

Módulo

por **Ignacio Tormo**
Ilustraciones de **Javier Briz**



LA ÚLTIMA VOLUNTAD

Aventura para un grupo de dos a cuatro investigadores experimentados, que intentarán encontrar el *Necronomicón* antes que unos adoradores de los primigenios, después de la lectura de un extraño testamento, en una mas que extraña mansión.

La llamada de Cthulhu

Punto de partida

Los investigadores reciben en la paz de sus domicilios una carta (reproducida en la próxima página). En ella se les cita en un viejo caserón ubicado en algún lugar del estado de Oregón, donde se leerá el testamento del finado Sr. Follenger (nombre que el *Guardián de los Arcanos* pronunciará lo mas parecido a "Fall Angel").

Buscando información

Varios datos pueden despertar la curiosidad de los investigadores:

- No existe en el lugar descrito en el mapa ninguna Follenger Manor; la énica casa de características similares en la zona es Earl's Manor, un sitio de infame reputación (corren de él rumores de brujería, sacrificios humanos, etc...).

- En el registro del pueblo. Los investigadores pueden acceder al mismo, ya sea mediante sus *sólidos* argumentos o mediante su donativo al Fondo de Jubilación de los Registradores de la Propiedad. Allí no se encuentra la partida de nacimiento de Mr Follenger, si bien sí hay constancia de la muerte de este.

- Si buscan algo sobre Mr. Bradbury, se podrá constatar que es realmente quien dice ser: el notario de Salem.

- En una biblioteca importante o especializada en lo oculto pueden buscarse con una tirada de Buscar Libros difícil (30%), los investigadores encontrarán el libro *Lugares misteriosos de la Costa del Pacífico*. En él se cuenta que allí vivió un tal James Mallory, procesado y quemado en la hoguera tras la misteriosa desaparición de varios niños en el vecindario. También se refiere que aquel mismo terreno era un lugar tabé para los indios que vivían allí antes de que esta área fuera colonizada.

La historia de Earl's Manor

Earl's Manor fue hecha construir por Sir James Mallory, adorador de Shub-Niggurath, que fue expulsado de Inglaterra ante las acusaciones de brujería formuladas contra él. Debió haber sido quemado en la hoguera, pero la Casa Real, debido al parecer a su oscuro parentesco con la aristocracia, le dió la oportunidad de empezar una nueva vida lo mas lejos posible. Así fue desterrado al nuevo mundo. Earl, apodo que desde entonces adoptó por su pretendida sangre azul, encontró el lugar perfecto para edificar su nuevo templo a Shub-Niggurath, un lugar donde ni



Salem, 6 de Marzo de 1921

Estimados Sres.:

Me veo en el penoso deber de informarles del fallecimiento de Mr. Follenger. Habiendo requerido el difunto en su Última voluntad la presencia de ustedes en el momento de la lectura de su testamento, ruego su asistencia a la misma, que tendrá lugar en Follenger Manor el próximo 30 de Marzo del presente año. Adjunto les envío los billetes de ferrocarril hasta la estación de Salem, donde un coche les esperará para conducirlos a la casa.

Se despide atentamente:

Joseph Bradbury

Mr. Joseph Bradbury, albacea del finado Sr. Follenger

siquiera los indios se atrevían a entrar: un antiguo asentamiento de Mi-Go. Desde entonces la casa siempre ha estado al servicio de los adoradores de Shub-Niggurath. El último de ellos fue Mark Resha.

Llegada a Earl's Manor

Los investigadores se deberían quedar impresionados por el tétrico aspecto que presenta el lugar: tableros desvencijados, el jardín invadido por las malas hierbas y una impresión general de desolación y descuido.

Tras llamar a la puerta llegará el mayordomo, que les conducirá al salón. Ante cualquier pregunta, dirá que sólo ha sido contratado, al igual que el resto del servicio, hasta el día siguiente.

La sala está decorada con viejos trofeos de caza, rifles, cuchillos, etc., todo ello en un lamentable estado de conservación, como el resto de la casa.

Los invitados

En el salón se encuentran una serie de curiosos individuos que se recuestan en los sillones mientras consumen botella tras botella de oporto. A los personajes jugadores se les invitará a sentarse y disfrutar del vino.

Los personajes que ya habían llegado son los siguientes:

Ohio Jones, un tipo curtido y de trato amable (sobre todo si no se bosteza cuando cuenta sus "apasionantes" batallas). Lleva una maleta a la que no quita el ojo de encima.

Clyde Simpson, profesor de parapsicología de la Universidad Miskatonic con pinta de ratón de biblioteca.

Aleister Cromwell, famoso ocultista inglés que se ha tomado unas vacaciones lejos de su país para asistir a la lectura del testamento de Mr. Follenger.

Steven Rassel, un tipo de aspecto descuidado y vulgar, que parece disgustado y no hará ningún caso de ninguno de los demás (incluidos los personajes).

Tras un rato, llegará Mr. Bradbury, un hombre bajo, enjuto y de pelo canoso, ya en sus cincuenta, que lleva un portafolios en la mano.

El testamento

Mr. Bradbury llamará la atención de los asistentes, y lentamente sacará del portafolios un sobre lacrado. Tras leer para sí el contenido del sobre, mirará un rincón achaflanado donde se encuentra una cabeza de alce y, tirando de un cuerno de éste, descenderá un panel que deja ver un extraño altar. Con la misma cara de turbación, dirige la mano a un extraño amuleto. En ese mismo momento se oirá un sonoro "¡¡¡NO!!!", pero ya es demasia-

Joseph Bradbury

Notario de Salem. Exquisito garante de las reglas de etiqueta, se comportará en todo momento como el perfecto anfitrión.

Objetivos: Realizar su trabajo.

Caract.	Habilidades
FUE 10	Oratoria 55%
PV 11	Crédito 50%
TAM 11	Habla fluida 40%
COR 70	Derecho 90%
DES 12	Hablar inglés 95%
CON 11	Etiqueta 55%
INT 14	
EDU 19	
POD 13	
APA 12	

Ohio Jones

Intrépido investigador y eliminador de sectarios. En su maleta lleva una Thompson.

Objetivos: Salvar al mundo y disparar su Thompson.

Caract.	Habilidades
FUE 14	Mitos de Cthulhu 10%
PV 13	Ametralladora 45%
TAM 13	Discreción 50%
COR 60	Deslizarse silen. 50%
DES 15	Buscar Libros 45%
CON 12	Oculto 50%
INT 15	Conducir auto 50%
EDU 12	Leer-esc. Latín 45%
POD 15	Descubrir 60%
APA 14	

Clyde Simpson

Profesor de parapsicología de la universidad de Miskatonic.

Objetivos: Estudiar cualquier libro sobre los Mitos sea como y donde sea.

Caract.	Habilidades
FUE 9	Mitos de Cthulhu 12%
PV 10	
TAM 11	Ocultismo 85%
COR 45	
DES 10	Descubrir 40%
CON 11	
INT 14	
EDU 20	
POD 13	
APA 11	



do tarde. Con una oleada de luz verde, el cuerpo del notario empezará a sufrir cambios. Parece como si la carne detrás de la piel desapareciera, mostrando claramente venas, huesos, músculos y tendones, terminando el proceso en pocos segundos con la vida de Mr Bradbury. Su único resto es un montón informe de huesos y piel.

Presenciar este gratificante espectáculo tiene como recompensa una tirada de COR: 1 Pto. si se pasa, o 1D4 en caso contrario.

Antes de que los investigadores recuperen el aliento los acontecimientos se precipitan. Por las ventanas entra un mortecino resplandor verde, al tiempo que una voz empieza a decir:

“Mis queridos invitados: os preguntaré el objeto de esta peculiar reunión, pues aquí está: como no os sorprenderá saber, mi nombre no era Follenger. Soy *Mark Resha*, y algunos sabréis que me dedicaba a coleccionar libros un tanto peculiares. Por eso os he reunido, para que el mas digno de vosotros encuentre la joya de mi colección, el libro más buscado por los conocedores de los mitos: aquél escrito por el viejo Al-Hazred, el *Necronomicón*.

Pero claro, revolver sin más entre mis cosas no era digno del premio. Todas las molestias que nos habéis causado os hacían merecedores de un juego más exigente. Así que elegí un marco especial para el juego, y por supuesto mas invitados que, eh...” (pausa escénica) “aun no conocéis, pero a quienes estoy seguro de que pronto conoceréis. Sí, seguro que los conoceréis.”

“Las reglas del juego son fáciles: estáis por llamarlo de algún modo en un plano paralelo, de los infinitos que existen tocando el vuestro, gracias al amuleto y a la colaboración del notario, Oh sí, pobre Mr Bradbury: ha trasladado la casa a este plano, y sólo por un breve lapso de tiempo, 6 horas, habrá una única salida en el jardín. Pero, por supuesto, la puerta está bien guardada. Hasta tal punto que el único medio de vencer al guardián es con la ayuda del libro.”

“Con estas palabras me despido para siempre de los vivos. Buena suerte, y cuidado con los invitados.”

Notas

• Si alguno de los jugadores quiere saber quien gritó (fue Alistair Cromwell), deberá

pasar la tirada correspondiente (Descubrir o Escuchar, según la situación). Si se interroga a Cromwell sobre el tema, responderá algo del estilo de “me producía malas vibraciones”.

• Con una tirada de Ocultismo fácil (+10%), los investigadores reconocerán el nombre de Mark Resha: se trata de un famoso ocultista, ex-profesor de universidad de Miskatonic. Se le suponía muerto tiempo ha, tras haber intentado realizar un curioso experimento que versaba sobre “llamar a los del otro lado” o algo así.

• Si a alguna mente calenturienta le da por examinar el altar, y logra una tirada de Mitos, se dará cuenta de que el altar está dedicado a Shub-Niggurath.

• Ante cualquier maniobra extraña que intenten los personajes con el amuleto, hay que decir que éste ya no tiene ningún poder (con freír a una persona ya es bastante por un día).

• Mirando por la ventana, todo estará envuelto en ese extraño resplandor verde que parece provenir del firmamento. Con la preceptiva tirada de Descubrir se podrán ver



dos cosas: en primer lugar, un cubo de luz brillante en el camino de entrada al jardín (es la puerta dimensional), así como una gran masa con un tosco parecido humano en el que resaltan sus dos grandes ojos como carbones encendidos, que no es otro sino el guardián del portal. (Ver ficha adjunta)

La búsqueda en la casa

De nuevo ha llegado la penosa obligación de volver a tirar COR: 1D3 si se falla, nada si se acierta. Por supuesto, no todos los días te dice un muerto que has cambiado de dimensión.

Tras la confusión inicial, se supone que los investigadores deberían reaccionar; al fin y al cabo, sólo disponen de 6 horas. Si no es así, Alesteir Cromwell tomara las riendas de la situación, distribuyendo la tarea de la búsqueda en parejas, lo cual, como mas adelante se verá, es muy beneficioso para sus intereses. Si los demás personajes recelan de su actitud, tratara de convencer a los investigadores diciendo que de momento lo único importante es el salir todos vivos de allí. En caso de que Alesteir se haga con el control de la situación, el *Guardián de los Arcanos* procurará emparejar a cada PJ con un PNJ para conseguir una sensación de psicosis generalizada. Russel apoyará esta moción por razones obvias, y empezará a actuar cuanto antes, simulando haber sido atacado cuando se

vaya descubriendo su "trabajo". Si no es posible, Alesteir intentará emparejarse con Ohio.

Earl's Manor tiene 2 plantas, más un sótano y el ático.

Planta baja

Es la única que no está invadida por el polvo, ya que los criados la han limpiado recientemente.

El recibidor

Decorado con muy mal gusto, con una lámpara construida a partir de una vieja rueda de carromato colgando del alto techo. A él accede la puerta principal. Una escalera de piedra, de apariencia maciza, comunica con la planta superior. Una trampilla bloqueada junto a la misma es uno de los dos accesos al sótano; si se desea abrir, sería una tirada de FUE de los PJs contra FUE 30, pudiendo tirar a la vez hasta 2 PJs (la otra entrada al sótano es la puerta de la leñera, pero para alcanzarla habría que salir al jardín, poniéndose al alcance del guardián). A la derecha está el salón y a la izquierda, la cocina.

El salón

Es donde estuvieron reunidos al principio los invitados. Contiene una ingente colección de armas clásicas, aunque la mayoría no está en condiciones de disparar. Para encontrar alguna en buen estado se deberá hacer una tirada de Rifle. Un éxito normal en esta habilidad proporciona al investigador que la realice un rifle que tendrá triplicada su posibilidad de fallo crítico (sólo duplicada si el éxito es especial). Por supuesto, no hay cartuchos. Una de las cabezas de alce sirve de mirilla desde el pasadizo bajo las escaleras.

La cocina

Pobremente equipada, pero al fin y al cabo tiene lo básico. Aquí está la entrada de servicio, que da a la parte trasera de la casa, y la puerta al dormitorio y cuarto de baño de los criados. También hay un pequeño montacargas en el que cabe apretadamente una persona normal; comunica la cocina con el dormitorio principal, y también con una pequeña estancia subterránea que sirve de morada a 2 *Gules* (ver fichas adjuntas). Tienen órdenes de matar todo lo vivo que encuentren en la casa, aprovechando los pasadizos secretos para emboscarse. Para el *Guardián de los Arcanos*, esto supone que cualquier personaje aislado puede ser atacado por sorpresa por una de estas criaturas (siempre y cuando el recorrido de los demás personajes dé pie a que pueda haber un *Gul* escondido). De hecho, ya habrán acabado

Steven Russel

Loco y adorador de los primigenios. Se encuentra molesto porque ha dejado a medio terminar las labores que son propias de todo sectario responsable.

Objetivos: Hacer que los primigenios vuelvan a gobernar la tierra, llevarse cualquier objeto importante para el culto y asesinar al mayor número posible de investigadores con el cuchillo que tiene escondido entre las ropas.

Caract.	Habilidades	
FUE 15	Ocultismo	50%
PV 14	Mitos de Cthulhu	20%
TAM 14	Cuchillo	65%
COR 0	Descubrir	45%
DES 10		
CON 14		
INT 10		
EDU 13		
POD 14		
APA 9		

Alesteir Cromwell

Famoso ocultista inglés. Ha empezado los últimos años de su carrera en el estudio de fragmentos del *Necronomicón*, un libro por el que siente una codicia inmensa.

Objetivos: Hallar nuevas pistas para encontrar una copia entera del libro a cualquier precio.

Conjuro: Control Humano

Caract.	Habilidades	
FUE 9	Ocultismo	75%
PV 13	Mitos de Cthulhu	25%
TAM 14	Descubrir	60%
COR 0	Buscar Libros	60%
DES 14	Leer Latín	60%
CON 11	Leer Griego	50%
INT 18		
EDU 16		
POD 17		
APA 14		

El Guardián

No necesita habilidades ni características. Es una masa de 4 metros de altura de músculo. **Efecto:** reduce a pulpa a un PJ por asalto.

Objetivos: defender el portal dimensional y acabar con cualquier individuo que se mueva por el jardín.



Gul nº 1

Caract.	Habilidades	
FUE 17	Discreción	80%
CON 13	Ocultarse	60%
TAM 14	Escuchar	70%
INT 12	Descubrir	50%
POD 14	Tregar	85%
DES 13	Saltar	75%
PV 14		

Arma	Ataque	Daño
Zarpa	30%	1D6 + 1D4
Mordisco	30%	1D6 + 1D4 + presa

Gul nº 2

Caract.	Habilidades	
FUE 16	Discreción	80%
CON 12	Ocultarse	60%
TAM 14	Escuchar	70%
INT 13	Descubrir	50%
POD 13	Tregar	85%
DES 12	Saltar	75%
PV 13		

Arma	Ataque	Daño
Zarpa	30%	1D6 + 1D4
Mordisco	30%	1D6 + 1D4 + presa

Horrendo Cazador**Características**

FUE 32	CON 11
TAM 41	INT 16
POD 23	DES 14
PV 26	

Arma	Ataque	Daño
Mordisco	65%	1D6 + 3D6
Coletazo	90%	Atenazar

Los Byakhee

(hay 30 iguales)

Características

FUE 18	CON 11
TAM 17	INT 11
POD 12	DES 14
PV 14	

Arma	Ataque	Daño
Garra	35%	1D6 + 1D6
Mordisco	35%	1D6 + 1D6 + succión

con la vida del mayordomo durante la reunión y trasladado su cadáver a la leñera, tras lo cual habrán bloqueado el acceso al sótano.

Dormitorio y cuarto de baño de servicio: Se encuentra en estado de desuso. No hay nada especial en estas habitaciones.

Primera planta

Es donde Resha realizaba la mayor parte de su actividad mundana. Todas las habitaciones de esta planta, a excepción del baño, el dormitorio principal y la pequeña biblioteca, están completamente descuidadas. Se accede a ellas a través de los pasillos a izquierda y derecha del rellano con barandilla que domina el recibidor.

El dormitorio principal

A la derecha (norte), era el habitado por Resha. Contiene una enorme cama con dosel, una mesilla, un escritorio y un par de armarios. Si se busca en la habitación, se podrán encontrar dos cosas: la llave de la bodega (en una mesita de noche) y los efectos personales de Mr Resha, entre los que destaca una daga de muy bella factura. Esta arma tiene la facultad de dañar a los espíritus y a los seres inmunes a las armas no mágicas. El montacargas de la cocina comunica con esta habitación.

La biblioteca

Repleta de libros que versan fundamentalmente en las ciencias ocultas. Está en el pasillo de la izquierda (sur). Se encuentran algunos ejemplares muy raros. Una tirada exitosa de *Buscar Libros* sirve para distinguir los libros mas valiosos (la mayoría son manuscritos; en total, +1D6 de *Ocultismo* y +1D6 de *Mitos*, con la correspondiente pérdida de COR en este último caso). Además, así se encuentra el resorte que permite la entrada al pasadizo secreto bajo la escalera que va a la planta baja, ya que, al tirar de un libro cuyo lomo reza como el *Necronomicón*, se correrá un panel.

El cuarto de baño: funcional.

Dormitorios secundarios: decorados sobriamente. No tienen nada especial.

Al final del pasillo de la izquierda (sur), hay una trampilla con una escalera de mano en el techo, que da al ático.

Ático

Aquí se han puesto a secar una gran cantidad de mazorcas de maíz. Hay una

brecha en la pared, al norte. Cerca de ésta huele como a animales muertos, y hay restos de pequeños mamíferos esparcidos por el suelo. Una tirada de *Mitos* permitirá saber a los investigadores que en el ático vive o ha vivido un *Horrendo Cazador* (ver ficha adjunta). Como información para el *Guardián de los Arcanos*, hace tiempo que Resha había convocado a semejante criatura para que vigilara las inmediaciones de la casa en las noches en las que se reunía la secta. Si tiene la oportunidad, Cromwell tratará de encajar un conjuro de *Control Humano* a su acompañante para ganar tiempo y así invocar al *Horrendo cazador* en su provecho (las instrucciones las habrá leído en la biblioteca).

Sótano

Bajando por la escalera, se encontrará un estrecho pasillo con una puerta a cada lado. La del norte (izquierda según se baja) da a la leñera; la del sur da al trastero. A partir de aquí no es de mucha utilidad el resplandor verdoso que permitía ver en la plantas superiores (ya que, obviamente, la luz eléctrica ha dejado de funcionar).

La leñera

Como su nombre indica, contiene leña... y el cadáver eviscerado y mutilado del mayordomo, con la carne desgarrada por



terribles zarpazos y las marcas de unos dientes afilados y puntiagudos (Tirada de COR 1D4/1). Sobre sus restos se encuentra una nota que dice "FRÍO, FRÍO".

El trastero

Repleto de cosas, algunas muy útiles y otras no tanto. Los investigadores pueden hacer tiradas de *Descubrir*, y tirarán 1D10 una vez en la *tabla de hallazgos* (adjunta) por cada éxito (2 en el caso de un éxito especial). Cada intento llevará 10 minutos.

Por supuesto, hay toda clase de herramientas e instrumentos de jardinería, viejos y casi inutilizables (se rompen con un fallo

crítico, y dan más problemas de los que resuelven).

Una puerta en la pared sur (opuesta a por donde se entra) da a la bodega.

La Bodega

Su puerta es nueva y metálica. Sólo puede abrirse con la llave que se encuentra en el dormitorio principal. Se trata de una polvorienta estancia llena de botellas en estanterías mugrientas y tres grandes cubas de vino a la derecha. La mayor parte de las botellas están avinagradas. Con una tirada de *Descubrir*, se encontrarán huellas recientes en el suelo polvoriento que conducen a una cuba de vino. Otra tirada permitirá accionar el resorte

que abre la entrada al pasadizo secreto que accede a los niveles subterráneos.

Los niveles subterráneos

Están compuestos, en primer lugar, por la pequeña y nauseabunda estancia de los *Gules* (cuyo único acceso es el hueco del montacargas), repleta de restos de sus festines y, ocasionalmente, ocupada por alguno de sus inquilinos. El resto son los lugares en los que se reunían los cultistas de Shub-Niggurath para celebrar sus ritos.

Sala de túnicas

Es a la que accede el pasadizo vertical de la bodega y está situada al oeste de la casa. Contiene varias túnicas y perchas para colgar la ropa. También, a la izquierda, hay una pila llena de agua. En la pared hay varios soportes que sujetan antorchas. Aquí era donde se cambiaban los cultistas y hacían sus abluciones.

Sala de sacrificios

Se trata de una habitación circular, toscamente tallada en piedra, de unos 11 metros de diámetro y 4 metros de altura. Las paredes están cubiertas de inscripciones del *Necronomicón*, dibujadas con sangre, escritas en griego y latín. Cualquier alma cándida que se pase 20 minutos leyendo las inscripciones y que logre descifrarlas (tiradas de leer griego, y de leer latín), ganará 1 percentil en *Mitos de Cthulhu*, perdiendo a cambio 1D6 COR.

En el centro, dibujado en el suelo, hay un pentágulo, en cuyo centro aún pueden verse manchas recientes de sangre.

Al norte de la habitación hay una portezuela metálica cerrada con un travesaño. Junto a ésta hay lazadas, látigos y palos, instrumentos típicos para manejar animales peligrosos. Cerca del centro hay una mesa a modo de altar. Sobre ella están los instrumentos litúrgicos propios del culto, compuestos por cuchillos de distintos tamaños excepcionalmente bien afilados, un cáliz y un cuenco que contiene restos sanguinolentos.

Al sur, y separado por una reja metálica, hay un cuarto que tiene grilletes en las paredes (aquí encerraban a las víctimas de los sacrificios). Esta era la habitación donde el culto realizaba sus sacrificios humanos. Con los restos de dichos sacrificios y la poderosa magia contenida en el *Necronomicón*, creaba las abominaciones guardadas tras la portezuela metálica.



Tras la portezuela metálica

Llega el momento de la verdad. Tras esta pesada y resistente puerta metálica se encuentran los engendros creados en la sala de sacrificios. En esta sala también se encuentra el libro de Al-Hazred. Al quitar el travesaño, si se abre la puerta, ésta se quejará con un estridente chirrido, al tiempo que se filtra una tenue luminiscencia verde. En el suelo se puede ver dibujado un extraño signo, una estrella de cinco puntas con un ojo de pupila llameante dibujado en su interior. Cualquier personaje que logre una tirada de *Mitos* reconocerá el signo como un símbolo arcano.

La habitación que se oculta tras la puerta tiene forma de cúpula, de unos 7 metros de diámetro. En la parte superior de la misma hay una abertura cubierta por una reja por la que habitación recibe parte de la extraña luminiscencia reinante en el exterior. Con ella apenas pueden distinguirse las varias extrañas siluetas que se mueven muy lentamente junto a las paredes. La pálida luz deja entrever otro símbolo arcano, situado bajo la reja, en cuyo interior, sobre algo parecido a un atril, hay un curioso libro con unas no menos curiosas tapas.

El libro raro es efectivamente, por supuesto, una copia del *Necronomicón*. Y como es de suponer, no está solo. En esta habitación los adoradores de Shub-Niggurath guardan las criaturas que "creaban" en la sala de sacrificios. Aproximadamente 30 de estas criaturas están almacenadas en esta sala (ver ficha adjunta).

Si un investigador entra en la habitación (como sin duda alguna harán tarde o temprano), las criaturas no atacarán inmediatamente. Estas abominaciones han aprendido a temer y odiar al hombre a lo largo de años de constante suplicio, y por tanto actuarán con cautela.

Los monstruos, según vean mas de cerca a los investigadores (por ejemplo, cuando se

acerquen al libro), sentirán el miedo de los personajes y, antes de que puedan volver a entrar a la sala de sacrificios, atacarán. La primera vez que se vea a las horribles criaturas se tirará COR (1D10/1D4). Si el *Guardián de los Arcanos* lo considera oportuno, puede pedir tiradas de POD x5 a los PJs que fallen las tiradas de COR. Si los jugadores fallan esta segunda tirada, se les podría caer algo de las manos, como por ejemplo ese rifle tan necesario cuando una horda de horribles seres se acercan con el nada saludable propósito de saborear tus intestinos.

Al fin el *Necronomicón*

Suponiendo que los investigadores sobrevivan al ataque de los seres y cierren la portezuela, ésta no resistirá mucho tiempo (10 minutos). A los jugadores se les deberá comunicar esto con alguna pista, como las claras marcas que dejan en la portezuela los puñetazos de las bestias. Por muchos obstáculos que se pongan a las rabiosas criaturas, éstas llegarán al recibidor antes de 30 minutos.

Cuando los investigadores se tomen un respiro, Alesteir pedirá el *Necronomicón* diciendo que es el único capaz de dominar a la bestia (lo cual es probablemente cierto, a no ser que algún otro personaje hojee el libro y obtenga un éxito especial en su tirada de *Mitos de Cthulhu*). Tan pronto le den el libro (si es que se lo dan), buscará ansiosamente en él. Al pasar un rato se dibujará en su rostro una mueca de triunfo, al tiempo que sale por la puerta principal canturreando versos en un idioma hace siglos olvidado. Parece que el proceso no es fácil, ya que su cara palidece y se tensan las venas de su frente. Cuando parece que los cánticos arrecian, Cromwell dirá con dificultad a los PJs que huyan, ya que no podrá seguir sometiendo al guardián por mucho tiempo.

Si los jugadores escapan por el portal, alguno de ellos debería ver de refilón en la cara de Alesteir Cromwell una sonrisa burlona. Preguntar si alguno mira.

En el jardín de Earl's Manor

Los investigadores aparecerán en el jardín de la casa, de la cual no quedan ni los cimientos. Ha desaparecido por completo. El coche en el que les llevaron a la mansión se ha esfumado (al parecer, al chofer le debió de dar mala espina la exhibición de la casa desvaneciéndose en la nada y prefirió buscar aires mas sanos). En todo caso, y a pesar del aspecto tétrico de los bosques circundantes, no dudamos de que los investigadores sabrán como volver a casa solitos.

Recompensa

El saberse a salvo en el plano de donde los investigadores nunca deberían haber salido proporciona 2D6 de cordura. Si además los investigadores lograron recuperar el *Necronomicón*, asegurándose de que no vuelva a usarse para diabólicos propósitos, se asegura la ganancia adicional de 1D6 extra de COR. En caso contrario...

Epílogo

Al cabo de mas o menos un año, en los círculos de ocultismo se volverá a hablar de Alesteir Cromwell y de un misterioso libro que ahora posee. Al fin y al cabo, Alesteir logró salir con vida de allí. Tal vez formase parte de la sutil venganza de Mark Resha: si los investigadores no sucumben horriblemente, siempre podría haberse sembrado la semilla de un mal mayor. Quién sabe; que Cromwell tenga en su poder el *Necronomicón* no es seguro para el mundo, y eso explicaría el que Resha dejase alguna débil posibilidad de supervivencia. Pero eso ya es otra historia.

Notas

Esta aventura puede convertirse con demasiada facilidad en una máquina de picar carne. Se aconseja al *Guardián de los Arcanos* no ser demasiado estricto con su potencial destructivo para los PJs. Además sugerimos:

- Impón un horario agobiante, para que los jugadores sean siempre conscientes de su falta de tiempo. Recuérdales constantemente el reloj (incluso sería interesante jugar en tiempo real).

- Maneja con dramatismo las posibilidades que dan los personajes tan poco *solidarios* que se presentan. Ellos y los *Gules* sembrarán el terror y la sospecha entre los invitados, de modo que seguramente se verán forzados a reunirse tras haber creado un clima tenso de relaciones.

- Los PNJs pueden ser perfectamente víctimas de otros PNJs, con los PJs como testigos, lo cual atraerá las sospechas hasta éstos mismos, o les sugerirá confiar en *víctimas* de poca confianza.


- Procura que Cromwell sea discreto en caso de que llegue a invocar al *Horrendo Cazador*. Éste es sólo un arma para él (aunque pueda llegar a resultar peligroso), pero seguirá necesitando a los PJs, al menos hasta que consiga el libro. 

TABLA DE HALLAZGOS

1d6

- | | |
|-----|----------------------|
| 1 | Rifle* |
| 2 | Cartuchos (1D3) |
| 3 | Linterna (sin pilas) |
| 4-5 | Pila para linterna |
| 6 | Cuchillo |
| 7 | Encendedor |
| 8-9 | Libro (inservible) |
| 10 | Pistola (sin balas) |

*sólo hay un rifle. Sustituir otros resultados por Cartuchos.

