

# Pesadilla en Haunted Manor

... a Jean Balczesak, auteur de "Le Maître des Souffrances, le premier scénario pour "L'Appel de Cthulhu" que j'ai joué comme Gardien des Arcanes



Este módulo está previsto para un grupo de 3 a 5 investigadores. El autor, por una vez, ha dejado de lado a Lovecraft para sumergirse en el terror de Stephen King, bastante más cruel y sangriento. Publicado anteriormente en el número 25 de la rev. Troll (Septiembre de 1990)

## Introducción

Boston, Diciembre de 192...

La pretigiosa galería de arte Broosman & Frawley acaba de inaugurar una exposición monográfica sobre la obra del joven pintor Nathaniel Wingate. Sus cuadros, en los que se representa repugantes aquelarres, vertiginosas danzas de brujas o impresionantes invocaciones de demonios, despiertan por igual el escándalo y la admiración. Cualquier Pj con un mínimo de experiencia, sin embargo, se dará cuenta que los temas de los cuadros guardan una profunda relación con los Mitos de Cthulhu...

Los investigadores pueden entrar en el módulo por varios caminos: ser periodistas que quieran entrevistar al controvertido escritor, admiradores suyos que desean conocerle, estudiantes o profesores universitarios o incluso investigadores de los Mitos (con experiencia) que se huelan algo raro. Sea como fuere, a todos les une el deseo de entrevistarse con Wingate cara a cara. El único que conoce su dirección es su marchante, Robert Frawley, que se niega en

redondo a dársela a nadie, argumentando "que un artista necesita intimidad para realizar sus creaciones".

Sin embargo, finalmente será el sr. Frawley el que reuna al grupo en su despacho: desde hace seis semanas no tiene noticias de Wingate. Ni envía cuadros, ni llama por teléfono, nada. Frawley está preocupado. Explicará que Wingate cae frecuentemente en estados de profunda depresión y que quizá una visita le siente bien. Así pues y por un avez está dispuesto a dar la dirección del artista a un grupo de personas de confianza como sin duda son los investigadores (Nota para el Guardián: ¡Ejem!)

Lo que Frawley no cuenta a los investigadores es que un empleado suyo ya fue a hacer una visita a Wingate, hace una semana... y no ha vuelto. Frawley se siente preocupado y no sabe si llamar a la policía.

Sea como sea, dará a los investigadores la dirección actual de Wingate: Vive desde hace tres meses en una casona en las afueras de la localidad de Blodland. La dirección es: Green Manor, carretera de Manchester km. 7 s/n, Blodland (New Hampshire). La mansión carece de teléfono.

Si los investigadores se muestran algo duros o algo judíos, hasta es posible que les pague algo por las molestias...

### **1. Investigaciones previas.**

Si los investigadores tienen la sana paranoia de no fiarse ni de su abuela y desean realizar un par de consultas antes de hacer una visita al pintor, podrán enterarse de las siguientes informaciones, en los lugares o personas indicados entre paréntesis y salvando las tiradas que convengan:

**(Consultando con alguien relacionado con el mundo del arte, como un profesor o un crítico):**

Nathaniel Wingate es un joven pintor, cuyos cuadros están despertando simultaneamente las más desabridas críticas y las más extraordinarias alabanzas. Sus temas oscilan desde lo puramente macabro hasta la creatividad sin límites. Los críticos coinciden en afirmar que desde el cuadro "Vampiro alimentándose" del desaparecido Charles Pickman no se había visto nada igual... Su estilo ha mejorado ostensiblemente desde tres meses a esta parte.

**(En la Biblioteca Pública de Boston):**

Blodland es una vieja localidad de New Hampshire que parece anclada en el pasado, ya que la mayor parte de sus habitantes pertenecen a una secta llamada "Los Amish del Orden Antiguo". la ciudad en si se encuentra casi deshabitada ya que los Amish prefieren vivir en granjas. Al parecer, este hecho se remonta a mediados del siglo XVIII, cuando la ciudad fue abandonada en masa por sus habitantes sin razón aparente.

La secta Amish del Orden Antiguo fue fundada en el siglo XVIII por Jacob Arman. Es el ala más dura y escrícta de la secta Menonita (de Menno Simmons, que la fundó en Frisia en el siglo XVI). Ambas son protestantes puritanos y se oponen al servicio militar y a la aceptación de cargos públicos. Rechazan la electricidad, la radio, el teléfono, los automóviles y en general todo lo que supone la vida moderna. Su credo promulga la vida humilde, el trabajo de la

tierra, el uso de ropas sencillas, el pacifismo y la profunda religiosidad.

En el libro "Hechicería y Demonismo en Nueva Inglaterra" se encuentra un párrafo referente a Blodland. Al parecer, existió durante el siglo XVIII un famoso hechicero en la región, que terminó siendo asesinado por sus vecinos.

## **2. Blodland**

Los investigadores deberán llegar hasta Blodland mediante algún medio de transporte propio, ya que la localidad carece de estación ferroviaria. En la carretera (por cierto, en no muy buenas condiciones) se cruzarán con algunos de los Amish, inconfundibles por sus ropas, sus sombreros de ala ancha y recta, sus barbas mormonas y por el hecho de viajar en carro prácticamente al paso.

Blodland es poca cosa más que un lugar de paso. Viven en ella unas 50 personas, ninguna de ellas Amish, agrupadas entorno a la gasolinera, la estafeta de correos, el almacén (donde se vende casi de todo) el hotel y la oficina del sheriff local. Aún quedan restos de casas en pie, sin embargo, que demuestran que hace 200 años Blodland era tan populosa o más que la propia Salem.

Tanto los Amish como los habitantes de la localidad mirarán con hostilidad a los investigadores si éstos se interesan por Green Manor, negándose a contestar cualquier tipo de pregunta. De hecho, al oír el nombre realizarán un rápido gesto con la mano derecha, que una tirada de "Ciencias Ocultas" identificará como un gesto de protección contra el mal.

## **3. Green Manor.**

A pesar de la falta de colaboración de los lugareños a los investigadores no les será difícil, siguiendo la carretera de manchester, llegar hacia la media tarde hasta la casa.

Está pintada de un alegre tono verde, es moderna y parece bien construida. A unos 100 m. de ella se alza lo que parece ser una torre de piedra, resto de una construcción anterior.

Nathaniel Wingate les recibirá con cordialidad. Es un joven alto, delgado, con pelo lacio de color pajizo y profundas bolsas bajo los ojos, producto de la falta de sueño. Afirmará que iba a preparar el té e invitará a los investigadores a que lo acompañen. Les explicará que normalmente no le gusta relacionarse con los demás, pero que empezaba a añorar compañía. A las preguntas de los investigadores sobre su reclusión afirmará que, pese a que se siente terriblemente solo en esta mansión, desde que vive en ella pinta mejor que nunca. Algo en el ambiente le inspira. Si los investigadores llevan la conversación por ese camino terminará diciendo que su fuente de inspiración reside en las ruinas de la torre: muchas veces pasa la noche allí y tiene sueños tan espantosos y tan vívidos que lo obligan, al alba, a coger los pinceles y pintar frenéticamente. No sabe nada de brujos linchados, pero se mostrará muy interesado en la historia si los Pj se la cuentan.

Una tirada de Psicología revelará a los investigadores que Nathaniel se halla bajo una fuerte tensión nerviosa, producto al parecer del exceso de trabajo y la falta de descanso.

Si se lo piden, Nathaniel no tendrá reparos en enseñarles la casa y sus cuadros.

Estos últimos son estremecedores, representan escenas blasfemas de cultos prohibidos, abominables invocaciones de criaturas que sólo podrían ser imaginadas por una mente enferma, ritos malditos más antiguos que la propia humanidad. Una tirada de Idea realizada con éxito supondrá tirar por COR (0/1D3) ya que el infortunado investigador se dará cuenta que las escenas son demasiado vívidas para haber sido imaginadas:

Parecen apuntes tomados al natural...

Nathaniel tampoco tendrá inconveniente en que los Pj visiten la torre si lo desean. Una tirada de Conocimiento/2 la identificará como los restos de una construcción mayor, de piedra, posiblemente de hace unos 200 años. En su interior aún se conserva una habitación sin demasiadas goteras, donde Nathaniel ha colocado un caballete, lienzos, pinturas y un pequeño camastro de campaña.

Durante la visita de los investigadores el cielo se ha ido encapotando, y de pronto empezará a llover de manera torrencial. Nathaniel les ofrecerá asilo en su casa, afirmando que con los caminos embarrados nunca podrían llegar al pueblo. Si alguno de los investigadores rechaza la invitación se encontrará con la desagradable sorpresa de que al parecer por la lluvia, el motor no arranca.

Si los Pj aceptan la invitación de Nathaniel, éste se mostrará un anfitrión divertido y cordial. La cena., improvisada con las más bien escasas provisiones de la despensa, se desarrollará animadamente, tanto más cuando Nathaniel saque un par de botellas de whisky canadiense que guarda "para ocasiones especiales"

La tertulia se prolongará hasta bien entrada la noche. Sigue lloviendo. Todos están cansados y Nathaniel propondrá irse a dormir.

Sean cuales sean las intenciones de los Pj (vigilar a Nathaniel, hacer guardias u organizar un concurso de salto de pértiga) terminarán quedándose dormidos. Y es que ha sido un día tan cansado...

**Nota para el Guardián:** Como ya se habrá supuesto, las ruinas de la torre son los restos de la mansión de Rudolf Holffinguer, brujo del siglo XVIII que terminó siendo asesinado por sus vecinos. Su fantasma sigue aferrado a las viejas piedras e intenta apoderarse del cuerpo y alma del joven pintor, introduciendo en su sueño visiones de los ritos en los que participó y de las criaturas que conoció. Con cada uno de esos sueños, una parte de la personalidad de Nathaniel se desvanece. El proceso es lento, ya que requiere gran cantidad de puntos de Magia, y el fantasma de Rudolf se encontraba muy débil. Es por eso que la visita de William Delaney (el secretario de Frawley), hace una semana y la de los investigadores ahora son para él un regalo del Infierno: Rudolf planea absorber su Psique durante la noche, mediante el sueño. La pesadilla que constituye el núcleo de este módulo es en realidad un enfrentamiento mágico del Poder del brujo contra el Poder de los investigadores, dentro del marco irreal de los sueños.

#### 4. La Pesadilla.

Sea donde sea el lugar donde se quedaron dormidos los investigadores, se despertarán todos amnatonados en el suelo de una habitación fría, de paredes pintadas de negro, con una sola puerta, sin ventanas ni luz. A pesar de ello una débil penumbra (aquí y en el resto de la casa) les permite distinguir los objetos antes de tropezar con ellos. Se encuentran todos vestidos según la moda puritana del siglo XVIII: trajes negros, gorgueras blancas, sombreros de ala ancha. Sus armas y demás efectos personales han desaparecido.

**Nota para el Guardián:** La nueva casa no es más que una pesadilla y por lo tanto no está

**sujeta a las leyes de la lógica. De hecho es una creación de Rudolf, el cual la cambia constantemente.**

Cada vez que los investigadores entren en una nueva dependencia, lanzaremos un dado de % y consultaremos la tabla 1. El número de puertas nos lo dará la tabla 2. Las puertas se cerrarán siempre al paso del último investigador, y si éstos vuelven sobre sus pasos se encontrarán con un lugar diferente. No importa si una dependencia se repite: servirá para desorientar a los jugadores. (De todos modos el Guardián es perfectamente libre de elegir otra sala si la tirada aleatoria no le convence). No hay en ninguna sala ventana ni puerta que comuniquen con el exterior.

Crear cada una de estas dependencias le cuesta a Rudolf 1 punto de Poder. Por contra, cada vez que un Pj falla una tirada de Cordura le roba 1 punto de Poder al investigador. Como es un sueño, no están afectados por la locura temporal (resultado de perder 5 puntos o más de golpe). Si están afectados, en cambio, por la locura indefinida ( al perder 20% o más de COR). En este último caso se deshacen en ceniza, pasando sus puntos de Poder de manera automática a Rudolf. Éste empieza, al principio de la pesadilla, con 25 puntos de Poder.

La pesadilla continuará hasta que el último de los investigadores caiga, se le agoten a Rudolf los puntos de Poder... o hasta que los Pj encuentren la manera de destruirlo. Y esa manera existe: el mago absorbe la pisque de sus víctimas, con lo cual algo de ellas queda en él. William Delaney y Nathaniel Wingate han conseguido de algún modo "colarse" en la pesadilla para dar instrucciones a los investigadores: la única manera de vencer al mago es crear una puerta, para que la mayor pesadilla del mago, sus propios asesinos, puedan entrar también en el sueño. Los investigadores pueden "crear" esta puerta sumando sus puntos de Poder y usándolos como porcentaje. Pueden realizar un intento por turno... mientras puedan, ya que entonces Rudolf lanzará contra ellos la "artillería pesada" (ver tabla 3)

### **Tabla 1**

Hay tres tipos de eventos que pueden encontrarse en las dependencias de la mansión: Aquellos en los que todos los investigadores deben tirar por COR marcados con un (1); aquellos en los que sólo al investigador que le suceda debe tirar por COR (2) y aquellos en los cuales no se debe tirar por COR (0). Caso que se falle alguna tirada de COR, el desafortunado investigador (o investigadores) perderá/n 1D6.

#### **01-05**

Los Pj se encuentran en lo que parece ser un calabozo. Hay una mujer encadenada, muy hermosa, que suplica que la liberen. Si alguien se acerca intentará darle un beso en la boca. De ella saldrán gusanos y cucarachas. La mujer se aferrará al Pj y riéndose se pudrirá sobre él, cayéndose a pútridos pedazos (2).

#### **06-10**

Comedor. Hay una mesa, con una fuente tapada lista para servir. Si alguien levanta la tapa se encontrará con su propia cabeza que empezará a vomitar sangre y reir. (2)

**11-15**

Retrete. Nada más asomar la cabeza el primer investigador, el inodoro estallará esparciendo una lluvia de sangre y suciedad (2)

**16-20**

Sala vacía. Ruidos de gente que golpea las paredes gritando "¡Abrid! ¡Abrid!", "¡Queremos matar al brujo!" Si los Pj les preguntan cómo hacerlo les dirán "¡La Puerta!, ¡Buscad la puerta!" (0)

**21-25**

Cocina manchada con charcos de sangre. Los que intenten atravesarla tendrán que sufrir el ataque de cinco cuchillos voladores (Probabilidad 35%, daño 1D6). Hay posibilidad de esquivar si se les ve venir (tirada de Descubrir) (0)

**26-30**

Escalera. Al llegar a la mitad de su recorrido los peldaños se transformarán en cuerpos humanos leprosos que se agitan y gimen (1).

**31-35**

Salón de baile. El suelo cruje cuando los Pj lo pisan. Al bajar la mirada, descubrirán horrorizados que están pisando ojos abiertos en el suelo (1)

**36-40**

Pasillo. Al ir avanzando por él, oirán una enloquecedora carcajada (0)

**41-45**

Encima del investigador que abra la puerta caerá una avalancha de huesos y carne podrida. No se puede continuar por ese camino (2)

**46-50**

Sala de espejos. Se trata de una habitación cubierta de espejos por completo: paredes, techo y suelo. La imagen de los investigadores reflejada en ellos irá degenerando hasta convertirse en una horrible parodia al llegar al centro de la habitación, momento en el cual los espejos empezarán a estallar. Los Pj deberán tirar por Suerte para no recibir 1D6 de daño, provocado por las astillas de cristal que se incrusten en su carne (1)

**51-60**

Habitación sucia, llena de telarañas. Al entrar los investigadores verán como se va abultando una de las paredes, de la cual saldrá a medias la cabeza de un hombre que les gritará: "¡No es más que un sueño! ¡Podéis ganarle! ¡Podéis sobrevivir!" Si los Pj le preguntan cómo hacerlo aún podrá decir "¡Abrid la puerta!" antes de ser absorbido nuevamente por la pared. Se trata del malogrado

Delaney, el secretario de Frawley... pero claro, los Pj no lo saben. (0)

### **61-65**

Escaleras. Cuando se encuentren en medio oirán una especie de rumor sordo y un torrente de sangre inundará la escalera arrastrándoles hacia abajo, a no ser que consigan agarrarse al pasamanos (tirada de Destreza) y resistir (tirada de Fuerza). En caso de ser arrastrados, se llevarán 1D6 de daño (1)

### **66-70**

Despensa. Los Pj se verán a sí mismos colgados del techo y descuartizados como reses (1)

### **71-75**

Sala de estar. Una lluvia caliente empezará a caer sobre los investigadores. Al alzar la cabeza, verán que el techo es carne viva, y que está goteando sangre (1)

### **76-80**

Escalera estrecha y muy empinada, con un pasamanos adornado con gárgolas de madera, Estas intentarán morder a los investigadores, en mitad de la escalera, mientras los peldaños se mueven. Hay que hacer una tirada de Destreza para no caer (1D6 de daño). Las gárgolas tienen un 60% de dar y hacen 1D4 puntos de daño. Atravesar la escalera completa cuesta 4 asaltos (1).

### **81-85**

Trastero. Suciedad, polvo y muchas telarañas. Nada anormal. (0)

### **86-90**

Dormitorio. El suelo de esta habitación pese a ser aparentemente normal, se traga a la gente lo mismo que unas arenas movedizas. El primer Pj que ponga el pie será absorbido en 20-Tam asaltos (es decir, un tipo de Tamaño 12 será absorbido en 8 asaltos). Sus compañeros pueden tirar de él, debiendo pasar una tirada de Fuerza contra Tamaño en la tabla de resistencia (2)

### **91-95**

Dormitorio. Al entrar los investigadores, empezarán a oírse aullidos de agonía y empezarán a abrirse tajos en la pared, como si alguien le estuviera pegando hachazos. Y los tajos SANGRAN (1)

### **96-00**

Habitación vacía, con un fuerte olor a animal. Los Pj oirán gruñidos apagados, como de una bestia que se acerca (0)

La 3ª, 6ª y 9ª salas (por orden de aparición) no se tiran por esta tabla sino que son fijas: son las pistas que la psique de Nathaniel da a los investigadores:

**3ª sala**

Un salón, pintado de blanco, limpio y bien decorado. Hay un gran cuadro, pintado con todo detalle. En él se ven una serie de hombres con antorchas, palos y armas, golpeando la puerta de una casa exactamente igual a Green Manor, pero que está pintada de negro y carece de ventanas. la firma del cuadro es perfectamente visible: Nathaniel Wingate.

**6ª sala**

De nuevo un salón, decorado del mismo modo que el anterior, con otro cuadro de Nathaniel. Esta vez muerta a los investigadores dormidos en sus camas, en la misma habitación y con una sombra deforme cayendo sobre ellos (0)

**9ª sala**

Los investigadores de nuevo, de rodillas en el suelo, las manos cogidas formando un círculo. Frente a ellos, en la pared, se encuentra la forma difuminada de una puerta, pintada de manera que parece ESTAR APARECIENDO DE LA NADA (tirada de Idea para comprenderlo) (0)

**Tabla 2**

Habitación o sala: 1D4-1 puertas

Pasillo: 1D6 puertas

Escalera: 1 puerta

**Tabla 3**

En caso de que algún Pj se pase de listo Rudolf puede decidirse a usar contra él alguno de estos regalitos. Pese a su elevado coste en puntos de Poder para el brujo, son terriblemente efectivos. Causan en todo aquel que sufra sus efectos 1D8 puntos de COR si no pasa la tirada, y 1 si la pasa. Los "espectadores" pierden solamente 0/1D6.

Para que funcionen con efectividad, el brujo deberá vencer a su víctima en una tirada de Poder contra Poder en la Tabla de Resistencia. En caso contrario, perderá los puntos pero el hechizo no funcionará.

- A la víctima le aparecen llagas purulentas por todo el cuerpo. En muchas de esas llagas la carne cae a pedazos (2 p. de Poder)
- Una de las manos de la víctima es poseída por el mago, atacandol a su dueño y a sus compañeros. Debe ser atada o mutilada (3 p.)
- Los ojos de la víctima sangran repentinamente y revientan (5 p.)
- Una de las manos del Pj se pudre y cae al suelo a pedazos (5 p)
- Un pie del Pj se transforma en una cabeza de perro babeante que hace caer al Pj y empieza a morderle (acierta siempre, 1D6 de daño por asalto). Sus compañeros deben amputarlo o aplastarlo (8 p.)



- La víctima elegida empieza a hincharse y explota salpicando con su sangre y vísceras a sus compañeros (10 p.)

## 5. El despertar.

Si los Pj consiguen crear una puerta, una riada de campesinos, vestidos a la manera del siglo XVIII, entrarán por ella...

...Y los investigadores despertarán en sus camas, bañados en sudor. Sus puntos de Cordura y Poder se mantienen intactos, así como sus cuerpos. Incluso los que han muerto durante la pesadilla se encuentran en perfecto estado. Sin embargo, sólo los que han conseguido abrir la Puerta recuerdan la totalidad de la pesadilla. Éstos, además, han ganado 3 puntos de Mito de Cthulhu, 1D10 puntos extra de Cordura y 1 punto de Poder.

Durante la noche, la vieja torre se ha derrumbado. Debido a la lluvia, al parecer. El día ha amanecido limpio y soleado, como purificado.

Al bajar, los investigadores encuentran a Nathaniel trabajando animadamente en un nuevo cuadro. Representa la quema de un hechicero por parte de un grupo de campesinos. Al fondo de la escena se distingue Green Manor. Entre las caras de los campesinos los Pj reconocerán las suyas. Es muy posible que los Pj lo encuentren precioso...



[Volver a la página principal](#)