

Aventura incluida en *THE UNSPEAKABLE OATH* Nº 12

CARRETERA FATAL

Por
**Jeff
Tibdall**

Traducción:

Ángel Contreras

Maqueta:

Abdul Alhazred

La llamada de
CTHULHU
Años 20

LA LLAMADA DE CTHULHU

THE UNSPEAKABLE OATH

CARRETERA FATAL

Por Jeff Tibdall

Ilustraciones de Dennis Detwiller, Torstein Nordstrand y Matt Dixon

VERSIÓN EN CASTELLANO (SEPTIEMBRE DE 2018) DE
ÁNGEL CONTRERAS (TRADUCCIÓN) Y ABDUL ALHAZRED (MAQUETA EN PDF),
EDICIÓN AMATEUR EN PDF SIN ÁNIMO DE LUCRO.

Roadkill es © 1995, 2018 de *Pagan Publishing*. Aventura publicada en la revista aperiódica *The Unspeakable Oath* n° 12 en la primavera de 1995.

La llamada de Cthulhu es una marca registrada de Chaosium Inc. Chaosium Inc. 900 Murmansk Street Suite 5 Oakland, CA 94607. Visítad la página web de Chaosium en <https://www.chaosium.com/>.

CARRETERA FATAL

Por Jeff Tibdall

Donde los investigadores se tropiezan con algo con lo que no desearían haberse tropezado.

Esta aventura sirve para cualquier número de investigadores, aunque lo mejor es contar con entre dos y cuatro. Puede ser adaptada para que tenga lugar en cualquier lugar y época mientras los investigadores viajan de un sitio a otro en automóvil, aunque está diseñada para que se dirijan a la casa de un conocido: William Rogers, en el lago Walker al norte de Minnesota. Los jugadores con cierta experiencia disfrutarán con *Carretera fatal*, pero probablemente ésta se adapte mejor a jugadores inexperimentados.

La fecha propuesta es la de julio, 1925. Este escenario puede ser adaptado fácilmente a la época actual u otro año de la década de los veinte. Si así se hace, ciertos datos de la aventura deberían ser modificados convenientemente. También resulta fácil cambiar la localización de la aventura, siempre y cuando la casa de William Rogers se encuentre en un área boscosa y apartada de la civilización.

Requiriendo perspicacia y un pensar ágil por parte de los jugadores, *Carretera fatal* es una dramática historia de matar o morir. El destino conduce a los investigadores al hogar de dos lunáticos, quienes han hecho ya algo e intentarán acabar con los investigadores si éstos llegan a enterarse de ello. Es una cuestión de quién descubre qué primero: ¿se darán cuenta los lunáticos de lo que han hecho los investigadores antes de que éstos sean conscientes del embrollo en el que están metidos? A la mezcla se suma el hecho de que el comportamiento de los dos hombres es sencillamente raro, y posiblemente los investigadores se confundan al intentar averiguar cuál está loco y cuál no. Los dos lo están, por supuesto, y ambos son muy peligrosos. Los acontecimientos de este escenario pasarán del acecho al asesinato casi de forma inmediata, o no tan inmediata. De una forma u otra, *Carretera fatal* no debería ser larga, ofreciendo una

saludable dosis de sobresaltos y tensión. Para un rápido vistazo consúltese el recuadro *Sumario de la trama*.

Sumario de la trama

El Dr. Albert Norris y su sirviente enano Hymes residen en una pequeña casa en una zona agreste de Minnesota. Ambos están locos, resultado de los experimentos biológicos extraños y anti éticos de Norris. En el transcurso de su trabajo, la demente pareja descubrió la existencia de los Mi-Go así como de otros desagradables elementos de los Mitos.

Mientras los investigadores conducen por el Camino del alce hacia la casa de William Rogers a última hora de la noche, comienza a llover. El conductor se sobresalta ante un animal que cruza la carretera delante del coche. Ninguna tirada puede evitar la colisión, y el coche se frena en el barro. A simple vista, parecen haber chocado con un perro grande. Su cadáver se encuentra sobre el capó, dañando al motor lo suficiente como para necesitar piezas nuevas. Lo que los investigadores no ven es la otra mitad del perro, la cual salió despedida hacia el bosque debido a la colisión. Con lo que han chocado en realidad es con uno de los experimentos de un residente local: dos perros cuyas cabezas han sido seccionadas y los cuerpos unidos por los pescuezos mediante una masa de carne. Conforme la tormenta crece, uno de los investigadores divisa una casa detrás de la carretera. Parece tratarse del único refugio.

Cuando llegan ante la puerta son recibidos por un enano rechoncho que se presenta como Albert Norris (en realidad su nombre es Hymes, y es la raíz de buena parte del mal en la casa). Les invita a pasar la noche en su casa, y se ofrece a ver qué se puede hacer por el coche a la mañana. Mientras tanto, se les enseñan sus dormitorios para invitados.

Esa noche en la casa, los investigadores conocen a otro hombre que afirma ser el Dr. Albert Norris (el verdadero). Dependiendo de su nivel de curiosidad, podrían enterarse de otras cosas más inquietantes acerca de la casa y sus extraños inquilinos.

Cuando despiertan por la mañana, los investigadores descubren que su coche se ha hundido en una ciénaga y que no puede ser sacado. Para poner las cosas peor, el verdadero Dr. Norris encuentra la otra mitad de la criatura en los bosques junto a la carretera. Su ya de por sí débil mente se rompe del todo, y empieza a acechar a los investigadores, para hacerles pagar por haber matado a su querida mascota.

Dándose cuenta Hymes de que los investigadores saben demasiado como para dejarles regresar a la civilización, también empieza a acecharles, posiblemente hasta contactando con los Mi-Go en busca de ayuda. Los investigadores se ven forzados a intentar huir, probablemente por el peligroso río Green, y si no, deberán enfrentarse a Hymes y al Dr. Norris.

Comenzando

Carretera fatal se inicia en medio de otra aventura o campaña. En su búsqueda de un manuscrito o tomo en la aventura actual, los investigadores conocen a un tratante de libros raros quien recuerda tener una copia del que andan buscando. Después de consultar sus archivos, descubre que se lo vendió a un hombre llamado William Rogers de St. Paul hace cuatro años. Indagando, los investigadores averiguan que actualmente Rogers vive a unas horas al norte de Twin Cities en una zona apartada. Si contactan con él por cable o correo, los invitará a visitarle.

En realidad William Rogers es un gancho. La verdadera trama empieza cuando los investigadores se encuentran en la última parte de su viaje hacia la casa de Rogers en el lago Walker.

Empieza el viaje

La única forma para ir desde St. Paul hasta el lago Walker es por la autopista 37 y una carretera poco transitada conocida como el Camino del alce. Si los investigadores no disponen de vehículo propio, podrían alquilar uno, o Rogers tendrá uno esperándoles en la estación de tren. Rogers se disculpa, pero no podrá ir a recogerlos ya que llega de Duluth ese mismo día.

Mientras se encuentran en St. Paul, los investigadores oyen a dos hombres hablando acerca

del mal tiempo de los últimos días. En el mes pasado, las lluvias han sido fuertes en toda la región central, y muchos ríos y regiones locales se han inundado. Una tirada de **Geología** revelará que el área en torno al lago Walker podría haberse visto afectada.

La autopista 37 termina y el Camino del alce empieza en el pueblo de Billingsly, el cual se encuentra a cuatro horas en coche desde St. Paul. El viaje transcurre tranquilamente, y la conducción se vuelve perezosa a medida que anochece. Cuando llegan a Billingsly son en torno a las 19:30, y dado que es probable que no hayan probado bocado desde que salieran de St. Paul, la cafetería Bluewater parece acogedora. Si entran, son sentados en una vieja mesa y atendidos por Ernest Wyatte, propietario y único empleado. Su servicio es terrible, y la comida de los investigadores tardará hasta que la noche haya caído.

Por el Camino del alce conducir en la oscuridad de la noche resulta algo peligroso, ya que los árboles se apilontonan a ambos lados, y puentes viejos pasan sobre ríos que parecen haber crecido amenazadoramente. Una velocidad constante de 25 km/h. parece ser la adecuada. El Guardián pudiera hacer tirar ocasionalmente por Descubrir (sin revelar nada) para incrementar el suspense. Empieza a llover, y de vez en cuando un rayo ilumina la carretera delante del coche. Una vez que los investigadores lleven una hora viajando por la opresiva oscuridad, el conductor ve un movimiento delante del coche en un destello de un rayo. A pesar de sus esfuerzos, es incapaz de evitar chocar con el animal que salió lanzado hacia la carretera. Tírese **Conducir automóvil**, un éxito hace que el coche permanezca en la carretera, mientras que un fallo indica que ha patinado fuera de ésta.

El conductor ha atropellado y matado a Borkie; su compañero (quirúrgicamente unido a la otra mitad) Mooftus se ha separado de él y ha salido disparado hacia los arbustos que hay junto a la carretera. El cadáver de Borkie se ha incrustado en el motor, haciendo que éste deje de funcionar y teniendo que frenar en el fango. Consúltese el recuadro cercano para más información acerca de Borkie y Mooftus.

Los investigadores que salgan del coche en este instante se empaparán por culpa de la intensa lluvia. Mirar debajo del capó cuesta **0/1** puntos de COR, ya que pueden verse los espantosos restos de un perro esparcidos por todo el motor. Si se examina el destrozado cuerpo, una tirada de **Descubrir** revelará que parece faltarle la cabeza. Una tirada de **Mecánica** revelará que el coche necesita piezas nuevas para que vuelva a funcionar. Un examen en profundidad de la

región del cuello hará ver unas hebras de nervios y carne impropios en la anatomía de un perro.

Si los investigadores buscan entre los matorrales del lado norte de la carretera, una tirada de **Descubrir/2** hará dar con el cuerpo de Mooftus. Si se encuentra, se comprobará de forma inmediata que tampoco tiene cabeza.

Una tirada de **Descubrir** detectará la presencia de un camino a unos veinte metros carretera arriba. En una señal cercana se lee el nombre "Norris".

Los relámpagos son cada vez más frecuentes y la lluvia cae con mayor fuerza a cada momento que pasa. Si los investigadores no acuden a la casa del Dr. Norris, anímeseles a ello haciéndoles tirar **DESx5**, y aquellos que fallen se caerán en el barro.

Borkie y Mooftus (antes del accidente)

Borkie y Mooftus eran originalmente labradores negros más grandes que la media, los únicos supervivientes de su camada. Hymes ha "unido" a los dos por el cuello en el experimento número 134 de *Humanos y otros*. Les quitó las cabezas y, en lugar de ellas, dejó una especie de masa de tentáculos con la que unirlos. Ahora viven de forma simbiótica, amarrado el uno al otro por casi un metro de carne marrón-negrizca y veteada. Se hicieron una idea de cuanto les rodeaba "lamiendo" las cosas con los tentáculos. No hace falta decir que suelen ir corriendo en lugar de andando, tendiendo a chocar contra las cosas.

Normalmente Hymes les deja deambular por los alrededores. El Dr. Norris les ha ido cogiendo cariño, y suele pasar las noches rascándoles los tentáculos sentado frente a la chimenea.

Las estadísticas que se ofrecen a continuación son las mismas para cada uno. Si uno muere, el otro lo hará también, aunque no de manera inmediata. El daño infligido directamente sobre los tentáculos afecta a ambos individualmente, y soporta hasta 8 puntos de daño antes de partirse. Ello también puede hacer que ambos perros mueran, pero al cabo de 1D6 horas.

Borkie y Mooftus, perros unidos

FUE 13 CON 10 TAM 6 INT 3 POD 4
DES 9 P.V. 8

Armas: Zarpa 25% 1D6

COR: 1/1D4.

Finca Norris

Desde fuera, la finca de Norris parece encontrarse en buenas condiciones, aunque necesitaría una mano de pintura. Hay luz en una de las ventanas, y también

puede verse luz saliendo de las ventanas del sótano. Hay un coche aparcado en mitad del camino; parece tratarse de un modelo relativamente nuevo (Hymes ha quitado algunas piezas y las ha escondido en el sótano para que el Dr. Norris no pueda usar el coche para ir a la ciudad sin él. Hymes dirá a todo aquel que le pregunte que el coche no está ahora en condiciones de ser utilizado).

La puerta es abierta tras muchos minutos de espera por Hymes, el asistente del Dr. Norris. Se presenta como el Dr. Norris, sin embargo, y después de que los investigadores le expliquen su situación, los invita a pasar allí la noche para que continúen su marcha hasta la casa de Rogers a la mañana siguiente. Afirma no tener coche, y no se ofrece a llevarles. Conforme entran en la casa, él lleva una vela, les explica que la casa no tiene electricidad.

Si los investigadores le dicen que atropellaron a un perro, parecerá conmovido si se tira **Psicología**. Niega tener ningún perro, no obstante, y cambia de tema rápidamente. Después de acomodarles en sus dormitorios, saldrá en secreto a la tormenta para echar un vistazo. Encontrando las pruebas, creerá que los investigadores podrían sacar a la luz sus experimentos y decidirá asesinarlos.

Si no se entera de lo del perro, Hymes desaparece en el laboratorio del sótano, y los investigadores son libres de andar por la casa, excepto por el sótano, pues Hymes se ha encerrado allí.

Hymes y el Dr. Norris

Desafortunadamente para los investigadores, esta extraña pareja está loca. Hymes no es de carácter violento a menos que necesite defenderse o se atente contra sus intereses, pero el Dr. Norris es un poco más fácil de hacer explotar.

El verdadero Dr. Norris (que suele pasar la mayor parte del tiempo en el estudio) era un joven estudiante de medicina que se topó con un libro de experimentos de los Mi-Go, *Humanos y otros*. Se volvió temporalmente loco cuando lo tradujo al inglés (algo nada fácil de digerir), y determinó que sus autores hablaban bastante en serio. Probó a realizar varios de los experimentos poco después, con la ayuda de Hymes, en la finca familiar que fue desalojada por culpa de Hymes.

La mente del Dr. Norris se quebró de modo permanente durante el transcurso de su estudio, y se volvió débil. Se ha quedado en el estudio, con la mirada fija en la chimenea, noche tras noche. Se ha encariñado bastante con Borkie y Mooftus, y suele rascarles los tentáculos mientras está allí sentado.

Los investigadores que conversen con el Dr. Norris y tiren **Psicología** notarán que no está bien del todo. Denota una actitud sociable, y resulta patente su buena educación. Sin embargo, se vuelve algo más susceptible si se le pregunta por sus estudios. Su título de doctor se lo ha autoproclamado, y cualquier cuestionamiento acerca de ello será recibido con hostilidad.

Al Dr. Norris no le gusta hablar sobre Hymes, e intentará cambiar de tema si le preguntan por él. Si se le insiste, confiesa susurrando que cree que Hymes quiere atentar contra él. Entonces mira a su alrededor y se levanta arrastrando los pies. Es la única explicación a que Hymes afirme ser él.

El caso de Hymes es más extraño todavía. Este enano rechoncho proviene de una línea familiar de sirvientes de la familia Norris, y desde pequeño empezó a desarrollar cierto desagrado hacia los demás. Su padre abusaba de él cuando era joven, y se acercó a la única persona en la familia que le demostraba algo de respeto, el por aquel entonces joven Albert Norris. Cuando Albert se marchó a estudiar, Hymes se encerró en sí mismo y se escapó de la finca en numerosas ocasiones. Cuando una carta en la que Albert afirmaba estar pensando en abandonar la carrera para investigar algunos campos de interés personal, se unió a él. Cuando averiguó que todo lo que necesitaba Norris era dinero, irrumpió en la mansión Norris y mató a todos con un cuchillo Bowie. Jamás fue arrestado ni implicado en los asesinatos, y Albert Norris heredó la finca. Hymes asistió al Dr. Norris en sus primeros experimentos, y cuando el Dr. Norris perdió la cabeza, Hymes le echó una ojeada al siniestro libro que éste poseía. Ahora lleva a cabo los experimentos él mismo, con la esperanza de contactar pronto con los Mi-Go y llegar a un acuerdo con ellos para obtener fórmulas para experimentos y rituales más poderosos que le permitan alcanzar sus ambiciones megalómanas. No se trata de un científico muy competente, sin embargo, con lo que probablemente nunca llegue a hacer nada particularmente peligroso.

Hymes finge ser el Dr. Norris la mayor parte del tiempo. Si se le

Humanos y otros, tomo de los Mitos

Este tomo describe cientos de experimentos que pueden ser realizados sobre o con los habitantes del planeta Tierra. El original está escrito en el idioma de los Mi-Go, aunque Hymes posee la traducción encuadrada en cuero de los experimentos que está realizando, y su colección es perfectamente legible.

Leer la traducción aumenta en un 3% la habilidad de Mitos de Cthulhu, con un coste de 1D2/1D8 puntos de COR. El tomo también incluye una versión especial del hechizo *Contactar con un Mi-Go*. La diferencia reside en el hecho de que el Mi-Go llega inmediatamente. Además, por cada cerebro humano empleado para atraer al Mi-Go, las probabilidades de éxito aumentan en un 20%. El coste básico del hechizo es de 8 puntos de magia.

El libro original no puede ser leído en el transcurso de este escenario, pero si se hace posteriormente se obtendrá un +5% a Mitos de Cthulhu, con un coste de 1D4/1D10 puntos de COR y contiene el hechizo *Crear portal* así como la versión especial de *Contactar con un Mi-Go*.

Los resultados de cualquier experimento contenido en los libros llevado a cabo por los investigadores quedan a discreción del Guardián, teniendo en cuenta que posiblemente se vuelvan locos.

pregunta por qué el otro hombre afirma ser el Dr. Norris, menea la cabeza con tristeza y explica: “¡Ay! No está del todo bien de la cabeza.” Añade que así se siente mejor.

Hymes ha aprendido el hechizo *Contactar con un Mi-Go*, aunque tiene miedo de usarlo hasta no haber reunido tres cerebros humanos para garantizarse el éxito. Si fuera necesario, no tendría ningún reparo en utilizar el del Dr. Norris.

Explorando

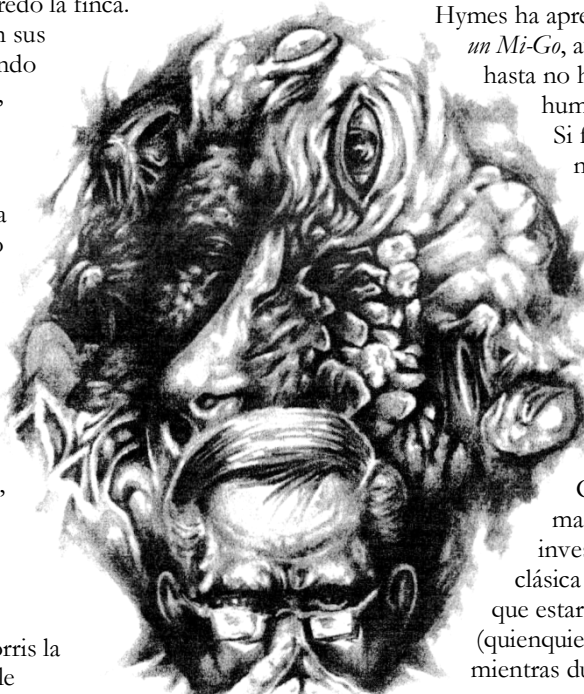
Para cuando los investigadores hayan conocido al doctor y a

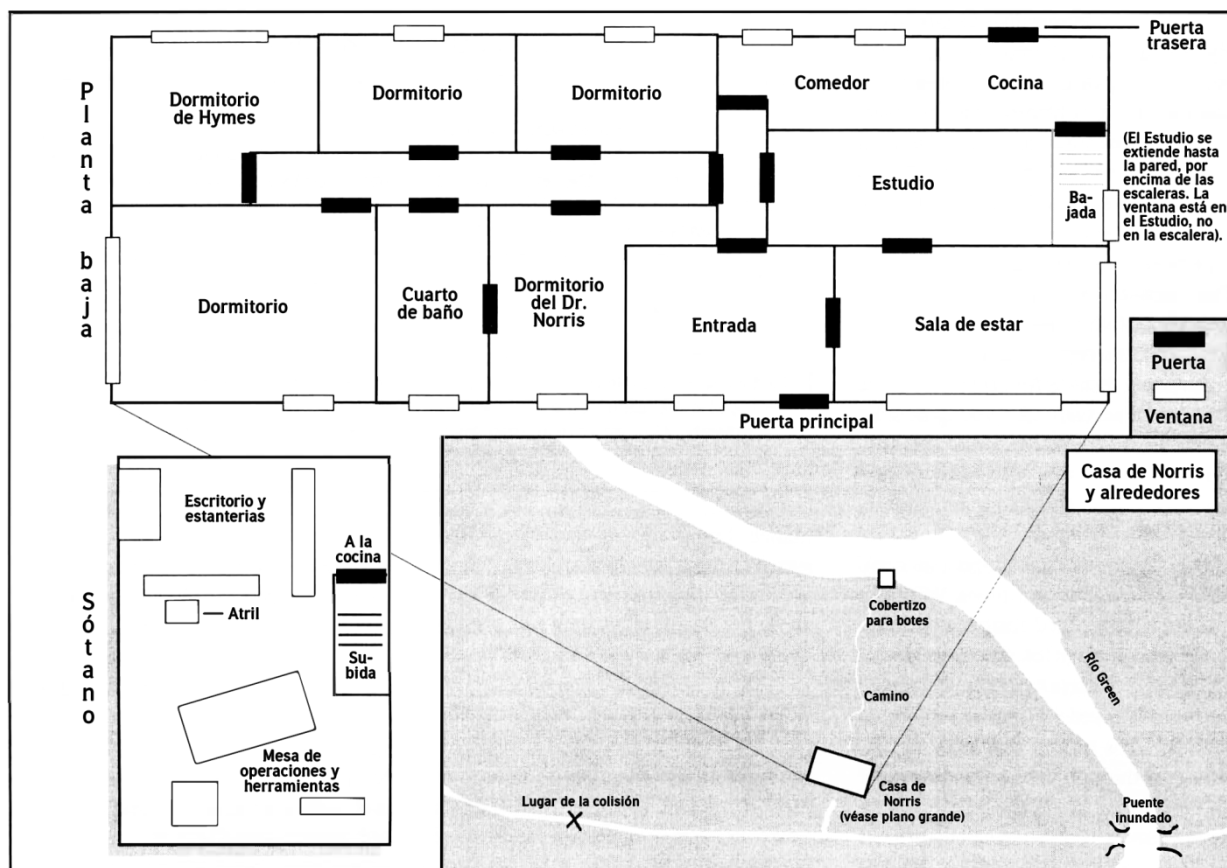
Hymes, tendrán claro que se hallan en problemas. El

Guardián debería intentar

mantener esa línea. Los

investigadores se encuentran ante la clásica situación, y no cabe duda de que estarán esperando a que el doctor (quienquiera que sea) intente hacer algo mientras duermen. Si los investigadores





pretenden pasar la noche fuera o en el coche, el Guardián debería enfatizar las pésimas condiciones y la incesante lluvia. Los que estén fuera podrían tirar Descubrir o Escuchar, hasta que sientan que hay un monstruo detrás de cada árbol y en cada charco.

Los investigadores que decidan pasar la noche en la casa son libres de deambular por ella. Posiblemente conozcan al Dr. Norris, quien se encuentra en el estudio.

Entrada: Aquí es donde Hymes recibe a los investigadores. Las paredes son paneles de roble y contiene dos guardarropas actualmente vacíos, exceptuando sombras, telarañas y muchos trocitos de cristal roto. Una mesa pequeña ocupa la pared oeste. Un polvoriento florero con flores marchitas está sobre la misma, y el cajón de debajo contiene velas. La puerta delantera suele estar cerrada desde dentro.

Sala de estar: Esta habitación poco usada luce una considerable capa de polvo sobre los sofás y las sillas. Heces de ratas saltan a la vista, y si los investigadores se quedan observando, verán a uno de esos bichos atravesarla correteando por la alfombra. La habitación cuenta con dos grandes ventanales con finas cortinas color carmesí.

Comedor: Hay una mesa pequeña en el fondo de la habitación. Tiene platos apilados de forma descuidada, con trozos de comida esparcidos por todas partes. Un calendario cuelga en medio del techo. Está cubierto de telarañas, y si a algún investigador le da por tirar de ellas o dar golpes al candelabro, hará que todo el techo se venga abajo. El resto de la habitación está curiosamente vacío. La mesa grande ha sido trasladada escaleras abajo al taller, y los investigadores que anden buscando evidencias de haber estado allí notarán las marcas de arañazos en el suelo de madera, indicando que allí hubo durante mucho tiempo una mesa hasta que fue retirada. Hymes limpiará lo justo para desayunar si para entonces los investigadores siguen allí.

Cocina: Harina, azúcar, sal y otros alimentos básicos pueden ser encontrados en las estanterías, guardados en tarros pequeños. Un bote marrón con una etiqueta en la que se lee "vinagre" no solo contiene vinagre, sino un cuchillo también. El frigorífico contiene una increíble variedad de carne que puede ser reconocida como de ardilla, venado y perro mediante una tirada de **Zoología** o de **Conocimientos/2**. Investigadores desesperados pueden encontrar todo tipo de armas aquí. La gama va desde tenedores a cuchillos de

carnicero, incluyendo una sierra oxidada recientemente limpiada.

Estudio: Una enorme chimenea domina una de las paredes de esta cálida habitación. En el centro hay un retrato que muestra a un caballero de aire majestuoso que recuerda al Dr. Norris. Candelabros de latón y un fusil (.30-06) también adornan las paredes. Los candelabros tienen velas, aunque rara vez están encendidas. Tres sillas llenas de trastos ocupan la mayoría del espacio, y al Dr. Norris se le puede encontrar sentado en la más grande con la mirada perdida en el fuego. Ofrece las otras dos a los investigadores cuando éstos entran.

Dormitorios: Resulta obvio que raramente son usados y están bastante polvorientos. Hay una cómoda pequeña en cada uno, así como una silla incómoda. Las camas están sin hacer, aunque Hymes dice que hay ropa de cama en las cómodas. Cada puerta tiene cerrojo, pero no hay llave. En el dormitorio noroeste, un investigador que tire

Descubrir verá manchas marrones sobre el colchón, pruebas de los asesinatos cometidos por Hymes hace seis años.



Dormitorio de Hymes: Hymes ha cerrado la puerta de su dormitorio a la llegada de los investigadores.

Una tirada de **Cerrajería** logrará abrirla. El cuarto alberga una mesa grande de roble, un arcón con cajones y una cama inmensa con dosel con cortinas negras. La puerta del armario está entreabierta. Hay ropa por todo el suelo, y un hacha descansa en una de las esquinas. Un rápido examen a la habitación

revela cosas muy interesantes:

encuentran un artículo de periódico acerca del asesinato

en masa que tuvo lugar aquí hace seis años (véase la *Ayuda* n° 1). En una

bolsa dentro del armario hay un

montón de dedos humanos cosidos para formar como las patas de una araña. Este es un experimento fallido dejado aquí.

Descubrirlo costará a los investigadores

1/1D4 puntos de COR. También en el armario hay una escopeta recortada galga

10 que Hymes guarda en secreto junto a seis

cajas de cartuchos para escopeta y una caja con

munición .30-06. El resto de la habitación sugiere que Hymes no es muy pulcro y que no tiene posesiones de interés para nadie, o al menos para él mismo.

Los experimentos de Hymnes

Humanos y otros, el tomo de los Mi-Go sobre las criaturas nativas de la Tierra, ha sido el eje de los experimentos de Hymes. Aquí se ofrece una lista de sus experimentos más notables hasta la fecha. La disertación detallada de cada uno de ellos puede ser encontrada leyendo la versión traducida de *Humanos y otros*, con el coste correspondiente de COR.

El ser baboso

Este experimento fallido pace libremente por el laboratorio del sótano, rezumando por los rincones más oscuros. Originalmente los componentes destilados de un hombre joven, esta mezcla desarrolló una "mente" cuando fue expuesta a la radiación que Hymes experimentó con ella. Se asemeja a una masa acuosa del tamaño de un gato aproximadamente, con una consistencia que varía entre lo grumoso y viscoso y lo duro y grueso. El ser baboso no es peligroso, pero no cabe duda de que hará revolver los estómagos de los investigadores.

Ser baboso, experimento fallido

FUE 2 CON 10 TAM 3 INT 1 POD 2
DES 3 P.V. 7

Pérdida de COR: 0/1D4.

Cosa-planta

Esta monstruosidad fue creada mezclando una cabeza humana con una venus atrapamoscas gigante. Habita en una maceta próxima a las escaleras del sótano. No habla, pero si los investigadores se acercan, inclinará la cabeza mirándolos fijamente, con una boca que se abre con un grito casi inaudible. Las atrapamoscas se abren y cierra, intentando apresar los objetos cercanos y digerirlos.

Cosa-planta, cabeza sobre un tallo

FUE 9 CON 6 TAM 5 INT 3 POD 4
DES 6 P.V. 6

Armas: Garra 20% 1D4

Pérdida de COR: 0/1D4.

"Zumo malhumorado"

Destilado a partir de varios compuestos fabricados por Hymes, este zumo verduzco tiene buen sabor. Se encuentra en una jarra sin etiquetar en el laboratorio, y Hymes ha establecido una especie de vínculo con él. Una tirada de **Biología** revelará a los investigadores que está vivo, aunque resulta bastante inofensivo (si no se ingiere). Dentro hay una larva de un hongo parásito no inteligente. Lamentablemente para Hymes, ésta ha empezado a formar una colonia en su estómago.

Dormitorio del Dr. Norris: La cama aquí está sin hacer, aunque la ropa está bien doblada formando pilas en el suelo. El armario está completamente vacío. Una alfombra oriental grande (y posiblemente cara) cubre el suelo. Esta habitación solo contiene un objeto de interés. En el escritorio está el diario de Norris, y aunque no ha escrito nada en los últimos cinco años, el contenido resulta bastante interesante (véase la *Ayuda n° 2*). Al doctor se le puede encontrar aquí después de las tres de la madrugada, durmiendo.

Sótano: Aquí se encuentran los frutos de los trabajos de Hymes. La puerta está cerrada y bloqueada desde dentro mientras él trabaja aquí. Cuando acaba de noche, vuelve a cerrar la puerta (desde fuera), aunque un investigador que tire **Cerrajería** puede abrirla.

Existen tres áreas principales en el sótano. Cerca de la entrada hay una mesa grande de roble que solía adornar el comedor. Ahora está cubierta con manchas de sangre y trozos de hueso y cartílagos. También hay muchas herramientas quirúrgicas. Cerca hay una estantería y una mesa con herramientas, de tal modo que Hymes pueda tener acceso a ellas mientras opera y experimenta. Hay un escritorio grande y muchas estanterías con libros a unos tres metros de distancia, y un atril con ruedas. El escritorio contiene extensos documentos y notas recopiladas en seis años de trabajo aquí, y un cajón contiene la versión original de *Humanos y otros*. Encima del escritorio hay un documento con varios diagramas y notas acerca de la creación de Borkie y Moofus. Aquellos investigadores que conecten estas notas con la criatura tendrán que tirar **COR 1D2/1D6**. Las estanterías contienen una exhaustiva colección de obras sobre anatomía y psicología humanas, así como libros similares sobre muchos tipos de animales. Uno de los libros en el atril es la versión parcialmente traducida de *Humanos y otros*. El atril y muchas páginas del libro tienen manchas de sangre, ya que Hymes lo usa como referencia cuando opera. Muchos experimentos fallidos también ocupan este espacio.

Esa noche

Si no mencionan el haber atropellado a un perro y no van a husmear por la casa, los investigadores pasarán una noche tranquila. Pero si son verdaderos investigadores, ese no será el caso.

Si el Dr. Norris descubre que Borkie y Moofus están muertos y que los investigadores son los responsables, se mostrará consternado y se retirará. Hecho esto, procederá a buscar los cuerpos de Borkie y Moofus. Finalmente encontrará sus cuerpos en la carreta, lo cual le conducirá a una furia asesina, intentando matar a los responsables de la muerte de

sus queridas mascotas con lo primero que tenga a mano. Les atacará en una emboscada con un martillo pilón, o mientras duermen si se han acostado.

Si, como se ha mencionado, a Hymes se le explica el accidente, sale fuera para estudiar la situación. Hallando los cadáveres, vuelve a la casa e intenta asesinar a los investigadores mientras duermen para que no revelen sus experimentos al mundo.

Ambos tienen, en esencia, las mismas reacciones ante la situación, aunque por motivos distintos. La cosa podría complicarse si uno se entera de las muertes y ataca a los investigadores sin decirle al otro lo que pasa (lo cual es muy probable). Si el Dr. Norris averigua que Hymes pretende matar a los investigadores, este último no tardará en revelarle que ellos mataron a Borkie y Moofus, haciendo que el doctor ayude a su loco asistente. Si Hymes descubre al Dr. Norris intentando matar a los investigadores y no sabe el porqué, se quedará estupefacto (temeroso de que las muertes le metan en problemas) e intentará detenerle. Norris responderá atacándole también.

De una forma u otra, si la verdad de las muertes de Borkie y Moofus salen a la luz, se desata un infierno que da como resultado un “todo vale”. Inténtese no desarrollar como la típica contienda, sino que llévase ésta por toda la casa y a la tormentosa noche por los terrenos de la finca.

A la mañana siguiente

A la mañana siguiente la tormenta habrá cesado, y aunque el cielo siga nublado, el viaje parece volver a ser posible. Si no sabe que los investigadores han averiguado cosas acerca de él, Hymes (haciéndose pasar todavía por Norris) los invitará a desayunar con él. Si aceptan, lo encontrarán con ánimos. Conversa un poco e intenta desviar la conversación de sí mismo y de su finca. Anima a los investigadores a salir a ver el coche, aunque no les meterá prisa. Cuando se marchen, los acompañará, así como el verdadero Dr. Norris (a quien él llama Al).

Cuando los investigadores bajan a inspeccionar el coche, descubren que se encuentra fuera de la carretera, en una zona cenagosa. Parece encallado sin remedio, y los investigadores que se aventuren dentro de la pequeña laguna pueden atestiguar (con una tirada de **Idea**) que hace falta remolcar el coche con un camión. Además, tendrán que tirar **DESx5** para no caer dentro del fango, terminándose de ensuciar.

Lo que tienen que hacer a continuación es, por supuesto, subirse en él. Si deciden seguir a pie por el lago Walker, comprobarán que a unos diez minutos el puente que cruza el río Green está inundado, y la corriente es demasiado fuerte como para intentar

cruzarlo. Quienes intenten cruzarlo a pesar de todo deben tirar **DESx2** para no ser arrastrados por los rápidos entre las rocas y sufrir **1D8** puntos de daño.

Si andan de vuelta a la ciudad, son libres de hacerlo; la caminata dura buena parte del día. Les costará 2\$ contratar a alguien con camión para remolcar el coche fuera del fango y otros 2\$ para que lo lleven a la ciudad para ser reparado. Téngase en cuenta que mientras los investigadores van a la ciudad en busca de un remolque, Hymes dispondrá de mucho tiempo para prepararse...

Si se encuentran en una huida desesperada, el río Green corre a 400 metros de la casa, y la familia Norris tenía un cobertizo para botes. Hay dos viejos botes en el embarcadero, el cual está parcialmente sumergido debido a la crecida del río. Los investigadores que intenten el viaje en bote de vuelta a Billingsly (una tirada de **Idea** les hará recordar que conducían por el río Green justo antes de entrar a Billingsly) han de tirar **Pilotar embarcación** tres veces, una tirada por cada zona de rápidos del río. Un fallo indica que cada investigador en el bote tiene que tirar **DESx3** para no salir despedido del mismo y estrellarse contra las rocas, sufriendo **1D4** puntos de daño; pídanse tiradas de **Nadar** y aplíquense la regla *Asfixia*.

Lo que hace Hymes

La prioridad de Hymes es asegurarse de que el mundo exterior no descubre lo que él está haciendo en las regiones ocultas de Minnesota. Está dispuesto a matar a todos los investigadores y al Dr. Norris si fuera necesario.

Las acciones de Hymes dependen de cuán pronto se entere de que los investigadores han atropellado a Borkie y Mooftus. Si lo mencionan nada más llegar, niega tener un perro, y saldrá en secreto en la tormenta para echar un vistazo. Encontrará a Borkie en el motor (a menos que los investigadores hayan escondido el cadáver, pero aun así, el motor estaría cubierto de sangre), y se pondrá a buscar a Mooftus, encontrándolo entre los matorrales en un lado de la carretera. Asume lo peor, que los investigadores han visto el horror de dos cuerpos y que saben que allí está sucediendo algo. Entonces comenzará a planear cómo eliminar a los investigadores, posiblemente esa misma noche mientras duermen.

Si no realiza el hallazgo hasta la mañana siguiente, cuando acompañe a los investigadores fuera al coche y compruebe los hechos por sí mismo, negará tener un perro. Les interroga acerca de la experiencia,

pretendiendo determinar cuánto saben. Si no está convencido de que lo ignoran todo, empezará a eliminarlos.

Cuando llegue a la conclusión de que necesita deshacerse de los investigadores, el Guardián debería escenificar la situación de oídas, recordando que aunque Hymes no es un tarado, tampoco es brillante. No se le pasará por la cabeza el hecho de que varios viajeros desaparecidos pudiera resultar tan peligroso como que regresen contando historias increíbles acerca de horrores mutantes en el Camino del alce.

Su primera treta será atraer a uno de los investigadores al sótano para ayudarlo a sacar su torno portátil (que no existe) para intentar extraer el coche del fango. En lugar de ello aborda al investigador indefenso, y lo mata o lo deja inconsciente debajo de la mesa de operaciones.

Después coge su escopeta y se esconde en uno de los guardarropas, esperando a que uno de los investigadores regrese a la casa. Mientras le buscan, los embosca si le es posible. Si permanecen en grupo, entra sigilosamente en el sótano y deja libre al Ser baboso para que les asuste haciendo el estúpido.

Si no puede emboscar a ninguno de los investigadores en la casa, coge el fusil que hay la pared del estudio y les acecha en el bosque. Allí se aposta de modo tal que pueda ver la casa y el coche para disparar desde larga distancia.

Si Hymes se desespera, utilizará los cerebros de los investigadores que haya abatido antes y/o el del Dr. Norris para contactar con los Mi-Go y, ojalá, convencerlos de acabar con los investigadores restantes. El mejor lugar para ello sería el sótano o el bosque. Incluso si no tiene éxito a la hora de convencerlos, se quedarán por la zona como comodín para el Guardián. Los asustados investigadores que vean a uno de estos seres no creerán que sea neutral.

Recuérdese que si los investigadores acorralan a Hymes, hay armas potenciales en todas las habitaciones de la casa. Hymes es fuerte y usará todo lo que esté a su alcance.

El Dr. Norris ataca

El Dr. Norris, también, acompaña a los investigadores al coche a la mañana siguiente. Enseguida se preocupa ante la situación, y se aventura por el bosque, llamando a Borkie y Mooftus, ya que no los ha vuelto a ver desde la pasada noche (a menos que los investigadores le informasen de sus muertes). Se lanza sobre el cadáver de Mooftus, llorando, mientras gira su cara hacia los matorrales. Los investigadores que tiren **Descubrir** distinguirán en su rostro una mueca

maliciosa antes de marcharse de forma determinante hacia la casa.

El Dr. Norris está decidido a vengar a la mascota, y cuando llega a la casa, se arma con un martillo pilón y empieza a acechar a los investigadores (especialmente al que conducía). Atacará desde un lugar oculto si le es posible, aunque no es lo suficiente paciente como para hacer funcionar su estrategia a menos que los investigadores sean muy desafortunados. Es muy probable que se esconda detrás de una silla en el estudio, y en cuanto se abra la puerta, cargue gritando contra el primero que entre.

Si los investigadores lo han tenido fácil hasta ahora, permítasele ser paciente hasta poder efectuar el ataque. Por otro lado, si han ido dando palos de ciego, el doctor ataca a Hymes mientras espera escondido a los investigadores.

Fin

Conforme los investigadores se acercan al enfrentamiento final con Hymes y el Dr. Norris, comienza a llover nuevamente. Se levanta viento, y todo aquel que se encuentre fuera sufre una penalización de -10% en todas las acciones. El Guardián debería mantener la intensidad del enfrentamiento, forzando a los investigadores a pensar rápidamente, haciendo que los jugadores indecisos pierdan valiosos asaltos de acción. Hymes y el doctor no actúan al unísono, y es más probable que terminen hiriéndose el uno al otro. El Guardián debería conducir las acciones hacia un final dramático. Por último, mientras los investigadores acaban con ellos o los reducen, el tiempo mejora, aunque no del todo. Incluso con la amenaza superada, el mundo sigue siendo oscuro e inhóspito, guardando secretos que la humanidad no querría conocer.

Conclusión

Matar a Hymes y al Dr. Norris no aporta ninguna recompensa en COR. Si Hymes es llevado ante la justicia, recompénsese a los investigadores con **1D3** puntos. Si Hymes es llevado ante la ley y el Dr. Norris entregado a una institución mental, se les puede recompensar con **1D3+2** puntos.

Hay otra carretera hacia la casa de Rogers (aunque se encuentra a seis horas en coche) y los investigadores que acaben llegando allí podrán examinar el libro que buscaban. Rogers es un buen anfitrión, y las pesquisas en torno a él no sacan nada a la luz. Guardianes especialmente crueles o ambiciosos

podrían querer añadir otra dimensión a William Rogers, transformándolo quizá en un hechicero, sectario u otro tipo de personaje vil. Esto se deja a discreción del Guardián. Rogers posee una extensa biblioteca, y aquellos investigadores que busquen en ella probablemente encuentren un número de volúmenes interesantes, conduciéndoles éstos a nuevas aventuras.

Estadísticas

Dr. Albert Norris, científico loco

FUE 14 CON 14 TAM 10 INT 17 POD 7
DES 12 APA 15 EDU 16 COR 13 P.V. 12

Armas: Martillo pilón 25% 1D8



Habilidades:

Biología 45%,
Buscar libros 50%,
Charlatanería 25%,
Descubrir 45%,
Electricidad 30%,
Escopeta 25%,
Escuchar 30%,
Fusil 30%, Habar
latín 40%, L/E
latín 40%, L/E
runas Mi-Go 15%,
Medicina 70%, Primeros auxilios 35%, Química 50%.

Hymes, asistente psicópata

FUE 16 CON 15 TAM 6 INT 10 POD 9
DES 9 APA 7 EDU 6 COR 25 P.V. 11

Armas: Cuchillo Bowie 50% 1D4+2

Escopeta* galga 10 40% 1D10+7

Fusil .30-06 40% 2D6+4

**De cañón recortado.*



Habilidades:

Camuflaje 30%,
Ciencias ocultas
25%, Descubrir
45%, Discreción
75%, Elocuencia
25%, Escuchar
75%,
Farmacología
15%, Mecánica
55%, Pilotar
embarcación 25%,

Química 20%, Saltar 50%.



Ayudas de juego

Ayuda nº 1: Artículo de *El correo de St. Paul* del 6 de julio de 1919.

St. Paul, MN- La tragedia sobrecogió a la ciudad de Billingsly esta semana cuando toda la familia Norris fue hallada muerta en su finca el pasado domingo.

El crimen fue cometido por una persona, quien probablemente portaba un cuchillo, según afirmó el comisario Wilbur Jenkins. Un dato inusual es que muchas de las puñaladas fueron hechas en la mitad inferior del cuerpo. A Leslie Norris le faltaban los dos pies.

No hay sospechosos arrestados, aunque la policía anda buscando a los sirvientes para interrogarlos. En total murieron cinco, incluyendo a Victor Norris, patriarca de la familia.

Albert Norris es el único miembro superviviente, quien se encuentra actualmente estudiando medicina en Chicago. No ha hecho comentario alguno.

Ayuda nº 2: Extractos del diario del Dr. Albert Norris.

5 de junio, 1919

"...He descubierto un libro interesante hoy en Humboldt. Está escrito en un idioma que no reconozco, aunque algunos de los diagramas son de naturaleza médica. Intentaré determinar de qué idioma se trata mañana."

6 de junio, 1919

"Le he referido hoy el libro al Dr. Bridges. Tampoco reconoce el idioma, pero algunos de los diagramas le resultaron inquietantes. Me aconsejó librarme del libro. No creo que lo haga."

8 de junio, 1919

"Estoy empezando a traducir el libro. Apenas he tenido éxito, pero me las he arreglado (creo) para sacar el título: Humanos y otros. Parece tratarse de algún tipo de manual de disección, o un diario de experimentos."

15 de junio, 1919

"¡Por fin he desentrañado el código! Probaré a realizar los experimentos... Seré famoso en todo el mundo de la medicina... le he escrito a Hymes a casa para que reúna algo de dinero, ya que necesitare un sitio donde trabajar. Debo mantener el secreto, si no, me arrebatarán mi lugar en la historia."

1 de julio, 1919

"Hoy me han suspendido, por 'perversión'. ¿Qué saben ellos? Ya se lo demostraré... cuando sea un médico famoso. Ya verán."

6 de julio, 1919

"Hymes me ha escrito diciendo que mi familia ha salido por un tiempo, y que puedo trabajar en la finca. No puedo esperar a llegar allí. Saldré mañana por la mañana."

Próximamente en español:

La maldición de Nínive
(The Curse of Niniveh)

Diario de Neve Selcibuc
*(The Journal of Neve
Selcibuc)*

Diario de Reginald
Campbell Thompson
*(The Journal of Reginald
Campbell Thompson)*

Susurros en la oscuridad
(Whispers in the Dark)

Un mal sueño
(Book of Dark Wisdom I)

Solamente tras caer la
noche

(Book of Dark Wisdom I)

Ghostmail
(Book of Dark Wisdom I)

Sombras junto al fuego
(Book of Dark Wisdom II)

Los libros para colorear
de la Sra. Bentley
(Book of Dark Wisdom II)

Los demonios de Hithfenn
(Book of Dark Wisdom II)

Y más...