

La Historia.

Ocho caóticos se reunieron en la ciudad de Arkham para fundar una peculiar cábala, compartir conocimientos y adentrarse en un oscuro mundo de misterios en busca de un poder mayor con el cuál cumplir sus sueños. Tras meses de colaboración, uno de ellos propuso poner en práctica sus conocimientos e invocar a una criatura de otra dimensión, a la que forzar a cumplir sus deseos; sin embargo, uno de los ocho hechiceros sufre una terrible pesadilla donde una criatura inesperada cruza el portal masacrando a sus siete compañeros. Aterrado, este se niega en rotundo a participar en la invocación y pide a sus compañeros que abandonen tales prácticas antes de que sus vidas, sus mentes y sus almas se hayan perdido para siempre.

El resto de la cábala se avergüenza de la cobardía y debilidad del octavo compañero, le detestan por entorpecer sus caminos a la gloria y están seguros de que la visión que tuvo representa lo que sucederá cuando interrumpa la invocación. Por todo ello, los siete compañeros eliminan al octavo y lo hacen pasar por un robo, deshaciéndose del cuerpo una semana antes del eclipse lunar que emplearán para convocar al Dios Exterior.

Sin embargo, la visión del octavo hechicero se cumplirá si la cábala convoca a la criatura, y el portal abierto no será usado por un Dios Exterior sino por un extraño ser deseoso de alimentarse de aquellos y vagar libre por la tierra.

Misiones alternativas.

La luna de sangre era necesaria para el ritual, pero la desaparición del Senador Richard Tisei y la lluvia constante que se ha alargado durante la última semana son eventos extraños que nada tienen que ver. El Senador formaba parte de una secta de adoradores de Primigenios hasta que logró sus propósitos, desentendiéndose posteriormente de ellos; en respuesta, la Secta secuestró al senador y convocó la tromba de agua, dificultando la persecución del rastro. Ahora el Senador Tisei se encuentra en Insmouth a recaudo de los Profundos y a la espera de ser llevado al Arrecife del Diablo, donde será sacrificado a Dagón.

A parte, las tumbas del cementerio de Arkham han empezado a aparecer abiertas, con la tierra removida y las lápidas caídas; la gente creía que se trataba de vandalismo hasta que varios cadáveres desaparecieron y se encontró medio devorado a uno de los enterradores. La policía investiga el caso, pero con poco éxito, ya que el horrible clima dificulta vigilar el lugar de noche y pocos se atreven a hacerlo de todos modos.

Alguien intentará robar en la tienda de Wojciech, y probablemente lo logre si este no está dentro de la tienda. El atraco saldrá publicado en los periódicos de la ciudad pero nadie le dará gran importancia, salvo los investigadores, que conocían la ralea del propietario y los objetos que allí dentro se ocultaban: Habrán robado una extraña piedra negra de Gol-Goroth. (Esquirla Negra)

Los Hermanos Hopkins conocen los misteriosos secretos de su familia, lo que no saben es que no es la primera vez que estos hermanos se encarnan en esta familia; pero Mordred sí conoce este detalle. El viejo hechicero sabe que en un pasado remoto, ambos fueron unos incestuosos brujos hermanos que adoraban a Shub-Niggurath en la antigua Inglaterra, y si los ha reencontrado en el tiempo es con el único propósito de recordarles sus antiguas vidas para llevarlos a su tierra natal y liberar a la oscura diosa de la fertilidad con fines desconocidos. Mordred procurará desaparecer si hay el más mínimo peligro: si los hermanos mueren continuará su búsqueda odiando a los investigadores intrusos; si uno de los hermanos muere, convencerá al otro de convocar a la diosa para traer al hermano muerto de regreso a la vida

mediante una impía ceremonia; si ambos hermanos sobreviven, procurará llevarlos consigo a Inglaterra para saben los dioses el qué.

Enfrentarse a una de las brujas del Wu Zhou no es algo sensato: Puede que Melinda pase por alto este primer encuentro, ya que ha cometido errores que no debía, pero si vuelve a cruzarse con ellos puede que no sea tan piadosa. Por otro lado, si muriese a manos de los investigadores, estos tendrían severos problemas ya que el clan de las brujas imperiales preparará una succulenta venganza en la que todos ellos sufrirán un terrible destino a garras de la temible Madame Yi.

-Adumbrali, pág. 16 del manual de monstruos.

-Acechador de la pág. 246.

Los Antagonistas.

Durante el último mes las lluvias continuas no han cesado apenas más que unas horas al día, el clima se ha vuelto frío y húmedo, dentro de una semana habrá una luna de sangre en el cielo y hoy ha habido un asesinato en las calles de Arkham. Todo pasaría inadvertido para los ojos de una persona común, pero aquí no hay personas comunes: Hay un Guardián de inmundos secretos y tres Investigadores que arriesgarán sus vidas por desvelarlos...

Albert Campbell.

Un joven periodista estadounidense de 17 años que empezaba a despuntar en su recientemente iniciada carrera. Astuto y poco llamativo, siempre lograba escuchar los cuchicheos indiscretos de cada esquina y bar, así que no le era difícil obtener primicias que le ganaron bastante reputación en el Arkham Advertiser... sin embargo no dejaba de ser un niño sin experiencia.

Necesitaba tener el don de la escritura y la experiencia cuanto antes, un don que solo los años le darían... o puede que con un poco de aliciente mágico llegara antes. Se unió a la Cábala con ese fin bajo la recomendación del Padre Mahoney, pero se aficionó al esoterismo hasta el punto de experimentar habitualmente habilidades premonitorias, entre las cuales predijo la muerte violenta y cruel de sus siete compañeros a manos de una criatura invisible. Cuando la Cábala decidió experimentar invocaciones, él se negó en rotundo y les avisó de lo que sucedería. Los demás, temerosos de que pudiera desvelar sus nombres en el periódico y de que pudiera sabotear la invocación condenándolos a todos, decidieron asesinarlo y dejarlo tirado en las calles de Arkham desbalijado y con el cuello cercenado.

Frank Grayson.

Un abogado estadounidense de 31 años, ya curtido en su profesión. Una persona poco llamativa que siempre va vestido de traje y carga con un maletín donde transporta los informes de algunos casos en los que trabaja; tiene cierta reputación en el juzgado y entre los de su círculo, y se ha granjeado la amistad de muchos criminales e inocentes a los que ha salvado de condenas casi imposibles que han podido permitirse su salario. Sin embargo, se trata de una persona egoísta y envidiosa, cuyo actual sueño es poder vivir de las rentas de la hija de algún ricachón y del Bufet Ashworth & Palmer, para el cual trabaja.

Tras confesarlo al Padre Mahoney, este le invitó a formar parte de la Cábala para mostrarle un nuevo mundo de posibilidades, entre los cuales se hallaban métodos para alcanzar su deseado destino. Fue él quien, conociendo las leyes y el método policial, preparó el asesinato de Albert.

Fue13 Con12 Tam12 Int14 Pod16

Des5 Apa11 Edu16 Cor75 PV12 PM16

Bonificador al daño: +1D4

Ataques: Puñetazo 50%, daño 1d3+1d4.

Habilidades: Buscar Libros 25%, Charlatanería 50%, Ciencias Ocultas 60%, Conducir automóvil 20%, Crédito 20%, Derecho 90%, Persuasión 90%, Psicología 10%, Regatear 10%, Mitos 5%

Hechizos: Cántico de Thot (pág. 204)

Padre Jack Mahoney.

Un viejo y pobre párroco católico de 57 años. Apenas sobrevive con lo que el Vaticano destina al mantenimiento del templo y lo que los feligreses donan humildemente, pero a lo largo de los años ha podido contemplar cómo cada vez menos gente cree en Dios e incluso se mofa de sus enseñanzas, dedicándose a una vida pecaminosa; por supuesto, los horrores que pudo contemplar en las trincheras de Europa no ayudaron a que él mismo perdiera su fe.

Fue así como empezó a indagar sobre Dios y las Santas Escrituras, intentando hallar el buen camino, estudiando antiguos volúmenes que primero buscó en bibliotecas y luego en colecciones privadas. Así empezó a descubrir terribles misterios sobre la Creación, pero también empezó a comprender el poder de la voluntad sobre el mundo. En estas encontró la tiendecita de Wojciech, y poco a poco, el curioso gusto del Padre provocó la curiosidad del polaco, que también practicaba las artes oscuras desde hacía un tiempo. Finalmente, ambos compartieron sus conocimientos e investigaciones, hasta que finalmente apareciera Mordred y les ofreciera crear una Cábala.

El Padre Mahoney conocía el crimen, pero no participó activamente en él, escudándose en el secreto de confesionario.

Fue10 Con10 Tam10 Int14 Pod12

Des10 Apa12 Edu15 Cor55 PV11 PM12

Bonificador al daño:

Ataques: Crucifijo 25%, daño 1d6

Habilidades: Antropología 20%, Buscar libro 90%, Contabilidad 30%, Ciencias Ocultas 60%, Escuchar 90%, Historia 30%, Otra lengua latín 90%, Persuasión 36%, Psicología 30%, Mitos 5%

Hechizos: Canto de Sirena (Pág. 204)

Wojciech Szebesta.

Un hombre de 39 años, nacido en Polonia y dedicado a la investigación independiente de la historia de la humanidad, encontró un negocio rentable en la venta de objetos antiguos. Ya en su aldea natal era habitual el trato con lo sobrenatural, siendo descendiente de brujos y hechiceros, pero él quería llegar un poco más allá que aquella esclavitud de aldeano. Conocedor de los Mitos y guiado por extraños sueños, recorrió el mundo, de yacimiento en yacimiento, de biblioteca en biblioteca, de museo en museo, reuniendo un conocimiento mayor sobre los Otros Dioses y su poderosa magia. Además, empezó con un par de robos y ventas en el mercado negro, pero con el tiempo acabó reuniendo contactos y dinero suficiente para instalarse cerca de Boston con una pequeña tienda de antigüedades, que además aprovechó como máscara para ciertos trapicheos con ciertos objetos de poder.

Con las manos manchadas de sangre y ningún rastro en la conciencia, el polaco sintió curiosidad por un cura que empezó a visitar su tienda y a pagarle, incluso a endeudarse, solo para comprarle determinados libros que revelaban misterios oscuros. Tras interrogar al Padre sobre el extraño pasatiempo que había escogido, hizo “amistad” con él y juntos continuaron sus investigaciones. Finalmente, una noche antes de cerrar, entro el sombrío y misterioso Mordred en la tienda, interesándose por sus oscuros trapicheos y ofreciéndole unirse en un pequeño y selecto club dedicado a las artes oscuras.

Fue Wojciech quien, usando sus contactos del mercado negro, tiró de los hilos apropiados para que el caso del joven Jack pasara fuera poco importante para la policía de Arkham.

Fue13 Con13 Tam13 Int13 Pod16

Des11 Apa9 Edu16 Cor40 PV13 PM16

Bonificador al daño: +1D4

Ataques: Navaja automática 25%, 1d4+1d4

Habilidades: Arqueología 20%, Buscar libros 70%, Descubrir 75%, Ciencias Ocultas 60%, Habilidad artesanal tallar 20%, Habilidad artística pintar 20%, Historia 70%, Otra lengua inglés 70%, Regatear 80%, Mitos 40%

Hechizos: Cantar al alma (pág. 204), Convocar/atar siervo de Gol-Goroth

Alexandra y Charles Hopkins.

Dos hermanos, hijos de un noble inglés venido a menos que emigró a EEUU, una escritora de 20 (ella) y un médico de 29 (él) años. La fortuna una vez había sonreído a su familia, siendo importantes representantes de la nobleza inglesa, pero los años los habían desposeído de títulos, tierras e, incluso, honores, ya que eran conocidas prácticas poco correctas entre sus antecesores. Tras la repentina e inexplicada muerte de su padre, ellos no tuvieron mejor suerte: Alexandra se dedicaba a la escritura, pero su inspiración era escasa y sus pocos relatos demasiado atrevidos para su tiempo y demasiado indecentes para ser escritos por una mujer; por otro lado, Charles había logrado terminar la carrera de medicina y tenía una cierta reputación como cirujano, pero una negligencia causó la muerte de uno de sus pacientes del Manicomio, intentar ocultar el error creyendo que la víctima no importaba a nadie empeoró las cosas.

Fue en el juicio cuando ambos desesperados hermanos conocieron a Frank, y durante una de sus conversaciones salió a la luz los siniestros entretenimientos de los antepasados de la familia Hopkins. Al descubrir que los tres eran Iniciados, Frank aceptó el caso y lo ganó, a cambio solo pidió que ambos se unieran a la Cábala, recordándoles que con aquellos poderes podrían recuperar mucho más de lo que el tiempo les había robado.

Fueron ellos los que llevaron al joven periodista al callejón donde ella lo drogaría y robaría y él le rajaría el pescuezo.

Alexandra:

Fue8 Con8 Tam14 Int14 Pod11

Des9 Apa10 Edu11 Cor50 PV11 PM11

Bonificador al daño:

Ataques: Derringer 20%, daño 1d6 (pág. 58)

Habilidades: Buscar libros 25%, Ciencias ocultas 72%, Habilidad artística escribir 65%, Historia 25%, Lengua Propia 55%, Otra lengua Español 55% y Alemán 55%, Persuasión 25%, Psicología 55%, Mitos 5%

Hechizos: Perspicacia de las almas gemelas (pág. 228)

Charles:

Fue10 Con3 Tam10 Int18 Pod15

Des12 Apa12 Edu15 Cor70 PV7 PM15

Bonificador al daño:

Ataques: Pistola automática del 38.

Habilidades: Biología 50%, Ciencias ocultas 60%, Crédito 15%, Farmacología 20%, Otras lenguas Latín 10%, Medicina 90%, Primeros Auxilios 90%, Psicoanálisis 14%, Psicología 70%, Cirugía 20%, Mitos 5%

Hechizos: Curación (pág. 214)

Melisa Zhou.

Una hermosa, joven y menuda parapsicóloga de cierta reputación en sus círculos pese a sus 21 años, cuyos rasgos desvelan la sangre china de su madre. Melisa ha pasado toda su vida entrenada, en secreto, en las artes oscuras por su propia madre, del mismo modo que esta fue instruida por la suya y sucesivamente. Las mujeres del Wu Zhou, cuenta la leyenda familiar, se remontan directamente a la hija del Emperador Zhou Wen, la cual mantuvo el poder de su familia mediante artimañas y magia desde las sombras, derrocando a los traidores, conspiradores y usurpadores del trono. Cuando la Dinastía Zhou calló, el Wu Zhou permaneció como una casta de brujas chinas que protegían el honor y la unidad de la familia, purgándola y asesinando a sus enemigos.

Melisa nació en EEUU, pero su madre se aseguró de que el Wu Zhou fluía por su sangre con la misma fuerza que en cualquier otra bruja del clan, y la instruyó para acaudalar más y más poder, con las esperanzas de que su hija, en el Nuevo Mundo, restaurara la gloria pasada del Emperador. Finalmente, durante uno de sus habituales trapicheos de artefactos místicos de origen chino con Wojciech, este le habló de la Cábala y le ofreció la oportunidad de unirse, a lo que no dudó.

Fue ella quien preparó la toxina que Alexandra aplicó a Albert, dejándolo indefenso y a merced del cuchillo de Charles.

Fue11 Con9 Tam10 Int10 Pod15

Des12 Apa14 Edu15 Cor35 PV10 PM15

Bonificador al daño:

Ataques: Puñal de combate 25%, daño 1d4+2

Revolver del 45 60%, daño 1d10+2

Habilidades: Antropología 25%, Buscar libros 25%, Ciencias ocultas 90%, Farmacología 61%, Fotografía 25%, Historia 87%, Otra lengua inglés 90%, Psicología 25%, Arma corta 40%, Mitos 40%

Hechizos: Atormentar (pág. 203), Convocar/atar siervo de Yi

Mordred Doyle.

Aparenta unos 43 años, siendo un hombre alto y algo deforme cuyo oficio no queda muy claro. Este hombre de origen inglés puede que haya vivido siglos, posponiendo la fecha de su muerte con viles rituales y asesinatos a lo largo del mundo, mientras reunía más y más conocimientos que emplear en su propio beneficio. Sin embargo, los años lo han vuelto aún más necio y arrogante, aunque difícilmente algo puede hacerlo más cruel.

Tras siglos dedicado fanáticamente a reunir poder y dejar tras de sí un río de sangre, cadáveres mutilados y casos sin resolver, llega a Arkham y se encuentra con Wojciech y Jack, los cuales comparten sus ansias de conocimiento pero poseen un conocimiento menor. Los engaña y confunde, instándolos a crear una pequeña Cábala en la que poder compartir secretos y experimentar con magia oscura sin riesgos. Es la mano en las sombras tras los fundadores de la Cábala.

Cuando Albert decide no participar en la invocación, él decide dejarlo marchar sin más, consciente de que nadie en su sano juicio le creería. Pero cuando los temores de los demás se acrecientan, es él quien organiza el asesinato como solución a todos los problemas.

Fue13 Con13 Tam15 Int18 Pod14

Des11 Apa7 Edu19 Cor20 PV14 PM14

Bonificador al daño: +1D4

Ataques: Navaja automática 25%, 1d4+1d4

Escopeta calibre 12 recortada 80%, 4d6/1d6

Habilidades: Buscar libro 50%, Ciencias Ocultas 60%, Conducir automóvil 40%, Ocultar 90%, Ocultarse 90%, Persuasión 76%, Psicología 75%, Química 50%, escopeta 50%, Mitos 50%

Hechizos: Absorción de poder (pág.200), Ajar un miembro (pág. 200), Convocar/atar un retoño oscuro (pág. 210), Invocar Adumbrali.

La Aventura.

El miércoles pasado desapareció el Senador Richard Tisai, al poco empezó la tromba de agua que ha continuado hasta ahora. Las tumbas, que se descubrieron removidas por primera vez hacia el sábado pasado, ocultaban el cadáver de uno de los enterradores, encontrado la madrugada del viernes. Hoy, lunes, han encontrado otro cadáver, el de un joven periodista.

Es una mañana fría y lluviosa, la policía ha cercado el sitio del crimen, un callejón entre dos viejos edificios de piedra. El cuerpo del chaval yace en el suelo, con los bolsillos sacados y la ropa empapada en un charco de sangre que dejó de brotar hace horas de su yugular, tiene los opacos ojos azules aún abiertos y guarda en el rostro una mueca de sorpresa; un examen detallado desvelará que hay fibras de ropa femenina entre sus uñas (las de Alexandra). En las cercanías hay un viejo contenedor metálico donde pueden encontrar un elaborado pañuelo blanco que estuvo empapado de alguna extraña sustancia desconocida y un botecito de cristal grueso y oscuro con una vieja etiqueta con un ideograma chino. Además, no muy lejos, hay un vagabundo algo loco que vio cómo un hombre y una mujer de aspecto parecido asaltaban al joven, pero la mayoría del tiempo solo balbucea y dice incoherencias, una prueba de inteligencia desvelará que el vagabundo es un alcohólico.

Las fibras de ropa femenina serán analizadas por el forense, pero esta información será clasificada salvo a los agentes en el caso. Si alguien entrega a la policía el pañuelo y el bote, ambos también serán clasificados. Nadie se fijará en el vagabundo. La policía no indagará sobre el caso, cerrándolo como homicidio por atraco, y dirán que hay casos más importantes; curiosamente, el caso del Senador no será mucho mejor atendido. Podrían infiltrarse en la comisaría para intentar robar los archivos, arriesgando su libertad.

El pañuelo es elaborado y tiene bordadas las iniciales A.H., el material del que está impregnado solo puede averiguarse mediante pruebas de laboratorio forense. El bote, si es analizado, contiene residuos de la misma sustancia; si investigan el signo dibujado en su etiqueta averiguarán que es de origen chino. No hay barrio chino en Arkham, por lo que no podrán saber qué significa exactamente el signo.

Si hablan con el vagabundo, este solo balbuceará y dirá cosas sin sentido. Es un hombre mayor y sucio que apesta a whisky barato y que no guarda gran cosa entre sus cartones húmedos. Si se le ofrece una botella de alcohol dejará de disimular y hablará con los aventureros, seguirá diciendo incoherencias pero se podrá mantener una conversación con él: Narrará como la noche del domingo al lunes, de madrugada, un hombre y una mujer de cabellos oscuros, ojos grises y rasgos similares asaltaban al muchacho; ella le tapó la boca con un pañuelo que tiró al contenedor, el muchacho intentó resistirse un momento antes de caer inconsciente, luego él le cortó el cuello manchándose la ropa. Luego se fueron.

Si roban el archivo de la policía, descubrirán que las fibras pertenecen al abrigo de lana rojo y marrón de una mujer; de haber dejado el pañuelo y el bote en manos del forense, este determinará que se trata de una toxina realizada con plantas típicas de China. Si investigan por qué la policía no se esfuerza en los casos del chico, siempre recibirán la excusa de que no es algo importante; si estudian el caso del Senador, un grupo de policías empezarán a acosarlos e

intentar meterlos en prisión, probablemente colgándoles el caso del periodista muerto. En todo caso, siempre son órdenes de arriba.

Si investigan sobre el bote, tendrán que visitar alguna herboristería, todas les dirán que se trata de una sustancia ilegal y no comercial; puede que alguna de las tiendas reconozca el símbolo, pero no dirá nada salvo que los investigadores los engañen y se ganen su confianza: de ser así los mandarán a un pequeño anticuario que comercia con algunos objetos poco legales llamado Wojciech.

Si se entrometieron demasiado con la policía, las cosas estarán complicadas porque estos habrán informado a sus superiores; por otro lado, los contactos de Wojciech le habrán avisado de que alguien investiga el caso que les pidió que taparan. De ser así, el anticuario reconocerá a los investigadores al entrar por la puerta (al menos a aquellos que hayan hablado con la poli) y procurará fingir que posee un negocio honesto. Si los jugadores le presionan lo suficiente, puede que acepte que trapichea en el mercado negro, pero nunca hablará gran cosa y procurará apartarlos del camino.

Si por otra parte, Wojciech no estuviera sobre aviso, los investigadores podrían intentar engañarle como posibles compradores; tras unas preguntas, Wojciech les enseñará sus mercancías ilegales, entre las cuales podrán encontrar más póckimas como la del asesinato, en efecto de origen chino. Sin embargo, si muestran el bote o el pañuelo, Wojciech se pondrá en alerta y procurará apartarlos del camino.

Tan pronto Wojciech pierda de vista a los investigadores, se dirigirá a la iglesia a hablar con el Padre Jack y ponerlo sobre aviso, simulando en el confesionario. Salvo que hagan algo por evitarlo, una vez informado el Padre, Wojciech volverá a su casa y el párroco avisará a Frank cuando este pase por la iglesia a última hora de la tarde. El abogado se apresurará en avisar a los Hermanos Hopkins en cuanto llegue a casa y, además, se preparará para defenderse legalmente contra cualquier ataque de los investigadores; se sentirá muy amenazado si se encuentra con los investigadores siguiéndole o en su casa. Mientras tanto, Wojciech se habrá reunido en su tienda con Mordred y Melisa, horas más tarde del cierre de la tienda.

La Cábala procurará permanecer inactivo unos días y no reunirse, a lo que probablemente deba unirse que la policía acose a los investigadores y Frank aparezca como abogado acusante en contra de estos. Pero si los investigadores son demasiado insidiosos, el miedo se apoderará de la Cábala una vez más y Mordred planeará un nuevo asesinato: Como es peligroso volver a cometer un asesinato, pedirán a Wojciech que deje una carta falsa a mano de los investigadores en la mesa de su tienda; en esta carta, la Cábala queda para reunirse en un viejo y solitario apartamento de las afueras de la ciudad, propiedad de Mordred, el cual habrá puesto sobre cada puerta y ventana un signo arcano y habrá invocado algún tipo de demonio dentro. Si los jugadores pican en la trampa, entrarán en la casa a hurtadillas y serán atacados por la criatura, de la que podrían intentar huir o podrían combatir. Sin embargo Mordred habrá cometido un pequeño fallo en su plan, dejando en su escritorio su diario, donde figuran parte de sus planes: Manipular a los miembros de la Cábala, asesinar a Albert y realizar la invocación el lunes, durante el eclipse lunar.

Pase lo que pase, Mordred los dará por muertos y regresará de día a deshacerse del demonio y los cadáveres. Si no encuentro los cadáveres de los investigadores o/y los ve vivos, alertará al resto de la Cábala y planearán cómo colgarles el asesinato de Albert: Serán detenidos preventivamente porque ninguno podrá demostrar qué hacían exactamente a la hora del asesinato, y se tomarán como pruebas el frasco, el pañuelo y (puede) que el robo del archivo forense. No les quedará más remedio que huir de la policía o escapar de la comisaría y limpiar sus nombres deteniendo a la Cábala. Si Frank se viera superado a la hora de demostrar la culpabilidad de los investigadores o estos logran escapar de la poli, no les quedará más remedio que crear un último plan de contingencia.

El último plan consiste en que la Cábala se reunirá con los investigadores para ofrecerles un lugar en el grupo, hacer las paces e investigar juntos a favor del beneficio de todos ellos. Lo más probable es que los investigadores se nieguen ya que los han intentado asesinar y encarcelar, pero si aceptan ya sea de verdad o fingiendo, la Cábala simulará que los acepta y olvida el pasado conflictivo: La verdad es que Mordred procurará utilizarlos y deshacerse de ellos como con el resto; Wojciech, Jack y Melisa desconfiarán de ellos y procurarán hacerles caer en una trampa, el Húngaro querrá sacrificarlos a Gol-Goroth, la China a Madame Yi y el párroco se conformará con eliminarlos; Frank, Alex y Charles los aceptarán de buena gana en principio.

Si reniegan, procurarán dejarlos inconscientes y atraparlos para sacrificarlos en el ritual, de no lograrlo, los investigadores deberían escapar; si aceptan, Jack procurará separarlos y que sufran algún accidente mortal, Melisa los drogará y llevará a su casa, donde lo sacrificará a Madame Yi y Wojciech procurará hacer lo mismo en el sótano de su tienda, ante la Piedra Negra. También es posible que si se mantienen siempre juntos y cerca de los otros miembros de la Cábala, pasen los días sin más.

Finalmente llegará el lunes y la invocación, pero durante la ceremonia la salud de Charles lo dejará inconsciente y la puerta será mal abierta, dejando pasar un ente invisible y voraz que los intentará matar. Lo más probable es que mueran Jack, Frank y Charles, Melisa y Wojciech tendrán poder para enfrentar a la criatura el tiempo suficiente mientras escapan y Mordred se apresurará a huir con Alexandra. Si los aventureros fueron presos o colaboraron en la investigación, estarán dentro de la casa y tendrán que enfrentarse a la criatura, no teniendo más remedio que salir huyendo o morir. Puede que los aventureros escaparan y, al ver la ceremonia sale mal, prefieran apartarse y dejar que paguen por sus crímenes.

Cuando la bestia termine de devorar a los cabalistas, empezará con los investigadores, después se asentará en la casa como su refugio y empezará a dar caza a otras criaturas. Si los investigadores sobreviven y conservan algo de cordura, puede que estén interesados en eliminar al ser, para lo cual tendrán que investigar primero; puede que los libros de Wojciech les sean de utilidad, pero encontrarán ayuda en la Universidad de Miskatonic en investigadores mucho más experimentados.