, obtenidos al leer historias de Lovecraft y jugar a *La Llamada de Cthulhu* [N. del T.: ¡Toma ya!]. Puede realizar tiradas de Mitos de Cthulhu cuando quiera, pero pierde 0/1D4 puntos de COR cada vez desde el momento en que se percate de cuánto de verdad hay en estos conocimientos.

Tony Zamsky: Tony no esconde grandes secretos, excepto que se pone nervioso cada vez que hay un árbol cerca. Además ya nunca tendrá el temple para volver a conducir.

Despertar

La segunda sesión da comienzo con una habitación a oscuras. Los estudiantes están sentados en torno a una mesa y con las manos cogidas en círculo, pero no les avises todavía de que juegan con nuevos personajes. En el centro de la mesa hay una vela negra que parece haber estado ardiendo durante horas. En la mesa también hay un folio en blanco y la portada de un periódico. Se puede oler el aroma a incienso en el aire.

Escuchan un «*Riiing... Riiing... Riiing...* ». Diles que es el teléfono que suena en el piso de arriba y que alguien debería cogerlo. Si alguno de ellos lo hace, la que llama es su tía Mandy de Nueva York. Quiere saber cuándo han regresado de Los Ángeles los padres de Tony para ir a visitarles. Se deja a discreción del Guardián la conversación con la tía de Tony, pero que sea breve.

Casa de los estudiantes

ARKHAM, MASSACHUSETTS

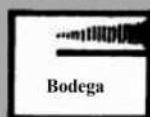
PLANTA BAJA



PRIMER PISO



SÓTANO



Situada en el 620 Oeste de la Calle Pickman, en la parte alta de Arkham, esta vieja vivienda de estilo georgiano está bastante descuidada pero aún es habitable; está rodeada de pinos y cubierta de enredaderas.

El sótano

Bodega: Aquí es donde los estudiantes acaban de realizar la sesión de espiritismo. La bodega es oscura, polvorienta y apesta a marihuana. Junto a la pared oriental, sobre un escalón, hay un proyector de películas de 16 mm. con una aún en su interior. Por la caja que hay cerca se deduce que la película es «El corazón del ángel». Apiladas cerca hay otras diez cajas de películas. Todas son de miedo, como «Posesión infernal», «El sexto sentido», «La novena puerta», y «The ring».

En la pared oeste hay una gran hoja de papel blanco pegada a la pared que hace las veces de pantalla.

La planta baja

La sala de estar: Una sala espaciosa con una mesa redonda, seis sillas de madera y un par de pufes para tumbarse encima. Un calendario con los más famosos deportistas estadounidenses está en la hoja de Abril; en el día 8 hay anotado: «Ensayo a las 9 de la mañana». Sobre la mesa hay un cuenco con cinco rosas rojas y un listín de direcciones. Hay un teléfono en la pared.

El comedor: Aquí hay tres sillones y otro puf. En la mesita de café descansan cuatro tazas usadas. En un rincón hay una televisión con video y reproductor de DVD, y en el otro una cadena con reproductor de CDs. La mayoría de los CDs tienen escritas las iniciales «TZ». Las paredes están cubiertas de pósteres de *Runaway Jury*, *Chemical Brothers* y Arnold Schwarzenegger (de *Terminator 2*). También hay una reproducción de una pintura que muestra a un gul sobre una lápida,

pero el póster está mal pegado por la parte de arriba, que cuelga suelta de la pared [N. del T.: Por lo que no se podría ver el título que, de ser en español, rezaría «Secretos de Arkham», puesto que es la portada dibujada por Lee Gibbons para ese suplemento de *La Llamada de Cthulhu*].

La cocina: Igual que tantas otras cocinas, pero muy sucia. Un montón de latas abiertas atestan la encimera y los cubos de basura. Junto a éstos, hay apiladas treinta y siete cajas de pizza vacías.

La despensa: Como cabía esperar, la mayoría de la comida que hay aquí es enlatada. Junto a los paquetes de arroz y de pasta, completan todo el repertorio de la despensa.

Habitación de la colada: Un montón de ropa sucia espera aquí para ser lavada.

Habitación de Richard: La pantalla de la lámpara y el color negro de las paredes hacen que esta habitación resulte muy oscura a cualquier hora del día. Por la cara interior, la puerta luce un símbolo anarquista pintado con *spray*, mientras que en el exterior hay colgado un amuleto de ocho puntas de flecha. En un rincón se alza una estantería plagada de novelas de terror y crímenes, juegos de rol, cómics y libros de ocultismo; los autores incluyen a King, Gaiman, Delano, James, Harris, Barker, Sargent y Poe. La habitación está bastante sucia y apesta a drogas. Las paredes están

cubiertas de pósteres, en especial de películas de terror como *Ringu* [N. del T.: la versión original japonesa de *The Ring*], *Temblores* y *Alien*.

El primer piso

Habitación de Todd: Limpia y ordenada, con un cesto para la ropa. La mesa que hay a un lado está cubierta de trofeos y diplomas deportivos. Las paredes lucen pósteres de deportistas famosos, la mayoría de béisbol y de la liga NFL de fútbol americano. Una *PlayStation* ocupa buena parte de su escritorio.

Habitación de Heather: La habitación más limpia de la casa, y la única con las paredes empapeladas. Los libros de texto que hay en las estanterías junto al escritorio guardan un orden alfabético. Las novelas presentes incluyen a autores como Mortimer, Grisham y Christie. Un par de peluches están dispuestos estratégicamente en la habitación. En el armario hay ropa cara.

Habitación de Tony: Bastante sucia. Los pósteres cubren absolutamente toda la superficie libre de las paredes, y la mayoría son de músicos de jazz y pop. La ropa está tirada por todas partes. Las novelas que pueden encontrarse son de Deighton, Reilly, Ludlum, Chandler y Clancy. En una esquina hay una cadena de música carísima. Lo único que está organizado y limpio es la hilera de centenares de CDs de la estantería. Hay dispersos por ahí números de revistas como *Rolling Stone* y *The Face*.

Cuarto de Baño: La ventana está atrancada y no puede abrirse, lo cual es habitual por otra parte.

Ropero: Repleto de trastos hasta los topes, resulta peligroso abrirlo.

Desván: Lleno de cajas de los padres de Tony. También es el hogar de cientos de arañas y de otras cosas que corretean (mira las descripciones que hay más adelante para ver lo que significa esto).

Luego dales a los jugadores sus fichas de personaje y la introducción de la sesión (*Ayuda de juego N°6*). Pon sobre la mesa el plano de la casa (*Ayuda de juego N°7*), el artículo del *Arkham Advertiser* «Planes para demoler la Biblioteca Miskatonic» (*Ayuda de juego N°8*) y sus apuntes para el trabajo (*Ayuda de juego N°9*) para que puedan leerlos y ver de qué va la cosa. No tardarán en percatarse de que son estudiantes en el mundo actual y viven en Arkham, Massachusetts. Una vez hayan deducido quiénes son, hazles saber que han realizado una sesión de espiritismo que les ha hecho contactar con las mentes de cuatro chicas de Salem en 1692.

El siguiente punto revelador es que tenían que preparar un ensayo sobre la Caza de Brujas de Salem para el día siguiente a primera hora, y aún no han hecho nada salvo la sesión de espiritismo. Si quieren saber en qué fecha se encuentran y qué hora es, son las 7:00 de la tarde del martes 6 de abril.

Hacia la biblioteca

Cuando los estudiantes comienzan a prepararse para escribir el ensayo sobre la Caza de Brujas de Salem se dan cuenta de que no poseen libros de referencia sobre el tema. Van a tener que bajar a la Biblioteca Miskatonic para sus consultas. Afortunadamente, la famosa biblioteca está a la vuelta de la esquina. Algunos jugadores podrían desear consultar el catálogo de la biblioteca por Internet antes, pero por desgracia la Universidad Miskatonic no está precisamente al día en las prestaciones tecnológicas que cabría esperar a finales del siglo XX, por lo que tendrán que ir en persona a consultarlo.

En la calle está oscuro y hace frío y viento. Parece que se está preparando una tormenta, tal y como indican las nubes que se arremolinan e hinchán en el cielo nocturno. Las luces de la calle son tenues y poca gente saldrá esta noche. Los estudiantes deben llevar abrigos para no pasar frío. Recalca a los jugadores la sensación de que están totalmente solos.

Cuando van calle abajo por College Street ven un gato negro encaramado en lo alto de una valla, sobre el nivel de sus cabezas. Al acercarse, el gato maúlla y ronronea de forma adorable. Si no se paran a acariciarlo, baja y va detrás de ellos hasta captar su atención. En cuanto alguien lo coja o lo toque iniciará un enfurecido ataque contra esa persona hasta que alguien lo hiera.

Este gato puede atacar tres veces por asalto. Si consigue acertar con ambas garras, se queda aferrado y sigue mordiendo y arañando con sus patas traseras hasta que se le consiga dañar, momento en que saldrá corriendo. Cualquiera que sufra los ataques del felino quedará con heridas rojas en la piel durante unas cuantas horas, pero no sufrirá otros efectos secundarios. Puedes consultar las características de este gato al final de la aventura. Quizá algunos jugadores apunten, acertadamente, que este gato es uno de los familiares de las brujas (Seth, el familiar de Margaret).

La Biblioteca Miskatonic

Los estudiantes pueden averiguar bastante sobre la biblioteca mediante el artículo de periódico que hay en su casa. La Biblioteca Miskatonic es el sitio ideal para realizar su investigación sobre la Caza de Brujas de Salem. Localizada en la esquina de las calles College Oeste y Garrison Sur, es un viejo edificio gótico de tres plantas edificado a finales del XIX [N. del T.: Será más bien un edificio neoclásico que imite al gótico, estilo en desuso desde hace siglos. Yo me lavo las manos] [N. del C.: Se nota que el traductor es arquitecto]. Los muros exteriores son de granito local y por dentro están revestidos de mármol. El interior es frío y constantemente hay corrientes de aire. Poca cosa ha cambiado a lo largo de los años, salvo la continua acumulación de volúmenes y el acceso al catálogo mediante ordenadores. Esta noche la biblioteca permanecerá abierta hasta las once, lo que da a los estudiantes unas tres horas y media para encontrar la información que necesitan.

Usar el sistema de archivos

El camino más fácil para encontrar un libro en la biblioteca es recurrir a uno de los ordenadores que hay repartidos por toda la instalación. Pero no es tan sencillo como parece, porque el programa es anticuado y sólo corre en el sistema operativo DOS. Además, la pantalla podría mostrar libros relacionados con búsquedas previas. Concédetele a cada personaje una tirada de Buscar libros. El que saque la más baja obtiene una lista de textos útiles (*Ayuda de juego N°10*), mientras que los demás encontrarán sólo uno si acertaron la tirada, o ninguno si fallaron. Si ninguno consigue encontrar nada podrían pedir ayuda al bibliotecario. Es posible que los jugadores busquen el *Necronomicón*, pero no está registrado en el catálogo.

Libros sobre la Caza de Brujas de Salem

Con la lista impresa de libros, los estudiantes que-rrán empezar a buscarlos. Pide una tirada de Buscar libros para encontrar cada uno de ellos; cada intento consume diez minutos. Por cada libro que consigan encontrar hay que invertir otra media hora para que uno de ellos extraiga toda la información de utilidad. En cada uno de los libros pueden encontrarse referencias a las chicas de Salem de la primera sesión. Parece que sobrevivieron a su ordalía y desde entonces hicieron cosas terribles. Además, muchos de los libros contienen anotaciones en los márgenes; por lo que parece, alguien más ha estado interesado en la Caza de Brujas de Salem antes que los estudiantes.

Libros de la Sección de Ocultismo (segundo piso)

A continuación se indican los libros de la Sección de Ocultismo, con unas pocas notas sobre cada uno de ellos. En los libros que haya una Ayuda se indicará convenientemente.



— *El Diablo en Massachusetts* (Starkey, 1950): Los sucesos de la Caza de Brujas de Salem narrados casi como si fueran un cuento. Los capítulos están bien organizados y la información es fácil de encontrar. No contiene mucho sobre hechos más allá de los propios juicios (*Ayuda de juego N°11*).

— *Geografía de la brujería* (Summers, 1927): Habla de las brujas en Grecia, Roma, Inglaterra, Escocia, Nueva Inglaterra, Francia, Alemania, Italia y España. Hay listadas series de hechos asociados a la brujería, y se indican los lugares y las fechas. El libro incluye una extensa sección sobre la Caza de Brujas de Salem (*Ayuda de juego N°12*).

— *La Filosofía Natural de John Dee* (Clulee, 1988): Es probable que los estudiantes quieran consultar este libro ya que Dee es el traductor al inglés del *Necronomicón*. Decepcionados, verán que no hay información útil para ellos en este volumen.

— *Cultos sin nombre* (Von Juntz, 1911): (R) quiere decir «restringido», por lo que este libro no se encuentra en las estanterías, para disgusto de los estudiantes. El personal de la biblioteca puede explicarles que probablemente se trata de un ejemplar viejo y extraño que no podría ser reemplazado si sufriese algún daño (ninguno de los miembros de la plantilla que trabaja esa noche tiene conocimientos de los Mitos de Cthulhu, pero no dejarán que los estudiantes accedan a los volúmenes restringidos bajo ningún concepto).

— *Brujería en Salem, Vol. I* (Upham, 1867): Este libro tiene dos capítulos: «Primera parte – El pueblo de Salem» y «Segunda parte – Brujería». Es un texto largo y denso, muy difícil de leer. Perseverar en éste y en el

segundo volumen (¡cada uno lleva una hora!) confirma todos los sucesos que no fueran sobrenaturales experimentados en la sesión de espiritismo que fue la primera sesión (*Ayuda de juego N°13*).

— *Brujería de Salem, Vol. II* (Upham, 1867): Incluye un mapa deteriorado de Salem en la contraportada. Tiene otro capítulo: «Tercera parte – Brujería en el pueblo de Salem», que es una exposición muy exhaustiva de los sucesos que ocurrieron en 1692 (*Ayuda de juego N°14*).

— *Prodigios Taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra* (Phillips, 1792): Este libro se ha perdido y ninguno de los miembros del personal de la biblioteca sabe dónde está. Parece ser que esto ya ocurrió otra vez, pero se debió a que se había traspapelado. Probablemente es lo mismo que sucede ahora. La última consulta reseñada es de 1941.

— *Magia real* (Wenn, 1872): Como sucede con *Cultos sin nombre*, este libro está clasificado como restringido y no puede ser consultado por los estudiantes.

— *Brujería y Hechicería* (Marwick, 1970): Contiene una gran cantidad de ensayos sobre brujas en todas partes del mundo y a lo largo de la historia (*Ayuda de juego N°15*).

— *Brujería en Salem* (Hansen, 1969): Este libro proporciona nuevas opiniones respecto a la Caza de Brujas de Salem. Hansen creía posible que realmente hubieran existido brujas en Salem. Gran parte del libro se centra en Cotton Mather. Las páginas del Capítulo 4, «Cómo cazar una bruja», han sido arrancadas (*Ayuda de juego N°16*).

— *Brujería en la vieja y Nueva Inglaterra* (Kittredge, 1929): La historia de las brujas a lo largo de las épocas. Habla de hechizos (de Ocultismo, no de los Mitos) como amuletos, maldiciones y el uso de familiares. Describe a los hombres lobo, los vampiros, los aquelarres y los rituales satánicos. Es difícil de leer (*Ayuda de juego N°17 y N°18*).

Libros de la Sección de Historia (planta baja)

A continuación se indican los libros de la Sección de Historia, con unas pocas notas sobre cada uno de ellos. En los libros que haya una Ayuda se indicará convenientemente.

— *Ensayos sobre la historia de la América colonial* (Goodman, 1967): Aunque hay bastante material interesante sobre historia en este libro, la Caza de Brujas de Salem se trata de forma superficial. Aun así, se tarda media hora en averiguar que este libro no tiene información relevante para lo que los estudiantes buscan.

— *Los escritos de la Historia Americana* (Kraus/Joyce, 1985): Como ocurre con el anterior, en este libro se trata someramente la Caza de Brujas de Salem. Hay un pasaje un poco extraño (consulta la ayuda) que sólo aparece la primera vez que se lee el libro; cuando el estudiante intente mostrárselo a otros, habrá desaparecido. ¿Estaba realmente ahí? (*Ayuda de juego N°19*). Nota para el Guardián: para entenderlo, léelo al revés y separa las palabras.

Si alguno de los estudiantes consigue colarse hasta la sección de libros restringidos del segundo piso, se encontrará con que la habitación está cerrada cal y canto mediante una cerradura de seguridad (-30 a las tiradas de Cerrajería). Por si fuera poco, está conectada a un sistema de alarma que para los estudiantes es imposible de puentear. Muchos sectarios han intentado antes hacerse con estos libros y no lo han conseguido; los estudiantes tampoco lo harán.

Sucesos en la biblioteca

Tras horas de estudio, habrán dado con puntos importantes. Primero, que las brujas de la primera sesión sobrevivieron y prosperaron. Segundo, ¡que en los años 40 dos individuos encontraron a las brujas aquí mismo, en Arkham! Podrían pensar incluso que las brujas van detrás de ellos. Si uno de los estudiantes dice algo en plan «Me pregunto dónde estará el *Prodigios Taumatúrgicos*» o «Me gustaría saber por dónde andará ese libro», ocurrirá una de estas cosas:

— Oyen cómo cae un libro al suelo al otro extremo de la estantería junto la que están. Cuando van a mirar, el *Prodigios Taumatúrgicos* se encuentra en el suelo. No hay nadie cerca que haya podido tirarlo (tirada de Cordura opcional 0/1).

— Vuelven a su mesa para encontrarse con que el *Prodigios Taumatúrgicos* está esperándoles sobre su pila de libros (tirada de Cordura opcional 0/1).

— Alguien coge su mochila y se da cuenta de que

pesa más de lo que debería. Cuando mira dentro encuentra el *Prodigios Taumatúrgicos* (tirada de Cordura opcional 0/1).

Todo esto es cosa de Nyarlathotep, que quiere que encuentren el libro porque sabe adónde va a conducirles. Además, éste es el primer atisbo del poder que planea proporcionarles (al igual que las chicas de Salem, han obtenido el poder de lanzar maldiciones sobre sus enemigos).

El *Prodigios Taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra* es demasiado extenso como para que los personajes puedan leer lo necesario para ganar puntos en Mitos de Cthulhu durante la aventura, pero pueden perder los 1D3 puntos de Cordura por hojearlo. Cuando acaben de estudiarlo entrégales la *Ayuda de juego N°20*. Los estudiantes estarán equivocados sobre cómo se han llegado a implicar en esta extraña situación.

El primer flashback

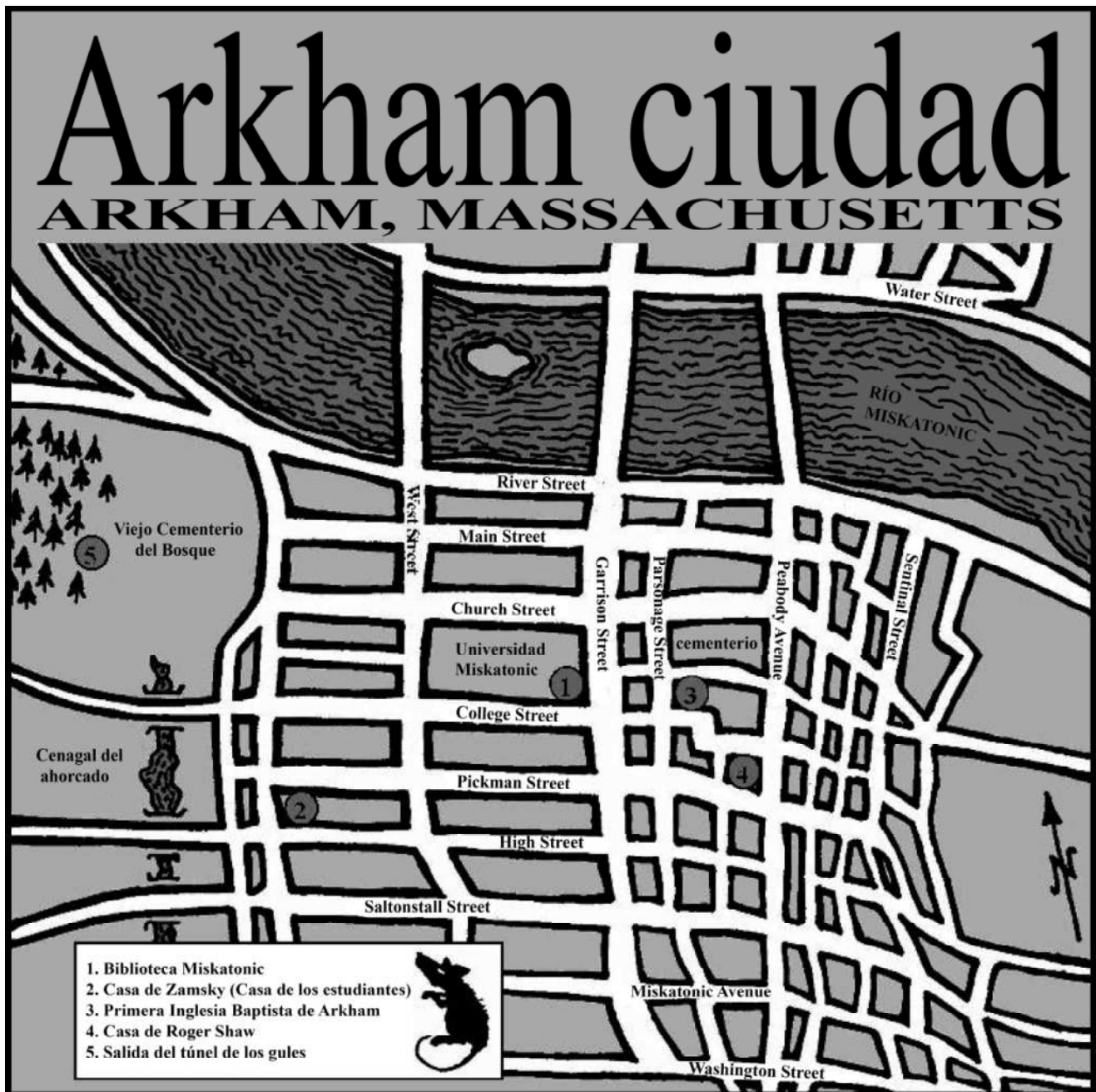
Acaban dando las once de la noche y las luces de lectura se apagan para dar a entender que es hora de irse. En este momento la mente de los estudiantes se abrirá a recuerdos reprimidos hasta ahora. Tendrán su primer *flashback*. Durante los próximos minutos permite que jueguen sabiendo que esto es algo que les había pasado a los personajes con anterioridad pero que hasta ahora no recordaban.



Prodigios Taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra

Este libro fue escrito en 1788 por el Reverendo Ward Phillips, de la Iglesia Baptista de Arkham. Trata sobre las actividades blasfemas de brujas, hechiceros, chamanes indios, el Diablo y adoradores del Mal en la Nueva Inglaterra colonial. Gran parte del libro gira en torno a un suceso acaecido en el bosque Billington, en las cercanías de Arkham, a finales del siglo XVII, y recopila ciertas leyendas indias sobre el Diablo. El libro del reverendo también proporciona un detallado sumario de lo ocurrido durante la Caza de Brujas de Salem y contiene referencias a las brujas Bridget Bishop, Sussana Martin, Alice Parker y Margaret Scott. El autor afirma que no fueron ejecutadas tras su juicio, ya que consiguieron escapar y hacer un pacto con el Maligno, también conocido como el Hombre Negro, para poder ser inmortales.

La versión de la Biblioteca Miskatonic corresponde a la edición de Boston de 1801. *Se tarda 8 semanas en leerlo, y 16 horas en hojearlo; +4 a Mitos de Cthulhu; proporciona tiradas para mejorar las habilidades de Historia y Ocultismo; pérdida de Cordura 1D3/1D6; no contiene hechizos.* Si alguno de los estudiantes revisa los capítulos verá que el Capítulo 13 narra exactamente los hechos que vivieron durante la sesión de espiritismo (pérdida de Cordura 0/1D3).



Los estudiantes van en coche por la noche, en una carretera entre los árboles. Tony va al volante y Heather a su lado. Richard y Todd están detrás, y ambos van bebidos. Dales unos minutos para meterse en el personaje (hablando, bebiendo, etc). Fuera llueve. Estarían totalmente a oscuras de no ser por los faros del coche. De repente, de entre los árboles surge un hombre desnudo de piel negrísima que se pone justo delante del coche.

Los estudiantes despiertan en su mesa de la biblioteca; han pasado unos pocos minutos. Son los únicos que quedan por allí. Está oscuro y fuera llueve a cántaros. En la ventana se oye un golpeteo.

Atacados por un cuervo

Afuera arrecia una tormenta que desgarrar con rayos y truenos el aire nocturno. Hay un cuervo negro golpeando el cristal de la ventana, intentando entrar. Antes

de que los estudiantes puedan reaccionar, el cristal explota en mil pedazos. El cuervo vuela hacia ellos y les ataca. La maléfica criatura atacará hasta que se la dañe, momento en que se alejará volando en la tormenta. Como los estudiantes podrían suponer, se trata de otro de los familiares de las brujas (Karn, familiar de Bridget). Por alguna razón ninguno de los miembros del personal de la biblioteca ha oído cómo se rompía el cristal o el altercado que ha tenido lugar a continuación. Una vez superado este pequeño trauma, es hora de regresar a casa. Cuando se marchan, las luces de la biblioteca se van apagando una a una.

De vuelta a casa

La tormenta es muy fuerte ahora. Todo el mundo está en sus hogares y las calles se hallan desiertas. Para cuando los cuatro estudiantes lleguen a casa estarán

empapados hasta los huesos. ¿Y ahora qué deberían hacer? ¿Deberían escribir el ensayo, o querrán averiguar qué está ocurriendo? Tony sabe (lo pone en su ficha de personaje) que en el desván hay unos cuantos trastos viejos que dejó allí su abuelo, y que quizá contengan alguna pista. Necesitarán una escalera o una silla para subir al desván (hay una escalera en el sótano y las sillas pueden traerse de cualquier habitación).

El desván

Está muy oscuro, por lo que se necesitan fuentes de luz como linternas eléctricas para ver algo ahí arriba. No puede subir más de una persona a la vez. El polvo lo cubre todo y en los rincones del techo hay telarañas. Solicita tiradas de Escuchar; los que la superen percibirán que hay algo más junto a ellos. Marcas en el polvo que parecen huellas de manos diminutas, ruidos como de correteo, sombras que se mueven, crujidos del suelo... haz todo aquello que les ponga paranoicos.

Acabarán por encontrar una caja de madera llena de papeles y libros viejos, y un cofre con 30 metros de cuerda y dos cascos de minero con linterna. Deberían sacar la caja del desván si quieren revisar su contenido debidamente.

La caja

En la caja encuentran gran cantidad de viejos planos (de los años 40) de Nueva Inglaterra, Nuevo Méjico, los EE.UU. en general, Sudamérica y Francia. Varios puntos de todos los mapas han sido marcados y señalados con fechas. La última corresponde a Powell, Nuevo Méjico, justo al lado de la ciudad de Alamogordo, de Mayo-Junio de 1948. Hay fotos de lugares y personas de América, Sudamérica y Europa. Dos que podrían interesar a los personajes son las de los abuelos de Tony, Richard y Heather. Detrás hay escrito: «Roger y Julie Shaw, Harrison y Sue Zamsky 1942». En otra aparecen Harrison y Sue Zamsky y dos niños pequeños. Lo que hay escrito detrás los identifica como Ryan Zamsky y Jody Zamsky (o para ser exactos, ¡el padre de Tony y la madre de Todd!). Una tirada de Idea sugerirá que Jody Zamsky tiene unos rasgos faciales muy similares a los de Todd.

Hay un montón de informes de una empresa de investigadores privados de Nueva York llamada *Shaw: Investigación y Servicios de Seguridad*, que estuvo abierta desde 1919 hasta 1936. Roger Shaw era el propietario y Harrison Zamsky un empleado. Una tirada de Contabilidad mostrará que el negocio empezó a tener pérdidas en los años 30, cuando Shaw y Zamsky comenzaron a viajar por toda América y Europa, invirtiendo tiempo sobre todo en Arkham, en donde ambos compraron una casa (la dirección de Shaw está incluida en las notas). La compañía quebró en 1936.

Otro libro llamado *Casos 1924-1947* ha resultado dañado por el agua hasta el punto de ser prácticamente ilegible. Junto a estos informes hay una lista de nombres, direcciones y números telefónicos de los tres continentes mencionados. Muchos de ellos tienen

Ladrón de almas de Daoloth (nuevo hechizo)

Este hechizo extremadamente raro cuesta 8 puntos de magia y 1D10 de COR cada vez que se use. El lanzador enfrenta sus puntos de magia a los de la víctima en la Tabla de Resistencia y, si gana, se crea una conexión entre ésta y Daoloth. Una región del espacio se abre aparentemente en medio del aire, a través de la que se ven vibrar y retorcerse esferas, barras y hemisferios de aspecto metálico y plástico. La visión resultante le cuesta a la víctima 1/1D10 puntos de COR. Ésta tiene derecho a una tirada de POD×1, pero si no la pasa desaparecerá por esa abertura espacial para no volver a ser vista jamás.

«R.I.P.» (muerto) escrito al lado. La lista es tan antigua que, con toda probabilidad, ninguno de los mentados estará vivo hoy en día. Sin embargo, al final del libro los nombres de las cuatro brujas saltan a la vista claramente: Bridget Bishop, Margaret Scott, Sussana Martin y Alice Parker.

Lo siguiente que encuentran es cierta cantidad de pasaportes y visados pertenecientes a Shaw y Zamsky, y algunas acreditaciones falsas y obsoletas. Unas escrituras confirman que la casa de los estudiantes perteneció antaño a Harrison Zamsky, y que fue adquirida en 1935. Nada está fechado más allá de 1948.

En el fondo de la caja encuentran una pequeña llave que lleva una etiqueta atada con un cordón que reza «Subsótano», y una carta sin abrir con el hechizo «Ladrón de almas de Daoloth» (*Ayuda de juego N°21*). Si quieren lanzar el hechizo que contiene la carta, todos ellos deberán leer el texto que se proporciona en la Ayuda. Si al Guardián le suena bien, entonces el hechizo tendrá efecto.

Investigando

Hay muchas vías de investigación que los estudiantes pueden tomar, que se describen a continuación.

La casa de Shaw (College Street 312 Este, French Hill, Arkham)

Si los estudiantes quieren indagar en busca de pistas en la antigua casa de Shaw, tendrán que caminar unas cuantas manzanas bajo la tormenta para llegar hasta allí (no hay transporte público que funcione a estas horas de la noche). Cuando lleguen allí una pareja de cincuentones, los Geoffrey, estarán muy enfadados porque los hayan despertado y ni siquiera les abrirán la puerta.

La Primera Iglesia Baptista de Arkham (Lich Street 214, French Hill, Arkham)

Es la iglesia más antigua de Arkham que ha sobrevivido hasta la actualidad (fue construida en 1743). La torre de su campanario puede verse desde kilómetros a la redonda, incluso desde la casa de Shaw y la Biblioteca Miskatonic. Cualquiera que haya estudiado el *Prodigios Taumatórgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra* y pase una tirada de Idea, reconocerá esta

Si los estudiantes se quedan en casa

Es posible que los estudiantes no quieran internarse en las cloacas en un intento de acabar por su bien con las brujas. Y con razón. ¿Quién sabe lo peligroso que podría ser meterse allí abajo? Lo que no comprenden es lo peligroso que resulta quedarse ahí arriba. Las brujas ya están libres y van a por ellos. A continuación se proporciona una lista de sucesos que el Guardián puede utilizar contra los estudiantes hasta que termine la sesión o hasta que desciendan a las alcantarillas.

La tormenta: Empeora más y más, el granizo retumba contra las ventanas. El tejado empieza a tener humedades y luego a gotear. Los árboles en torno a la casa se balancean cada vez más rápido.

La fobia de Tony: Empieza sugestionando a Tony, llevándole a creer que los árboles se acercan lentamente hacia la casa y que se juntarán hasta dejarlos atrapados en medio de un anillo arbóreo. Hazle creer que es el único capaz de darse cuenta y pídele tiradas de COR (1/1D3) para convencerle de que realmente está ocurriendo. Sus piernas se paralizan con sólo pensar en ir ahí fuera, y si los demás le obligan a salir de casa, entrará en un estado catatónico. Se recuperará en pocos minutos una vez vuelva a estar dentro.

La electricidad y los teléfonos: Poco después un rayo cae sobre la casa. Pero ellos están en una zona de terreno bajo y los rayos sólo caen en las altas, ¿no? (pérdida de 1 punto de Cordura quien falle la tirada). El sistema eléctrico se estropea y se quedan sin luz, y con el teléfono sucede lo mismo. Déjales ir a oscuras un rato, con los relámpagos como única iluminación de las

habitaciones. En una de ellas, a Heather le parece ver a un hombre de piel negra y grasienta que la sonríe desde el espejo, pero cuando mira alrededor no hay nadie (tirada de Cordura 1/1D3).

Saliendo en busca de ayuda: Tony es inútil en este caso, pero los demás pueden hacerlo. Sin embargo, sus intentos son infructuosos. Nadie contesta, y parece que no haya nadie en casa (en ninguna de ellas). Si entran por la fuerza en alguna, escuchan risas a su alrededor que duran unos pocos segundos (pérdida de Cordura 1/1D3). No encontrarán a nadie en ninguna de las viviendas que visiten o asalten, Nyarlathotep se ha ocupado de ello.

Ratas en las paredes: Pronto parecerá que cientos de pequeños animales (ratas con toda probabilidad) andan entre las paredes, el suelo y el techo (pérdida de 1/1D6 puntos de Cordura). Esta situación se prolonga durante unos minutos, para cesar después abruptamente. Las brujas han decidido que ya es hora de pasar a la acción.

Las brujas: Mira sus características al final de la aventura para los detalles. Atacarán la casa desde el exterior con la ayuda de sus familiares. Los estudiantes necesitan el hechizo Ladrón de almas de Daoloth si quieren tener alguna posibilidad de derrotarlas.

Final de la sesión: Después de derrotar a las brujas, uno por uno miles de cuervos aparecen para volar sobre la casa y dentro de ella, precediendo la llegada del Hombre Negro. Mira al final de la aventura para determinar cómo concluirla. Si no consiguen terminar con las brujas, lo más probable es que acaben muertos en el intento.

iglesia como aquélla de la que se encargaba el reverendo Ward Phillips a finales del siglo XVIII y principios del XIX. El edificio es antiguo, gótico [N. del T.: ¡y dale!] y desde lo alto sus gárgolas observan con malicia a los estudiantes. Sorprendentemente, el lugar está abierto.

Dentro, velas negras arden por todas partes, haciendo que las sombras oscilen de forma misteriosa entre los arcos de piedra. Las ventanas son vidrieras, cuyo motivos son personajes bíblicos que parecen observar a los estudiantes mientras merodean. La vidriera que hay al fondo representa a Jesús crucificado. Cuando se marchen, a los estudiantes les parecerá que hay más sangre que cuando la miraron al llegar. No encuentran a nadie en la iglesia.

El Cementerio Viejo de Arkham (Church Street 250 Este, French Hill, Arkham)

Las tumbas más antiguas de Arkham se encuentran aquí; la más reciente es de 1743. Si los personajes invierten el tiempo necesario en buscar, encuentran tumbas de Bridget Bishop, Susanna Martin, Alice Parker y Margaret Scott; de hecho dan con varias de cada una. Algo que les podría parecer más perturbador son cuatro tumbas recientemente excavadas. Los gules del cementerio las hicieron por orden de Nyarlathotep;

serán para las cuatro brujas, o para los cuatro estudiantes. Aquí hay una entrada a los túneles de los gules, si no la encuentran en otra parte.

Usar el teléfono

Los estudiantes podrían intentar usar el teléfono para contactar con otras personas, como amigos o familiares. Lo más probable es que no contesten o que comuniquen. Si les cogen el teléfono, se encontrarán con que la persona a la que llaman no está pero les preguntan si quieren dejarle un recado. Otra opción es que oigan a la persona al otro lado de la línea pero ésta no les oiga a ellos. Internet y el correo electrónico son otra alternativa, pero la estática de la línea hace que la conexión de su módem se caiga constantemente, sin importar lo que intenten por evitarlo.

Si Tony o Todd llaman a Joanne Reynolds, contesta su madre y les dice que va a pasar la noche en casa de una amiga en Salem. Eso es todo lo que sabe. Si intentan llamar al Profesor Ralph Yattone, su número no aparece en el listín telefónico. Tampoco aparece Ray Lathenpot, el periodista del *Arkham Advertiser* autor del artículo sobre los daños de la Biblioteca Miskatonic. Deja que los jugadores se percaten por sí mismos, pero los más astutos se darán cuenta de que ambos

nombres tienen las mismas letras, desordenadas, que «Nyarlathotep».

Otra sesión de espiritismo

Quizá los estudiantes quieran llevar a cabo otra sesión de espiritismo. Si lo hacen, permíteles interpretarlo. No funcionará, pero déjales que crean que lo ha hecho; la tormenta del exterior se recrudece, las velas oscilan y relucen los relámpagos.

El subsótano

El subsótano que se menciona en las Ayudas es la pista que más probablemente sigan los estudiantes. El lugar para empezar a buscar es la bodega. Que cada uno tire Descubrir cada par de minutos que invierta en investigar; con un éxito encuentra un ojo de cerradura en el suelo. Si introducen la llave y la giran a la derecha hasta el tope, oirán un «clic» en los tableros que tienen debajo. Si tiran de la llave se alza una trampilla desde el suelo, una trampilla que se abre a la oscuridad.

Si usan linternas se darán cuenta de que hay un suelo de piedra unos tres metros más abajo, cubierto de trastos. Antiguamente había una escalera pero hace ya mucho que se cayó. Para descender tienen que bajar a alguien que vuelva a colocar la escalera, o bien usar la cuerda que había en la caja del desván (un extremo podría asegurarse a la barandilla de la escalera), o podrían saltar simplemente y pasar una tirada de Saltar para evitar caer mal y sufrir 1D3 puntos de daño.

El subsótano tiene la misma superficie que la bodega que hay encima y parece haber sido construido al mismo tiempo que el resto de la vivienda. Por todas partes hay cacharros tirados en el suelo, la mayoría de los cuales parecen sacados de unas cajas de embalaje rotas [N. del T.: que también deben de estar en la habitación]. En una de las paredes hay un túnel de tierra que parece haber sido excavado hasta esta habitación. Va a parar a los túneles de los gules y a las cloacas.

Buscando entre los cacharros: Los estudiantes encontrarán cosas como linternas eléctricas (50% de probabilidades de que una funcione durante 1D3 horas), botas, cuerda, cascos de minero, un hornillo, algunos cuchillos oxidados, linternas de queroseno rotas, tiendas de campaña con la tela podrida, una máquina de escribir sin teclas, palas y picos con los mangos rotos, un botiquín de primeros auxilios con medicinas echadas a perder, una pistolera y montones de balas de pistola y cartuchos de escopeta (todos defectuosos, por supuesto). En un rincón bajo unos dobles techos [N. del T.: Las telas impermeables que se ponen como capa exterior de una tienda de campaña; también se pueden usar de forma independiente] hay una escopeta de tambor de calibre 12 que no funciona. Cinco agujeros en la pared sugieren que alguien podría haberla disparado. Las últimas tres cosas que los estudiantes encuentran son un mapa y dos cartas. El mapa es de los

túneles de los gules (*Ayuda de juego N°22*), mientras que las cartas son «Carta de Roger Shaw» (*Ayuda de juego N°23*) y «Carta de Harrison Zamsky» (*Ayuda de juego N°24*).

El segundo flashback

En algún momento, ya sea mientras están en casa con los relámpagos o cuando acaben de internarse en las cloacas, tienen su segundo *flashback*. Es acerca de la misma escena de antes, pero va un poco más allá. Déjales interpretar esta parte una vez más, pero no importa si cambian de dirección; invariablemente el Hombre Negro aparecerá para hacerles salirse de la carretera:

Están de nuevo en el coche, en la carretera entre los árboles, y de nuevo aparece el Hombre Negro y se cruza justo frente a ellos. Entonces Tony da un volantazo para esquivarle, se salen de la carretera y se empotran en un árbol. La sangre, su sangre, salta a través del parabrisas roto. La última cosa que recuerdan antes de que todo se vuelva negro es una cara en el tronco del árbol. A pesar de que es sólo una parte natural del árbol, la cara tiene un extraño parecido a la de un viejo miembro de la tribu Algonquin.

Despiertan como si hubieran sufrido algún tipo de sonambulismo. Todos pierden 1D6 puntos de Cordura y se encuentran con que se han movido en sueños durante su *flashback*. Por ejemplo, podrían aparecer en habitaciones diferentes de la casa, o en medio de uno de los túneles de los gules.

Los túneles de los gules

La otra opción que tienen los estudiantes es internarse en las cloacas para tratar de dar con las brujas y destruirlas con el hechizo Ladrón de almas de Daoloth. El mapa que tienen es más o menos correcto, y las mayores imprecisiones provienen de todos los túneles nuevos que los gules han excavado en los últimos cuarenta años. Varios encuentros pueden tener lugar por el camino.

Hay dos tipos de túneles bajo Arkham. Unos son los de las alcantarillas, la mayoría construidos durante la II Guerra Mundial, hechos de hormigón y muy fáciles de recorrer. El segundo tipo es el de túneles excavados por los gules. Cuando describas los túneles de los gules, piensa en las trincheras francesas de la I Guerra Mundial: apestan, están llenos de cadáveres, plagados de ratas y forman un laberinto sin fin.

Los estudiantes con heridas deberán pasar una tirada de CON×5 en 1D100 cada hora si no quieren contraer una infección, que incluye síntomas como enrojecimiento, pus, supuraciones [N. del T.: Todo esto en las heridas, supongo], dolor de cabeza, náuseas y posiblemente la pérdida de 1 punto de vida cada hora hasta que sea tratado con una tirada con éxito de Primeros auxilios o Medicina.



Encuentros

Muchas cosas habitan las cloacas de Arkham y la mayor parte de los encuentros serán entretenidos. A continuación se sugieren unos cuantos para los estudiantes. Los Guardianes pueden usarlos como quieran y durante el tiempo que quieran, dependiendo de cuánto tiempo vayan a estar los estudiantes en las cloacas.

Efectos del agua: Tal y como explicaba el artículo del periódico, ha habido inundaciones en el alcantarillado de Arkham durante los últimos años. Muchos de los túneles se han cubierto de agua hasta la rodilla o hasta la cintura. Tuberías rotas en las paredes vierten agua sucia en los túneles. Todo el lugar apesta, y hace falta tirar CON×5 para evitar doblarse por las náuseas o incluso vomitar en el peor de los casos. Las cloacas son oscuras, y sus linternas son la única luz (e incluso pueden parpadear). Los estudiantes se están llenando de porquería hasta las cejas.

Cadáveres: Esqueletos humanos y de animales se encuentran aquí y allá. Las únicas posesiones que les quedan son unas pocas prendas destrozadas. Ocasionalmente un cadáver hinchado flotará túnel abajo (pérdida de Cordura 1/1D6).

Ruidos: Unas carcajadas enloquecidas que vienen de ninguna parte. Unos gritos dementes que tampoco vienen de ninguna parte. El constante vertido de agua desde las tuberías y las filtraciones del techo. Los crujidos de los débiles soportes (pérdida de Cordura 0/1D3).

Túneles laterales: Bifurcaciones, cruces, túneles que llevan arriba y abajo, pequeños pasadizos por los que sólo se puede pasar arrastrándose, desprendimientos de cascotes que los estudiantes tendrán que excavar

para seguir adelante.

Alcantarilla de la calle: Los estudiantes llegan a un punto del túnel desde el que pueden ver un sumidero de la alcantarilla y al otro lado una de las calles de Arkham. Es demasiado pequeño para salir por él y resulta imposible romperlo. Las calles están desiertas, con lo que no hay nadie a quien llamar para que los ayude. La tormenta es todavía tan fuerte como antes; como consecuencia, un gran volumen de agua está entrando por el sumidero y cae encima de quien se acerque.

Los seres rata: Los últimos de entre los sirvientes de las brujas aún tienen que hacer una visita a los estudiantes. En cuanto se estén

acercando a las brujas les atacarán. Cómo lo hagan es cosa tuya (quizá naden y aparezcan detrás detrás de ellos, o correeten entre sus pies). Cuando las vean de cerca comprobarán que estas «ratas» tienen pies, manos y cara humanos (pérdida de Cordura 0/1D6).

Los tambores: Los estudiantes comienzan a oír unos golpes rítmicos que provienen de alguna parte detrás de ellos. Parece que se hacen más fuertes. Si miran atrás, podrán ver las sombras de entre diez y cuarenta humanoides que brinca y andan a saltos en el túnel abajo (pérdida de Cordura 1/1D4). Es hora de salir corriendo. Dirige esta parte para maximizar el efectismo. En torno a unos treinta gules se han dado cuenta de la presencia de los estudiantes en los túneles y les apetece jugar un rato con ellos antes de convertirlos en un magnífico almuerzo. Haz que los estudiantes se adentren en aguas más profundas, sus linternas fallen, encuentren callejones sin salida y todo lo que se te ocurra. Si los estudiantes son suficientemente persistentes escaparán, quizá no sin algunas dificultades por el camino. Usa este encuentro más bien para enfatizar el dramatismo que para el combate, ya que las brujas han advertido a los gules de que se mantengan alejados de los estudiantes.

La prisión destruida

Después de que hayan invertido cierto tiempo en sus tropiezos por los alrededores, los estudiantes llegan al cruce de túneles próximo a una pequeña sala vacía que debía de ser la prisión de las brujas. Una puerta rota y carcomida cuelga torcida en el umbral de la sala. En su cara exterior, la puerta luce un Símbolo Arcano como encantamiento de protección contra los servidores de los Primigenios y los Otros Dioses. Si lo cogen, puede usarse como cualquier otro Símbolo Arcano para

protegerse de las criaturas de los Mitos. Una tirada de Ocultismo identifica los otros símbolos como los usados por indios sudamericanos y norteamericanos y cultos vudú para defensa y protección. En el lado interior de la puerta ha sido grabada una inscripción:

*Os maldecimos, Zamsky y Shaw,
y a todos los que lleven vuestra sangre*

Parece que la presión del agua de una tubería rota acabó por derribar la puerta. En la sala, ahora inundada de agua de las alcantarillas, hay cuatro pares de grilletas fijados a la pared. Aquí es donde Harrison Zamsky y Roger Shaw encerraron a las brujas cincuenta años atrás. Arañazos en la pared cuentan cada uno de los días que las brujas estuvieron apresadas; hay miles de ellos. El lugar está ahora desierto.

El tercer *flashback*

Cuando están explorando esta sala, los estudiantes sufren otro *flashback*. De nuevo se encuentran en la carretera entre los árboles, y una vez más el Hombre Negro se cruza en su camino y acaban estrellándose contra un árbol y todo se vuelve negro. Luego consiguen ver más.

Los estudiantes se materializan uno por uno a partir de cúmulos de icor derramados en el suelo. Están desnudos, tienen frío y están tumbados en el barro junto al coche de Tony, que está tan destrozado que si hubieran estado en su interior no podrían haber hecho más que morir. El claxon suena sin parar. De pie junto a ellos se alza el Hombre Negro. Su cara muestra una mueca estúpida, pero sus ojos son burlones. Se ríe y luego dice: «Merece la pena volver a estar vivo, ¿verdad?». Lo último que recuerdan es que el Hombre Negro se interna entre los árboles mientras se oyen las sirenas de la policía y las ambulancias acercándose.

Los estudiantes despiertan y cada uno pierde 1D20 puntos de Cordura (éste es el efecto retardado de haber resucitado). Si hace falta, escoge una locura de entre las que se proporcionan para cada estudiante en las locuras de la segunda sesión (*Ayuda de juego N°5*). Cualquiera que acabe con 0 puntos de Cordura está muerto (ahogado en el agua).

Unas risas anegan la sala. Los estudiantes presienten que la situación se aproxima a alguna clase de conclusión, ya que reconocen esas carcajadas como las del Hombre Negro. Cuando los estudiantes salen de la sala y siguen su camino a través de los túneles de las cloacas se topan con las cuatro brujas, las chicas de la primera sesión.

Las brujas

Fuera del agua, ya sea desde un escondrijo de la pared del túnel o en una tubería de desagüe, las cuatro brujas y sus familiares rodean a los estudiantes. gracias a la sesión de espiritismo, los personajes reconocen a

estas monstruosidades deformes como las cuatro chicas de Salem, que ahora han mutado hasta ser apenas humanas.

Bridget Bishop: Su cara está vieja y esquelética, le faltan mechones de cabello y sus ojos se mueven independientemente el uno del otro. Uno de sus brazos está retorcido y nudoso y ya no es funcional. Sus dientes son cuchillas afiladas.

Sussana Martin: Su piel es negruzca y llena de verrugas, y sus dedos se han alargado y tienen articulaciones adicionales, con garras que han crecido donde estaban las uñas. Su pelo parece tener vida propia.

Alice Parker: Le ha crecido piel sobre los ojos, pero todavía ve gracias a un misterioso sexto sentido. Antiguos apéndices de su cuerpo se han visto sustituidos por tentáculos y su mandíbula es alargada como la de un gul.

Margaret Scott: Su piel es de un blanco pálido y se desprende en algunas zonas para revelar la carne roja y palpitante que hay debajo. Sus ojos son los de un gato y no tiene orejas.

Las cuatro portan los remedos de la ropa que han vestido los últimos cincuenta años. Sus ojos irradian odio y no se detendrán ante nada para asesinar a los estudiantes (pérdida de Cordura 1/1D8). Las brujas no pueden morir a menos que todas ellas y sus familiares sean abatidos durante los mismos tres turnos. De lo contrario, volverán a la vida en 1D3 turnos. Es probable que los estudiantes mueran a menos que empleen el Ladrón de almas de Daoloth contra las brujas (por fortuna para ellos, éstas tienen un POD bajo ya que lo han ido consumiendo en energía mágica para mantenerse vivas estos cincuenta años). Si las brujas sobreviven, pasarán entonces a matar a los padres de los estudiantes, a sus tíos, a sus primos y a todos aquellos que sean descendientes directos de los abuelos de los estudiantes. Asesinarlos a todos tras este encuentro será sencillo para ellas. Recuerda: para lanzar el hechizo los jugadores deben leerlo claramente. Si le suena bien al Guardián, entonces tendrá efecto.

Conclusión

Cuando las brujas mueran, los estudiantes posiblemente aprovechen para recuperarse. Recompensa a cada uno de ellos con 1D8 puntos de Cordura por derrotar a las brujas. Consultando el mapa, la ruta más simple para salir de las cloacas es llegar hasta la salida del viejo cementerio del bosque. Allí encontrarán un agujero en el techo del túnel; para salir por él se requiere Tregar o que les echen una mano. Una vez en la superficie se encuentran con que ya no llueve tanto como hace unas horas. Los estudiantes se hallan en la linde de un oscuro bosque junto al cementerio. Han salido por la tumba de Abigail Armitage, muerta en 1694 (la tumba más antigua de Arkham).

El Hombre Negro

Un cuervo negro se posa cerca de los estudiantes, luego otro, y otro más. Poco después cientos de ellos los rodean, graznando y aleteando. Si los personajes intentan salir corriendo o incluso moverse, se dan cuenta de que no pueden hacer nada, sólo esperar. Pocos minutos después ya hay miles de cuervos, un mar de plumas negras que graznan.

Luego, por entre los árboles ven otra procesión de cuervos, esta vez liderada por el Hombre Negro en «persona». Su cara es idiota, su frente redonda y abultada, y sus ojos brillan en las cuencas de su cráneo. Su cuerpo es alargado y antinatural (pérdida de Cordura 1/1D2). Una vez está de pie junto a los estudiantes, sus labios se mueven y una voz imponente emerge. Los

estudiantes olvidan lo que ha dicho nada más oírlo.

Presenta un viejo libro encuadernado en piel, que sostiene verticalmente para que puedan ver el título de la portada: el *Libro de Azathoth*. Lo abre por la última página y allí están sus nombres, escritos por cada estudiante de su puño y letra y con su propia sangre: Todd Klein, Richard Shaw, Heather Shaw y Tony Zamsky.

Se produce una gran conmoción cuando todos los cuervos echan a volar. Ven al Hombre Negro de nuevo, pero es sólo su piel que cae, de un negro aceitoso por fuera y de un rojo sanguinolento por dentro. En la distancia ven un hombre en carne viva que corre rápidamente hacia Arkham. Entonces se convierte en una pesada masa de tentáculos y bate unas alas que le lanzan al cielo nocturno, por el que se aleja volando.

Fin de la Sesión

FIN

Características

Los personajes principales

El Hombre Negro

Avatar de Nyarlathotep

FUE 23 DES 20 INT 86 Idea 100
CON 35 APA 01 POD 50 Suerte 100
TAM 17 COR n/a EDU n/a Conocimientos 100

Puntos de Vida: 26

Puntos de Magia: 50

Movimiento: 9

Bonificación al daño: +1D6

Armadura: Ninguna; sin embargo, puede regenerar 1D6 puntos de vida por cada punto de magia gastado

Habilidades: Cualquier habilidad humana al 100%

Ataques: Toque 90%, daño 1D6+1D6 o drena 1D6 de POD.

Palos de Incienso 80%, daño 4D10

Hechizos: Todos, incluyendo los de las Tierras del Sueño

Pérdida de COR: 0/1D2

Concilio de Brujos de Salem

Usa estas estadísticas para cualquiera de sus miembros

FUE 10 DES 13 INT 14 Idea 80
CON 13 APA 14 POD 16 Suerte 80
TAM 13 COR 00 EDU 08 Conocimientos 40

Puntos de Vida: 13

Puntos de Magia: 16

Bonificación al daño: Nula.

Armadura: Ninguna

Habilidades: Ciencias ocultas 35%, Descubrir 60%, Discreción 40%, Equitación 30%, Habilidad Artística (Baile) 40%, Habilidad Artística (Canto) 40%, Historia natural 30%, Lengua propia (Inglés) 55%, Mitos de Cthulhu 10%, Ocultarse 50%, Persuasión 40%, Primeros auxilios 35%

Ataques: Puñetazo 50%, daño 1D3

Patada 30%, daño 1D6

Presa 40%, daño especial

Hechizos: Contactar con Deidad / El Hombre Negro, Consunción, Maldición de Azathoth, Maldición de Brujo, Signo de Voor

Alguaciles de Salem

Usa estas estadísticas para cualquiera de sus miembros

FUE 14 DES 15 INT 10 Idea 50
CON 14 APA 13 POD 09 Suerte 45
TAM 15 COR 45 EDU 06 Conocimientos 30

Puntos de Vida: 15

Puntos de Magia: 9

Bonificación al daño: +1D4

Armadura: ninguna

Habilidades: Descubrir 70%, Discreción 60%, Equitación 70%, Escuchar 60%, Historia natural 40%, Lengua propia (Inglés) 50%, Ocultarse 30%, Primeros auxilios 45%, Regatear 40%, Seguir rastros 60%, Tepar 40%,

Ataques: Puñetazo 65%, daño 1D3+1D4

Presa 65%, daño especial

Sable 50%, daño 1D8+1+1D4

Mosquete de pedernal 45%, daño 1D10

Seth, el Gato Negro

Familiar de Margaret

FUE 03 DES 20 INT 12 Idea 60
CON 08 APA n/a POD 12 Suerte 60
TAM 01 COR n/a EDU 03 Conocimientos 15

Puntos de Vida: 5

Puntos de Magia: 12

Movimiento: 10

Bonificación al daño: -1D4

Armadura: Ninguna

Habilidades: Descubrir 70%, Discreción 80%, Escuchar 65%, Esquivar 60%, Lengua propia (Inglés) 40%, Saltar 80%, Tepar 90%

Ataques: Garra (×2) 45%, daño 1D3-1D4

Mordisco 30%, daño 1D4-1D4

Desgarro 40%, daño 2D3-1D4

Hechizos: ninguno

Pérdida de COR: 0/1D3 por oír hablar al gato familiar

Karn, el Cuervo Negro*Familiar de Bridget*

FUE 02 DES 18 INT 13 Idea 65
 CON 08 APA n/a POD 10 Suerte 50
 TAM 01 COR n/a EDU 02 Conocimientos 10

Puntos de Vida: 5**Puntos de Magia:** 10**Movimiento:** 2/12 volando**Bonificación al daño:** -1D4**Armadura:** Ninguna**Habilidades:** Descubrir 80%, Escuchar 75%, Esquivar 70%**Ataques:** Garra (×2) 35%, daño 1D2-1D4
 Picotazo 40%, daño 1D3-1D4**Hechizos:** ninguno**Pérdida de COR:** 0/1D3 por oír hablar al cuervo familiar**Louis, el Ser Rata***Familiar de Sussana*

FUE 02 DES 14 INT 10 Idea 50
 CON 08 APA n/a POD 05 Suerte 25
 TAM 01 COR n/a EDU 03 Conocimientos 15

Puntos de Vida: 5**Puntos de Magia:** 5**Movimiento:** 10**Bonificación al daño:** -1D4**Armadura:** Ninguna**Habilidades:** Descubrir 80%, Discreción 70%, Escuchar 65%, Esquivar 30%, Tregar 50%**Ataques:** Mordisco 40%, 1D4-1D4**Hechizos:** ninguno**Pérdida de COR:** 1/1D6**Brew, el Ser Rata***Familiar de Alice*

FUE 03 DES 12 INT 13 Idea 65
 CON 09 APA n/a POD 02 Suerte 10
 TAM 01 COR n/a EDU 04 Conocimientos 20

Puntos de Vida: 5**Puntos de Magia:** 2**Movimiento:** 10**Bonificación al daño:** -1D4**Armadura:** Ninguna**Habilidades:** Descubrir 70%, Discreción 50%, Escuchar 65%, Esquivar 40%, Tregar 40%**Ataques:** Mordisco 45%, 1D4-1D4**Hechizos:** ninguno**Pérdida de COR:** 1/1D6**Brujas Inmortales de Arkham***Todas tienen las mismas estadísticas*

FUE 15 DES 10 INT 13 Idea 65
 CON 12 APA 01 POD 07 Suerte 35
 TAM 10 COR 00 EDU 21 Conocimientos 100

Puntos de Vida: 11**Puntos de Magia:** 7**Bonificación al daño:** +1D4**Armadura:** Ninguna, pero a menos que todas mueran y transcurran menos de tres asaltos entre la muerte de una y las de las demás, revivirán en 1D3 asaltos con todos sus puntos de vida restaurados.**Habilidades:** Descubrir 60%, Discreción 85%, Escuchar 55%, Esquivar 20%, Ocultarse 90%, Tregar 20%**Ataques:** Garra 50%, daño 1D6+1D4
 Mordisco 40%, daño 1D6+1D4**Hechizos:** Consunción, Contactar con Deidad / El Hombre Negro, Contactar con Gul, Convocar/Atar a un Servidor de los Otros Dioses, Convocar/Atar Ángel Descarnado de la Noche, Dar órdenes a familiar, Maldición de Azathoth, Maldición de Brujo, Signo de Voor.**Pérdida de COR:** 1/1D8

Ayudas de juego

Ayuda de juego N°1. Efectos de la locura de la primera sesión

Bridget Bishop – Segundo efecto de la locura:

Los ángeles vengadores son una cosa y los diablos otra. Y los diablos siempre se esconden entre las sombras. Evita los lugares oscuros, no salgas tras el anochecer. Tanto el Cielo como el Infierno te persiguen, así que será mejor que encuentres un lugar donde esconderte de ambos.

Bridget Bishop – Tercer efecto de la locura: El reverendo Parris ha dicho que cada persona sirve al Cielo o al Infierno, lo que significa que todos a quienes conoces trabajan para uno u otro bando. Sal corriendo de inmediato, antes de que puedan atraptarte y condenarte por tus pecados.

Alice Parker – Primer efecto de la locura: Dios te está poniendo a prueba, debes ser fuerte y fiel. Reza tus oraciones y lee la Biblia, y anima a tus amigas a hacer lo mismo. Sólo de este modo podréis libraros de las garras del demonio.

Alice Parker – Segundo efecto de la locura: El Diablo es astuto y ha enviado a sus demonios al mundo bajo forma humana. Estate atenta para descubrir a sus agentes y no confíes en nadie. ¿Estás segura de que tus amigas no trabajan para Satán?

Alice Parker – Tercer efecto de la locura: Esto no es el mundo real, sino el Infierno. Las «personas» son en realidad siervos de Lucifer. ¿Cómo no te diste cuenta antes? Pero tú eres pura de corazón y quizá puedas escapar todavía de este tormento. Rápido, encuentra una puerta, podría ser la salida del Infierno; y si esa puerta no lo es, prueba otra y otra. Alguna de ellas debe de conducir al Cielo.

Sussana Martin – Primer efecto de la locura: El cielo es enorme y aterrador, y los bosques tan densos que te asustan. Evítalos a toda costa, quédate cerca de la civilización humana. No vayas sola a ninguna parte o de lo contrario el Diablo vendrá y te cogerá.

Sussana Martin – Segundo efecto de la locura: Siempre has sabido que el Diablo acecha en los bosques que rodean Salem. Pero si ronda por los bosques, entonces también está en los árboles y, por lo tanto, todo árbol es siervo de Lucifer. Evítalos a toda costa o tálalos si puedes.

Sussana Martin – Tercer efecto de la locura: Estás rodeada de monstruos y demonios que fingen ser humanos. Incluso tus amigas son probablemente monstruos que planean comerte. Sal corriendo, grita pidiendo ayuda, pero no dejes que te atrapen.

Margaret Scott – Primer efecto de la locura: El pelaje es propio de demonios y monstruos, así que todo lo que tenga pelaje debe de ser un monstruo. Huye de cualquier cosa peluda o trata de matarla, pero no dejes que esos engendros lleguen hasta ti.

Margaret Scott – Segundo efecto de la locura: Los monstruos y el Diablo salen de noche, y las buenas chicas se quedan en casa, a salvo metiditas en sus camas. Nada ni nadie va a conseguir que te enfrentes a los peligros de la noche. Encuentra un lugar seguro y quédate en él.

Margaret Scott – Tercer efecto de la locura: Los bosques que rodean Salem son muy grandes y oscuros, y allí es donde viven todos los monstruos. Mantente lejos de los bosques. Quédate en campo abierto, donde puedas ver acercarse a los demonios.

Ayuda de juego N° 2. Introducción de la primera sesión para los jugadores

Salem, Massachussets, 1692.

Regis et Reginee Willm at Manae nunc Anglice et ceterarum Quarto

Pueblo de Salem en el Condado de Effex

Primer día de Mayo del cuarto año del Reinado de Nuestros Soberanos el Rey y la Reina William y Mary, Reyes por la Gracia de Dios de Inglaterra, Escocia, Francia e Irlanda, Defensores de la Fe et ceterarum en 1691/2

Historia Política del Nuevo Mundo

En 1606, el rey Jaime I concedió todo el continente americano comprendido entre los grados 34 y 45 a ciertos comerciantes de Londres y Plymouth. La concesión fue renovada en 1629 por parte del rey Carlos I, de modo que «El Gobernador, en hermandad con la Sociedad de la Bahía de Massachussets en Nueva Inglaterra» continuó siendo soberano sobre todo el territorio que se le había adjudicado. Durante gran parte del tiempo, las comunidades de la Sociedad de la Bahía de Massachussets disfrutaron de una mancomunidad independiente gracias a la distancia que las separaba de la metrópolis. Los asentamientos de la Sociedad no sólo habían sobrevivido, sino que incluso prosperaron al amparo de la libertad creada por Cromwell y la Guerra Civil. Pero con el retorno de la monarquía, Inglaterra intentó recuperar un control más férreo sobre sus colonias, eliminando casi todos los indicios de autodeterminación, lo cual supuso un duro golpe para una sociedad que había disfrutado de casi cien años de independencia. Dos años antes de esta historia, un grupo de ciudadanos y dirigentes de la Iglesia, liderados por Cotton Mather, envió una petición a Sus Majestades para que se les adjudicara unos estatutos

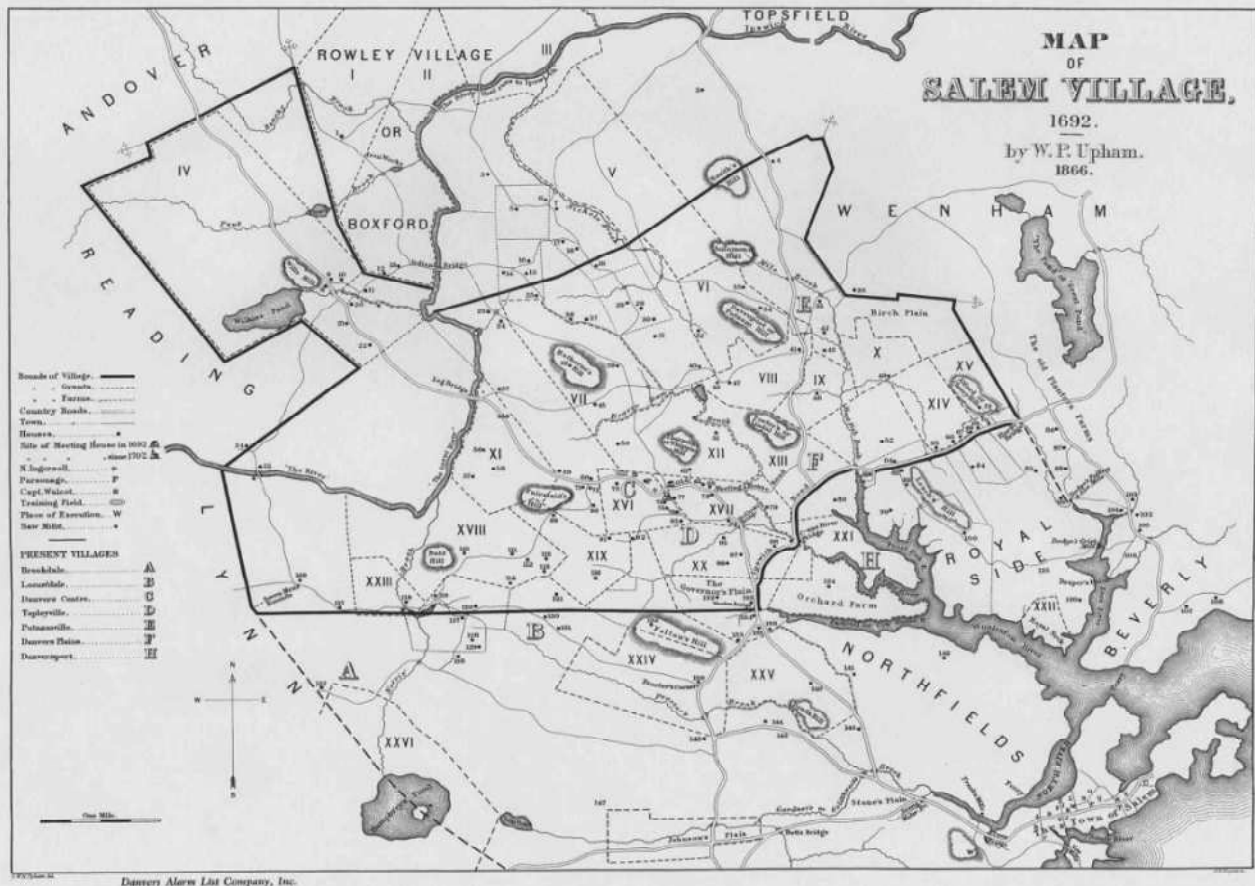
nuevos y más benignos. Tuvieron cierto éxito y ahora toda Massachussets, incluyendo Salem, espera la llegada de Sir William Phips, el nuevo Gobernador y el nuevo estatuto.

El Puritanismo

Los puritanos son parte de la Iglesia Protestante. Evitan cualquier exceso, por lo que, como a los peregrinos, se les reconoce por su modesto y simple traje negro y blanco. Igualmente sus iglesias muestran una falta de lujos extravagantes, con estructuras de madera lisa y unos pocos bancos también de madera desprovista de todo adorno. Creen firmemente en un orden subyacente en el universo que encaja con el plan del Señor. Creen de forma casi literal en la Biblia y muchos están convencidos que los mil años que Dios dio a Satán para que gobernara la Tierra están a punto de acabarse.

El Nuevo Mundo y los Indios

Desde su llegada, los colonos han estado en guerra contra el Nuevo Mundo. No reconocieron ni entendieron muchas de las especies de plantas o animales. Con la falta de familiaridad vino el miedo y con el miedo llegó la destrucción, incluida la de los amerindios. Su miedo se vio azuzado por la creencia puritana de que éste era el último refugio del Diablo sobre la Tierra y que su Nuevo Israel estaba amenazado por las fuerzas oscuras, que residían tanto en los bosques como entre los indios paganos. Las incursiones indias contra pequeñas comunidades y las masacres según la ley del talión son por desgracia habituales. Los colonos despejan regularmente grandes zonas boscosas para que «la bondad de la luz entre en las tierras oscuras».



Ayuda de juego N° 3. Extractos de la Biblia

Juicios por la gracia de Dios – Mateo, Capítulo 4.

Padre nuestro que estas en los cielos, Santificado sea el tu nombre

Venga à nos el tu reyno.

Fagase tu voluntad, assi en la tierra, como en el ciêlô.

El pan nuestro de cada día da nos lo oy.

Y perdona nos nuestras deudas, assi como nosotros perdonamos à nuestros deudores.

Y no nos dexes caer en la tentacion. Mas libra nos de mal. Porgue tuyo es el reyno, y la potentia, y la gloria por todos los siglos.

Amen.

Sus crímenes – Mateo, Capítulo 12

Por tanto os digo: Todo pecado y blasfemia será perdonado a los hombres: mas la blasfemia contra el Espíritu no será perdonada a los hombres.

Levítico, Capítulo 3

Estatuto perpetuo por vuestras edades; en todas vuestras moradas, ningún sebo ni ninguna sangre comeréis.

Hechos, Capítulo 2

Entonces Pedro, poniéndose en pie con los once, alzó su voz, y hablóles diciendo: Varones Judíos, y todos los que habitáis en Jerusalén, esto os sea notorio, y oíd mis palabras.

Porque éstos no están borrachos, como vosotros pensáis, siendo la hora tercia del día;

Mas esto es lo que fué dicho por el profeta Joel:

Y será en los postreros días, dice Dios, Derramaré de mi Espíritu sobre toda carne, Y vuestros hijos y vuestras hijas profetizarán; Y vuestros mancebos verán visiones, Y vuestros viejos soñarán sueños:

Y de cierto sobre mis siervos y sobre mis siervas en aquellos días Derramaré de mi Espíritu, y profetizarán.

Y daré prodigios arriba en el cielo, Y señales abajo en la tierra, Sangre y fuego y vapor de humo:

El sol se volverá en tinieblas, Y la luna en sangre, Antes que venga el día del Señor, Grande y manifiesto;

Y será que todo aquel que invocare el nombre del Señor, será salvo.

Ayuda de juego N°4. Extractos del Libro de Azathoth

El Retorno del Rey, Capítulo 2

Cuando el Primigenio retorne a su legítimo lugar, Azathoth tomará al devoto, a los sacerdotes y a los que adoctrinan a los que no son creyentes. Entonces los esparcirá como semillas. Algunos caerán muy lejos, perdidos a través de las dimensiones, otros se pudrirán de enfermedad y plagas, algunos serán devorados por los que sirven al Primigenio. Otros chocarán contra las rocas y caerán de los acantilados. Así lo afirma nuestro Anticristo.

El Retorno del Rey, Capítulo 3

Cuanto todos los Primigenios estuvieron reunidos, Jesús les preguntó, diciendo: ¿Qué pensáis de Cristo?. Los Primigenios le contestaron: Cristo nos llamará Señor y será aplastado por nuestra mano derecha, Hasta que no sea más que nuestro escabel.

El Octavo Día, El Principio

En el octavo y último día, dios volvió a la tierra para ver lo que había creado y en ese día conoció al Hombre tras la apariencia de las Mil Máscaras. Dios preguntó a este hombre por qué estaba viajando por el mundo de Dios y el hombre contestó: «Estoy aquí para hacerlo mío». Entonces El Hombre de las Mil Máscaras asesinó a Dios con su poderosa espada y procedió a reinar en su lugar. Luego, desde la montaña más alta de la tierra, El Hombre gritó con fuerza: «Yo soy Nyarlathotep, el Caos Reptante, y todos me conocerán por ese nombre».

Los Días de Gloria, Capítulo 10

¿Quién puede decir de quién será la sangre que empapará el altar en los últimos días? Cuando los gules devorarán a sus amos y los mares engullirán la tierra. El Gran Cthulhu se levantará de su tumba acuática y devorará a todos los hombres. Ithaqua, El Que Camina en el Viento, descenderá desde sus tierras heladas y traerá sus fríos vientos con él. Aquél Cuyo Nombre No Debe Ser Pronunciado vendrá volando de los cielos para aparearse con las bestias, Cthugha quemará las almas de los piadosos y Nyarlathotep, El Hombre Negro, dirá a todos los hombres que la locura es su único precio.

Y dirán que todo aquél que invocare el Nombre del Señor, será salvo.

Ayuda de juego N°5. Trastornos mentales de la segunda sesión

Todd Klein – Primer Trastorno: ¿Por qué allí donde vas hay recordatorios de la muerte? Las bibliotecas están llenas de viejos libros sobre gente muerta, hay estatuas de personas muertas por todos lados y cementerios llenos de cuerpos, colega. Evita esos lugares. Evita cualquier cosa vagamente relacionada con la muerte o la gente muerta. Todo esto te aterra.

Todd Klein – Segundo Trastorno: Está bien, tío, eres Todd Klein y no le tienes miedo a nada, pero ¿por qué hay tantas cosas muertas en el mundo? No quieres morir. Tal vez la muerte sea una enfermedad y si te mantienes aparte de cualquier cosa relacionada con la muerte no mueras. Suena razonable, ¿no?

Todd Klein – Tercer Trastorno: Bien, tío, por fin te diste cuenta. Si algo está vivo, morirá, lo cual significa que tus amigos van a morir. Y si tú los tocas también morirás. Y ellos saben que quieres vivir para siempre así que tratarán de matarte, sólo por joder. No permitas que nadie se te acerque, tío; si no, estás muerto.

Heather Shaw – Primer Trastorno: Todo está muy sucio, asqueroso. La suciedad está llena de bacterias. ¿Ha limpiado alguien por aquí? Mejor evita los lugares sucios como áticos o sótanos. No quieres enfermarte, ¿verdad?

Heather Shaw – Segundo Trastorno: ¿Por qué son todos tan poco higiénicos? Están sudorosos y apestan, casi puedes ver los gérmenes correteando a su alrededor. Te sorprende que no hayan muerto aún. No permitas que nadie te toque o estornude cerca.

Heather Shaw – Tercer Trastorno: Puede que estés equivocado. Puede que todos tus conocidos estén muertos y la única razón por la que siguen moviéndose es porque están llenos de bacterias y gérmenes. ¡Qué asco! En cualquier momento se pondrán a vomitar gusanos y carne putrefacta. ¡Aléjate, consigue ayuda!

Richard Shaw – Primer Trastorno: Algo no funciona. Alguien quiere pillarte. Y tú sabes quién es. Esos fascistas de las grandes corporaciones de la derecha tratan de amedrentarte para que no vuelvas a manifestarte contra ellos. Pero no va a funcionar. Sabes de lo que son capaces. Atrápalos antes de que ellos te cojan a ti.

Richard Shaw – Segundo Trastorno: Puede que no sean esos bastardos de las corporaciones fascistas. Puede que sea una tapadera para algo más antiguo, más peligroso. Mantente alerta, ¿seguro que en esa sombra no se oculta nada?

Richard Shaw – Tercer Trastorno: Te siguen. Los sórdidos, ululantes sirvientes del mal definitivo buscan tu sangre, y no se detendrán ante nada para obtenerla. Rápido, defiéndete. Atacarán bajo cualquier forma. No confíes en nadie, lleva un arma. Morirás, pero te llevarás a alguno por delante.

Tony Zamsky – Primer Trastorno: Los árboles... algo se esconde entre los árboles. Cosas oscuras y repugnantes que aguardan para emboscarte y matarte: ten cuidado y no les des la oportunidad. No sabes con seguridad detrás de qué árboles se ocultan, así que mantén la distancia con todos ellos.

Tony Zamsky – Segundo Trastorno: Estabas equivocado. No hay nada ocultándose entre los árboles, son los propios árboles. Te quieren muerto para poder comer tu cuerpo, y así hacerse más grandes y repugnantes y controlar todo el planeta. Ese ruido no es el viento. Es el señor de los árboles dando instrucciones de cómo matarnos. Escóndete de los árboles o estás muerto.

Tony Zamsky – Tercer Trastorno: Se te ha ocurrido algo: ¿y si tus amigos realmente no fueran tales amigos? ¿Y si no son más que los cuerpos de tus amigos controlados por los árboles que crecen en su interior y están tratando de deshacerse de ti? No confíes en nadie. Podrían colaborar con los árboles.

Ayuda de juego N°6. Introducción de la segunda sesión para los jugadores

Arkham, Massachusetts

Es la tarde del 6 de abril y sois estudiantes de la Universidad Miskatonic de Arkham, Massachusetts. Tus compañeros de piso y tú tenéis que hacer un trabajo en grupo de Historia para mañana a las 9 de la mañana, y aún no habéis comenzado a prepararlo. Esta noche va a ser un infierno.

Lo que sucede

Todavía peor, esta ha sido una semana terrible. Los cuatro acudisteis a una fiesta en Salem y cuando estabais de vuelta Tony estampó su coche contra un árbol. El personal de emergencias os dijo que todos deberíais haber muerto en un accidente así, pero conseguisteis salir intactos (salvo Todd, que se torció un tobillo). Esto os ha perturbado bastante y durante los últimos días os habéis limitado a salir cerca de casa e ir a clase por mera inercia, totalmente afectados.

Menuda pesadilla.

Como no hay mal que por bien no venga, al menos os han aplazado la entrega del trabajo de Historia. Pero casi sin daros cuenta, los días han pasado volando y tendríais que tenerlo ya preparado.

La sesión de espiritismo fue idea de Richard. Los cuatro os sentasteis en torno a la mesa del sótano y tratasteis de enviar vuestras mentes atrás en el tiempo,

hasta los días de la Caza de Brujas de Salem (el tema de vuestro trabajo). Ya conocéis el resultado.

Ahora no hay tiempo que perder. Tenéis que buscar la información y tener el trabajo listo antes de que sea demasiado tarde. En el aire se palpa una sensación de desastre inminente. Si no os esforzáis al límite esta noche, no hace falta que mañana os molestéis en levantáros.

Especializaciones universitarias

Estáis matriculados en las siguientes carreras:

- ★ **Todd** es todo un deportista, pero su carrera oficial es la de Ciencias.
- ★ **Heather** está en la facultad de Derecho, y obviamente ha nacido para ello.
- ★ **Richard** se matriculó en una licenciatura de artes liberales. Supuestamente se está especializando en Historia, pero ha comentado que a lo mejor se pasa a Filología Inglesa. De todas formas su verdadera especialización es «Pasar Un Buen Rato».
- ★ **Tony** está en Ingeniería Mecánica. Eso lo dice todo.

Ayuda de juego N°7. Plano de la casa de los estudiantes



Ayuda de juego N°8. Artículo en el Arkham Advertiser

Planes para demoler la Biblioteca Miskatonic

Por Ray Lathenpot

Uno de los hitos más famosos de Arkham, la Biblioteca de la Universidad Miskatonic, podría ser demolido en un futuro próximo a menos que se puedan llevar a cabo las costosas reparaciones necesarias para arreglar sus cimientos, que se caen a pedazos.

El informe del ingeniero municipal publicado hoy exponía que, si no se hace nada para evitar que la biblioteca siga hundiéndose en el terreno, el edificio pronto no podrá ser utilizado por el público.

El Sr. John Carey, jefe del Departamento de Urbanismo, explicó que los estratos de suelo situados bajo la biblioteca no son lo suficientemente estables como para que puedan realizarse drenajes en los próximos cuarenta años. «Estaremos perjudicando a la comunidad si permitimos que el edificio permanezca».

El Sr. Carey señaló que durante la II Guerra Mundial una red de túneles fue construida bajo Arkham. Ahora que están en desuso, se están deteriorando y provocan que los

cimientos de la biblioteca ya no sean seguros. Los túneles bajo la biblioteca no podrán soportar su peso mucho más tiempo.

Las inundaciones, causadas por motivos desconocidos, han sido otro problema más para las alcantarillas de Arkham esta semana. «La inundación está empeorando la situación» añadió el Sr. Carey.

Cuando se le preguntó si los cimientos podrían ser reparados, el Sr. Carey respondió que es posible, pero a expensas de invertir millones de dólares. «Hace cinco años, las condiciones hacían pensar que ésa era una opción plausible, pero hoy en día dadas las circunstancias, que no hacen más que empeorar, sería más barato construir una nueva biblioteca».

La biblioteca se construyó en 1878 y atesora 600.000 volúmenes. Algunos de ellos no pueden encontrarse en ningún otro lugar del mundo.

No todo el mundo se muestra de acuerdo con el Sr. Carey. «No po-

demo permitir que la biblioteca sea demolida», declaró la Sra. Judy Janner de la Sociedad Histórica de Arkham. «Además de ser uno de los pocos edificios que quedan en Nueva Inglaterra de su estilo y periodo, la biblioteca contiene muchos tomos de valor incalculable y documentos que serían inevitablemente dañados si se trasladan».

Cuando se le comentó el presupuesto estimado de la reparación, añadió que «La Sociedad Histórica de Arkham está dispuesta a hacer un importante donativo para el fondo de rehabilitación de la biblioteca, y esperamos servir de ejemplo para que otros hagan lo mismo. Pensamos que la biblioteca puede, y debería, ser restaurada».

El alcalde Abner Winston replicó que adoptaría una decisión cuando tuviera todos los hechos sobre la mesa. Sin embargo, declaró que lamentaría tener que ver como este antiguo edificio desaparece, si finalmente es necesario.

Ayuda de juego N°9. Notas para el ensayo de Historia

PUNTOS IMPORTANTES DEL ENSAYO - LA CAZA DE BRUJAS DE SALEM

Escribir un trabajo de dos mil (2.000) palabras sobre uno de los siguientes puntos:

- 1) ¿Hasta qué punto puede relacionarse directamente la proporción en que afectó a cada sexo la Caza de Brujas de Salem con las condiciones políticas / económicas / culturales legadas por la Guerra Civil Inglesa? Desarrollar.
- 2) ¿La Caza de Brujas de Salem reforzaba o socavaba la s estructuras religiosas y culturales de la América del S. XVII?
- 3) La Caza de Brujas de Salem representa una explosión de la Represión Patriarcal en la América del S. XVII. Desarrollar.
- 4) ¿Podría aplicarse una <teoría de cabeza de turco> a la Caza de Brujas de Salem? En tal caso, ¿cómo?
- 5) La Caza de Brujas de Salem representa un refuerzo de las estructuras sociales patriarcales, y una explotación de <la femineidad>. Desarrollar.

Para el Miércoles 31 de Marzo
Prof. RALPH YATTONE
Área de Historia Americana
Facultad de Artes Liberales
UNIVERSIDAD MISKATONIC

*Tras considerar nuestro accidente de coche de esta semana
nuestra entrega DEFINITIVA será a las 9 de la mañana, 7 Abr LX.
Os recuerdo que este ensayo cuenta un 50% en la nota final.*

Ralph Yattone

Ayuda de juego N° 10. Lista de libros para la Caza de Brujas de Salem

BIBLIOTECA MISKATONIC - TERMINAL 3.2 - MARTES 7 ABRIL - USUARIO23 0023STF		
EL DIABLO EN MASSACHUSETTS ALFRED A. KOFT 133.4	NUEVA YORK S579	MARION L. STARKEY 1950 310 PAGES.
ENSAYOS SOBRE LA HISTORIA DE LA AMÉRICA COLONIAL HALT, RINEHART & WINSTON INC. 973.072	NUEVA YORK	PAUL GOODMAN (ED) 1967 708 PAGES.
GEOGRAFÍA DE LA BRUJERÍA ALFRED A. KNOFT 133.45955	NUEVA YORK	MONTAGUE SUMMERS 1927 623 PAGES.
LA FILOSOFÍA NATURAL DE JOHN DEE ROUTTEDGE 133.092	LONDRES CLUC	NICHOLAS H. CLULEE 1988 347 PAGES.
CULTOS SIN NOMBRE (R) BRIDEWELL 133.670	LONDRES UC2	FREDERICH W. VON JUNTZ 1839 (TRAD. 1911) 1278 PAGES.
BRUJERÍA DE SALEM VOL. I FREDERICK UNGAR PUB. CO. 133.4097445	NUEVA YORK U67	CHARLES W. UPHAM 1867 469 PAGES.
BRUJERÍA DE SALEM VOL. II FREDERICK UNGAR PUB. CO. 133.4097445	NUEVA YORK U67	CHARLES W. UPHAM 1867 469 PAGES.
PRODIGIOS TAUMATÚRGICOS EN EL CANAÁN DE NUEVA INGLATERRA BOSTON PRESS 133.599	ARKHAM P92	WARD PHILLIPS 1792 840 PAGES.
MAGIA REAL (R) OAKLEY PRESS 133.503	NUEVA YORK	THEOPHILUS WENN 1872 524 PAGES.
BRUJERÍA Y HECHICERÍA PENGUIN BOOKS LTD. 133.43	HARMONSWORTH WITC	MAX MARWICK (ED) 1970 416 PAGES.
BRUJERÍA EN SALEM HUTCHINSON 133.4	LONDRES H249	CHADWICK HANSEN 1969 485 PAGES.
BRUJERÍA EN VIEJA Y NUEVA INGLATERRA ATHENEUM 133.40942	NUEVA YORK K62	GEORGE LYMAN KITTREDGE 1929 641 PAGES.
LOS ESCRITOS DE LA HISTORIA AMERICANA OKLAHOMA UNIVERSITY PRESS 973.072	OKLAHOMA KRAU	M. KRAUS / D. D. JOYCE 1985 613 PAGES.

Ayuda de juego N° 11**Extracto de *El Diablo en Massachusetts* de Starkey**

... Bridget Bishop, Margaret Scott, Sussana Martin y Alice Parker fueron acusadas de brujería tras declarar haber visto al Diablo bailando en el bosque con su aquelarre. Cotton Mather, que fue quien las interrogó en un principio, pensaba que las chicas mentían, en lugar de ser miembros del aquelarre. No está claro si fueron juzgadas ni si fueron condenadas y ahorcadas...

**Ayuda de juego N° 13****Extracto de *Brujería de Salem Vol. I* de Upham**

... Bridget Bishop jugaba a fingir que era una bruja, lo que le causó problemas desde el primer momento. Después, cuando escapó de los juicios, se inició realmente en la brujería junto con otras tres... (La página siguiente ha sido arrancada)

*Y tanto que lo hizo.
Necesitamos el hechizo, Shaw,
o no podremos matarla.*

Z.

Ayuda de juego N° 12

Extracto de *Geografía de la Brujería* de Summers

...en 1746 dos chicas que trabajaban en el aserradero de Arkham fueron ahorcadas por brujas. Su patrón, Maurice Bardett, declaró que había visto a Bridget Bishop y a Susanna Martin «jugar con fuego en las manos de una forma que sólo el propio Diablo podría haberles enseñado». Ambas fueron encadenadas y llevadas a rastras hasta la plaza del pueblo, donde fueron rápidamente ahorcadas. Cinco días más tarde, se descubrió que sus tumbas habían sido removidas. Cuando se realizó la exhumación los cuerpos ya no estaban allí...



Creo que las otras dos las rescataron, son más fuertes de lo que pensábamos, Z. Muy probablemente, o usaron un portal. S.

Ayuda de juego N° 14

Extracto de *Brujería de Salem Vol. II* de Upham

X ... Margaret Scott era popular entre los hombres de Salem. Haber dado calabazas a demasiados amantes podría haber sido una razón, como veremos más adelante, de que fuera acusada de practicar la brujería. Tras la caza de brujas fue descrita como una de las personas más perversas en la faz de la Tierra y ninguno quiso tener nada que ver con ella. Después desapareció para no ser vista en Salem nunca más, posiblemente porque se trasladó a la nueva colonia de Arkham...

Esto confirma más o menos lo que dedujimos. S.

Puede que el Prodigio Tautárgico nos cuente qué hicieron durante doscientos años en Arkham. Visita a Armitage la próxima semana, quizá puedas convencerle en esta ocasión. Z.

Ayuda de juego N° 15

Extracto de *Brujería y Hechicería* de Marwick

...un elemento común a las brujas de todo el mundo es el de sus familiares, animales a través de los cuales se puede dirigir o concentrar el poder de las brujas. Los animales varían pero a menudo se creía que pájaros (en especial cuervos), gatos, ratones, ratas, sapos y ranas estaban relacionados con las brujas. A los familiares se les podía ordenar que atacaran a la gente o que condujeran a una víctima hasta su trampa. A menudo la bruja podía ver a través de los ojos de su familiar o éste podía hacer que aquella volviera de la muerte...

Ayuda de juego N° 16

Extracto de *Brujería en Salem* de Hansen

...en Arkham, a finales del siglo XVIII, hubo otra Alice Parker que aseguraba ser descendiente de la que huyó de los juicios durante la Caza de Brujas de Salem. Esta Parker vendía cerdos, cuyos cuerpos envenenaba en ocasiones, cuando los vendía a personas con las que no se llevaba bien... (Faltan las siguientes 5 páginas)

Ayuda de juego N° 17

Extracto de *Brujería y Hechicería* de Marwick

...los servidores del mal pueden a veces disfrazarse de gente normal, pero su vanidad siempre acaba por obligarles a ofrecer pistas sobre su naturaleza. Por ejemplo, Sam Soude usa las mismas letras que el nombre Asmodeus como un indicio soterrado de su identidad. Otros nombres o palabras podrían ser escritos a la inversa, ponerse juntos o en clave...

Ayuda de juego N° 18

Extracto de *Brujería en vieja y Nueva Inglaterra* de Kittredge

¡Otra vez!

... pese a que fueron acusadas de brujería, Bridget Bishop, Margaret Scott, Susanna Martin y Alice Parker abandonaron Salem antes de poder ser condenadas y ahorcadas. Se sabe que se reunieron en Arkham y estuvieron juntas durante años, y que posteriormente aseguraron en público ser brujas. Anunciaron en la plaza del pueblo que si alguien se interponía en su camino le maldecirían, y no sólo a él sino a todos sus descendientes pues la ira del Hombre Negro es terrible...

Me temo que estamos en problemas, Zamsky. El Prodigio nos dirá todo lo que necesitamos saber. S. Z.

Ayuda de juego N° 19

Extracto de *Los escritos de la Historia Americana* de Kraus y Joyce

... se ha sugerido que la Caza de Brujas de Salem supuso uno de los periodos de mayor histeria de la historia de la América colonial.

En otréciseeuqsebas yortaucsortosovaabacaso esopmeitle parecía que las acusaciones y los ahorcamientos no iban a acabar nunca...



Ayuda de juego N° 20**Extracto de *Prodigios Taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra* de Phillips**

... fue en 1786 cuando por primera vez coincidí con las cuatro brujas de Salem. Hasta ese momento no creía que la inmortalidad fuera posible, sólo algo de lo que hablaban los hechiceros para crear sobrecogimiento en los demás. Estas cuatro eran brujas auténticas, sus familiares espiaban a cada ciudadano de Arkham y vivían en los bosques, donde el Hombre Negro les contaba cómo preparar pociones y hechizos con metas malignas. *¿Te ha hecho falta? ¡No!*

Al principio me fue difícil distinguir los signos de su brujería, ya que todos en la ciudad las querían, especialmente a Margaret Scott. Alice Parker impresionaba a todos con sus técnicas ganaderas *¡No!* hacían crecer a los mejores cerdos que jamás haya comido. Sólo tras estudiar el «Maravillas del Mundo Invisible» de Cotton Mather vi la relación entre las Bridget Bishop, Margaret Scott, Alice Parker y Susanna Parker de la Caza de Brujas de Salem y las Bridget, Margaret, Alice y Susanna del Arkham actual. ¡Las cuatro tenían más de cien años y no habían envejecido ni un día! *¡oh NO!*

Sabía que había que hacer algo contra estos acólitos de Satán. ¡Pero anteriores me habían enseñado que sólo podrían ser dañadas mediante la magia del propio Diablo! Me llevó años de incesante búsqueda aprender que el «Ladrón de Almas de Daoloth» podría destruirlas. Ahora que sé dónde encontrar una de las versiones del hechizo, he escrito a un colega de Cambridge para que me lo busque... *¿lo consiguió?*

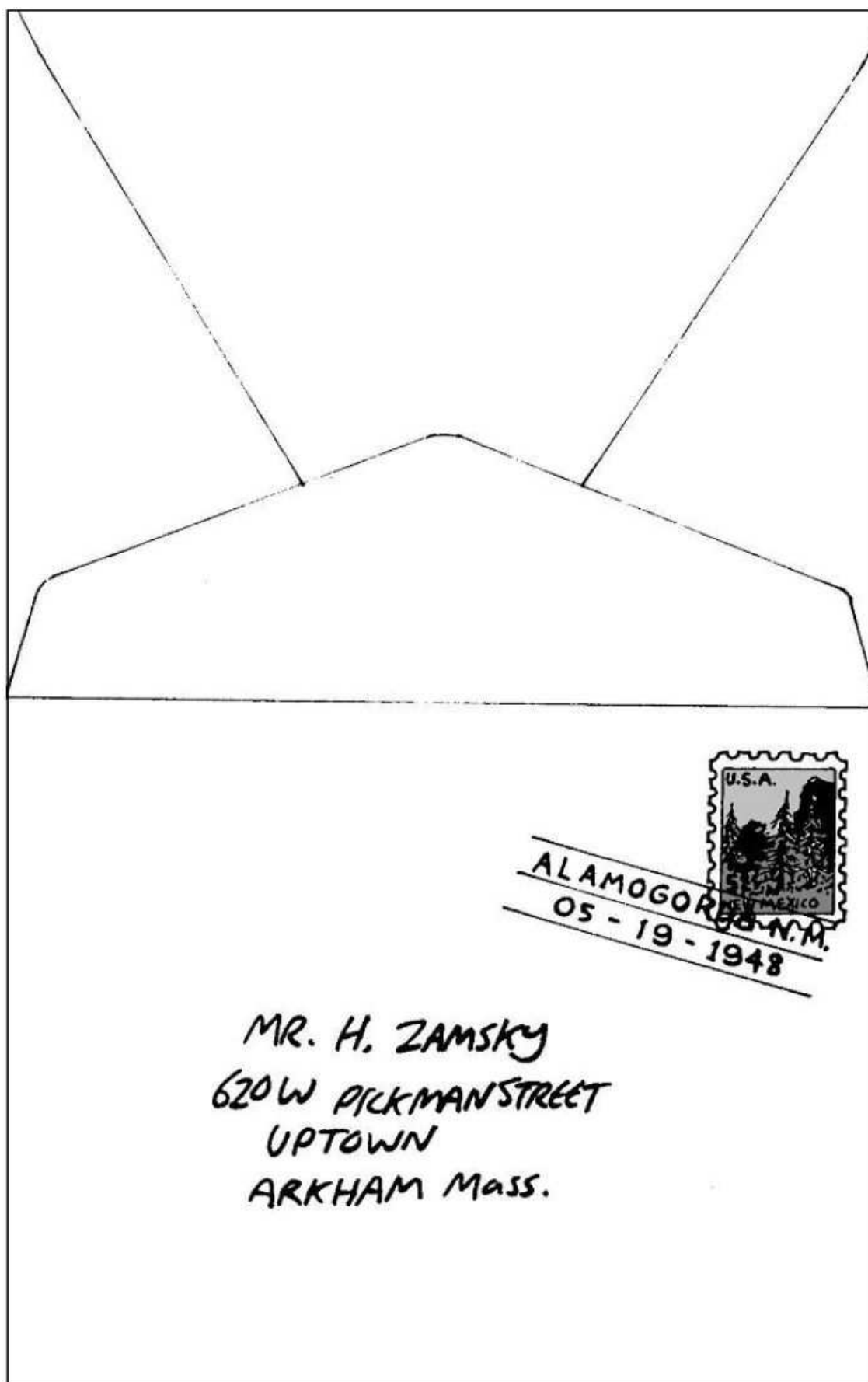
Que Armitage traspapele este libro. Z.

Con las cuatro aprisionadas, necesitamos el hechizo para acabar con ellas. S.

Por ahora voy a dejar en el desván el libro y otros materiales. Z.

Ayuda de juego N° 22: Mapa de las cloacas de Arkham

Ayuda de juego N° 21. Sobre de la carta del Ladrón de Almas



Ayuda de juego N° 22. Carta del Ladrón de Almas

Sh'tal Sh'tal tekikial tekalkic Ia Shiggk Hux'K'ghik,
Sh'tal Sh'tal tekikial tekalkic Ia Shiggk Hux'K'ghik,
Shiack tali j f thun, cthuj thn Daoloth, Daoloth Ia phlege,
Ya hai athg tekikial tekalkic stell'bsna ghf t

Ladrón de Almas

Z. ● — ●



Ayuda de juego N° 23. Sobre de la carta de Roger Shaw



Ayuda de juego N° 24. Carta de Roger Shaw

Hola Harrison,

Estuve mirando el Prodigios y he encontrado lo que buscaba sobre la maldición que nos echaron las brujas. Es peor de lo que pensaba: no sólo tendrá efecto sobre nosotros, sino también sobre nuestros descendientes mientras ellas sigan con vida.

La buena noticia es que mientras estén encerradas en esa sala de las cloacas, aquellos amuletos que pusiste al parecer anulan los efectos de la maldición. Pero si consiguen liberarse, no sé lo que pasará. Si fuéramos capaces de encontrar la manera de acabar con ellas de una vez por todas, creo que la maldición dejaría de tener efecto.

No sé en qué consistirá la maldición realmente, pero tiene algo que ver con Nyarlatotep! Eso ya es bastante malo de por sí, en cualquiera de su millar de formas.

Si has tenido suerte localizando el Ladrón de Almas en Nueva York contéstame, porque de lo contrario tengo una buena pista. Un amigo que conocí en el ejército sabe de un curandero de Nuevo México que afirma conocer el hechizo. Vuelve a Arkham para organizar un viaje hasta allí y hacernos con él.

Buena suerte,

Roger Shaw

Ayuda de juego N° 25. Sobre de la carta de Harrison Zamsky



Ayuda de juego N° 26. Carta de Harrison Zamsky

Hola Roger,

Las cosas no son lo que parecen aquí en Alamogordo. Me refiero al pueblo que hay yendo por la carretera, a donde fui a buscar al chamán Cuervo Rojo. No me gustó la manera en que me recibieron los lugareños. Sentí que me odiaban tanto que serían capaces de matarme allí mismo, y me fui de allí sin pensarlo dos veces. ¡Y eso que Jack Penci asegura que Cuervo Rojo conoce el hechizo del Ladrón de Almas! Tenemos que ir a verle en cuanto estés por aquí.

Recibí tu carta sobre el informe de los ingenieros de mantenimiento del alcantarillado. En ella dices que si hay alguna inundación estaremos en problemas, por que las brujas podrían liberarse. No creo que haya mucho de lo que preocuparse por el momento, pronto llegará el verano y no suele llover. De todos modos aguantará un par de semanas. ¡Tendremos el hechizo cuando volvamos!

Necesito tu ayuda por aquí; aparte de que el ejército ya me ha arrestado una vez por colarme en una zona restringida, tengo la certeza de que me están siguiendo, y no sólo los hombres del gobierno.

Hasta pronto

Harrison Zamsky

PD: Coge las escopetas de mi subsótano.

2.

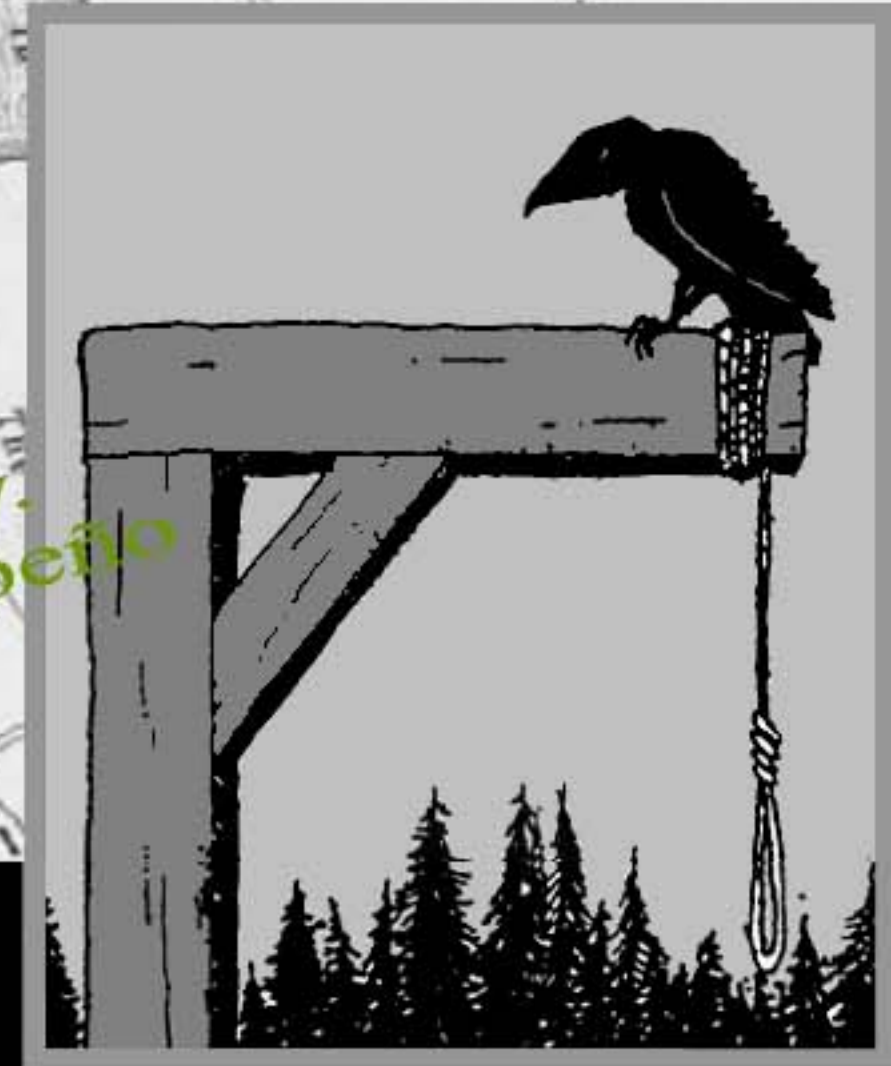


Los Hijos del Diablo

David Conyers
David Godley
David Witteveen

El Ciclo de la Bruja PARTE I

“Si la bruja no confiesa,
habrá que soltarla de acuerdo con la ley.
Es por ello que se debe poner todo el empeño
en asegurarse de que confiese”.
- Inquisidor Sprenger.



Un escenario de torneo para el juego de rol de *La Llamada de Cthulhu*.

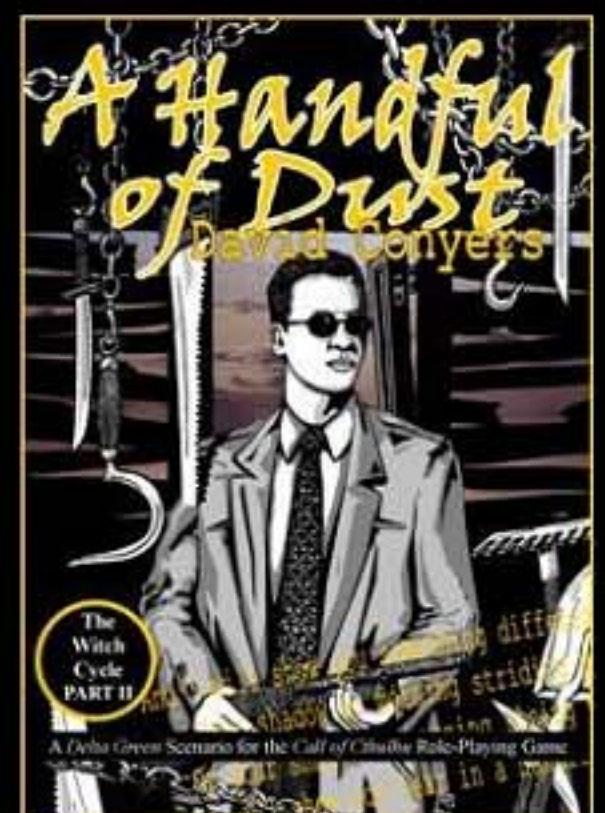


David Conyers trabaja en el campo de las comunicaciones de mercadotecnia y las publicaciones impresas en Melbourne, Australia. Es el coautor de LOS HIJOS DEL DIABLO, de PAGAN'S PUBLISHING y ha escrito el juego de rol TRAUMA para DARCSYDE PRODUCTION y el próximo juego de rol de HAWKMOON. Sus artículos e historias cortas han sido publicadas en las revistas THE BLACK SEAL, BOOK OF DARK WISDOM, DREAMING IN R'LYEH y THE WHISPERER, así como en internet en YOGSOTHOTH.COM. Su página web es http://freewebs.com/david_conyers/



David Witteveen es un especialista en multimedia y tecnología de la información que también vive en Melbourne, Australia. Es el coautor de LOS HIJOS DEL DIABLO, de PAGAN'S PUBLISHING y fue el ilustrador del juego de rol TRAUMA publicado por DARCSYDE PRODUCTION. En la actualidad produce el mini cómic / e-zine DEATH BY MUSIC, que se publica en su página web <http://davidw.gothic.net.au> y su relato corto BROTHER'S BLOOD también aparece en la revista de internet OPI8.COM.

LOS HIJOS DEL DIABLO es la primera parte de EL CICLO DE LA BRUJA, que continúa en A HANDFUL OF DUST, también disponible en YOGSOTHOTH.COM. Ambas aventuras son independientes y se pueden jugar por separado.



Yog-Sothoth.com
Devoted to Call of Cthulhu

<http://www.yog-sothoth.com>