



MALOS TIEMPOS PARA LA BRUJERIA

Módulo de *La llamada de Cthulhu* para tres o cuatro jugadores sin demasiada experiencia y sin demasiada moral, pensado para disfrutar de una deliciosa tarde de horror, diseñado por el inefable Alex de la Iglesia.

MALOS TIEMPOS PARA LA BRUJERÍA

Charles Gedney quiere invocar a Nyarlathotep para que le haga inmortal, y le confiera poder absoluto. Lo intentará el 24 de octubre de 1928, en el sótano oculto de su casa. Desgraciadamente, Gedney no posee los conocimientos necesarios...

CHARLES GEDNEY

Gedney fue profesor de medicina en la universidad de Arkham hasta 1914, y tras una serie de irregularidades, fue expulsado. Al parecer, uno de los cadáveres femeninos usados para prácticas desapareció, y al cabo de un mes, el tronco de la mujer fue encontrado bajo su cama, ataviado con sujetador y bragas de seda roja. La cabeza apareció en la nevera, congelada, vaciada por dentro. La policía halló en su interior una cuchara sopera. Gedney explicó que esas grotescas profanaciones fueron producto exclusivo de su drogodependencia. Había ingerido una fuerte dosis de opio y no era dueño de sus actos. La directiva de la universidad, abochornada, prefirió expulsarle sin cargos, por el temor de convertir todo este turbio asunto en un escándalo que manchase el inmaculado prestigio del profesorado de Arkham. Gedney se trasladó al pequeño pueblo de Brewster, donde encontró un modesto trabajo como médico rural.

Un año después, su vida da un giro radical a causa de una coincidencia, o quizá del más oscuro de los destinos. Un temblor de tierra tira la torre de la Iglesia de Brewster y derriba un muro del ayuntamiento, edificio histórico, y antigua propiedad de una mujer acusada de bruja y quemada en Salem. Gedney se encuentra en ese instante en el interior del edificio, charlando con el alcalde. También están presentes el granjero Jimmy Greene, el alcalde George Capwell, y el viejo Osgood. La caída del muro descubre una pequeña habitación cubierta por una gruesa capa de polvo gris. Los insectos huyen de la luz por encima de la mesa y las estanterías. Una gruesa tela de araña une la lámpara del techo con una silla de alto respaldo y columnas de libros amontonados. Es la habitación secreta de la bruja. Al quitar las telarañas y el polvo de las paredes, los cuatro implicados descubren intrincados signos mágicos grabados sobre la madera del suelo, la mesa, y los marcos de las ventanas. Candelabros de plata, joyas en un cajón, y un diario encuadernado con una tersa piel rosácea. Greene dice que lo que acaban de encontrar pertenece por derecho al pueblo de Brewster (nombrado así en honor a Vincent Brewster, uno de los jueces de los juicios de Salem), y que nadie debería tocarlo bajo ningún concepto. Ninguno de los presentes hace el más mínimo caso al bueno de Greene. Capwell se queda con la mayoría de los libros, cuestión que sorprende a los demás, que obviamente, prefieren llevarse los objetos de valor. Juran no contárselo a nadie.

El diario pertenece a Elizabeth Rice, una demente ejecutada en la hoguera enfrente de su propia casa, donde actualmente se levanta la Iglesia, en octubre de 1692. Sus cenizas se encuentran en una urna de la capilla, bajo llave. Sólo lo saben el Reverendo Slocum y el viejo Greene. Rice, amiga íntima de Keziah Mason, frecuentaba el rapto de niños para sacrificarlos al Hombre de Negro, como ella lo llamaba, un avatar de Nyarlathotep. En los sótanos del ayuntamiento se encuentran todavía los esqueletos de docenas de niños sacrificados al Dios Oscuro.

Todos sufren la maldición de la bruja. Osgood pierde a su hijo en un accidente de tráfico cinco años más tarde, en 1920. El alcalde George Capwell se queda parálítico, postrado en una silla de ruedas, tras caerse al inaugurar la nueva torre circular de la iglesia ese mismo año. Jimmy Greene pierde totalmente la razón, convirtiéndose en el loco del pueblo. Por las noches, Jimmy se acerca a las casas de los vecinos con la insana intención de robar algún niño, pero nunca llega a consumar la acción. Tiene pesadillas con fuego y con un hombre de negro que le pide carne fresca. Y Gedney...

Pasan doce años desde el temblor de tierra. En 1927 Charles Gedney ya se ha leído el diario de la bruja unos dieciséis mil veces y cree encontrarse preparado para realizar el ceremonial de invocación a Nyarlathotep. Lo intenta, pero resulta un tremendo fracaso. En lugar del dios, Gedney trae a la tierra a un horrendo cazador, que en un instante le despelleja a mordiscos la cara y los brazos, dejándole medio muerto. Sin embargo, la aberración de otro mundo es mucho más cruel con la inocente Miriam, secuestrada por Gedney para el ritual.

La dulce niña es triturada por las inimaginables mandíbulas del abominable ser. Aturdido ante sus vecinos, Gedney achaca esta muerte a sus perros, asegurando que se han vuelto locos. Mata a palos a los pobres animales y una semana después, bajo las amenazas de Herbert Rowlandson, padre de la niña, abandona la ciudad en su coche. Capwell y Osgood creen que todo forma parte de la maldición de la bruja, por lo que no se atreven a abrir la boca. Cualquiera con algunos puntos en medicina que viera el cadáver sabría que aquello no lo haría ni una jauría de lobos hambrientos.

Pero Gedney no ha huido, sino que sigue realmente en su casa, encerrado bajo el sótano, en una caverna a la que ha accedido a través de un túnel. El coche de Gedney se puede encontrar a un kilómetro del pueblo. Jimmy Greene, que le vio volver, le deja un plato con comida todos los días en la puerta de atrás de la casa, a las ocho en punto. Greene sabe que sigue en casa, y si se lo preguntan lo cuenta sin remilgos, pero todos creen que está loco. Juntos tienen oscuros planes.

Gedney, que además de poseer otras cualidades sobresale por su persistencia, decide intentarlo de nuevo, encerrándose durante un año entero sin salir absolutamente para nada. Esta vez todo saldrá como el Dios Oscuro manda. ¿O no?



CHARLES GEDNEY

COMO ENTRAN LOS INVESTIGADORES EN JUEGO

El propietario de la mansión, Richard Sommersby, un anciano de setenta y cinco años afincado en Boston y aquejado de un ataque de gota, quiere poner la casa de Gedney nuevamente en alquiler, pero dice que nadie es capaz de permanecer en ella más de una semana porque está encantada. Desde que Gedney se marchó, en noviembre del pasado año, no ha conseguido un nuevo inquilino. Ofrece a los jugadores 500 dólares si son capaces de averiguar qué ocurre y limpiar la casa de fuerzas maléficas. Él no cree en brujerías, pero entiende que esto lo tienen que solucionar unos profesionales. Les da un juego de llaves.



RICHARD SOMMERSBY

Anciano avaricioso con ataques de gota.

FUE 8 CON 10 TAM 9 INT 16 POD 16
DES 7 APA 8 EDU 16 COR 50 PV 12

Mentir 45%, persuasión 89%, crédito 60%

¿Ha habido inquilinos este año? Sí, dos intentos infructuosos:

Edgar Bosworth. Estudiante de la universidad de Miskatonic. Tras pasar tres días en la casa, fue internado en el manicomio de Arkham (*Secretos de Arkham*, pág. 29. Joc Internacional). Hay un 75% de probabilidades de que el Doctor Eric Hardstrom, director del manicomio, se encuentre en su despacho si los personajes van a verle. El director posee toda la información sobre Edgar incluida más abajo. Los dos especialistas del centro conocen la mitad de esta información, y las enfermeras, el guarda, y el encargado de mantenimiento, no saben nada. Edgar parece una persona totalmente normal, exceptuando el hecho de que se rasca sin parar. Tiene la cara enrojecida y se le está levantando la piel. Sufre ataques de ansiedad, amnesia disociativa (no recuerda qué disciplina estudiaba en la universidad), y trastornos anímicos bipolares, pasando bruscamente de la alegría a la más profunda depresión. Su enfermedad no es tan grave como parece, pero tardará un mes por lo menos en sobreponerse.

- Edgar tiene continuas pesadillas en las que le persigue un ser abominable. Siente cómo unos dientes enormes le destrozan los miembros uno a uno, mientras algo aberrante que flota en el aire le engulle sin dejar de sonreírle.
- También sueña con una mujer morena que le mira fijamente, y le pide que la ayude. Mientras se abraza a él, le susurra al oído: "sácame de aquí, te lo suplico".
- Edgar tiene el cuerpo lleno de extraños sarpullidos. Al parecer había algo tóxico en la casa, aunque los médicos digan que es producto de la ansiedad. Se rasca sin parar.



EDGAR BOSWORTH

Pobre hombre con mala suerte

FUE 12 CON 12 TAM 11 INT 16 POD 9
DES 7 APA 7 EDU 16 COR 40 PV 10

Dar una profunda pena 30%

Bob y Helena Taranowski. Propietarios de la panadería de Brewster. Familiares de los Taranowski de Arkham. El negocio es muy rentable, ya que además de pan venden de todo, hasta whisky, aunque no permiten que se beba dentro de la tienda, y venden las botellas envueltas en una bolsa de papel. La tienda es como un pequeño almacén, por lo que se encuentran ligeramente enemistados con el señor Osgood. La mujer, Helena, está en cama desde que pasaron una semana en la casa de Gedney. Al enfermar repentinamente, aquejada de terribles pesadillas y jaquecas, pidió por favor a su marido que abandonaran la casa lo antes posible.

Helena cuenta pesadillas semejantes a las de Edgar. Lleva guantes. Si se le pregunta, Bob confesará que los lleva para impedir que se rasque. Bajo las sábanas tiene el cuerpo lacerado de arañazos y hematomas, producidos por sus uñas (COR 1/1d3). Con un éxito en la tirada de persuasión, Helena confesará que se sentía mejor cuanto más lejos se encontraba del suelo. Se alojaron en el segundo piso, en una de las habitaciones pequeñas. El dormitorio grande olía mal. Por la noche se oían lamentos o extraños cánticos. Helena está convencida de que se escuchaba esa voz a través de los conductos de la calefacción. Conserva una llave pero no sabe qué puerta abre. Se la entregará a los jugadores si pasan con éxito una tirada de crédito.



HELENA TARANOWSKI

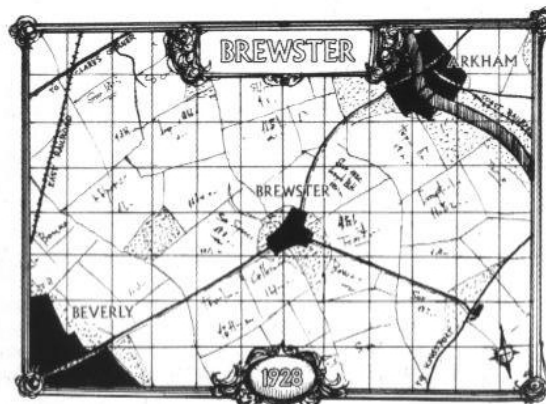
Mujer desesperada de la vida

FUE 8 CON 12 TAM 11 INT 9 POD 10
DES 12 APA 14 EDU 8 COR 40 PV 12

Amasar pan 78%, parecer encantadora 60%

BREWSTER

La partida comienza el día 22 de octubre. La reunión con Sommersby se efectúa a las dos de la tarde en sus oficinas de Boston. Sommersby les aclara la situación de la casa, al norte de Brewster, en la carretera que lleva a Arkham. Brewster es un pueblucho de no más de 150 habitantes, que se encuentra a 30 kilómetros de Boston, y dos kilómetros antes de llegar a Arkham. Sommersby no oculta nada, es un hombre de negocios.



AFUERAS DE BREWSTER

A un kilómetro de Brewster los jugadores que superen una tirada de *descubrir* se percatarán de la existencia de un coche destartado en mitad del camino. Una tirada de *suerte* les hará fijarse en la matrícula. Con ese dato, quizá se interesen en volver más tarde. Se trata del coche de Gedney. En su interior, si tienen éxito en una nueva tirada de *descubrir*, encontrarán:

- Sangre de más de un año de antigüedad, coagulada en el acelerador.
- Un número de Variety dedicado a Rodolfo Valentino, con algunas hojas arrancadas.
- Un papel pisado y roto, con sangre y barro. Contiene unos signos. Se trata de hebreo (*historia, otras lenguas*): «No hay paz en la puerta. Al otro lado, El Dios oscuro nos espera».

La llegada a Brewster deja un mal sabor de boca, una extraña sensación de desasosiego. Los jugadores que fallen una tirada de POD sentirán en su interior algo que les dice "yo no debería estar aquí". Los cuervos llenan el aire con sus penetrantes graznidos, y los insectos voladores se aplastan sobre el cristal delantero del coche. Elige uno de los jugadores al azar, y dile que *algo* le hace cosquillas en el tobillo. Con una tirada de *descubrir* encontrará una cucaracha en el dobladillo del pantalón.

Hay un 50% de posibilidades de que llueva, y si llueve, un 15% de posibilidades de que se trate de una furiosa tormenta. De no ser así, el ciclo estará invariablemente nublado, y anochecerá a las seis de la tarde. La humedad es terrible. Si los jugadores fallan un tiro de CON, romperán a sudar al llegar al pueblo. Cada tres horas perderán un punto de DES a causa del calor. Hace una temperatura anormal para ser octubre, y la carretera que cruza el pueblo está encharcada y llena de baches y agujeros. Si se falla una tirada de *conducir*, el coche puede perder la dirección y terminar en la cuneta. Si se tiene éxito en una tirada de *suerte*, la rueda no pinchará.

LOS VECINOS DE BREWSTER

1. Alcalde Capwell

El alcalde de Brewster sólo ejerce como tal los sábados y domingos. Durante el resto del día dirige sus ridículos negocios en el pueblo, que incluyen el pequeño Merryweather Hotel (aunque hotel es un concepto demasiado optimista) y el Brown's Bar. Capwell conoce perfectamente la historia de Elizabeth Rice, y el haber robado sus pertenencias (origen en gran parte de su mala fortuna) ha llegado a enloquecerle.

La droga plutónica

Entre los inocuos objetos robados en la habitación secreta, como peines, piezas de cubertería, y algunas joyas de oro y plata, Capwell se apropió de una botellita de licor con adornos de cobre en su base, llena de una pasta amarillenta. Se trata de una porción reseca y cuarteada de lo que algunos llaman *droga plutónica*. Capwell no se ha atrevido a ingerirla, olvidándola sobre su mesita de noche. Sin embargo, los vapores que emanan de la botella le han llegado a provocar un efecto semejante al de su ingesta: su mente, en sueños, ha retrocedido miles de millones de años en el tiempo, hasta encontrarse frente a frente con un Perro de Tíndalos. Desde entonces, sueña con que esa monstruosa aparición le persigue a través del tiempo. Por suerte para él, Capwell no sabe que ha viajado realmente hasta allí, a nivel mental. Técnicamente, el Perro de Tíndalos le encontrará el 24 de octubre, una hora después de la consumación definitiva del segundo ritual de Gedney. Su maltrecho consciente intenta paliar esta angustia con

una risa incontrolable, enfermiza. Al principio parece un tipo jovial, pero con una tirada de *psicología* se descubre que tras esa risa se esconde una psicosis repugnante. Capwell rechazará cualquier intentona por parte de los investigadores de hablar del asunto, y tan solo con *persuasión*/5 contra POD de Capwell se podrá sonsacarle algo. Nunca hablará del robo en el ayuntamiento ni de los que le acompañaron, a no ser que se le presione o amenace.

Capwell se levanta muy temprano para no tener que dormir, y supervisa personalmente sus negocios. Comienza con el Brown's Bar y sigue con el Merryweather Hotel.



GEORGE CAPWELL

Minusválido mezquino y codicioso

FUE 8 CON 12 TAM 8 INT 16 POD 10
DES 7 APA 8 EDU 16 COR 40 PV 10

Mentir 68%, persuasión 78%, crédito 60%, derecho 56%, reírse cínicamente 78%

ATAQUES: Revólver 38. 50%, daño 1d10

2. Washington Brown

Trabaja doce horas al día atendiendo el negocio de Capwell. Para Washington, el peor año de la historia del hombre es 1919. Desde entonces no venden alcohol. Sólo se puede beber café y refrescos. Antes, su bar era el más animado del pueblo. Ahora, su única clientela son niños, ancianos y alguna señora. Capwell le controla a rajatabla. Sólo quiere vender alcohol de contrabando en su hotelucho, razón por la cual consigue atraer a varias lenguas reseca de Arkham. Además, así mata dos pájaros de un tiro, porque los borrachos no quieren conducir de noche, y se quedan a dormir. Todo eso no le hace demasiado feliz a Washington. Maldice la prohibición, pero hay algo que le hace odiar aún más ese fatídico año...

Terror al Ku Klux Klan

En 1919 se estrena "el nacimiento de una nación" y resurge en toda América el K.K.K. Washington es negro y tiene cincuenta y dos años. Demasiado mayor para enfrentarse a nadie. Por eso tiene miedo, un miedo que le hace ser tremendamente hostil con cualquiera que no conozca, sobre todo si es de raza blanca. Si los jugadores entran en su bar, Washington sacará su escopeta de cañones recortados a la mínima descortesía. Si los jugadores piden whisky, es capaz de llamar a la comisaría de policía de Arkham. Si él no puede venderlo, NADIE puede beberlo. Sólo una tirada con éxito de *charlatanería* o una compensación económica de urgencia podrá hacerle cambiar de opinión. Ayudará a los investigadores si éstos le demuestran su comportamiento democrático y anti-racista.



WASHINGTON BROWN

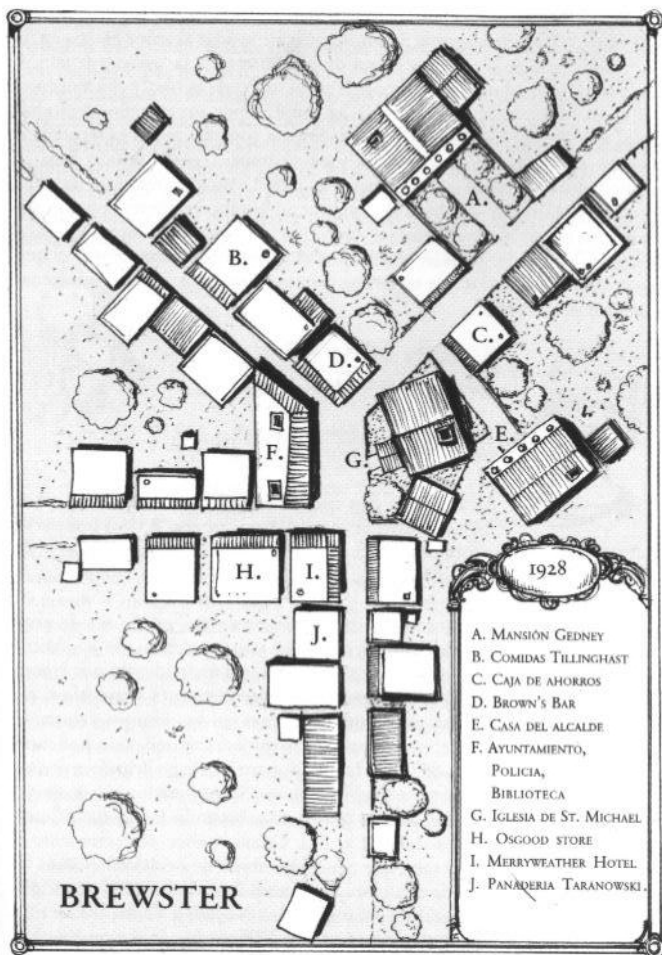
Negro aterrizado y peligroso

FUE 13 CON 16 TAM 15 INT 9 POD 13
DES 14 APA 9 EDU 12 COR 47 PV 16

Charlatanería 45%, perder el control 35%, cantar espirituales negros 34%

BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1d4

ATAQUES: Revólver 45. cañón corto 60%, daño 1d10+2, puñetazo 70%, daño 1d3+bd



3. Joseph Harris

Director de la Caja de ahorros del valle del Miskatonic. Sólo hablará con los jugadores si superan una tirada de *crédito*. No quiere hablar en absoluto de acontecimientos luctuosos en Brewster. Suficiente tiene con el "nombrecito" del pueblo (*cervecero*). Su pasión son las matemáticas. Si el personaje que hable con él supera los puntos de Harris en esa habilidad, se hará una tirada enfrentada de INT contra INT en la tabla de resistencia. Si gana el personaje jugador, Harris hará todo lo que pueda por él. Si pierde, Harris perderá el interés. Harris sabe que en casa de Mrs. Jenkin se celebran unas extrañas reuniones, y puede hablar de ello largo y tendido. También conoce ciertas "reuniones de trabajo" de Capwell en el Merryweather. Harris es exageradamente amanerado y muy escrupuloso con los buenos modales.

4. Mary Jenkin

Predice el futuro por poco dinero. Actúa como médium todos los sábados, totalmente desnuda. Tiene unos cuarenta y tres años, y se conserva bien dentro de lo que cabe. El acto de precalentamiento de la sesión se asemeja poderosamente a un orgasmo. Enfrenta la APA del personaje contra la INT de Mary. Si tiene éxito, Mary hablará por los codos sobre Elizabeth Rice. No sabe nada de Gedney, sólo que se encuentra fuertemente relacionado con el loco Greene. Conoce a Osgood, eso sí, y le conoce bien, porque es cliente asiduo. Conoce su obsesión por las brujas de Brewster y la muerte de su hijo. Si los investigadores parecen gente seria y expertos en ocultismo, quizá sean invitados a la sesión espiritista de esta semana.



MARY JENKIN

Médium auténtica

FUE 9 CON 10 TAM 11 INT 16 POD 16
DES 7 APA 15 EDU 16 COR 80 PV 13

Convocar espíritus 75%, expulsar espíritus 35%, charlatanería 50%, fascinación (impactar positivamente a quien la conoce) 30%

5. Familia Leslie

Jennie y Colin, y su hijo subnormal Timmy. Creen que la desgracia de su hijo es un castigo de Dios por no haber sido lo suficientemente piadosos con sus semejantes. Se sienten profundamente avergonzados por ello, y tienen encerrado al chaval día y noche en un cobertizo detrás de la casa. Por la noche es posible que los investigadores oigan sus gritos. Con una tirada de *charlatanería*, los jugadores les sacarán cualquier información referente a los personajes del pueblo, porque aunque sean pacatos, también son bastante cotillas. Si fallan la tirada les indicarán amablemente el camino para salir de su casa.

6. Abraham Lawson

Exboxeador. El pasado mes vivió la experiencia más traumática de su vida. Jack Dempsey, su ídolo absoluto, campeón del mundo de los pesos pesados, pierde ante el mediocre Tunney. Estuvo a punto de sufrir un ataque cardíaco. Si los jugadores apoyan su dolor ante este combate, será su esclavo más fiel. Y les viene bien, porque es terriblemente fuerte. No sabe nada de lo que ocurre en su pueblo, y no conoce a la gente más que de vista. Su único amigo es el reverendo Slocum, que le enseñó a pelear. Si los jugadores apoyan a Tunney, les ignorará.



ABRAHAM LAWSON

Exboxeador deprimido

FUE 17 CON 15 TAM 18 INT 7 POD 9
DES 15 APA 9 EDU 9 COR 45 PV 16

BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1d6
ATAQUES: Estrangular 35%, daño 1d8
Presa 35%, daño especial
Puñetazo 85%, daño 1d3+bd(1d6)

7. Everett Merryweather

Es el jardinero de Capwell. Conoce las pesadillas del alcalde porque se las ha contado docenas de veces, pero Merryweather disfruta secretamente con su sufrimiento. Everett odia a Capwell porque es responsable del fracaso de su carrera en Arkham como político. Perdió después su empleo en el Hotel, y ahogado por las deudas, tuvo que vendérselo a Capwell. Éste aprovechó para presentar su nueva candidatura y consiguió el mediocre puesto de alcalde. Capwell desautorizó a Merryweather delante de la administración de Arkham, hablando de su afición por la fotografía artística. Merryweather utilizaba una de las habitaciones del hotel como estudio fotográfico para sus sesiones con adolescentes alegres de Arkham, "flappers" llenas de emociones fuertes y poco cerebro. Si los jugadores investigan el segundo piso del hotel, pueden descubrir las cámaras abandonadas en un armario, y la habitación (*clausurada*), con diferentes fondos pintados sobre lonas -griego, romano- para las fotografías. Capwell, sin embargo, ha seguido utilizando el hotel con los mismos fines, porque le gusta participar en las orgías como voyeur. Le distrae de sus pesadillas verse rodeado de jóvenes alocadas empapadas en sudor, siendo poseídas salvajemente, al ritmo frenético del Jazz.

8. Tommy Widden

Recepcionista del Hotel Merryweather. Ayudaba a George en las sesiones fotográficas, cobrándose su sueldo en carne. Ahora disfruta menos, pero algunas fiestas de borrachos organizadas por Capwell son igualmente entretenidas. Tommy, a sus dieciocho años, es ya un desviado sexual peligroso, aficionado al perverso placer del fist-fucking. Varias adolescentes han sido ingresadas en el Hospital de St. Michael de Arkham por los excéntricos caprichos del pequeño Tommy. El ídolo de Tommy es el actor Fatty Arbuckle, al que conoció en una fiesta hace un par de años en California.



TOMMY WIDDEN

Jovencito peligrosísimo

FUE 13 CON 10 TAM 11 INT 16 POD 16
DES 7 APA 12 EDU 14 COR 80 PV 13

Engañar 45%, provocar dolor 40%, resistencia al arrepentimiento 75%

ATAQUES: Puñetazo 50%, daño 1d3

Mordisco 60%, daño 1d4

Revólver 32. 23%, daño 1d8, 3 ataques por asalto

9. Familia Wheeler

Granjeros. Decepcionantemente normales. Sus cinco hijos maravillosos corretean por la casa y el ambiente familiar no puede ser más tradicional.

10. Esteve Tilton

Un idiota al que le gusta coleccionar postales de playas y lugares soleados. Sólo sale de su casa para comprar dulces en la tienda de los Taranowski. Está suscrito al Variety.

11. Susan Bowen

Cajera de la Caja de ahorros. Susan, además de ayudar al señor Harris en lo que puede, colabora en las sesiones de espiritismo de la señorita Jenkin, y también ha sido calurosamente acogida en las orgías de alcohol y alucinógenos del hotel Merryweather. Tommy la ha poseído por sus extraños métodos varias veces, y ella ha disfrutado enormemente con ello. Susan es recatada e incluso severa en la vida cotidiana y en su trabajo, pero cuando llega la noche se transforma en una sucia perra en celo. La ninfomanía es un término que se queda corto a la hora de explicar su comportamiento. En su casa guarda celosamente una extensa colección de objetos sadomasoquistas. Muchos de ellos no podrán ser encontrados por los investigadores, ya que Susan los lleva introducidos en su cuerpo cuando trabaja. De ahí su habitual e inexplicable sonrisa.



SUSAN BOWEN

Pelandusca camuflada

FUE 9 CON 10 TAM 8 INT 16 POD 10
DES 7 APA 15 EDU 16 COR 50 PV 9

Desnudarse con cualquier excusa 45%, hacer el amor 14%, fornicar como una perra 85%, buscarse problemas 45%

12. Stephen Crane

Crane, que nada tiene que ver con el famoso escritor, puede ser de gran ayuda para los personajes jugadores. Posee conocimientos de los Mitos por su dedicación a los cultos innumerales que se extendieron por Nueva Inglaterra en el siglo XVII. Es historiador y tiene setenta y tres años, así que prácticamente no ha abandonado su casa en los últimos veinte; su dedicación es puramente intelectual. Mantiene correspondencia por carta con varias universidades de todo el mundo, pero jamás ha llegado a pensar que existe algo de realidad en dichos rituales. Si los jugadores convencen a Crane de que existe algo real en todo este submundo intelectual, Crane sufrirá una pérdida de cordura de 1/1d3. Crane conoce perfectamente el caso de Elizabeth Rice y sabe que manejaba libros de ocultismo. Crane (o algún investigador) puede estudiar qué es un horrendo cazador y buscarlo en su biblioteca. Él posee un ejemplar de los *Nameless Cults*, traducción parcialmente reformada y corregida en el XIX de los *Unausprechlichen Kulten* de Von Junzt. Si los jugadores se comportan correctamente y pasan tiradas de *crédito*, Crane puede encontrar el conjuro para expulsar al horrendo cazador, en el caso de que sea invocado de nuevo por Gedney. También es posible investigar con su ayuda cómo se expulsa el espíritu de una bruja.



STEPHEN CRANE

Historiador ensimismado

FUE 9 CON 10 TAM 11 INT 17 POD 16
DES 7 APA 10 EDU 17 COR 80 PV 10

Historia de Salem 85%, historia 80%, arqueología 50%, alemán 60%, latín 70%, buscar libros 90%, persuasión 70%, crédito 75%

13. Alexander Corey

Ayudante del alcalde, policía. Corey es un buen hombre, pero se emborracha con facilidad. Fue expulsado del cuerpo de policía de Arkham por falta de energía durante la redada del speakeasy de Sam, en Arkham. Todos eran amigos suyos. Actualmente realiza su trabajo de manera eficaz, más que nada porque en Brewster hay poco trabajo. Ayudará a los jugadores si se comportan educadamente con él. Hay un 50% de posibilidades de que esté borracho y siempre apesta a alcohol. Su casa es contigua al ayuntamiento y tiene acceso por una puerta interior. También tiene llaves de la iglesia.



ALEXANDER COREY

Policía alcohólico

FUE 15 CON 10 TAM 15 INT 17 POD 9
DES 7 APA 10 EDU 9 COR 45 PV 10

Perder el control 35%, charlatanería 50%
BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1d4
ATAQUES: Puñetazo 55%, daño 1d3+1d4
Revólver 32. 30%, daño 1d8

14. David Chase

Estudiante de Arqueología en la universidad de Arkham y hermano pequeño de Sandy. Conoce a Armitage, ya que ha asistido de manera regular a sus clases en los últimos años. Posee un 2% en *mitos de Cthulhu*, gracias a sus lecturas nocturnas. Su máxima obsesión es acompañar a Armitage en alguna de sus investigaciones. Puede presentar a Armitage a los jugadores, pero éste no abandonará el despacho de la universidad por nada del mundo. Responderá a lo que se le pregunte, si los investigadores superan una tirada de *crédito*. David sí acompañará a los jugadores si ellos lo desean. David le tiene un miedo atroz a su hermano, porque sabe que estaba con sus padres cuando desaparecieron. Sospecha de él desde pequeño. David no hablará del tema con los investigadores a no ser que utilicen *persuasión*.

15. Sandy Chase

Hermano mayor de David. Siempre ha tenido problemas por tener nombre de chica. Asesinó a sus padres a golpes en medio de una crisis de nervios, provocada por las pesadillas que le atormentan. Sueña que una mujer morena le arrastra hasta la iglesia para poseerle sobre el altar. Cuando le besa, le abraza y lo inmoviliza, y sonriendo le arranca la lengua con los dientes. Sandy cortó en pedazos a sus padres y los enterró en la parte de atrás de su casa. Suda copiosamente, y tiene la mirada de Peter Lorre en *M*. Si los investigadores le interrogan sobre sus pesadillas, se reirá de forma nerviosa, e intentará asesinar al preguntón al menor descuido. Lleva un revólver en uno de los bolsillos de su chaqueta y una navaja larga y afilada. Trabaja por la mañana en un bufete de abogados en Arkham. Su comportamiento es enteramente normal, pero estamos hablando de un esquizofrénico crónico peligrosísimo. Sandy cree que todos le odian, que conocen el atroz crimen que cometió y le engañan, riéndose a sus espaldas. Todo es una gran farsa, una gigantesca mentira, y él sigue el juego, disimulando, aterrorizado por los que le rodean. Quiere muchísimo a su hermano y nunca le haría daño.

16. Greg O'Bannion

Contrabandista de alcohol. Greg es una persona simpatiquísima, llena de buen humor que vende el whisky que él mismo fabrica en el sótano

de su propia casa. Si los investigadores pasan por delante de ella, verán una hilera de humo que sale de la ventana del sótano (*descubrir*). Es su destilería. Greg querrá venderles por todos los medios una botella de whisky que, además, es excelente.

17. Reverendo Slocum

El reverendo Slocum mide un metro noventa, es corpulento, calvo y de mirada penetrante. Bajo su sotana lleva dos revólveres cargados y un cuchillo. El reverendo está acostumbrado al mal, lleva varios años vigilándolo de cerca. La noche de la invocación vio el cielo teñirse de rojo sobre la casa de Gedney y oyó los terribles bramidos de la criatura. También fue testigo de la asombrosa caída del alcalde en la inauguración de la nueva torre de la iglesia. El reverendo Slocum no posee conocimientos ethuloideos, pero sabe que hay algo más allá que es peligroso. Durante años, muchos han intentado robar las cenizas de la bruja, pero él las ha defendido con dureza. Sabe que si alguien las saca de la iglesia puede ocurrir algo terrible. Si le convencen, Slocum ayudará a los investigadores. Les dejará ver las cenizas, pero no manipularlas. El día 24, Slocum será consciente del horror que se avecina, y si los investigadores no lo impiden, intentará matar a todos los implicados en el pacto.



REVERENDO SLOCUM

Sacerdote con los pies en la tierra

FUE 16 CON 10 TAM 17 INT 17 POD 17
DES 7 APA 10 EDU 17 COR 80 PV 13

Latín 50%, conocer a la gente mirándola a los ojos 80%, perder el control 33%
ATAQUES: 2 x Revólver 32. 30%, daño 1d8
Cuchillo 40%, daño 2d4+2

18. Jimmy Greene

Es el loco del pueblo, aunque no sea el único. Digamos que es el loco "oficial" del pueblo. Alimenta a Gedney en su encierro voluntario desde hace un año. Gedney necesita un niño para su nueva invocación, y pretende que Greene se lo proporcione. Si los investigadores hablan con Jimmy (*charlatanería*), éste les contará lo ocurrido en el ayuntamiento, nombres incluidos. Si alguno de los investigadores pretende sacarle algo con dinero, no contará nada y se cerrará en banda. Si los investigadores consiguen enfurecerle con malas tiradas o hablándole de cosas que no entiende, es posible que les ataque con su navaja de campo. Greene es, o cree ser, terriblemente noble y honrado. Greene dirá que no sabe nada de Gedney, que se fue muy lejos con su coche.

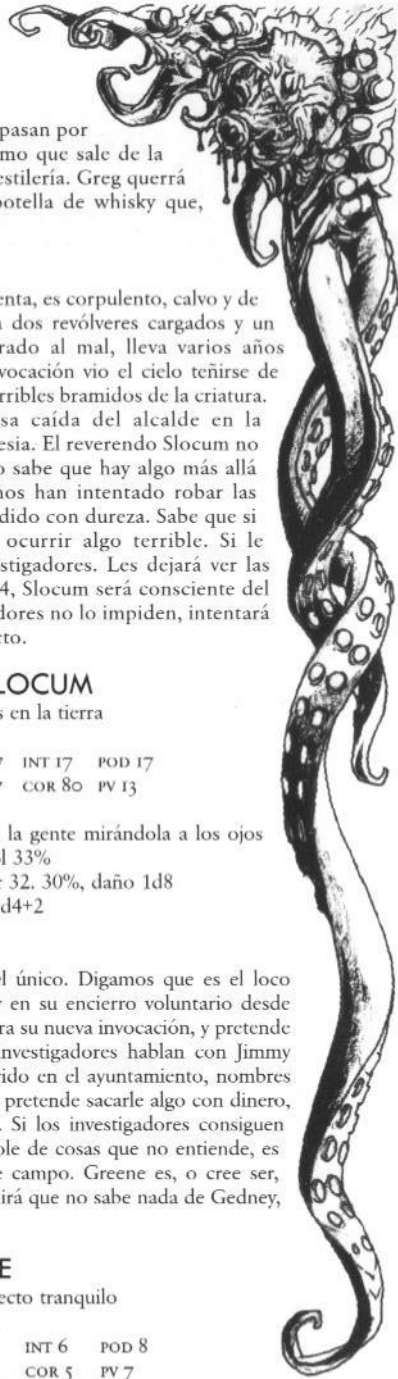


JIMMY GREENE

Loco de atar con aspecto tranquilo

FUE 12 CON 7 TAM 7 INT 6 POD 8
DES 7 APA 7 EDU 8 COR 5 PV 7

Oler en la distancia 60%, parecer inofensivo 40%, reírse sin sentido 45%
ATAQUES: Navaja de campo 80%, daño 2d4+2



19. David Putnam.

El señor Putnam pasea por Brewster recogiendo la basura que tiran los demás y almacenándola en su casa, para registrarla y archivarla. Putnam cree que algún día encontrará algo valiosísimo. Nadie sabe más de sus vecinos que él, porque conoce su basura. La coloca y ordena en diferentes estanterías, con el nombre de sus propietarios. Su casa hiede a putrefacción desde lejos. Es amigo de Greene, y es inofensivo (*descubrir* 60%).

20. Arthur Manning

Lector apasionado de novelas policíacas y de terror, es totalmente ajeno a lo que ocurre en Brewster. Su mujer le abandonó hace más de tres años, por aburrimiento (*perder el tiempo* 95%)

21. Herbert Rowlandson

El padre de la niña engullida por el horrendo cazador. Herbert vive desesperado por los acontecimientos del año pasado. Hizo una tirada reducida de carteles con la foto de su hija, que puso por los postes del pueblo y alguno en Arkham. No sirvió de nada, obviamente. Rowlandson no sabe que Gedney sigue en la casa, por supuesto, pero lo sospecha, porque ve a Greene ir y venir sin parar. Herbert ayudará a los personajes a matar a Gedney tanto si se lo piden como si no. Herbert luchó en la primera guerra mundial y sabe manejar armas de fuego (*arma corta* 70%, *fusil* 75%). Herbert nunca está en casa, ya que siempre anda recorriendo las tres calles de Brewster, por si ve a Gedney, para matarlo. Una tirada de *charlatanería* es suficiente para sonsacarle todo a Herbert.

22. Keith Morrison

Amigo íntimo del veterinario de Arkham, el viejo doctor Pinter, Morrison atiende los pocos animales de la zona. *Medicina veterinaria* 60%; dividir entre dos para consultas relacionadas con hombres.

23. Familia Watts

Granjeros cascarrabias, enjutos y reservados, pero sin ninguna maldad. Sus hijos apuntarán a los jugadores con escopetas si entran en su propiedad. Una de sus vacas tiene un cuerno de más, por una extraña e inofensiva razón genética.

24. Carol Triplet-Smith

Periodista del Arkham Advertiser. Vive apartada en Brewster porque recibió amenazas por parte de los hombres de O'Bannion. Siempre lleva un pequeño revólver en el bolso, y viaja todos los días hasta Arkham en su Ford T. Nunca se ha sentido interesada por lo que ocurre o puede ocurrir en Brewster. Tiene una colección completa del Arkham Advertiser en su casa (*buscar libros* 80%).

25. Familia Callender

Mary y Peter Callender son hermanos, pero han tenido entre ellos seis hijos, en una relación marital obscena y enfermiza. Cuatro de los seis hijos poseen deformaciones físicas y mentales. Los Callender salen poco de su casa, salvo para comprar en la tienda de Osgood. El padre gusta de participar en las orgías del hotel Merryweather, y alguna vez le acompaña su hermana. Los niños juegan en el jardín de la casa, objeto de las miradas abusivas de Jimmy Greene. Tanto Peter como Mary conocen y recuerdan a Gedney, porque son vecinos desde hace años. Si se les pregunta, y se acompaña la tirada de *charlatanería* con algo de dinero, hablarán de cómo cambió a partir del primer año de estancia en Brewster.



FAMILIA CALLENDER

Cuando llegó era un tipo desagradable, entrometido, les ayudaba con los niños, todo el día charlando, pero luego maduró y se volvió reservado, y no volvió a hablar con ellos, dejándoles tranquilos. Se centró en el jardín, y durante cinco años se dedicó a mejorarlo, siempre cargando sacos de tierra, preparando una huerta que nunca llegó a plantar.

26. Joshua Gibbons

Viejo granjero malhumorado. Su única satisfacción consiste en hacer rabiar a su vecino Zacarías. Ha llegado a envenenar una de sus vacas para vengarse de otra canallada previa. Gibbons es un buen acordeonista, y Zacarías no lo soporta.

27. Zacarías Smith

Antiguo amigo y ahora irrenunciable enemigo de Joshua. Aborrece sus malditas serenatas a la luz de la luna. Su mujer se murió en medio de una de esas serenatas de un ataque de fiebre, y está convencido de que el acordeón es el culpable. Zacarías recoge todo el correo que recibe Joshua, lo lee y lo quema sistemáticamente. Ha conseguido que Joshua desconfíe de sus hijos, porque le han olvidado por completo. Si los investigadores hablan mal de su vecino, les ayudará. Lo mismo ocurre con Joshua. Zacarías fue geólogo hace mucho tiempo. Hace veinte años ya que se jubiló. Conoce perfectamente las cuevas del valle del Miskatonic.

28. Abigail Norton

Exmujer de Manning. Trabaja como costurera para una tienda de Arkham. Los fines de semana se va de marcha a la ciudad. Copia vestidos de las revistas para confeccionarlos ella misma. Se ha cortado el pelo a lo "flapper" y se ha comprado una radio.

29. Clark Tillinghast

Dueño del único restaurante de Brewster, pequeño y calvo, poquita cosa. Pretende a Abigail, regalándole una flor todos los días. Todos en el pueblo conocen la pasión de Tillinghast, todos excepto la ex Sra. Manning. Tillinghast sale de casa excesivamente perfumado, y en el restaurante, los de cocina le conocen como *La mofeta*.

30. Mr. Osgood

Dueño del almacén, Osgood es la persona más rica en el miserable y estreñado pueblo de Brewster. Su fortuna aumentó considerablemente hace diez años, a causa de los objetos de oro y plata que le tocaron en el reparto con Greene, Capwell y Gedney. Osgood es terriblemente supersticioso, y vive obsesionado por la venganza de la bruja. Asiste semanalmente a las reuniones espiritistas de la señora Jenkin, intentando contactar con ella, o con su hijo, que según él murió por la maldición. Necesita que algún espíritu le asegure que Rice no volverá del más allá. Parte de su dinero lo dedica a esta causa, y Jenkin se beneficia de ello. Osgood sufre las pesadillas con mayor virulencia que los demás. Todas las noches la bruja, en sueños, le arranca los ojos con los tenedores que él robó de su casa. Osgood tiene la tienda y su casa (en el segundo piso), protegidas por todos los amuletos que conoce y que ocultistas desaprensivos de todo el mundo le han vendido a precios desorbitados. Si los investigadores le ofrecen su ayuda para salvarle de la maldición, él puede llegar a pagarles 1.000 dólares. Mil dólares por una noche sin pesadillas.



MR. OSGOOD

Pobre hombre supersticioso

FUE 10 CON 7 TAM 7 INT 6 POD 8
DES 12 APA 8 EDU 15 COR 37 PV 7

Tener miedo de todos 33%, creerse cualquier cosa 55%

TABLA DE ENCUENTROS FORTUITOS

Si necesitas poblar las calles de Brewster puedes utilizar esta sencilla tabla. Deberás evitar los personajes que ya han sido vistos por los investigadores en un lugar en concreto. Algunos personajes pueden tener razones poderosas para andar por lugares determinados, como Greene, y otros ya tienen asignados recorridos por sus acciones descritas en los acontecimientos que ocurren cada día.

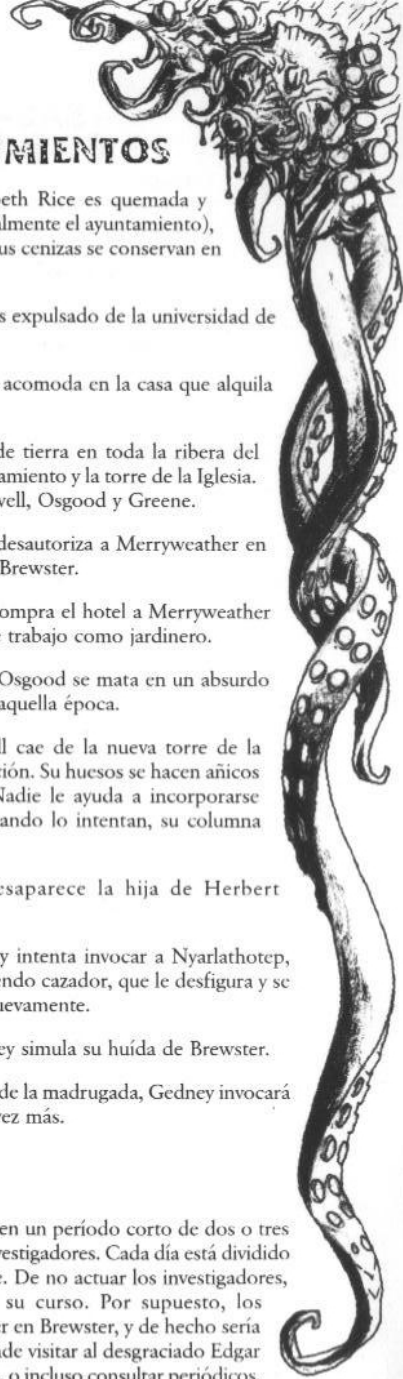
Id4	MAÑANA	TARDE	NOCHE
1	Capwell Corey	David Chase	
2	Sandy Chase	Slocum	Jimmy Greene
3	David Putnam	Rowlandson	Keith Morrison
4	Triplet-Smith	Tillinghast	Osgood

EL ORDEN DE LOS ACONTECIMIENTOS

- 13 de octubre de 1692. Elizabeth Rice es quemada y ahorcada enfrente de su casa (actualmente el ayuntamiento), donde ahora se levanta la Iglesia. Sus cenizas se conservan en su interior.
- 15 de marzo de 1914. Gedney es expulsado de la universidad de Arkham.
- 20 de abril de 1914. Gedney se acomoda en la casa que alquila en Brewster.
- 2 de mayo de 1915. Temblor de tierra en toda la ribera del Miskatonic. Cae la pared del ayuntamiento y la torre de la Iglesia. Nace el pacto entre Gedney, Capwell, Osgood y Greene.
- 10 de enero de 1916. Capwell desautoriza a Merryweather en Arkham. Es nombrado alcalde de Brewster.
- 15 de junio de 1916. Capwell compra el hotel a Merryweather por una miseria. Capwell le ofrece trabajo como jardinero.
- 8 de enero de 1920. El hijo de Osgood se mata en un absurdo accidente de tráfico, inusuales en aquella época.
- 3 de febrero de 1920. Capwell cae de la nueva torre de la Iglesia, inaugurando su reconstrucción. Su huesos se hacen añicos sobre los escalones de madera. Nadie le ayuda a incorporarse hasta pasada una media hora. Cuando lo intentan, su columna vertebral se quiebra.
- 23 de octubre de 1927. Desaparece la hija de Herbert Rowlandson.
- 24 de octubre de 1927. Gedney intenta invocar a Nyarlathotep, pero se equivoca y atrae a un horrendo cazador, que le desfigura y se come a la niña, desapareciendo nuevamente.
- 1 de noviembre de 1927. Gedney simula su huida de Brewster.
- 24 de octubre de 1928. A la una de la madrugada, Gedney invocará a Nyarlathotep intentándolo una vez más.

TRES DIAS

Este módulo está concebido para jugarse en un período corto de dos o tres días dependiendo de las acciones de los investigadores. Cada día está dividido en tres momentos, mañana, tarde y noche. De no actuar los investigadores, los terribles acontecimientos seguirán su curso. Por supuesto, los investigadores son libres de no permanecer en Brewster, y de hecho sería muy conveniente una visita a Arkham, donde visitar al desgraciado Edgar Bosworth, o al eminente Profesor Armitage, o incluso consultar periódicos, bibliotecas, etc. También pueden visitar Boston, o Salem. Queda a discreción del guardián ampliar sus posibilidades.



SABADO 22 DE DICIEMBRE DE 1928

Tarde

- Los investigadores hablan con Sommersby en Boston a mediodía.

- Al final de la tarde, Greene lleva la cena a su amigo Gedney.

Noche

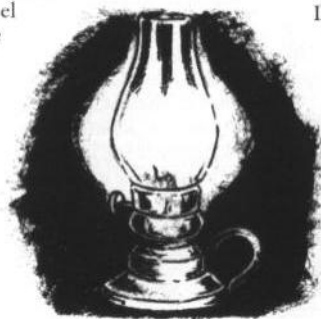
- Greene intenta raptar a Timmy, el hijo subnormal de la familia Lesley, para que Gedney lo pueda sacrificar en el ritual. Hay un 80% de posibilidades de que le oigan desde la casa, con lo que huirá corriendo hasta su guarida, y volverá a intentarlo la próxima noche. De no ser así, llevará el niño deficiente a Gedney, que lo rechazará indignado. Él quiere un niño normal para el ritual. Nyarlathotep se no dignará a presentarse ante un ofrecimiento tan vil. Hay un 15% de posibilidades de que Gedney mate a Greene, saliendo él mismo a por el niño esa noche.

- A las doce de la noche comienza la sesión espiritista en casa de la Srta. Jenkin. Están invitados el viejo Osgood, y la señorita Susan Bowen. La Srta. Jenkin se pondrá en trance inmediatamente, balbuceando incoherentemente. Jenkin tiene un 75% de posibilidades de contactar realmente con algún espíritu. Tras tirar el guardián 1d100, Jenkin hablará con:

(1-30) **Johnny Osgood.** Jenkin comenzará hablando como un hombre joven que el viejo Osgood identificará rápidamente como su hijo. Johnny reprochará a su padre no haberle querido lo suficiente. Johnny dirá que alguien le hizo girar el volante contra aquel árbol. Alguien que ahora en el más allá le persigue para torturarlo, y todo es por su padre (COR 0/1D3). Osgood romperá a llorar.

(30-50) **Elizabeth Rice.** La voz de Jenkin se vuelve estridente utilizando un inglés antiguo (COR 0/1D4). La bruja pedirá a los presentes que le saquen de ese maldito lugar (la iglesia). Promete poder absoluto a los que le ayuden. Arremeterá contra Osgood, maldiciéndole por toda la eternidad: *"Devuélveme lo que es mío..."*, *"El hombre de negro acabará con vosotros y vuestra descendencia"*.

(50-00) **Jenkin comienza a temblar espasmódicamente.** De todos los orificios de su cuerpo (boca, ano, pezones, orejas, sexo) comienzan a brotar unos cordones blancos de aspecto esponjoso que flotan en el aire. Se trata de ectoplasma. Los cordones se juntan formando una masa blanquecina que va tomando forma humana (COR 1/1D4) Si los investigadores permanecen allí, verán el fantasma de Elizabeth Rice, corporeizándose delante de ellos. Atacará al que más cerca se encuentre (COR 1/1D8). Sus garras estrangulan a su enemigo mientras le absorbe el alma en un beso mortal (POD contra POD). Los presentes verán cómo va desapareciendo progresivamente la vida de la persona atacada, hasta caer en el suelo (1d6 puntos de POD por asalto).



DOMINGO 23 DE DICIEMBRE DE 1928

Mañana

- Carol Triplet-Smith monta en su flamante Ford A y se dirige sin dilación a su trabajo en el periódico de Arkham.

Tarde

- Sandy Chase, el hermano desequilibrado de David, se dirige sin control alguno de sus actos a la iglesia para sacar las cenizas de la Bruja. Para hacerlo tendrá que pasar por encima del Reverendo Slocum, que no tiene ninguna intención de permitirle. Slocum es capaz de todo por salvar su Iglesia. Slocum sabe lo que puede ocurrir si las cenizas abandonan lugar sagrado.

- Jimmy Greene lleva la cena a su amigo Gedney, como cada día.

Noche

- Jimmy vuelve a su casa a por un saco y una cuerda y se dirige a casa de la familia Wheeler, donde secuestrará a la hija más pequeña. Hay un 25% de posibilidades de que los padres adviertan el crimen, por lo que Greene se verá obligado a matarlos también. Los gritos (*escuchar*) pueden atraer a los investigadores si se encuentran por la zona. Corey no se atreverá a actuar y hará acto de presencia una vez se haya calmado la situación. Si Greene no consigue hacerse con la niña, el mismo Gedney saldrá a los doce a por ella, secuestrando a una de las hijas de los Callender, vecinos suyos.

- Se celebra el gran acontecimiento de la semana. Orgía en el Hotel Merryweather. Asistirá Capwell y dirigirá la operación el depravado Tommy Widden. A la fiesta acudirán Susan Bowen, que no se pierde una, y los hermanos Callender, que dejarán a sus hijos solos. La fiesta será normal hasta las doce, momento en el que Capwell pedirá a todos que suban al tercer piso. Allí esperan 1d10 chicas confundidas, para 1d8 borrachos de Arkham. Si los investigadores pasan una tirada de *charlataneria* serán invitados por Widden. Es un momento perfecto para sonsacar información a Capwell, porque el alcohol y las mujeres le hacen olvidar sus pesadillas. Capwell contará toda su historia a los investigadores si superan una tirada de *crédito*. Hablará del pacto de los cuatro y la bruja, sus pertenencias, el reparto, y hablará de Gedney y su afición por los libros de ocultismo. Si los investigadores le piden ayuda, hablará de Crane, *"ese maldito viejo es un jodido experto en brujería, pero todo lo que sabe no me sirve de nada"*. Si los investigadores insisten demasiado es capaz de echarlos a patadas. Hay que tener en cuenta que los personajes que beban alcohol verán reducidas sus características de INT, POD, DES, y APA en un punto, cada dos horas. Esta reducción se mantendrá al día siguiente por efecto de la resaca. En la fiesta se puede consumir opio, cocaína, y hongos alucinógenos, que aumentarán los efectos en dos o tres puntos menos. Los investigadores podrán regatear con Widden sobre el precio. Hay un 20% de probabilidades de que la fiesta degenera en una salvajada, y que 1d3 chicas sufran daño a causa de los juegos amorosos de Widden. Alexander Corey se presentará inmediatamente, y se elegirá un chivo expiatorio entre los presentes. Capwell indicará a Corey quién puede ser el culpable. Si el guardián lo estima conveniente puede elegir a uno de los investigadores.

ROSCOE FATTY ARBUCKLE

El ominoso Fatty Arbuckle se presentará en la fiesta de su amigo el alcalde Capwell en el lujurioso hotel Merryweather. Todos lo conocen por sus películas, pero aún más por su escandaloso pasado. Hace siete años fue portada en todos los periódicos de Hearst, que revelaban aspectos comprometidos de su desordenada conducta. Roscoe es uno de los nueve hijos de una familia de artistas, y pesó 8 kilos en su nacimiento. Actualmente gobierna 160 kilos de peso sobre sus fuertes huesos. Nació en Smith Center, Kansas, pero cuando tenía un año su familia se trasladó a California. A los ocho apareció ya en el escenario, como clown. Desde entonces hasta 1913, Fatty Arbuckle actuó como payaso y trapeceista. Más tarde viajaría a China y Japón como actor de teatro, donde tomó contacto con extraños y oscuros vicios del Lejano Oriente. Cuando regresa a California los pone en práctica, cometiendo varias atrocidades entre la inocente adolescencia de Los Angeles. Al mismo tiempo entra a trabajar en las comedias de Mack Sennett. Durante tres años y medio actuó sin salir en los créditos, apareciendo en cientos de películas de una bovina como policía enfurecido, normalmente. A partir de ahí, comenzó su exitosa carrera trabajando con Charlie Chaplin, Mabel Normand y Fred Sterlin. Henry Lehrman fue su director favorito, y de él aprendió la técnica del rodaje cinematográfico y el arte de huir de las auténticas redadas de la policía en garitos innumrables del Hollywood prohibido. En 1914 dirigió algunas de sus películas, pero en 1915 rueda las mejores: *Mabel, Fatty and the Law* (1915), *Mabel and Fatty's Wash Day* (1915), *Mabel and Fatty Viewing the World's Fair at San Francisco* (1915), *Fatty's Reckless Fling* (1915). En 1917 crea su propia compañía, Comique, donde tiene el control creativo total. Contrata a un desconocido llamado Buster Keaton, que le acompañará en su primera película, *The Butcher Boy*, (1917). El primer largo de Fatty fue *The Roundup*, en 1920, con la Paramount, y fue un gran éxito. Después vinieron *Brewster's millions*, en 1920, basado en sus experiencias en Brewster, y también *Gasoline bus*. Pero en 1921 la tragedia llamó a las puertas de su mansión. En una fiesta salvaje, la actriz Virginia Rappe sufrió un fuerte desgarro vaginal, provocado por una botella de Coca-Cola utilizada por Fatty durante el acto sexual, con la mala fortuna de provocar el vacío con la botella en el interior del sexo de la muchacha. La chica murió poco tiempo después entre fortísimos dolores. Las fiestas ya no serían las mismas. Han pasado siete años desde entonces, y Fatty es más precavido con sus exóticas tendencias sexuales, pero con sus viejos amigos de Brewster se siente protegido, por lo que si aparece en la fiesta, puede sentirse enfermizamente atraído por este tipo extraño de diversión.



ROSCOE FATTY ARBUCKLE

LUNES 24 DE OCTUBRE DE 1928

Mañana

- Esa mañana Capwell se vuelve loco, saliendo a la calle pidiendo ayuda. La pesadilla de esta noche pasada ha sido tremendamente real. Ha notado el aliento del perro de Tindalos en su cuello. Ya está aquí. Esta noche vendrá a por él, y la pesadilla se convertirá en realidad. Capwell suplicará ayuda a los investigadores si se encuentra con ellos. A la tarde se esconderá en su cuarto, observando aterrificado las esquinas de la habitación, esperando la llegada del monstruo.
- Carol Triplet-Smith va a su trabajo como todos los días.
- La familia Wheeler (o Callender, en su caso) advierte la ausencia de una de sus hijas, y desesperados acuden al despacho de Alexander Corey en el ayuntamiento. Corey buscará a su hija todo el día, y a última hora de la tarde, pedirá ayuda en la policía de Arkham.

Tarde

- El reverendo Slocum decide acabar con los cuatro del pacto. Si los investigadores no le convencen de lo contrario, intentará asesinar a Greene, a Osgood, a Capwell y entrará a por Gedney, si es cierto que sigue en la casa. Slocum tiene el presentimiento de que eliminando a los personajes de aquel robo ignominioso, evitará males mayores. Y no deja de tener razón.

Noche

- Si Gedney consigue a la niña, comenzará el ritual a las doce de la noche, y a la una, volverá a fracasar. Los textos de Rice no son correctos, sino que sólo malinterpretan un texto auténtico. Si los investigadores poseen los conocimientos en lenguas necesarios (y si tienen los dos libros, claro) y comparan el texto con el *Unausprachlichen Kulten*, encontrarán diferencias esenciales, que hacen fracasar el ritual de invocación a Nyarlathotep.

LA INVOCACION

A los cinco minutos de que empiece la invocación la noche volverá a enrojecerse, y una enorme grieta surcará el cielo hasta la cueva bajo el sótano de Gedney, donde una enorme y grotesca boca repleta de dientes afilados como cuchillas comienza a hacerse visible frente a él. El horrendo cazador prácticamente no cabe en la cueva subterránea, lo que le hará enfurecerse aún más (COR 0/1d10). La caverna tiene un río subterráneo por el que respira, y un altar natural de piedra flanqueado por estalactitas en el centro. Las aguas del río se teñirán de sangre presagiando la presencia del horrendo cazador, que intentará salir al aire libre destruyendo lo que se encuentre a su paso. Esto quizá le haga más vulnerable durante unos (1d8) asaltos. El derrumbamiento de rocas conseguirá obligará a tirar suerte a los investigadores presentes, que pueden recibir 1d6 de daño. Una vez fuera, atacará a quien encuentre, y hastiado, volverá a su dimensión en 1d10 minutos. Gedney no será atacado por el horrendo cazador. La niña puede sobrevivir si la protegen los investigadores y mantienen al engendro ultradimensional distraído. Por cierto, Gedney está convencido de que su ritual ha sido un completo éxito. Desconoce absolutamente las máscaras del Dios Oscuro. Si los investigadores se toman su tiempo y tienen éxito en sus tiradas (*descubrir*) encontrarán el diario de la bruja bajo las ropas de Gedney.

EL DIARIO DE LA BRUJA

Es un libro encuadernado con la piel de un niño recién nacido (pérdida de COR 1d6/1d8, +10 a mitos de Cthulhu, 30 semanas para su estudio). El texto es particularmente complejo por estar escrito a mano con pluma de ganso, sin ninguna intención de que sea comprendido salvo por quien lo ha escrito. Le falta una hoja, arrancada a mano. Hechizos: Contactar a Nyarlathotep (incompleto), Convocar a un horrendo cazador, Explosión mental, Hechizo mortal, Convocar/atar a un vagamundo dimensional.

- Al mismo tiempo, el perro de Tindalos atacará a Capwell. La hora ha llegado. Venidos de una dimensión espacio-temporal desconocida, los perros de Tindalos moran en los ángulos del tiempo. Por eso se materializan aprovechando ángulos quebrados, las esquinas de las habitaciones. Capwell lo sospecha, y espera arrodillado frente a una esquina su demente final.

¿EXISTE ALGUNA SALIDA?

Sí, para Capwell. Los investigadores que hayan estudiado a fondo algún libro de los Mitos sobre los moradores de los ángulos del tiempo, pueden deducir que un buen escondite sería una habitación sin ángulos, un faro, o una torre. En Brewster el único edificio que cumple estos requisitos es la torre de la Iglesia, y por eso la Bruja Rice intentó destruirla dos veces, una en el temblor y otra en la reconstrucción de la Iglesia. Si llega el momento de la aparición, y ésta no es posible, el monstruo no podrá entrar en esta dimensión, y no volverá a intentarlo.

CHARLES GEDNEY, MONSTRUO

Si los investigadores tienen la dudosa suerte de ver a Gedney, se encontrarán con un ser irreconocible como humano. Los mordiscos del horrendo cazador le desfiguraron totalmente. Además, su sola presencia ha llenado de enfermedad y maldad el sótano y parte de la casa. Si los desgraciados inquilinos, permaneciendo tan sólo unas noches, se vieron a sí mismos torturados por un picor insoportable y deformados por sarpillidos, hematomas y costras, qué decir de Gedney, que ha permanecido bajo esa atmósfera enrarecida un año entero. Las pústulas y purulencias han crecido sobre su cuerpo cubriéndolo por completo, y en algunos puntos, como la cabeza y la espalda, ha desarrollado una morfología especial. Parecen nuevos miembros, extensiones anormales de su organismo, como bocas sanguinolentas, o larvas-tentáculo que se mueven semeando vida propia. Su cara ha desaparecido, sustituida por una costra negra con un único agujero, por el que ve y se alimenta. Las manos han desarrollado unas uñas negras enormes y retorcidas, con las que prende la comida y la acerca al agujero. Ya no puede andar, pero ha ejercitado una manera de arrastrarse con gran rapidez, que lo asemeja cada vez más a un insecto o una babosa. Ha perdido una pierna, que sirvió para alimentarle durante un breve espacio de tiempo. A cambio descubrimos bajo los harapos macilentos una especie de garra inexplicable, mutación generada por el contacto químico con el horrendo cazador. Cuando surja del agujero dimensional no le atacará, ya que no lo considera algo ajeno, o sencillamente no le interesa como víctima. Ver a Gedney cuesta COR 1/1d6.

EL FACTOR OMEGA

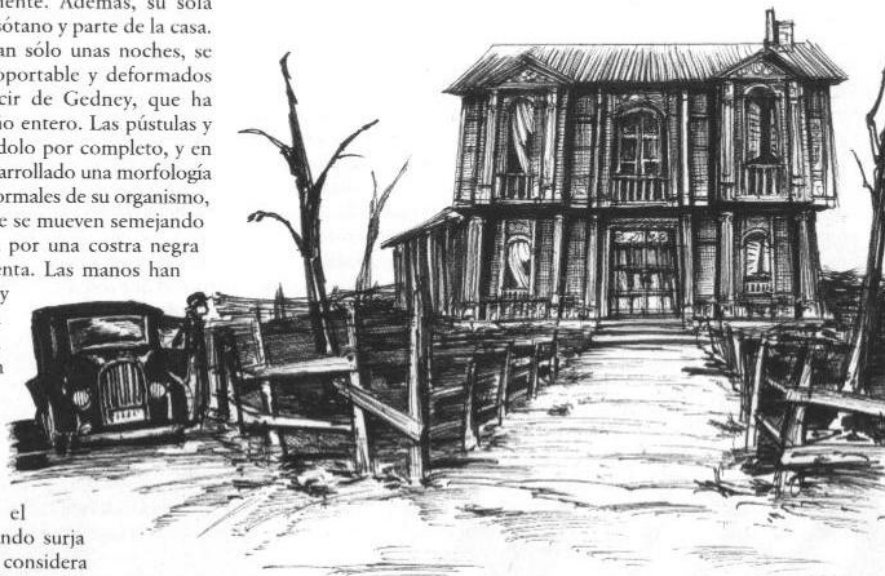
Hay una posibilidad real, que se da frecuentemente en las partidas de *Cthulhu*, que suelo llamar el *Factor Omega*. Consiste en la decisión de los investigadores de entrar en la casa encantada, en la guarida del Ser innominable, directamente, por las bravas, sin ningún tipo de preparación previa. No lo recomiendo. En este caso, creo que los jugadores deberían hacerse una idea de lo que se pueden encontrar. Si investigan en la tienda de Osgood, el ayuntamiento, la iglesia, o si se ponen en contacto con Crane o Capwell, puede que lleguen a tener algo, un hechizo, una manera de expulsar al monstruo, un arma mágica con la que enfrentarse al horrendo cazador, o por lo menos, algo con lo que enfrentarse a Gedney. Pero por otro lado, tampoco es recomendable prevenirles demasiado. Puedes aconsejarles a través de las tiradas de *idea*, o por comentarios de los PNJs.

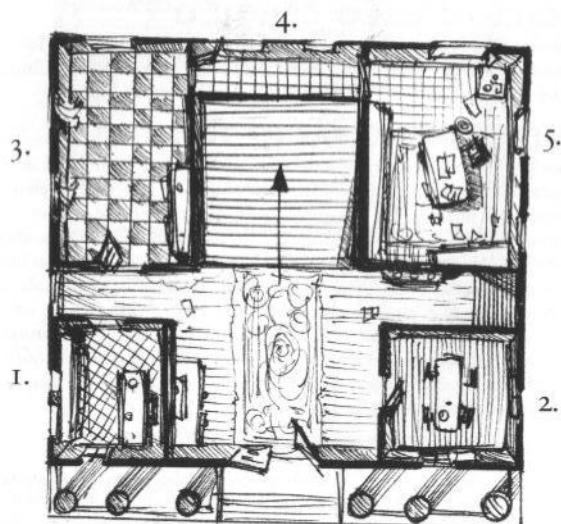
LA CASA GEDNEY

Los alrededores de la casa están descuidados; la hierba está sin podar, y el viento ha tirado parte de la verja de entrada.

Las columnas que flanquean la puerta principal han perdido la pintura, y la madera está hinchada por la humedad. Al lado, la casa de los Callender. Si los investigadores hacen mucho ruido hay un 40% de posibilidades de que salgan los niños a verles. Todas las ventanas están cubiertas por tablonos de madera, menos algunas del segundo piso, que permanecen libres.

Si dan una vuelta a la casa para inspeccionarla, encontrarán una segunda puerta en la pared oeste. Está cerrada (FUE 15). La llave que tienen abre solamente la puerta principal. En la pared oeste hay una trampilla de doble batiente en el suelo, en el jardín. Está cerrada con un candado (conduce al pasillo del sótano).





PRIMERA PLANTA

Nada más entrar, un fuerte olor a cerrado invade los orificios nasales de los investigadores. La casa está a oscuras y las ventanas cerradas con tablonces de madera. Si no han traído linternas, tendrán que arreglárselas con la luz que se cuela por las paredes, algo que afectará a sus tiradas de habilidad. El suelo está húmedo, las alfombras empapadas. Al lado de las escaleras hay una pila de piedras, que parecen haber sido arrastradas hasta allí. Un rastro de tierra (*descubrir*) es distinguible en la alfombra. Una tirada de *biología* o *historia natural* permitirá identificar una especie de líquido *baboso*, como de caracol, mezclado con la tierra. Con una tirada de *seguir rastros*, el investigador podrá hacerse una idea del camino que llevan las marcas. Bajan al sótano, y algunas suben al dormitorio principal del segundo piso, otras terminan en la puerta de servicio de la izquierda (donde deja Greene la comida). El mobiliario es clásico, una imitación decimonónica barata de muebles victorianos, sin demasiado valor (*historia*).

El hall se prolonga hacia el norte en una gran escalera que sube al segundo piso. Por la derecha descubrimos las escaleras que descienden al sótano. A la izquierda tenemos una pequeña puerta de servicio cerrada por dentro que da al jardín.

1. Despacho. Dos grandes estanterías con libros que no fueron comprados por Gnedny, y que probablemente fuesen propiedad de Sommersby, y de familiares de Sommersby (*buscar libros*). Hay una enciclopedia de Historia natural a la que alguien le ha arrancado las ilustraciones (se encuentran enmarcadas en las paredes del pasillo del segundo piso). Sobre la mesa del despacho hay una revista con un artículo sobre Houdini señalado con una esquina de página doblada, y una novela de H.G. Wells (*El mundo perdido*) con algunos párrafos subrayados. Los cajones están vacíos, excepto uno que contiene una caja con veinte cartuchos de escopeta. Con una tirada de *descubrir* encontrarán en el escritorio un cortaplumas de plata con mango en forma de pata de cabra que perteneció a Elizabeth Rice. Sólo por eso hay que sumarle +1d4 al daño, si se utiliza como arma. Está encantado, con lo que puede usarse contra criaturas inmunes al daño físico.

2. Comedor. En la habitación descansa una enorme mesa de madera de roble maciza, acompañada de ocho sillas con respaldo de cuero negro. En el centro del techo se aprecia una terrible humedad que ha desprendido grandes trozos de escayola sobre el centro de la mesa, estropeando el barniz, y llenando la madera de un moho negruzco y pestilente. Las paredes están decoradas con grandes cuadros de cacería y dos retratos familiares. Uno parece de un militar con barba negra y cejas pobladas. El otro es de una mujer, Agatha Sommersby, y fue realizado en 1873. El parecido con el Sommersby que conocen los investigadores es asombroso. El cuadro tiene como fondo el hall. Los jugadores podrán *descubrir* en una de las paredes de ese hall, previa tirada, pintado este mismo cuadro, y en ése cuadro, otro repetido minúsculo, en el que Agatha sonríe de una manera perversa. El efecto es inquietante.

3. Salon de verano. Esta habitación parece tener más luz gracias a que los tablonces de las ventanas se han desprendido parcialmente. Las cortinas traslúcidas se mueven con el viento que entra por un cristal roto. El frío es sobrecogedor. Las paredes están repletas de trofeos de caza: ciervos, un enorme alce, jabalies, y la cabeza de un bisonte sobre una chimenea falsa (decorativa). Con una tirada de *escuchar* se pueden oír ruidos bajo la madera, probablemente de ratas. Con otra tirada de *seguir rastros* se pueden seguir sus excrementos hasta un agujero en la pared. Si los investigadores se agachan, podrán escuchar acercando la oreja (si se atreven) algo lejano que parece una canción o un cántico (COR 0/1D3).

4. Pasillo. Este pasillo tiene una puerta pequeña en su pared sur, que está cerrada (*cerrajería*). La llave que tenía la Sra. Taranowski pertenece a esta puerta. Si la abren, los investigadores verán una habitación que corresponde al espacio bajo la escalera. Se pueden ver los escalones descediendo hasta el suelo. Está llena de trastos viejos (una extraña máquina para separar los granos de maíz de las mazorcas, totalmente oxidada), herramientas de jardinería, leña para el fuego, y montones de revistas atadas con cuerdas (ejemplares de National Geographic, periódicos antiguos, Berliner Zeitung, alemanes, de 1900), y apoyada sobre una pared una escopeta de un solo cañón Iver Johnson cargada. Se puede distinguir claramente que uno de los escalones está roto.

5. Biblioteca. Las paredes se hallan totalmente recubiertas por estanterías de roble que llegan hasta el techo. La altura es considerable, por lo que la biblioteca posee una escalera corredera. En el centro de la habitación hay un viejo sofá Chester de cuero negro al que le falta una pata. Cuando entren los investigadores un gato saldrá corriendo al verles. Con una tirada de *buscar libros* los investigadores hallarán, entre cientos de libros de medicina del siglo pasado, religión (libros de oración, principalmente), y periódicos encuadernados:

1. J. Malgras (Ed.), *Les pionniers du spiritisme en France*. Libraire des sciences Psychologiques, Paris, 1906. Sin pérdida de COR, +2% de ocultismo (prácticamente todo lo tratado en este libro son tonterías), una tarde de estudio. Allan Kardec y sus seguidores, brujería y supercherías superfluas.

2. Borgnis, A., *Au milieu des sprits*. Leymarie, Paris, 1924. Sin pérdida de COR, +5% ocultismo, tres días de estudio. Casos de estafas espiritistas durante los últimos veinte años. Se cita a Mrs. Jenkin.

3. Ernesto Bazzano, *La supervivencia humana*. Roma, 1925. Sin pérdida de COR, +3% ocultismo, 2 semanas de estudio exhaustivo. Condiciones de posibilidad de una existencia inmortal desde el punto de vista emanatista. Influenciado claramente por la escuela de Blatavsky.

4. Oesterreich (profesor de la Universidad de Tubingen), *Los poseídos*. Payot, 1923. Sin pérdida de COR, +5% ocultismo, 1 semana de estudio. Diferentes casos de posesión demoníaca en Francia durante el siglo XIX.

5. Flammarion, C., *Les forces naturelles inconnues*. París, 1921. Pérdida de COR 1/1d3, ocultismo +10%, 10 semanas. Ceroscopia, Capnomancia, Axiomancia, Alecromancia y otras muchas ciencias metapsíquicas. La posición del autor es totalmente contraria a la creencia en estas disciplinas, pero el estudio es verosímil y muy bien documentado.

6. Buckhardt J., *Tabula Smaragdina*. Miskatonic University, 1925. Aproximación al significado oculto de la Tabla Esmeralda e investigación sobre la tumba de Hermes Trimegisto, estudio de la obra de Dyābir Ibn Hayyān (S. VIII) acerca de la tumba de Trimegisto bajo la esfinge de Gizeh.

7. Imbassahy, Charles, *Los comentarios al quinto libro críptico de Hsan*. Madrid, 1910. Pérdida de COR 1d3/1d6, +6 a mitos de Cthulhu, 20 semanas. Hechizos: Contactar con un Perro de Tíndalos, Crear portal a Hali, Resurrección.

Imbassahy, Charles. Nueva Delhi, 1840. Famoso teósofo inglés, discípulo de Madame Blatavsky, nacido en la India. Parte de los capítulos introductorios a la magia oculta de la cultura india en el libro *Isis Desvelada* (1877), fueron inicialmente redactados por Imbassahy. Se traslada a Londres en 1880, permaneciendo allí hasta su muerte en 1911.

Los comentarios al quinto libro críptico de Hsan es un estudio comparativo de la versión inglesa de los siete libros crípticos de Hsan de 1893 (la versión de Waite), con un fragmento de una copia china del siglo IV del quinto libro.



EL QUINTO LIBRO CRÍPTICO

Cuestiones tratadas: dimensiones espacio-temporales, la cuestión de los perros de tándalos, la existencia o no de profundos en la costa de la China, sus posibles contactos con los indígenas, y la llamada droga liao.

DIMENSIONES ESPACIO TEMPORALES

Existen portales multidimensionales que permiten al hombre el acceso a diferentes tiempos y espacios. Hay referencias de viajes a Aldebarán, el "gigante rojo anaranjado" situado en la constelación de Tauro. Es la decimotercera estrella más brillante del firmamento. A cincuenta años luz de distancia, Aldebarán se encuentra en la misma dirección que las Híades, aunque mucho más cerca. En la versión inglesa de Waite, se habla de un planeta oscuro que gira alrededor de la estrella, donde vive un Dios "primigenio" llamado Hastur, *Aquel cuyo nombre no debe ser pronunciado*, prisionero en el lago oscuro de Hali. En la versión china comenta que en las proximidades se alza la misteriosa ciudad de Carcosa, pero Hsan el Más Grande desconfía de su existencia.

LOS PERROS DE TÍNDALOS

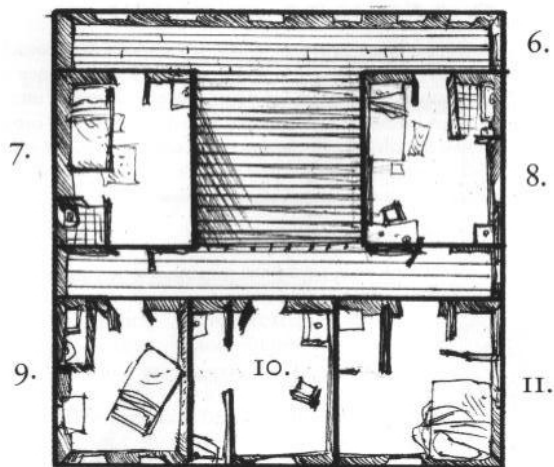
Son criaturas míticas. Hsan, el místico chino del II a.c., considera que sí existen, que habitan en los ángulos del tiempo, y que pueden ser conocidos a través de sueños o pesadillas. Cuando se ve a un perro de tándalos, puede que también te vea él. Si esto ocurre, el perro de tándalos no parará hasta acabar con su víctima, atravesando miles de mundos inconcebibles. Existen soluciones para escapar de ellos. Aparecen por los ángulos, por las oquedades, por las fisuras, por las grietas entre ángulos, por las quebradas, por las rupturas geométricas. Por lo tanto, deberían evitarse los objetos y lugares quebrados por ángulos. Las conclusiones evidentes de esta críptica verdad no deberían ser producto de una tirada de *idea*.

LOS PROFUNDOS EN LA COSTA DE LA CHINA

El texto de R'lyeh indica que los profundos viajaron con Cthulhu y su semilla en su viaje desde Xoth, pero Hsan especula con la posibilidad de que los profundos sean los auténticos habitantes originales de la Tierra, y los hombres una aberración genética provocada artificialmente por unos alienígenas buscando mano de obra barata. En el fragmento chino se habla de una colonia cercana a la costa de Shanghai, que estableció contacto con humanos hace más de mil años. Según Hsan, las joyas regaladas por los profundos a los pescadores se encuentran ocultas en el tesoro imperial chino. En la versión inglesa sitúan la colonia en el sur, cerca de lo que es ahora Hong-Kong.

LA DROGA LIAO

Según Hsan el más Grande, esta droga multiplica la capacidad de percepción hasta un nivel en el que la mentira desaparece, nada puede ser velado, todo es puro, todo es limpio, todo es verdad. Durante 1d6 horas el que ingiera la droga liao sabrá todo lo que piensan las personas a las que mira a los ojos. Durante ese espacio de tiempo su INT subirá a 18. Sin embargo, el exceso en su consumo puede provocar un curioso fenómeno. Los pensamientos rechazados por el drogadicto como errores, mentiras o aberraciones no desaparecen cuando son negados, permanecen en una parte del cerebro, almacenándose, creciendo, ocultos para el consciente. Este segundo cerebro oscuro llega a rebelarse un día, atacando y usurpando el lugar de su enemigo. Pasado el tiempo de duración del efecto, el drogadicto tirará POD x1. De fallar la tirada, reaccionará actuando de manera contraria a sus deseos durante 1d6 asaltos. Si quiere a alguien, le odiará. Si aborrece a alguien, deseará poseerlo ardientemente.



SEGUNDA PLANTA

6. Pasillo norte. Las ventanas no tienen tablones de madera, por lo que la visibilidad es total. La alfombra roja ha perdido parte de su color por la humedad. El papel pintado de las paredes cuelga a jirones, y la escayola del techo se ha desprendido en varias zonas, donde las goteras son casi chorros de agua negra intermitente. Los cuadros de las paredes están torcidos o caídos en el suelo. La mayor parte son retratos. Hay un gran cuadro de la misma casa, en el centro del pasillo, que se ve desde el piso de abajo. En una de las ventanas del cuadro el investigador avezado descubrirá una figura que observa algo en la distancia. En su mano lleva una rosa.

7. 8. 9. 10. Dormitorios. Todos los dormitorios tienen su cama con dosel, su armario, y un cuarto de baño pequeño, colocado con posterioridad a la construcción de la casa. Cada uno de ellos lleva un papel pintado de diferente tono, aunque el dibujo sea el mismo. No hay nada reseñable en ellos aunque se puede *escuchar*, *previa tirada*, el ruido de los cánticos y lamentos a través de las cañerías del agua caliente y la calefacción.

11. Dormitorio de Gedney. La cama está deshecha, y sobre las desordenadas mantas vemos un hueco, dejado por *algo* que pesa mucho y que no parece humano. Es la huella que deja el viejo Gedney al acostarse. Las sábanas y mantas están ennegrecidas por una suciedad pegajosa y pestilente. El hedor es insoportable. Los investigadores deben pasar una tirada de CON x4, o se desmayarán del olor (1d4 asaltos para recuperarse). Si los investigadores tocan la mucosidad enfermarán del picor en 1d8 asaltos. La mucosidad funciona como un veneno de POT 15, y hace perder un punto de vida por turno. Se le pueden aplicar *primeros auxilios*, o si alguien tiene éxito en una tirada de *idea*, puede lavar inmediatamente con agua la zona afectada, aliviando así los efectos.

Bajo la almohada de la cama se puede encontrar una cajita de porcelana. En su interior se esconde uno de los tesoros que Gedney se agenció en la habitación secreta. Se trata de un mechón de pelo de la bruja Rice. El que lo toque verá incrementado su POD en un punto y parte de la sabiduría de Rice pasará a su mente mientras esté en contacto con ese mechón de pelo. Las tiradas de *idea* que estén relacionados con algo que pudiera saber la bruja serán automáticas; la bruja posee mitos de Cthulhu 40%, ocultismo 80%, conocimiento de su momento histórico 90%.

SOTANO

Las escaleras del hall del primer piso están infestadas por el pútrido olor de Gedney y la presencia del horrendo cazador. Los investigadores tendrán que chequear su CON cada 1d20 turnos. (CON x5, CON x4, CON x3, así hasta tirar sobre su propia CON). De fallar, caerán desmayados, y mientras sufrirán de picores. Las escaleras y el suelo son de piedra, y el frío se intensifica. El suelo está encharcado de barro que no se desprende de los zapatos. El techo, una vez bajadas las escaleras, es muy bajo. Los personajes de TAM 15 o superior andarán encorvados. No hay electricidad.

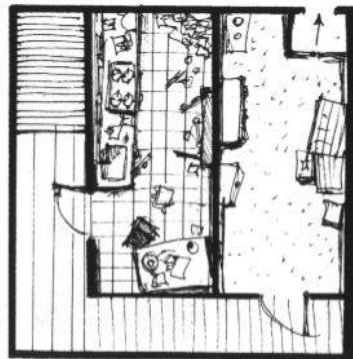
Cocina

El mobiliario de la cocina es de madera, que por la humedad se ha combado. Las puertas de los armarios están atrancadas (FUE x4), y sus bisagras oxidadas. Pueden encontrar todo tipo de utensilios de cocina (grandes cuchillos, un machete) y sobre la mesa hay restos de comida de un año o más.

Si consiguen abrir un armario les saltarán encima 1d6 ratas purulentas sobre ellos. Se trata de animales más grandes de lo normal, como gatos, sin pelo, a causa de la enfermedad, y la piel está infestada de eccemas sanguinolentos. Los investigadores que sean mordidos por ellas pueden enfermar, (25%) aplicándoseles las mismas condiciones que los afectados por el líquido viscoso de la cama de Gedney (veneno POT 15).

Trastero-almacén

La puerta está cerrada, y habrá que empujarla para abrirla (FUE 12). En el interior vemos un almacén de leña, lleno de cucarachas, y un montón de novelas policiacas y de amor, amontonadas en una esquina (las sacó el mismo Gedney de la biblioteca). Necesitaba espacio para sus libros de medicina y ocultismo. Al fondo de la habitación hay un armario negro, con un espejo en una de sus puertas, también cerrado. En las manillas (*descubrir*) hay líquido viscoso, porque Gedney las manipula habitualmente. Si se utiliza un pañuelo (*idea*), puede abrirse sin problemas. El armario está lleno de ropa de mujer, perteneciente a la inquilina previa a Gedney. El fondo del armario es falso (*descubrir*). Una tirada de *escuchar* les advertirá que van por el buen camino. Al otro lado hay un agujero. Se han retirado las piedras de la pared (las del hall) y han excavado la tierra. Si los investigadores se deciden a bajar por el agujero tendrán que pasar una tirada de DES x4 para no caerse. Si los investigadores bajan juntos, el que falle arrastrará a los que haya más abajo. La caída ocasiona 1d6 puntos de daño.



ARMARIO.

COCINA.

TRASTERO.

¿COMO ACTUARA GEDNEY?

Los investigadores que lleguen a tiempo pueden impedir la invocación si consiguen retirar a la niña del altar, o si matan a Gedney antes de que acabe. Gedney luchará hasta la muerte con tal de que los jugadores no estropeen este momento. Si los investigadores tienen éxito en una tirada de *ocultarse*, puede que Gedney no advierta su presencia (*escuchar* 15%). En ese caso, Gedney continuará con los cánticos, presentándose ante los ojos atónitos de los investigadores la gran bestia alada.

CHARLES GEDNEY

Ser informe, psicópata, asesino, y depravado

FUE I2 CON 22 TAM II INT I6 POD I8
DES 7 APA I EDU I6 COR 0 PV I7

BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1d4

ATAQUES: Garra deforme 50%, daño 2d3+1d4

1d4 Tentáculos viscosos 30%, daño 1d6

Garras humanas 80%, daño 1d4

HECHIZOS: Convocar a un horrendo cazador, Inducir el pánico (12 puntos de magia, POD contra POD). La víctima pierde 0/1d6 de COR, y es presa del pánico.

Además ver a Gedney provoca una pérdida de COR 1/1d6.

ENTRADA.

Río.

ALTAR.

LA CUEVA

Si los investigadores descienden a la cueva, se encontrarán en una caverna natural esculpida por la erosión del cauce subterráneo de un afluente del Miskatonic. El río tiene una profundidad de unos tres metros, y la corriente es fuerte. El altar es de piedra natural, y está flanqueado por columnas de estalactitas.

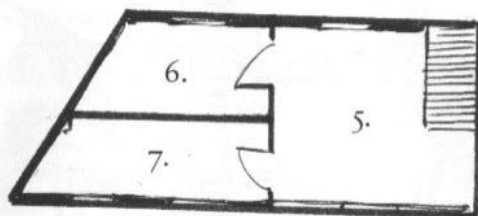
PLANTEAMIENTO DEL RITUAL,
POSIBILIDADES DE ACCION

Si los investigadores se presentan el sábado, Gedney estará preparando el ritual, ensayando los cánticos, solo, en la caverna. Existe la posibilidad de que se haya visto obligado a matar a Greene por traerle a Timmy, el hijo deficiente de la familia Leslie. En ese caso, faltará de la cueva media hora, tiempo suficiente para hacerse con la hija de los Callender. Permanecerá esperando y ensayando con ella todo el sábado y el domingo, y el lunes de madrugada comenzará el ritual, según lo previsto. El guardián, sólo en este caso, deberá tener en cuenta que los Callender advertirán la ausencia de la niña el domingo, y la buscarán a partir de entonces.

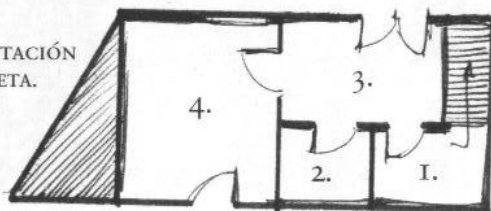
Si esa posibilidad no se da y ocurre lo más probable, el domingo a las doce y media de la noche llegará Greene a la casa, con la hija de los Wheeler. Bajará hasta el almacén donde se encontrará con Gedney, haciéndole entrega de la niña. Gedney bajará solo con la niña a la cueva. Existe la posibilidad de que Greene falle y tenga que salir a buscar una niña el propio Gedney (porque los investigadores hayan impedido la acción de Greene). Gedney regresará con la niña de los Callender media hora más tarde. Tanto en un caso como en otro, el ritual comenzará a la una.



SEGUNDO PISO.



HABITACIÓN SECRETA.



PRIMER PISO.

LA IGLESIA MALDITA

Construida en ladrillo en 1800, sufre un derrumbamiento en 1915 perdiendo la torre original. Se construye una nueva cinco años después, conservando el diseño primitivo, curiosamente de planta circular. El interior es común a todas las iglesias de Nueva Inglaterra, resaltando el mal gusto de los frescos alegóricos, de colores chillones.

Capilla

A la izquierda de la pared este, una pequeña puerta da acceso a la capilla, donde se guardan documentos y objetos valiosos. En unos de los estantes de las vitrinas puede encontrarse un jarrón de cobre con una tapa parecida a la de una tetera, sellada con una especie de pasta roja endurecida, que recuerda al lacre de las cartas. Pegado en su base apreciamos un pequeño papel (latín) *"Éstas son las cenizas de la señorita Elizabeth Rice, quemada en la hoguera por yacer con el maligno. Salem, 13 de octubre de 1692"*.

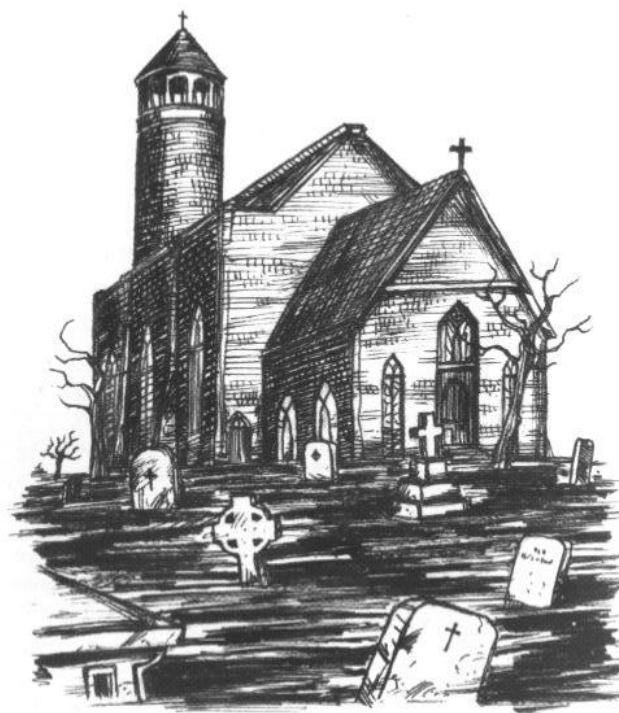
Si los investigadores deciden llevarse las cenizas, tendrán que vérselas con el reverendo Slocum. Éste puede llevar a los investigadores a la capilla si pasan las debidas tiradas de *crédito* para verlas, pero nunca permitirá que se las lleven. Si le preguntan por ello, Slocum no dará una razón suficiente; las cenizas siempre han estado allí y allí deben permanecer. Si los jugadores hacen frente a Slocum y roban las cenizas, pueden resucitar a la vieja bruja Rice.

EL AYUNTAMIENTO

El ayuntamiento ha sido totalmente redecorado en 1925, por lo que será particularmente difícil dar con la habitación secreta. Se halla en el primer piso. Greene, Osgood, y Capwell pueden indicar exactamente su ubicación a los personajes jugadores, o éstos pueden encontrar un plano del edificio en la biblioteca del segundo piso (*buscar libros*). Los investigadores pueden volver a tirar la pared que la cubre, pero en su interior no hallarán nada. Actualmente, el primer piso está dedicado a administración (2, 3), y cuenta con una gran sala de actos (4). En el segundo piso se encuentran los despachos de los funcionarios (6) y una sala con recuerdos del viejo Brewster (5). A su lado una biblioteca pública bastante reducida (7). En esta sala de recuerdos los investigadores encontrarán vitrinas donde se guardan algunos documentos relacionados con el pasado de Brewster. Existe un viejo registro de los nacimientos y defunciones de todos sus habitantes desde 1670 hasta 1810. Allí encontrarán la ficha de la familia Rice. También están la mesa y la silla encontradas en la habitación secreta.

La mesa corroída por el tiempo

Con una tirada de *descubrir* (si los investigadores la solicitan) sobre la mesa, los investigadores hallarán un cajón oculto bajo la tabla de cedro macizo, desconocido hasta ahora. En su interior, hay un cuchillo pequeño con un mango retorcido de bronce, y un viejo papel arrugado. Es el auténtico cuchillo mágico (+1d10 de daño) necesario para el sacrificio de la niña en la invocación a Nyarlathotep. Ésa es la razón por la que a Gedney le falla el conjuro. No utiliza el cuchillo preciso, oculto en este cajón desde hace más de doscientos cincuenta años. El viejo papel son las palabras exactas del conjuro, que faltan (esta hoja ha sido arrancada) en el libro de Gedney.



LA VIEJA BRUJA ELIZABETH RICE

Si rompen el sello FUERA de la Iglesia, la ceniza irá conformando una figura etérea que en 1d4 asaltos será algo físico ante ellos. Ver a la bruja Rice cuesta 1d3/1d6 de COR. La bruja atacará a los investigadores si se encuentran ahí esperando como pasmarotes a ver qué ocurre. Sin embargo, si los investigadores abren el sello de las cenizas delante del horrendo cazador, la bruja lo destruirá o lo devolverá a su mundo. El guardián deberá decidir si esa conclusión vale una tirada de *idea*. En cualquier caso, esto no es un final feliz, porque han evitado el mal del horrendo cazador, pero también han liberado de un mal mayor, que es la bruja Rice, libre en la tierra para hacer el mal. La bruja se esfumará en 1d6 turnos, tiempo en el que pueden entablar un diálogo con ella.

AMIGOS DE UNA BRUJA

Si superan tiradas de *crédito*, o POD contra POD, apoyadas por sus conocimientos de la época, o del entorno de la bruja, ésta les considerará brujos aliados (después de todo la han liberado de su encierro), y les ayudará en su introducción en el mundo de los mitos. Puede hablarles de libros, de magos, de conocimientos ocultos que interesen para una próxima partida. Puede darles pistas para encontrar tesoros ocultos por ella o por Keziah Mason, o puede hablarles de Arkham y sus sectas diabólicas. La bruja Rice puede enseñarles a invocar dioses o a contactar con ella misma en otros momentos, de manera que sea una ayuda para posibles partidas. Los investigadores deben ser particularmente educados con ella. En ningún momento deben dirigirse a ella llamándola bruja, o desaparecerá al instante, pasando de posible aliado a terrible enemigo. En cualquier caso, sus apariciones no superarán los 1d6 asaltos, por lo que los investigadores tienen que tener muy claro qué decir en ese crucial momento.



ELIZABETH RICE

Bruja blasfema, auténtico mago resucitado

FUE 16 CON 22 TAM 15 INT 18 POD 18
DES 15 APA 12 EDU 16 COR 0 PV 18

Persuasión 80%, ciencias ocultas 80%, Mitos de Cthulhu 40%, mentir 30%, aterrorizar con su sonrisa 45%

BONIFICACIÓN AL DAÑO: +1d4

ATAQUES: Garras 50%, daño 2d4

Mordisco 50%, daño 1d10

HECHIZOS: Contactar con Nyarlathothep, Hechizo mortal, Explosión mental.



POSIBLES CONTINUACIONES

La más lógica continuación podría derivarse de los conocimientos adquiridos. De entrada, tenemos los libros de la mansión Gedney, el diario de la bruja, o los volúmenes mágicos de Gedney. Por otro lado, si los investigadores contactan con Elizabeth Rice, ésta podría tentarles con el lado oscuro, más fácil y más rápido para llegar al Poder Absoluto, como todos sabemos. En ese sentido, lo más correcto sería empujar las investigaciones de los jugadores hacia el cónclave secreto de Arkham, dirigido por Keziah Mason. Una posibilidad interesante podría encauzar los intereses de los investigadores fundando un nuevo cónclave diabólico en Brewster. Rice es amiga y enemiga de Mason a partes iguales. Las dos adoran al mismo dios, y por ello pueden tener una enemistad basada en los celos. De igual manera que Keziah Mason lucha maquiavélicamente contra el cónclave de Maine, un tercer cónclave puede entrar en la batalla por el control del espacio y del tiempo. Siempre, claro está, que los investigadores accedan a participar en los rituales macabros de Rice, y realizar con mayor éxito que el pobre Gedney su invocación al Hombre de Negro. Quizá los investigadores estén dispuestos a luchar por los favores del Dios, y regalarles su alma a través del "beso de la vergüenza". Rice puede ser terriblemente generosa con los investigadores que la ayuden en la formación de un nuevo enclave diabólico. En el pueblo no faltan ayudantes PNJs que se mostrarían receptivos a esta terrible alternativa. Todo depende de la habilidad de los investigadores por sobrevivir a este mundo de horror que se les plantea, y a la maldad del guardián que dirija esa perversa segunda parte.

RECORTES DE PRENSA

ARKHAM ADVERTISER
16 de marzo de 1915

DISCUSIÓN ACALORADA EN LA UNIVERSIDAD DE MISKATONIC

Parte del profesorado y antiguos alumnos protagonizaron una acalorada discusión ayer tarde tras la expulsión, sin motivos aparentes, del profesor Charles Gedney, de la Facultad de medicina. Al parecer, el rectorado de la prestigiosa universidad tomó la decisión sin justificar la expulsión de ninguna manera, o por lo menos no lo hizo públicamente. Según informadores cercanos a esta redacción, los motivos reales podrían dañar la imagen de la universidad y se ha optado por no hacerlos públicos. La conducta del doctor Gedney siempre ha sido intachable, por lo que resulta asombrosa una decisión tan repentina. Sus alumnos rechazaron desde un principio la posibilidad de que algo escandaloso, o algo perjudicial para la universidad, o para el pueblo de Arkham, pudiera partir de una persona como Gedney. Sin embargo, el decano de la facultad de medicina, el señor Chester Armwright, confesó que "algunos hechos es mejor no divulgarlos", y que "ciertas conductas perjudican el buen nombre de nuestra ciudad, y su mero conocimiento puede dañar seriamente el bien común".

LA GACETA DE ARKHAM
10 de enero de 1916

CAPWELL DESAUTORIZA A MERRYWEATHER

El señor George Capwell, declaró ayer ante testigos, que el señor Everett Merryweather, de Brewster, era incapaz de ejercer la labor de alcalde de esa ciudad por demostrar sobradamente un "comportamiento inadecuado" en su vida privada. Siempre según Capwell, Merryweather utiliza su hotel "para algo más que para descanso de los viajeros" y esto puede perjudicar a sus votantes. Capwell se presentó a sí mismo como posible sustituto de Merryweather: "Yo no tengo esa debilidad por la fotografía artística, ni pienso permitirla en mi pueblo", declaró, aludiendo a Merryweather.

EL PREGONERO
DE LA UNIVERSIDAD DE MISKATONIC
20 de marzo de 1915

Todos con el viejo Gedney

Asombrados asistimos el pasado día 15 a la desagradable expulsión del viejo Gedney, nuestro amado profesor de medicina general. Cualquier cosa que haya motivado esta decisión no la justifica, en su radical descortesía. Charles Gedney era uno más de nuestra fraternal universidad. Sí, yo le vi mirar el vuelo de una falda al pasar a su lado, pero, ¿no demuestra eso que es humano? ¿No somos todos, después de todo, hombres? Además, amigos, hay que reconocer que el viejo Gedney prefería más a los muertos que a los vivos, y que sólo con los muertos se propasaba, para el bien de la ciencia. Vosotros, estudiantes, sabéis de lo que os estoy hablando... para hacer una tortilla hay que romper los huevos. ¿O no? Si a Gedney le gustaba jugar con las tortillas, ¿es eso tan grave?

Howey Penobscott

Conferencia de Ciencias

por el Dr. Hugo Junkers
21 de Marzo - Aula Magna

ARKHAM ADVERTISER
9 de enero de 1920

DESAGRADABLE ACCIDENTE DE TRÁFICO

Los automóviles dejan ver claramente que tras sus evidentes ventajas, esconden trágicos peligros. Johnny Osgood murió conduciendo su flamante Ford T a las afueras de Brewster, sin motivos aparentes. Quizá fue el calor, o un despiste lo que le provocó chocar contra aquel árbol, que le partió en dos. Todos queremos que el progreso se abra paso, pero nunca a costa de vidas inocentes.

LA GACETA DE ARKHAM
3 de mayo de 1915

TEMBLOR DE TIERRA EN LA RIBERA DEL MISKATONIC

A pesar de las fuentes (un tanto dudosas) del señor Harvey Gedney, confirmamos la existencia de un terremoto y no explosión como indicó nuestro periódico rival, el Arkham Advertiser. El terremoto se trató tan sólo de un temblor en la ciudad, pero tuvo mayores consecuencias en los alrededores. En Brewster, por ejemplo, provocó el hundimiento de la torre de la iglesia. Era bien sabido por todos que esa torre, tan vieja, era un peligro, pero afortunadamente, nadie salió herido. En el edificio del ayuntamiento hubo desperfectos, y como nos cuenta su aspirante a alcalde, el señor George Capwell, "*Todos corrimos un gran riesgo, pero hemos salido con suerte de ésta*".

LA GACETA DE ARKHAM
4 de febrero de 1920

EL ALCALDE DE BREWSTER SUFRE UN TERRIBLE ACCIDENTE

George Capwell alcalde brewster desde hace cuatro años, cayó ayer desde la recién inaugurada torre de la iglesia, reconstruida desde el temblor de tierra de hace cinco años. Es un dolor importante para la comunidad, tratándose de una persona de la humanidad del Señor Capwell, fiel amante de sus vecinos. Esperemos que su recuperación sea lo más rápida posible.



THE INSTITUTE OF
OFFICIAL CHEER

Box 47, New York City, New York, America