

# Un puñado de polvo

David Conyers

El Ciclo  
de la Bruja  
PARTE II

Y te enseñaré algo que no es  
la sombra tuya que te sigue por la mañana  
Ni la sombra que te sale a tu encuentro

Un escenario de Delta Green para el juego de rol La Llamada de Cthulhu

Ni la sombra que te  
mostraré el miedo en un puñado



## *Edición en castellano*

Esta traducción ha sido realizada en el año 2009 por aficionados a  
**La Llamada de Cthulhu** en los foros de **Leyenda.net**.  
El copyright de la traducción corresponde a sus respectivos traductores.

### **Traducción**

Cromico (luisferdo@hotmail.com)  
David 005 (tirano\_25@hotmail.com)  
Entropía (entropia@leyenda.net)

### **Maquetación**

Entropía (entropia@leyenda.net)  
Misne (misne@leyenda.net)  
Vidimus (vidimus@gmail.com)

# Un Puñado de Polvo

David Conyers

---

Un escenario de *Delta Green* para el juego de rol *La Llamada de Cthulhu*

---

INTRODUCCIÓN .....	pág. 5
Un repaso general	
PRÓLOGO .....	pág. 9
Cuartel General del FBI, Washington D.C.	
PARTE UNO .....	pág. 13
Powell, Nuevo México, Autopista 54	
PARTE DOS .....	pág. 23
Rancho de Calvin, Powell, Nuevo México	
EPÍLOGO .....	pág. 33
El Pozo de Rhagorthua, Powell, Nuevo México	
CARACTERÍSTICAS.....	pág. 34
Los protagonistas principales	
AYUDAS DE JUEGO .....	pág. 36

*A Handful of Dust* copyright © David Conyers 2003. All content, artwork, maps, photographs and design copyright © David Conyers. Editorial by Paul Maclean. Published by Yog-Sothoth.com.

This adventure was originally presented as a tournament model at Conquest 1994, Melbourne, Australia for *The Cthulhu Conglomerate*. Liam Routt and Judy Routt of Darcsyde Productions performed the editorial on the tournament edition. *A Handful of Dust* was originally an adventure concerning an FBI investigation and predated Delta Green, so the references to *Pagan Publishing's* creation were only added later in this edition. Thanks go to Paul Maclean, Liam Routt, David Witteveen and Peter Tracy who assisted with this scenario.

*Call of Cthulhu* is the Registered Trademark of Chaosium Inc., for their role-playing game of horror and wonder, and is use with their permission. Chaosium Inc. is the Registered Trademark of Chaosium Inc.

The intellectual property known as Delta Green is TM and © the Delta Green Partnership. All material in this scenario is considered unofficial and non-canon in the world of Delta Green, although every attempt has been made to check existing facts and conform to the published world view. It is up to individual Keepers what material they shall incorporated into their view of Delta Green.



# Introducción

## Un repaso general

---

Lunes por la mañana, 16 de Julio de 1945. El tenue amanecer avanza a través del vasto desierto mientras algunas de las mentes científicas más grandes del mundo y parte de los oficiales militares de mayor rango de los Estados Unidos se reúnen en una remota localización alejada muchas millas de Alamogordo, Nuevo México. Esperan justo más allá del perímetro de seguridad marcado, creyendo que están lo bastante lejos para estar a salvo, siempre que la atmósfera entera de la tierra no estalle como resultado de sus mortales experimentos. Todas las miradas están fijas en una torre solitaria en el centro de la zona. Todos conocen el emplazamiento por su nombre: Trinity.

La lluvia ya ha retrasado la prueba una vez. Si no se puede completar antes del alba, el experimento tendrá que posponerse hasta la siguiente noche. Cada retraso demora el final de la Guerra en el Pacífico y la derrota final del último Poder del Eje. Finalmente, a menos de una hora para marchar, el tiempo se aclara, se toma la decisión de proceder y se hace el anuncio. Las sirenas aúllan una última advertencia mientras se despeja el área restringida. A las 5.30 de la mañana el cielo nocturno se ilumina como si fuera de día. Hay un destello de luz de una burbuja en expansión de pura energía. Tras la cegadora onda de calor surge una gran nube de materia vaporizada que expulsa polvo radioactivo hacia la atmósfera y abajo, a través del desierto, como una lluvia negra. La energía del sol arde brevemente en la superficie de la Tierra al detonarse la primera bomba atómica en la historia de la humanidad. El mundo entra en la era atómica.

En la tierra, en las profundidades de un pozo que conduce al inframundo de las leyendas indias, algo que no es de la Tierra se agita en su letargo. Después de millones de años en un estado semejante a la muerte, un Primigenio está despertando. Las estrellas no están aún alineadas, puede sentirlo, pero sabe que la hora está cerca...

### **Trasfondo**

Rhagorthua es un Primigenio atrapado en un estado de letargo que espera el día en el que las estrellas estén alineadas y pueda regresar. Su prisión es un insondable pozo en el desierto de Nuevo México. Los indios navajo, apache y hopi creen que el pozo es una de las muchas entradas al inframundo de donde son originarias todas las tribus indias, aunque nadie se aventuraría allí de nuevo debido a la malvada naturaleza del habitante.

Sin embargo, a primera hora de la mañana del 16 de Julio de 1945, Rhagorthua despertó prematuramente a causa de la explosión atómica en Trinity del Proyecto Manhattan. El Primigenio absorbió veinte kilotones de

energía atómica y usó esa energía para liberarse parcialmente de su prisión. Envío vientos radioactivos que llevaban una llamada para que alguien lo liberase completamente y aún espera el auxilio casi sesenta años después. Pero Rhagorthua es paciente, y cientos de años no significan nada después de eones de aprisionamiento. Puede esperar algunas décadas más.

En Arkham, Massachusetts, más de treinta años antes de estos acontecimientos y a medio continente de distancia, se reformaba un cónclave de brujas y se traía de regreso a la vida a viejos miembros para que enseñaran a los nuevos los caminos de su orden. Se llamaron a sí mismos el Nuevo Cónclave de Salem, muchos miembros del cual eran descendientes de brujas de los Juicios de Brujas de Salem de 1692 y de aquellos que siguieron después en el antiguo Arkham. El Nuevo Cónclave adoró a Nyarlathotep en su forma de Hombre Negro. A cambio, el Dios Exterior otorgó a las brujas poderes y magia más allá de sus sueños más salvajes y las sensatas limitaciones de sus mentes.

En la última mitad de 1939, la policía de Arkham descubrió, con la ayuda de dos investigadores privados, Harrison Zamsky y Roger Shaw, las actividades del cónclave. Después de varias redadas y arrestos, el cónclave fue clausurado. Los líderes desaparecieron y no se supo nada de ellos hasta hace poco, cuando parece que el Cónclave experimenta un nuevo resurgimiento en Arkham (para más información sobre estos acontecimientos se remite a los Guardianes a *El Ciclo de la Bruja Parte I – Los Hijos del Diablo*.)

Uno de los descendientes del Nuevo Aquelarre de Salem que sobrevivió fue Maurice Calvin, que era sólo un muchacho durante las redadas de 1939. Tras ser apartado de sus padres durante el arresto, fue enviado a un orfanato en Arkham donde estuvo el resto de su infancia. Sus padres murieron en prisión, pero Calvin mantuvo vivas las tradiciones del Aquelarre en secreto y continuó con el culto a Nyarlathotep en las oscuras noches de los días sagrados de las brujas.

Ya adulto, Calvin se graduó en psiquiatría por la Universidad Miskatonic de Arkham y, durante algún tiempo, llevó una vida relativamente normal, al frente de una modesta consulta psiquiátrica. Ocasionalmente sacrificaba animales a Nyarlathotep y dirigía rituales para honrar el nombre del dios, pero era reacio a tomar medidas más drásticas, como sacrificar humanos.

Todo cambió hace dos años, cuando se pusieron en contacto con él un grupo de cuatro nuevas brujas, decididas a restaurar el viejo Aquelarre. Éstas le informaron de que había heredado el rancho de sus abuelos, justo a las afueras de un pueblo llamado Powell en Nuevo México, y lo enviaron allí para resucitar a los antiguos miembros del Aquelarre con un potente

hechizo extraído de las notas de sus abuelos. Calvin estuvo de acuerdo, vendió su negocio y partió hacia el sudoeste, feliz de volver a servir al Aquelarre una vez más y ayudarlo en su regreso a la gloria. Meses más tarde, cuando Calvin comenzó a traer de vuelta a los antiguos miembros del aquelarre, los sentidos de Rhagorthua había depositado en el viento le advirtieron de la presencia del hombre.

Lo que atrajo a Rhagorthua de Calvin fue el conocimiento que tenía éste del hechizo de Resurrección (ver el libro de reglas de *La Llamada de Cthulhu*). Si Calvin lanzara el hechizo de resurrección sobre el cuerpo atrapado de Rhagorthua, éste quedaría de nuevo libre en el mundo y el retorno de los Primigenios estaría un paso más cerca de realizarse. Sabedor de esto, Rhagorthua incrementó la intensidad de sus súplicas arrastradas por el viento, lo que tiene el desafortunado efecto secundario de llevar a la locura a los habitantes de la cercana y desértica ciudad de Powell y lanzar de regreso al polvo a cualquiera que Calvin resucitara.



Aunque Calvin puede percibir los gritos del Primigenio, no puede comprenderlos del todo. Está seguro de que una poderosa criatura intenta obligarlo a hacer algo, pero no se fía. Ha estado resistiendo las continuas llamadas, pero pronto su autocontrol cederá a sus miedos y se adentrará en el desierto para lanzar el hechizo sobre el Pozo de Rhagorthua, que devolverá la vida al Primigenio. Calvin se librará de la pesadilla a costa de su vida y la de todos los que estén cerca.

### Notas generales

*Un puñado de Polvo* es un escenario para la Llamada de Cthulhu Actual diseñado para agentes de Delta Green. Se supone que la aventura tiene lugar en verano, pero esto puede cambiarse para encajar con la campaña del Guardián. Los agentes han sido llamados a Washington DC por otro operativo Delta Green, la Agente Especial Jane Turner. Jane está ocupada con otros casos y no puede abandonarlos, por tanto involucra a los investigadores para que se hagan cargo del caso del Aquelarre. Es una agente agotada y está buscando traspasar esta peligrosa asignación a otros reclutas. Después de su informe y de las averiguaciones iniciales los agentes son enviados a Alamogordo, Nuevo México, para investigar más a fondo las evidencias que sugieren que el Aquelarre se ha establecido allí.

Cuando los agentes lleguen a Nuevo México, descubrirán que el objetivo de su investigación no deja de cambiar: de investigar un culto religioso pasa a tratarse de asesinato y luego de entrar en un manicomio, hasta que finalmente se encontrarán corriendo para salvar sus vidas de un infierno atómico. Las pistas que les han dejado tienen poco sentido en sí mismas. Aunque que al principio parece que no tienen orden coherente, con el tiempo los agentes deberían, con algo de pavor, deducir que la culminación final de los acontecimientos puede acabar en una experiencia nuclear irreversible.

### Respecto a la locura

La locura en *Un Puñado de Polvo* está ligada a las llamadas en el viento provenientes de Rhagorthua. Cada vez que un agente se vuelve temporal o indefinidamente loco, se siente atraído por la llamada de Rhagorthua, con lo que pierde **1D3** adicional de **Cordura** y gana **+1% de Mitos de Cthulhu** por su sufrimiento. Los agentes locos tienen que hacer una tirada de **POD×5** cada hora hasta que abandonen el área o sean atraídos al Pozo de Rhagorthua, donde intentarán liberar al Primigenio. Aquellos que conozcan el conjuro de Resurrección lo lanzarán y los que no, o se arrojarán al Pozo para nunca más ser vistos, o serán enviados de vuelta para encontrar el conjuro. A efectos dramáticos, los Guardianes sólo deberían dejar que los agentes se arrojen al Pozo cerca de la conclusión del escenario. Los agentes afectados tienen que tener éxito en tiradas de **POD×2** si desean resistir la compulsión cuando estén cerca del Pozo en el clímax de la aventura. A los investigadores que se vuelvan permanentemente locos les dará igual, y harán todo lo que esté en su mano para devolver el poder del Primigenio a la Tierra.

### Respecto a la muerte

La muerte de los agentes no significa que la aventura haya llegado a su fin para ellos. Calvin tiene un cometido para los agentes vivos así como los medios para traerlos de vuelta de la muerte. Cualquier agente asesinado en Powell o en sus alrededores es recogido por los miembros del aquelarre y llevado al Rancho, donde se lanza sobre él el conjuro de Resurrección. Entonces se le encierra bajo llave hasta que Calvin esté preparado para interrogarlo y torturarlo, en parte para saber por qué están investigándole y en parte por puro placer. Calvin puede resucitar a la gente del pueblo de Powell, si esto encaja con sus necesidades. Los agentes resucitados se enfrentan a otras complicaciones aparte del mero hecho de poder ser reducidos a polvo por un lanzamiento inesperado del conjuro inverso: son también vulnerables a la llamada de Rhagorthua, cuyos vientos pueden ahora deshacerlos en polvo. A lo largo del escenario se proporcionan notas sobre qué hacer en dichas situaciones.

## Respecto al envenenamiento por radiación

A lo largo de la aventura los agentes se exponen a radiaciones que pueden tener efectos a largo plazo debilitándolos o matándolos. La absorción de radiación se mide en **Dosis de Radiación Absorbida o Dosis Absorbida Roentgen (RAD)**, que es acumulativa a lo largo de la vida del personaje. Una vez que los personajes sufran envenenamiento por radiación nunca podrán curarse por completo. En este escenario los personajes absorben radiación cada hora que permanezcan en Powell (como resultado de los vientos de Rhagorthua), y posiblemente una explosión repentina (del estallido nuclear culminante). El Guardián debería seguir la pista de cuanta **RAD** ha absorbido cada personaje y aplicar los efectos relevantes como se detallan en la tabla que se acompaña.

<b>RAD</b>	<b>Efecto</b>
0-60	Prácticamente sin efecto
61-100	Ligera náusea y malestar general
101-200	Nauseas, vómitos, diarreas, pérdida del cabello, manchas claras en la piel, fiebre y fatiga. Pérdida de 1PV por día durante 25-CON días. Período de Recuperación de 2+1D4 Semanas.
201-400	Se incrementa la gravedad. Pérdida de 1PV por día durante 30-CON días. El período de recuperación es de 4+1D4 semanas.
401-600	Síntomas de empeoramiento. Pérdida de 1 PV por cada seis horas durante 40-CON períodos de seis horas. Tirar CON×3 o menos o esterilidad permanente y/o ceguera. El período de recuperación es de 10+2D10 meses.
601-800	Lo mismo que arriba, más una disfunción del sistema nervioso (-1D6 DES) y circulatorio (-1D6 CON). Pérdida de 1 PV por hora durante 50-CON horas. CON×1 o menos o esterilidad permanente y/o ceguera. Período de recuperación de 1D4 años.
800+	La muerte es segura en unas pocas horas. Todos los síntomas de arriba y pérdida de 1 PV cada diez minutos hasta la muerte.

## Nuevo México

Nuevo México es el quinto estado más extenso de Estados Unidos y está situado en la región sudoeste del país. El terreno varía de la tundra alpina al desierto, con más del 75% de la tierra situada por encima los 4000 pies (1300 metros). La mayor parte de su población vive a lo largo del Valle del Río Grande, que se extiende desde Las Cruces, atraviesa Albuquerque y cruza hasta Colorado. Los ciudadanos son en su mayoría anglos [N. del T.: el término “anglo” se usa en los Estados Unidos para definir a una persona de raza blanca y no-hispana], hispanos e indios en una especie de crisol de culturas. La mayoría de indios son de tradición apache, navajo o hopi. La economía se distribuye entre la administración pública, el comercio, el sector servicios y la industria manufacturera. La agricultura se centra sobre todo en el ganado, producción de alfalfa, chiles y algodón. Del millón y medio de ciudadanos, casi un quinto de la población vive en la

capital del estado, Santa Fe. A Nuevo México se le concedió el estatus de estado en 1912.

Cuando la Segunda Guerra Mundial arrasó Europa y Asia, la economía de Nuevo México experimentó un auge al tiempo que se desarrollaba en secreto la bomba atómica en Los Álamos.

Hoy en día Nuevo México es conocido por el pasillo de investigación que discurre a lo largo del Valle del Río Grande. Miles de científicos están trabajando en los numerosos centros de investigación del estado, incluyendo muchos asociados con industrias de defensa.

## Conjuro de Resurrección

Con el conjuro de Resurrección es posible traer de vuelta a la vida un cuerpo que haya sido previamente reducido a sus sales fundamentales y sus compuestos con medios alquímicos. Este proceso reduce un cuerpo a un fino polvo o ceniza gris-azulada que parece polvo normal y puede caber en un pequeño recipiente que tan sólo pese unas pocas libras (1 kilogramo). Si se pierde parte de este polvo, porque se derrame o por cualquier otro motivo, el proceso de resurrección tiene como desenlace una monstruosa parodia del fallecido. La mezcla de cenizas dará como resultado a las dos (o más) personas devueltas a la vida unidas de la más horrible de las maneras. “El más vivo espanto” [N. del C.: Cita de “El caso de Charles Dexter Ward”].

Existen dos versiones del conjuro de Resurrección: la de la izquierda del recuadro adjunto trae un cuerpo de vuelta a la vida a partir de las sales que lo componen, mientras que la versión de la derecha invierte el efecto, devolviendo a una persona resucitada al polvo. Lanzar cualquiera de los conjuros lleva dos turnos de combate. Preparar un cuerpo, por primera vez, en las sales que lo componen, requiere una tirada con éxito de la habilidad de **Ciencias ocultas** y una hora de tiempo de preparación.

<b>A la vida</b>	<b>Al polvo</b>
<i>Y'AI'NG'NGAH, YOG-SOTHOTH H'EE-L'GEB F'AI THRODOG UAAAH</i>	<i>OGTHRODAI'F GEB'L-EE'H YOG-SOTHOTH 'NGAH'NG AI'Y ZHRO</i>

Cuando se usa el conjuro para forzar la vuelta al polvo, el lanzador tiene que enfrentar con éxito sus **Puntos de Magia** contra los **Puntos de Magia** del objetivo. Usar cualquiera de los conjuros cuesta al lanzador **3 Puntos de Magia**. Resucitar a alguien produce en el lanzador una pérdida de **1D10 Puntos de Cordura** mientras que devolver a alguien al polvo le causa una pérdida de **1D6 Puntos de Cordura**. Ser traído de vuelta de la muerte por este conjuro conlleva una pérdida de **1D20 de Cordura** para el objetivo, o más si está incompleto o fusionado con otra persona, en cuyo caso una pérdida de **Cordura** de **4D10** es algo razonable.

En esta aventura los vientos de Rhagorthua tienen un efecto especial en aquellos que han sido traídos de

vuelta a la vida mediante este conjuro. Estas personas, cuando son expuestas a los vientos, pierden un punto permanente de **CON** cada hora, a medida que son lentamente reducidos de vuelta al polvo. Los cuerpos

afectados de esta manera son erosionados por completo hasta que con el tiempo desaparecen del todo y los restos de sus cuerpos se mezclan con las arenas del desierto.



# Prólogo

## Cuartel General del FBI, Washington D.C.

---

Son las cuatro de la tarde. El clima en el exterior es caliente y bochornoso, aunque en el interior del gran edificio gris de las oficinas centrales del FBI los aparatos de aire acondicionado se esfuerzan por mantener a todo el mundo fresco. Hace menos de doce horas los agentes recibieron una llamada en sus casas para 'Una noche en la ópera' y se les dijo que prepararan las maletas para un viaje de unos cinco días de duración hacia el sudoeste, pero que primero les envíen en el primer vuelo disponible al aeropuerto de Dulles y de ahí a las oficinas centrales del FBI en Washington DC. Allí van a encontrarse con la agente especial Jane Turner. Cualquier personaje que tenga éxito en una tirada de **Conocimientos** ha oído hablar de Turner: dos años atrás su compañero y ella estaban investigando a un grupo satánico que se hacía llamar Los Cabalistas Blancos. Su compañero vio algo que no le gustó, así que se arrancó los ojos y se los comió. Toda aquella experiencia trastornó a Turner, que estaba a la espera de un gran ascenso que nunca llegó a causa de los efectos de esos acontecimientos sobre su capacidad para desarrollar su trabajo. Su compañero está todavía encerrado en una institución mental de algún lugar, para olvidarse discretamente de él.

Una vez en el edificio J. Edgar Hoover, conducen a los agentes a una sala de reuniones de seguridad. Un agente administrativo, un hombre desconocido de mediana estatura que lleva puesto un traje gris y una corbata de colores apagados y al que su pase identifica como Michael Bullen, recibe a los agentes. Les entrega un delgado expediente y les invita a que lo lean mientras esperan a Turner, que se reunirá con ellos en breve. El expediente les llama la atención. Entrega a los jugadores la Ayuda #1. Una vez que la hayan leído llegará Turner.

La agente especial Turner es una mujer alta y llamativa, de treinta y muchos. Tiene una melena castaño rojiza que le llega por el hombro y viste un elegante traje de chaqueta de tipo ejecutiva. Siempre va directa al grano y pide la misma profesionalidad de sus compañeros agentes. Habla un poco con cada uno de ellos sobre sus experiencias pasadas, analizándoles para ver cuánto le revelan de sus conocimientos de lo sobrenatural y de los Mitos de Cthulhu. Si le preguntan sobre sus experiencias con los Cabalistas Blancos, dirá que preferiría no hablar sobre eso y dejarlo como está. Una tirada de **Psicología** confirma que está muy perturbada

por su experiencia. Lo cierto es que quiere apartarse de los asuntos de Delta Green, pero no querrá decírselo textualmente a los agentes.

### El informe

Turner hace señas a los agentes para que tomen asiento y les pregunta si han leído el informe. Les revela que tiene una misión importante para ellos, y le han informado, a través de los canales apropiados, de que ellos poseen el perfil perfecto para este trabajo. Normalmente no se encontrarían cara a cara, de acuerdo con el protocolo de Delta Green, pero como este caso cayó directamente en su mesa oficial y no ha podido encargarse de él porque tenía otras obligaciones, tiene que transferírselo a ellos oficialmente. Los agentes podrían estar preocupados por esta ruptura del protocolo, y permíteles que lo estén. Si le plantean a Turner la cuestión, dirá que la decisión no está en su mano.

Si los agentes realizan un seguimiento posterior con la Célula A, veinticuatro horas después obtienen como resultado que, aunque antes Turner era una buena agente, ahora no se la considera suficientemente estable para volver al trabajo de campo y actúa sólo como una base consultiva. En el mejor de los casos los agentes deberían considerarla simpática. No se dirá nada más sobre el asunto.

Turner aclara que, a la luz de la reciente información, el Comité de Planificación decidió el pasado jueves por la noche que era necesario investigar el entramado en Nuevo México del Nuevo Aquelarre de Salem. Hace cinco días, la policía de Boston encontró a un vagabundo callejero que había asaltado a dos mujeres en un parque. El hombre afirmaba ser Donald Allen McLeod, pero su identidad todavía no ha sido confirmada. Cuando fue interrogado, declaró que había viajado a Boston, Massachusetts desde Powell, Nuevo México. Powell es un pequeño pueblo a cincuenta millas al norte de Alamogordo, cerca del centro militar de pruebas de misiles estadounidense de White Sands. El recibo de un billete de autobús en sus bolsillos y varios testigos presenciales lo han confirmado. Dijo que viajaba hasta Arkham para encontrar al Nuevo Aquelarre de Salem pero poco más se averiguado de McLeod, incluso después de varias entrevistas.

El doctor psiquiatra Aarón Furbanks, del FBI, ha entrevistado a McLeod y está convencido de que el hombre está irremisiblemente loco, y su diagnóstico es que sufre de alucinaciones y psicosis. Si los agentes quieren hablar con Furbanks o McLeod se puede arreglar antes de que se marchen. La jefa Turner procederá a informar a los agentes de que les han reservado pasaje en un vuelo nocturno a Alamogordo que sale a las



*Jefa de sección*

11:00 pm. Allí serán recibidos por el detective Farrell, del Departamento de Policía de Alamogordo, que les facilitará un vehículo policial, que usarán para dirigirse directamente a Powell para dirigir una investigación preeliminar sobre el estado actual del culto. Oficialmente no deben realizar otra acción que no sea informar a Washington cuando tengan cualquier prueba concluyente de actividades ilegales. Extraoficialmente, Turner comprende que esta es una operación Delta Green encubierta y que harán lo que deban hacer. Se les proporcionará cobertura administrativa si la investigación se vuelve fea.

Debido a que Turner tiene una agenda apretada se da carpetazo al informe bastante rápido. Una segunda tirada de **Psicología** sugiere que la mujer no quiere hablar sobre nada sobrenatural u ocultista y que tiene motivos personales para no tratar más el caso. Los Guardianes deberían permitir que su pasado con los Cabalistas Blancos siga siendo un misterio. Turner contestará las últimas dudas que tengan y les recordará que sólo disponen de siete horas para investigar cualquier pista aquí antes de coger su vuelo. Pueden leer el informe completo de sobra durante el vuelo (consta de aproximadamente cincuenta páginas y contienen principalmente notas sobre el entramado del caso en Arkham).

## Investigación

### Evidencias físicas

En el sótano del cuartel general del FBI hay miles de archivadores, cada uno con expedientes sobre pruebas para su posterior uso en las acusaciones o para seguir investigando crímenes perpetrados a lo largo de todo el país. Es aquí donde los agentes pueden examinar los objetos personales que se le encontraron a McLeod. La enorme guardia de seguridad, que lleva cientos de llaves colgando de una cadena sujeta a su cinturón, les abre el archivo pertinente (número 005687) y coloca la bandeja con los objetos personales de McLeod encima de una mesa para que los examinen, pero no antes de que firmen en el registro. Los agentes pueden examinar los siguientes contenidos, que están cubiertos por una sorprendente cantidad de polvo.

- Tres tubos de pasta de dientes: dos vacíos, uno lleno.
- Dos cucarachas muertas.
- Veintitrés tiques de autobús dando testimonio de viajes entre varios pueblos desde Powell, Nuevo México a Boston, Massachussets.
- Cincuenta y tres dólares y veinticinco centavos en varios billetes y monedas.
- Un certificado de nacimiento a nombre de Donald Allen McLeod, nacido en el Hospital General de Danver, Massachussets, el 23 de Abril de 1893. Si los agentes llevan este documento al Forense para averiguar lo antiguo que es, les dirá que tiene unos

ciento diez años y no ha sido falsificado. El análisis emplea 24 horas para obtener este resultado.

### Doctor Aaron Furbanks

Furbanks es un veterano psiquiatra que trabaja a jornada completa para el FBI. Lleva un pulcro traje y su pelo está cuidadosamente cortado. Aunque servicial, no le gusta demasiado hablar con oficiales de policía uniformados ya que éstos suelen creer que el doctor está demasiado dispuesto a convencerse de que los criminales necesitan ayuda profesional, financiada con los impuestos estatales, en vez de ser castigados por sus crímenes. Furbanks cree que todos los criminales pueden ser curados de su desafortunado estado usando métodos psiquiátricos. Afortunadamente no sabe nada de los Mitos de Cthulhu y probablemente cambiaría su opinión al respecto si supiera la verdad.

Furbanks entrevistó a McLeod cuando lo trajeron por primera vez a Washington DC, dos días atrás. Está convencido al cien por cien de que el hombre está loco. McLeod sufre de alucinaciones, psicosis y un agudo caso de misofobia (odio a la suciedad). Come pasta de dientes, creyendo que eso evitará que se deshaga en polvo. Por extraño que parezca, aunque el hombre está constantemente cubierto de polvo se resiste a asearse a pesar de sus miedos. Pese a todos los esfuerzos en sentido contrario, los agentes de servicio han sido incapaces de limpiarlo eficazmente, por lo que han dejado de intentarlo. Furbanks no cree que el hombre se llame realmente McLeod; probablemente encontró el certificado de nacimiento y se ha apropiado del nombre. El hombre puede estar sufriendo amnesia o alucinaciones psicóticas provocadas por alguna clase de trauma mental. Furbanks no ha sido capaz de determinar ninguna razón por la que McLeod tema al polvo y la suciedad.

El doctor accede a acompañar a los agentes cuando entrevistan a McLeod si éstos solicitan que esté presente, pero eso puede restringir las preguntas que puedan hacerle acerca de su conocimiento sobre los Mitos. Furbanks les avisa de que no deberían usar las técnicas normales de interrogatorio ya que el hombre no reacciona de forma racional, y podría considerarse un acto de brutalidad tratar de tal modo a un paciente mentalmente enfermo. No es culpa de McLeod estar loco.



*Doctor Aaron Furbanks*

### Telefonar a la detective Yeats

La detective Amanda Yeats es la oficial del FBI que está investigando el entramado en Arkham del Nuevo Aquelarre de Salem. Si los agentes deciden llamar al Departamento de Policía de Arkham tienen un 35% de posibilidades de pillar a la detective Yeats en su despacho. Pueden hacerse intentos adicionales cada hora con el mismo porcentaje de probabilidad. Al principio le

molesta que gente a la que no conoce le pregunte sobre su caso, pero si le indican que son los compañeros agentes que están iniciando una nueva línea de investigación en Nuevo México, se sentirá feliz de compartir información, ya que ellos más tarde podrán ayudarla.

Desafortunadamente Yeats no puede aportar mucho a la información de los archivos sobre el Nuevo Aquelarre que los agentes han visto ya. Yeats indicará que cree que este culto es más peligroso de lo que sus superiores piensan y advierte a los agentes que tengan cuidado una vez que lleguen a Powell. Ella está convencida de que ya han llegado a matar en Arkham para proteger sus secretos y cree que serán exactamente igual de despiadados en el sudoeste, incluso más aún porque es más fácil ocultar cuerpos en el desierto.

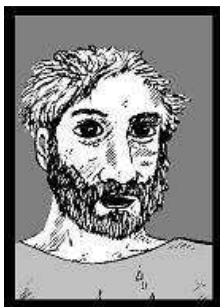
Yeats tiene sólo dos verdaderas pistas. La primera es que los nuevos miembros del aquelarre están llegando supuestamente de un lugar llamado 'El Rancho', que está en algún lugar cercano a Powell; eso es todo lo que puede decir. La segunda es que la unidad encargada de escena del crimen recogió una caja de polvo gris-azulado que aún está siendo analizado por el laboratorio, y pregunta si los investigadores saben de qué puede tratarse. Si por casualidad los investigadores investigan sobre esta pista y conocen el conjuro de Resurrección, hay cantidad de oportunidades para traer de vuelta a la vida a monstruosas deformidades que apenas tienen algún parecido con seres humanos, y de perder cantidad de Cordura por su sufrimiento. Mira la siguiente sección 'Las Pruebas Forenses del Polvo' si se lleva a cabo un examen forense de la sustancia.

## Entrevistar a McLeod

Encerrado en una celda aislada en el sótano, McLeod parece el típico vagabundo callejero de cuarenta y muchos o cincuenta y pocos años. Va vestido con un viejo traje y una sucia camisa que cuelga por fuera de la cintura. Su largo pelo y su barba están descuidados en las zonas en las que se está quedando calvo. Lo primero que notarán los agentes es que el suelo y las paredes de su celda están cubiertos con un fino polvo que no pueden identificar salvo porque encaja con el polvo que había en sus posesiones personales.

Entrevistarse con McLeod es difícil. No escucha las preguntas y prefiere hacer las suyas: "¿Dónde se encuentra el Nuevo Aquelarre de Salem? ¿Quién es toda la gente que viene a hablar él? ¿Por qué le han encerrado? ¿Por qué parpadean las luces?" (no lo hacen). Si se le pregunta sobre Powell, McLeod dice que él viene del "Rancho", pero no da más explicaciones. Sus recuerdos de los acontecimientos parecen disociados y tiene problemas para recordar las conversaciones mientras las mantiene.

Cualquiera que toque a McLeod se da cuenta de que sus manos se quedan cubiertas de polvo, como si éste proviniera del hombre propiamente



Donald McLeod

dicho. En este sentido hay poco más de información útil que pueda obtenerse de McLeod debido, como Furbanks dice, a que el hombre está completamente privado de razón. La única pista que pueden descubrir si hacen una tirada de Idea mientras están entrevistando a McLeod, indica que sus patrones de lenguaje son algo arcaicos. No reconoce la jerga moderna.

## La verdad sobre McLeod

El certificado de nacimiento que lleva McLeod es realmente el suyo. Nació hace más de cien años. En los años 30 fue miembro del Nuevo Aquelarre de Salem original. Escapó del arresto durante las redadas policiales de 1939, pero murió unos pocos años después en un tiroteo en una tienda que estaba intentando robar. El pasado año algunos de los miembros del Nuevo Aquelarre desenterraron los restos de McLeod de su tumba sin nombre y después se los enviaron a Calvin, en Nuevo México, para devolverlo a la vida. McLeod abandonó Powell con rumbo a Arkham al darse cuenta de que los vientos lo estaban descomponiendo. Desafortunadamente no escapó con la suficiente rapidez, y dentro de un mes o dos no quedará nada de él. Inconscientemente lo sabe, y ese conocimiento lo ha conducido a la locura.

## Las pruebas forenses del polvo

Puede que los investigadores deseen consultar los resultados de las pruebas forenses realizadas sobre el polvo gris-azulado. El polvo puede obtenerse del cuerpo de McLeod, de sus pertenencias personales o a través de la detective Yeats, en Arkham. Cada una de las muestras produce resultados casi idénticos. El informe proporcionado a los agentes se resume en los siguientes puntos:

- Los compuestos son de naturaleza orgánica.
- Exceptuando el hidrógeno y el oxígeno provenientes de las moléculas de agua, que se haya ausente en el polvo, la proporción de elementos coincide exactamente con la que se encuentra en mamíferos, especialmente la encontrada en humanos. Un análisis del compuesto base devuelve las mismas proporciones.
- El polvo parece haber sufrido un proceso combinado de combustión, desecación y trituración, pero queda poco claro en qué orden y cómo se ha llevado a cabo. La única suposición que los científicos forenses están dispuestos a hacer es que el polvo era antes una persona que fue sometida a un proceso de cremación de algún tipo.

A menos que los investigadores pidan específicamente que se lleve a cabo un ensayo de radioactividad sobre el polvo, éste no tendrá lugar. Si lo hacen, serán informados de que el polvo es altamente radioactivo. Siguiendo esta línea, los investigadores pueden realizar pruebas sobre McLeod. Hacer esto revela que ha sido sometido a altas dosis de radiación, tan altas que debería estar muerto a estas alturas. McLeod no puede ex-

plicarlo. Si se pregunta a los forenses sobre la clase de radiación, es identificada como una alta dosis beta (b) y una radiación gamma (g) residual que aparece normalmente como resultado de una contaminación grave producida por una planta de energía nuclear o por la lluvia radiactiva producida por armas atómicas.

### Otros archivos

Ninguno de los delitos criminales registrados en las computadoras del FBI se puede relacionar con Donald Allen McLeod, y de hecho no hay referencias a un hombre que se llamara así en las décadas de 1930 o 1940. Puede haber algo archivado en los expedientes

en papel del sótano, pero la búsqueda llevaría días y los agentes no tienen tanto tiempo.

### La salida del vuelo

A las nueve en punto Michael Bullen alcanza a los agentes. Les entrega sus billetes y les dice que es hora de partir. Hay un coche esperándolos fuera para llevarlos al aeropuerto. El vuelo dura unas ocho horas, incluyendo el trasbordo en Memphis, Tennessee. Podrán llamar a Turner más tarde si tienen cualquier otra pregunta pero se encontrarán con que sólo está disponible el 20% del tiempo. Si vuelven a verla, Turner les deseará suerte mientras parten para el Aeropuerto Internacional Dulles.



# Parte Uno

## Powell, Nuevo México, Autopista 54

Después de una inesperada y larga parada en Memphis, los agentes llegan a Alamogordo a las ocho en punto de la mañana siguiente. Cualquier agente que lea el expediente relativo al Nuevo Cónclave de Salem de principio a fin descubre que es un bonito informe rutinario; no hay casi nada en él que sea relevante para sus investigaciones en Nuevo México, ya que el expediente atañe casi exclusivamente a la ramificación del caso en Arkham. Los agentes parten del aeropuerto en una cálida mañana. Afortunadamente el aire es seco en Nuevo México, en comparación con el bochornoso clima que dejaron atrás en Washington.

### Detective Nigel Farrell

Cuando los agentes salen de la terminal, un hombre grande de cabello gris y alegre sonrisa se acerca paseando y les saluda. Farrell ha comprobado los expedientes de los agentes a través de la red interna de datos de la Policía, ha visto sus identificaciones fotográficas y lleva esperando pacientemente a que llegaran desde por la mañana temprano, con el deseo de hacerles grata su estancia en el sudoeste. Nigel Farrell es un hombre grande y su rostro muestra una perpetua sonrisa despreocupada. Si bien de lejos parece un simple pariente afable a la espera de una reunión familiar, es evidente para cualquier transeúnte que lleva un revolver al cinto. A Farrell le gusta más hablar que escuchar y siempre cuenta a todo el mundo sus teorías, desde si es ético permitir los juegos de azar en las reservas indias hasta quién ganara la siguiente Superbowl. Prefiere que todos se dirijan entre sí por el nombre de pila, ya que eso promueve un ambiente de trabajo más distendido.

Farrell proporcionará a los agentes un mapa de Nuevo México (Ayuda #2), a fin de que no se pierdan por los alrededores. A continuación los conduce a pie hacia el caluroso exterior, donde los espera un coche de policía sin distintivos. A los agentes se les proporciona un sedán Ford anodino. Pronto descubrirán que, aunque por lo demás el coche está en perfecto estado de funcionamiento, el aire acondicionado no va. Farrell usa un Thunderbird cuidado con primor que tiene aparcado cerca. También proporciona a los agentes la dirección de la comisaría de policía de Alamogordo y un número de teléfono móvil (2-255-2848548) en donde pueden encontrarle las veinticuatro horas del día. Tam-



*Detective Nigel Farrell*

bién los invita a usar las instalaciones de policía para realizar el seguimiento de cualquier pista.

Farrell apenas sabe por qué están allí los agentes. Está informado de que están investigando un culto religioso que tiene conexiones con otra secta similar en Nueva Inglaterra. Farrell desea desesperadamente hacerse una idea de lo que sucede y por eso les formula montones de preguntas. Estará dispuesto a compartir cualquier información que considere relevante con la esperanza de ser correspondido. Los agentes encontrarán poco fiable a Farrell, ya que nunca parece recordar con claridad los hechos, lo que pone en entredicho su aptitud como detective.

### Comisaría de policía de Alamogordo

La Comisaría local es un edificio de ladrillo de dos plantas que contiene decenas de despachos, la mayoría compartidos por varios agentes de policía. Si los agentes deciden trabajar aquí, tienen que repartirse dos escritorios en un despacho con Farrell y dos sargentos: Alex Touchine, un agente indio navajo, observador y reservado, y Bronwyn Sumpter, que se fuma un cigarrillo tras otro y tiene exceso de trabajo. Ninguno de los dos siente gran respeto por Farrell, pues también creen que su memoria es demasiado defectuosa para alguien en su posición. Además, no poseen ningún conocimiento sobre el caso que sea útil a los agentes. Los agentes tienen pleno acceso a todos los archivos y a las bases de datos informatizadas. Se requieren tiradas de habilidad para encontrar cualquier información útil. No debería costarles demasiado darse cuenta de que hay poco aquí que les sirva de ayuda. Su mejor opción es conducir hasta Powell y echar un vistazo por su cuenta. Farrell no puede prestarles agentes, ya que ellos mismos están faltos de personal, pero les ofrece cualquier otro tipo de apoyo que Alamogordo pueda proporcionar.

### Información en Alamogordo

**Buscar libros:** Los agentes descubrirán el informe de un cabo sobre el interrogatorio de un testigo que vio a un hombre que coincide con la descripción de McLeod subir a un autobús con destino a Albuquerque, hace un mes. No hay nada destacable en este informe.

**Informática:** Si los agentes buscan en “personas desaparecidas” descubrirán un archivo creado la noche anterior por el cabo Harry Kirwell. La señora Judith Donald informa que su hija Demi, de diecinueve años, y el novio de ésta, Gary Loaden, fueron a acampar al pie de las montañas de Sacramento hace ya dieciocho días. Fueron en el vehículo de la Sra. Donald, una

furgoneta Ford Station de 1988, de matrícula DVR 341. Ninguno de los dos tiene antecedentes penales.

**Informática:** Los agentes que busquen vehículos desaparecidos encontrarán que ha sido confiscada en Socorro una furgoneta Ford Station de finales de los 80. Si investigan, los agentes descubren que está completamente calcinada por el fuego y fue encontrada al final de una polvorienta carretera a tres millas (5 km) de la autopista 380. Farrell les recomienda que no viajen a Socorro, alegando que este tipo de cosas ocurren a menudo. Aparecerán pruebas más concluyentes si esperan. Otros agentes de policía se encargan de este caso y agradecerían cualquier información que los agentes les remitan. Si se investiga el automóvil, no se encuentra nada de valor.

**Informática:** No hay información sobre el Nuevo Cónclave de Salem en los archivos de Alamogordo.

### Lo que sabe el detective Farrell

**Powell:** Es una pequeña ciudad de cien habitantes. Tiene una comisaría, pero Farrell no puede recordar el nombre del sheriff (si se comprueba en los registros aparecerá el nombre de Guy Jacobs, un ciudadano local). La mayoría de los ciudadanos son ganaderos anglosajones. Powell es un auténtico pueblo del desierto y allí nunca pasa nada. Lo más interesante que ocurrió fue que obtuvo asientos de primera fila para la explosión atómica Trinity en el 45. El ejército no cayó en la cuenta de la cantidad de luz que produciría el estallido y aquello dio un susto de muerte a los ciudadanos locales, que pensaron que el sol había salido una hora antes.

**Personas desaparecidas:** Se ha producido un aumento en el número de desapariciones en la región, especialmente en el desierto cerca de Powell (esto supondrá una sorpresa para Farrell). La mayoría de los desaparecidos son autoestopistas y turistas de otros estados, por lo que ha sido difícil obtener una cifra exacta de cuántas personas se han esfumado. Se ha producido un aumento de al menos un 20% en los últimos meses, aunque se sospecha que probablemente sea mucho mayor.

**El periodista:** Hace poco hubo un periodista en Alamogordo que realizaba investigaciones para un libro sobre el Proyecto Manhattan. Su nombre era Horn, o algo así. Farrell señala con orgullo que su tío abuelo fue un general de brigada involucrado en el Proyecto Manhattan y el periodista le buscó para hablar sobre él.

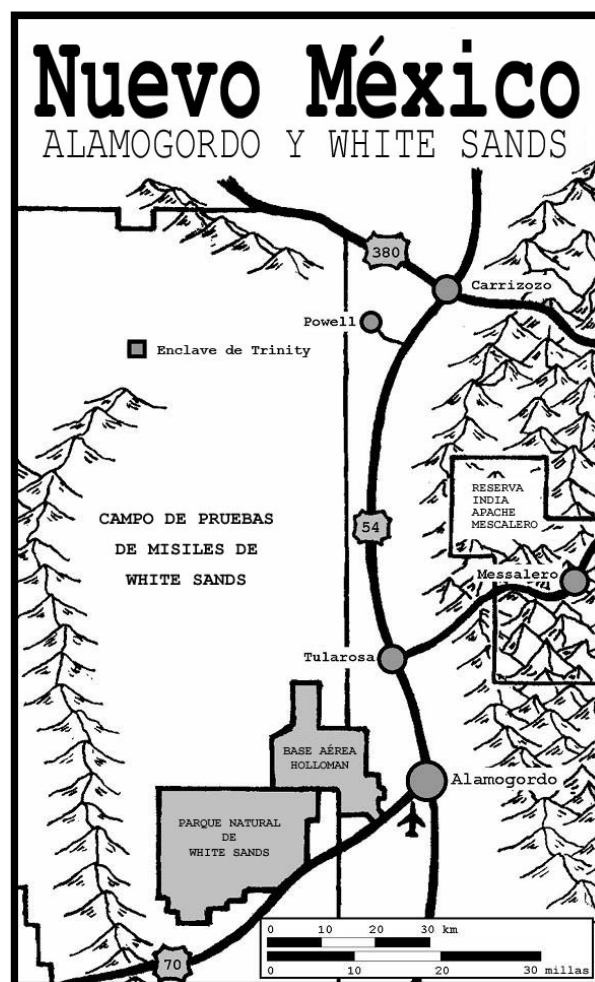
### La carretera norte

La ruta hacia Powell lleva a los agentes hacia el norte a lo largo de la autopista 54 durante unas sesenta millas (100 km). El viaje es largo, caluroso y aburrido, y la carretera es recta como una flecha casi todo el rato. A lo lejos hacia el oeste se puede divisar el campo de pruebas de misiles de White Sands, mientras que las

sierras de Sacramento adornan el horizonte oriental. El camino atraviesa un terreno llano semidesértico. Ocasionalmente se pueden ver rancheras en el árido paisaje y serpientes de cascabel que salen de la carretera reptando con rapidez cuando el coche de los agentes pasa a toda velocidad. Se tarda aproximadamente una hora y media en llegar al desvío que va a Powell. Se necesita una tirada de Descubrir para reconocer la carretera polvorienta y mal señalizada. Si los agentes se saltan el desvío, tendrán que dar la vuelta.

### La carretera polvorienta

El camino hacia Powell está lleno de polvo y baches. Un fallo en la tirada de Conducir tendrá como consecuencia un neumático pinchado. Los cuervos se elevan sobre sus cabezas y el ganado pasta en la distancia. Los agentes pueden conjeturar sobre qué sirve de alimento a estos animales y dónde consiguen el agua. El viaje, sin incidentes pero bajo un calor insostenible, toma diez minutos.



### Vientos radiactivos

Rhagorthua hace volar sus vientos a través del desierto y en Powell los agentes pueden sentir su fuerza. Concédese tiradas ocasionales de Escuchar: aquellos que fallen solo advierten el viento, mientras los que

tengan éxito podrían oír un leve murmullo o gemido en la brisa constante. Los agentes que logren tiradas inferiores a la quinta parte de su habilidad de Escuchar, oirán claramente voces que los llaman, voces que suplican ayuda desde las profundidades, resonantes susurros que parecen venir del interior de sus cabezas. Una vez oigan las súplicas, los agentes pueden determinar desde qué dirección les llama el viento mediante tiradas de  $POD \times 1$ . Se requiere una tirada cada diez minutos para seguir el extraño rastro. Si siguen las llamadas el tiempo suficiente, se dirigirán hasta el Pozo de Rhagorthua.

Los vientos son la fuente de la locura de atenaza a Powell y es la voz de Rhagorthua la que telepáticamente se vincula con las mentes de quienes se acercan demasiado a su pozo. Y es peor por la noche, cuando las personas están durmiendo. Mientras los agentes estén despiertos y a fuera deberán tirar cordura cada pocas horas o perderán 1 punto. Mientras estén durmiendo, o inconscientes por otros motivos, tienen que tirar cordura y perder  $1/1D6$ . Los Agentes recordaran terribles sueños sobre un oscuro abismo insondable, y voces llamándoles por sus nombres una y otra vez, suplicándoles que pongan en libertad a la criatura del Pozo.

Para empeorar la situación el viento de Rhagorthua es radiactivo. Los efectos han aumentado considerablemente en las últimas semanas, hasta tal punto que los agentes acumularán  $1D4+1$  **RAD** cada hora que pasen en Powell. Consulta la Introducción para más detalles sobre los efectos del envenenamiento por radiación en el cuerpo humano.

## Powell

En el mapa, los rasgos de Powell se han exagerado para mayor claridad. El pueblo se extiende entre calles polvorientas, y la vegetación es escasa. Camionetas y plantas marchitas arrastradas por el viento son el escenario local. Algunos ciudadanos caminan por las calles pero la mayoría de ellos no prestan atención a los agentes. Los edificios más notables son la gasolinera, la cantina, la comisaría del sheriff, el colmado, el campamento indio y la iglesia católica. Todos ellos se describen mas abajo.

Los vientos de Rhagorthua han soplado en Powell durante casi un año, pero su intensidad ha aumentado notablemente en las pasadas semanas. Los (en otro tiempo) ciudadanos corrientes están ahora irreversiblemente locos. La mayoría sufren de panzaísmo, una condición que les impide ser conscientes de cualquiera de los eventos sobrenaturales que les rodea (¿alguna vez os ha preocupado la actitud de Dana Scully?). Algunos ciudadanos están aún peor, sufren de una psicosis criminal y/o esquizofrenia. Muchos han permitido que sus condiciones de vida se degraden hasta niveles insalubres y antihigiénicos.

Últimamente también la radiación ha empezado a tener efecto sobre los ciudadanos. Un agente que realice una tirada de Primeros auxilios o Medicina se da

cuenta de que la mayoría de los pueblerinos sufre de los síntomas debidos a la exposición prolongada a la radiación, tales como pérdida del cabello, manchas en la piel, llagas y ronchas, pérdida de los dientes y encías sangrantes. No se puede hacer nada por ellos; es demasiado tarde para su tratamiento.



## El cuerpo junto al pozo

Lo primero que notaran los agentes cuando lleguen a Powell es el cadáver de un hombre joven que yace cerca del pozo del pueblo. El cuerpo está vestido con un traje de color claro, y grandes manchas de sangre cubren su pecho y espalda. Los chuchos lamen la sangre seca, mientras enjambres de moscas ponen sus huevos en la boca, nariz, pecho y oídos del cadáver.

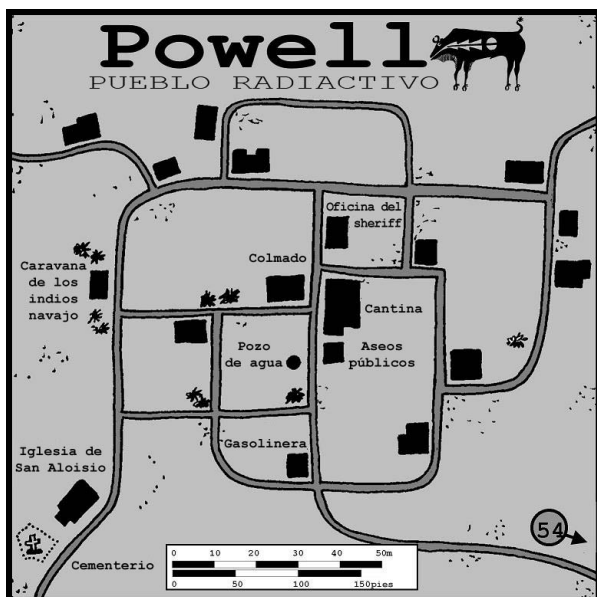
Una inspección más cercana indica que el hombre fue asesinado con un arma de fuego. La bala entró por el pecho, destrozó la columna vertebral en su ruta hacia el exterior y lo dejó recostado en la pared del pozo. Una tirada de Conocimientos o de la habilidad de Fusil identifica la bala como de calibre .458 para Winchester Magnum, un proyectil utilizado en rifles mataelefantes. Se necesita una tirada de Descubrir para localizar marcas que indiquen la ruta de la bala, ya que rebotó en el borde del pozo.

Se puede hacer una tirada de Fusil para determinar desde qué dirección tuvo que hacerse el disparo: directamente desde el norte, por la calle principal. No hay edificios en esa dirección en lo que la vista alcanza, pero al hombre pudo haberle disparado un francotirador desde una distancia de una milla o más.

El hombre posee una billetera que contiene varios cientos de dólares, una tarjeta de periodista de prensa independiente, un permiso de conducir, varias tarjetas de socio de videoclubes, dos tarjetas de biblioteca y la foto de una mujer con dos niños. Las tarjetas identifican al hombre como Simon Aaron Horn, residente en el 23 de Kent Street, Chicago. Sus bolsillos contienen cinco dólares en calderilla y una llave de hotel sin rasgos distintivos etiquetada con un "#3". La llave abre la habitación tres de la cantina (ver más abajo).

Mientras los agentes examinan el cuerpo, varias personas pasan caminando, pero todos ellos ignoran el cadáver. Es como si ni siquiera lo vieran. Si los agentes detienen a alguien y le preguntan qué le ha sucedido al hombre, nadie parece saberlo, o a nadie parece preocu-

parle. En el mejor de los casos sugieren que el hombre está durmiendo y deben dejarlo solo, si llegan a tanto.



### La gasolinera

Este destartalado lugar anuncia "Gasolina barata y buen mecánico". Si los agentes preguntan descubrirán que no hay neumáticos de repuesto disponibles (han sido escondidos por orden del sheriff). La gasolinera está a cargo de un joven hombre que lleva una gorra de béisbol y luce una barba de cinco días. Bajo el mono viste una mugrienta camiseta de manga corta. Su nombre es Anton Miccor y pasa el tiempo escuchando *thrash* alternativo. A pesar del anuncio, llenar el tanque de gasolina aquí cuesta casi el doble de lo que se cobra en Alamogordo. La mayoría de las veces Anton presta más atención a la música que a los clientes, y cuando les hace caso es por lo general para hacer bromas a su costa.



Anton Miccor

Si los agentes se ponen violentos con Miccor, pedirá ayuda a gritos y una decena de ciudadanos de gran corpulencia se acercarán a protegerlo. La situación empeorará rápidamente a menos que los agentes actúen de manera civilizada. Anton no sabe nada sobre el cuerpo y no le prestará atención hasta que los agentes se lo señalen, aceptando con morbosa fascinación que hay un cadáver en el pueblo. Sin embargo, está convencido de que el sheriff se encargará de ello. No ha oído hablar de nadie llamado Simon Horn y todo lo que puede decir acerca de 'El Rancho' es que es un lugar fuera de la ciudad adonde nadie va, pero no sabe por qué; en realidad tampoco sabe dónde se encuentra. Si los investigadores comprueban los recibos de la gasolinera, descubrirán rápidamente que Simon Horn compro gasolina aquí el día anterior, alrededor de la hora del almuerzo.

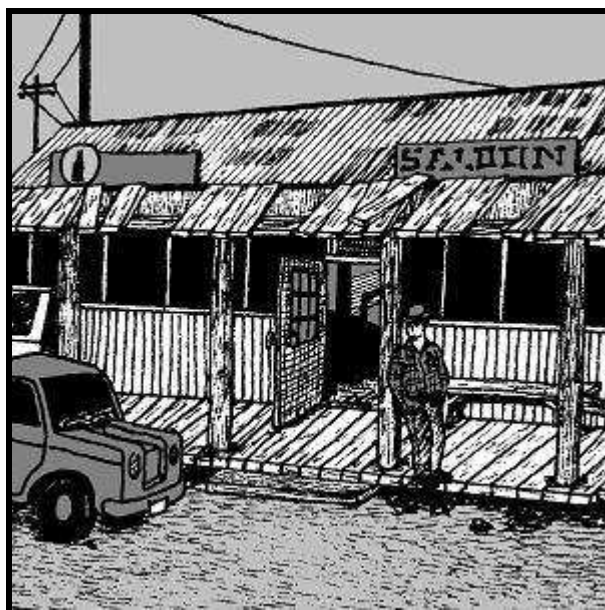
### La cantina

La cantina es un edificio de madera hecho polvo, que se cae a pedazos en cada esquina. Los anuncios de Coca-Cola y helados llevan años desvaídos y nunca han sido sustituidos, y el techo de hojalata esta casi oxidado en su totalidad. Dentro los agentes pueden escuchar varias voces por encima de un murmullo constante de viejos éxitos country y western. En cuanto los agentes ponen un pie dentro todos se callan. Una docena de personas miran por encima del hombro para ver quién ha llegado y estudian a los forasteros como si fueran extraterrestres. Después de unos minutos la gente vuelve a hablar, pero ahora en voz baja. Nadie ofrece un asiento de los agentes, o siquiera un saludo. Casi todos los hombres llevan revólveres, fusiles o escopetas, igual que algunas mujeres. La mayoría de los clientes muestran los primeros signos de envenenamiento por radiación, tales como úlceras, encías sangrantes y pérdida de cabello. Sólo a la máquina de discos de la esquina parece no molestarle la reciente llegada de los agentes.



Harvey Powell

Harvey y Wendy Powell son los propietarios de la cantina. Sus antepasados ayudaron inicialmente a repoblar Powell en 1848, al terminar la guerra contra México, como se observa por los sables de caballería que cubren las paredes. Harvey es un anciano con la piel arrugada como un pergamino. Lleva el pelo corto y en punta y siempre tiene un cigarro en la boca. No dice nada, pero servirá a los agentes con movimientos muy lentos y precisos. Wendy Powell es aproximadamente diez años más joven que su marido y pesa el doble que él. Lleva gafas y pelo corto. Se comporta de forma muy similar a la de su marido y, a veces es casi como si fueran la misma persona que viviera en dos organismos separados.





Los agentes pueden obtener alojamiento para la noche, pero la cantina sólo cuenta con tres habitaciones, una de las cuales ya está alquilada (por el fallecido Simon Horn), por lo que puede ser necesario que algunos compartan habitación. Preguntar por el hombre muerto no llevará a los agentes a ninguna parte. Ni Wendy ni Harvey parecen saber nada acerca de Horn, a menos que se vean obligados a comprobar sus libros, en cuyo caso verán que reservó la habitación hace tres días. El resto de la gente preferirá jugar a las cartas y beber cerveza y whisky, antes que ayudar a los agentes.

### Habitación tres

Las tres habitaciones se parecen mucho: tienen una cama, una mesita de noche, un armario y una Biblia. Cualquiera persona que visite la habitación número tres se da cuenta de que no se han cambiado las sábanas. Una extraña sensación se apodera de los que visiten esta habitación. Una tirada de **Escuchar** alerta a los agentes de un zumbido, como el ruido de una máquina, muy diferente del viento exterior y que procede del suelo de madera bajo la cama. Buscando allí, un agente que pase una tirada de **Descubrir** se dará cuenta de que uno de los tablones está suelto. Debajo del tablón los agentes encuentran un contador Geiger, una libreta con algo escrito en ella (Ayuda # 3) y el tallo de un arbusto del desierto con cinco plumas de cuervo atadas con cuerda blanca. El contador Geiger se quedó encendido y ha estado emitiendo el débil zumbido al registrar la constante radiación de fondo. Es un modelo de bolsillo que se puede sujetar en la mano y puede ser utilizado durante el resto del escenario.

Utilizando el dispositivo, los agentes pueden determinar que la habitación, y de hecho todo el pueblo,

está siendo continuamente irradiado con unos **5 RAD** cada hora, aunque no hay forma de determinar el origen de la radiación. El tallo con plumas se lo dio a Simon Horn el anciano indio Jack Pena, que vive en el pequeño campamento indio al otro lado del pueblo. Las plumas están encantadas con magia espiritual, lo que libera al portador de las pesadillas que trae el viento. Quien lleve el amuleto no tendrá que hacer las tiradas de **Cordura** para evitar los efectos del viento.

### La oficina del sheriff

La oficina del sheriff parece sacada de una película de vaqueros, excepto por el coche patrulla con tracción a las cuatro ruedas de la policía aparcado detrás. Dentro, hay unas cuantas mesas, una radio de banda ciudadana [N. del T.: La banda ciudadana es el espectro de frecuencias destinado a la libre comunicación entre el personal civil, por medio de la radio], algunos carteles de “se busca” realmente viejos, un archivador y una celda de detención (las barras tienen **FUE 40**). El Sheriff Guy Jacobs y su esposa Gloria viven en una pequeña habitación detrás de la oficina.

Guy Jacobs lleva haciendo cumplir la ley en Powell desde hace ya catorce años. Es un hombre alto con la clase de musculatura que sólo se obtiene tras años de trabajo duro, en lugar de la que se consigue haciendo ejercicio en un gimnasio. Lleva un gran sombrero de vaquero, barba de tres días y unas gafas de sol espejadas. En la cadera porta un revolver Magnum .375, y en la pared hay un rifle Springfield del .30-06 y un espacio para un arma mucho mas grande (para cazar elefantes) en un estante bajo llave que hay en el muro. Su rostro tiene algunas manchas debidas a la exposición a la radiación.



Wendy Powell



Sheriff Guy  
Jacobs

Guy Jacob era antes un sheriff cuerdo y respetado, pero hace un año fue conducido por el Dr. Calvin hasta el Rancho, donde Jacob estuvo encerrado en la oscuridad con la horrible criatura conglomerada (descrita más adelante). La experiencia lo llevó irremisiblemente a la locura. Días después las brujas resucitadas lo liberaron y le convencieron fácilmente para que se uniera a su aquelarre. Al volver a Powell, Jacobs le pegó un tiro a su ayudante y asumió el mando del pueblo. Una tarea que se hizo más fácil a medida que pasaba el tiempo y los vientos lentamente los iban volviendo locos a todos.

Tan pronto como los agentes lleguen a Powell, Jacobs telefonará a Calvin y le informará de su presencia. Calvin quiere que Jacobs retenga a los agentes en el pueblo a toda costa, matándolos si fuese necesario. Jacobs hace correr la voz por el pueblo de que no se permita irse a estos forasteros. Los agentes pueden deducir que Jacobs asesinó a Horn, pero la verdad es que su esposa Gloria, que es una magnífica tiradora con fusil, es la verdadera asesina. Guy Jacobs está en contacto con su mujer a través de una radio banda ciudadana (pero no usa las bandas normales de la policía).

Cuando los agentes se encuentran con Jacobs, éste se mostrará relajado y sin prisas. Les dice que sabe lo del cuerpo que hay fuera y que se está encargando de ello. Indica a los agentes que no deben preocuparse por eso y que deberían mantenerse alejados de la escena del crimen. Les advierte que si tocan el cuerpo otra vez tendrá que arrestarlos por interferir en las pruebas. Se niega a reconocer su estatus como miembros del FBI o de cualquier otra agencia legal. Entretanto, les dice que deberían disfrutar su estancia en Powell mientras puedan. Jacobs es un psicótico y no tiene escrúpulos en infringir dolor o asesinar a los agentes si se convierten en una molestia, pero considerando la diferencia numérica, a los investigadores les resultará fácil reducir al extraño sheriff. Éste afirma no saber nada sobre el Rancho, incluso si es interrogado.

### Gloria Jacobs

Gloria Jacobs es la amada esposa de Guy Jacobs. Se crió en un rancho de ganado en Arizona, donde aprendió a disparar por sí misma, y ahora es una de las mejores tiradoras de Nuevo México. Gloria es una mujer alta de largo pelo castaño. Viste tejanos, botas de vaquero y una camisa ancha. Dondequiera que va, siempre lleva consigo su rifle de caza Winchester Magnum del .458. Al igual que su marido, muestra los primeros signos de envenenamiento por radiación.

Gloria no estará por allí la primera vez que los agentes visiten al sheriff, en realidad es improbable que se la encuentren antes de que visiten el rancho. Está fuera, por la carretera polvorienta colocando abrojos metáli-



*Gloria Jacobs*

cos en pequeñas cajas de cartón y enterrándolas en la carretera, para que si los agentes intentan escapar de Powell se queden sin neumáticos cuando pasen por encima de ellos. Una vez acabada la tarea, Gloria vigila a los agentes a través de los prismáticos e informa de todo a su marido por radio.

Gloria ha preparado varias posiciones de francotirador, entre ellas desde la que disparó a Simon Horn. Si los agentes buscan, pueden localizar dichas posiciones, pero las únicas marcas que encontrarán del francotirador son colillas de cigarrillos, tierra removida y huellas de botas que no conducen a nada a no ser que se haga una tirada de habilidad de **Rastrear** a mitad de porcentaje. Gloria evita el enfrentamiento con los agentes a menos que ataquen a su marido. Si intentan abandonar el pueblo ella comienza a disparar, no para matarlos sino para asustarlos y que vuelvan al pueblo. Pueden encontrarse con ella si hace falta montar una partida para enfrentarse a los agentes (ver más abajo).

### Colmado

Esta es otra ruinosa edificación, cubierta con anuncios carentes de colorido. Varios conejos cuelgan de una cuerda en el exterior de la tienda cubiertos de moscas. Una inspección más de cerca revela que los conejos no han sido ni siquiera destripados y se están pudriendo allí mismo. El hedor es abrumador. Dentro, la suciedad y el polvo cubren los artículos de consumo, ninguno de los cuales parece seguir un orden específico; los spray matamoscas están intercalados entre la harina y el azúcar, y latas de comida para perro agujereadas se derraman dentro de la sección de dentífricos. Cucarachas y ratones se escabullen cuando los agentes se mueven de un lado a otro y el lugar entero huele a carne en putrefacción. Tras mirar en el refrigerador es fácil determinar que ha estado desconectado durante algún tiempo: todo está podrido e infestado de gusanos. Se hace necesaria una tirada de **CON×5** para evitar vomitar mientras visitan la tienda.

La tienda la dirigen Natalie y Hub Roach, una pareja de mediana edad y aspecto enfermizo. Su locura particular consiste en que ellos no ven el desorden y no pueden comprender que lo que ellos venden sea insalubre y probablemente hasta venenoso. No saben nada del cuerpo muerto del exterior, ni parecen saber nada sobre 'el Rancho'. Están ansiosos por vender cualquier cosa que los agentes estén dispuestos a comprar. Algunos artículos que pueden ser de utilidad (o no) a los agentes incluyen chocolate enmohecido, whisky, botiquines de primeros auxilios, palas, cuchillos de bolsillo, chicle fundido, pegamento, munición de rifle, sierras y martillos.

### Iglesia de San Aloisio

La Iglesia de San Aloisio es un edificio de muros blancos con una sola planta que fue construido por los españoles a finales del siglo XIX [N. del C.: Un poco difícil ya que México se independizó a comienzos del XIX y Nuevo México pasó a los EE.UU en 1850].

Fuera en la parte trasera hay un cementerio en mal estado mientras que dentro de la iglesia católica está oscuro y hace frío. El interior es bastante simple, sin bancos de iglesia elaborados ni otro mobiliario. Recientemente todo el mobiliario del interior ha sido destrozado y esparcido; las ventanas están destrozadas o tapiadas con tabloncillos y en las paredes hay pintadas hechas con sangre (**pérdida de Cordura 0/1**). Las imágenes de sangre varían, y muchas de ellas no tienen sentido en absoluto. Escritas en uno de los muros están las palabras 'Rhagorthua: el Padre de todos los Vientos.' En otro está el dibujo toscamente garabateado de un esqueleto que alza sus brazos al aire mientras una bola de fuego surge de un agujero en la tierra. Otro dibujo representa a una mujer arrojando arena al aire junto a la base del tocón de un árbol.

El custodio de la iglesia es el padre Pecos Trujillo, un sacerdote que se asemeja más al típico bandido mexicano que a un hombre santo. El padre Trujillo ha sucumbido recientemente a los dementes mensajes que transportan los vientos. Cuando Trujillo se volvió loco, renunció a su dios y comenzó a hacer los dibujos de los muros con su propia sangre, arañando con sus dedos la piedra hasta que le sangraron. Llevará muerto al menos un día cuando los agentes lo encuentran, tirado sobre su propia orina y con los dedos ensangrentados. Una inspección más de cerca revela que todo lo que queda de las puntas de sus dedos es el hueso (**pérdida de Cordura 0/1D2**).

## El cementerio

El cementerio está cubierto de hierbajos y descuidado. Las malas hierbas lo invaden todo. La tumba más antigua es la de Louis Powell, que murió en 1853. Una tirada de Idea sugiere a los agentes que las tumbas estuvieron bien cuidadas hasta aproximadamente julio del pasado año. Una tirada de **Descubrir** sirve para localizar un grupo de tumbas de tierra, bastante cubier-

tas con maleza, que pueden datarse entre hace seis meses y cinco años. El número de tales tumbas es sorprendente para un pueblo de ese tamaño. Desenterrar las tumbas de tierra lleva aproximadamente una hora por cada una. Los agentes descubren que en esas tumbas poco profundas ninguno de los fallecidos fue enterrado en un ataúd. Unas pocas de las tumbas están completamente vacías. Los cuervos llenan el campo de visión de los agentes y se posan en las lápidas mientras ellos buscan, esperando la oportunidad de picotear algo de carne putrefacta.

## Teléfonos

Hay dos teléfonos en Powell, uno en la cantina y otro en la oficina del sheriff. El teléfono de la oficina del sheriff está conectado directamente con el rancho de Calvin, y Calvin es el único que contesta al teléfono, colgando tan pronto como se da cuenta de que el que llama no es uno de los Jacobs. El teléfono de la cantina funciona intermitentemente y es la única línea hacia el exterior, o lo fue hasta que los vientos de Rhagorthua se incrementaron en intensidad. Del mismo modo, los teléfonos móviles no funcionan aquí y el alcance de la radio de la policía es demasiado corto para pedir ayuda.

## El campamento indio

En los límites de Powell hay una antigua y estropeada caravana. Las ruedas y los ejes están oxidados y una lona sustituye a la galería. Cerca de la caravana hay dos tiendas, una grande y otra pequeña, y un par de antiguos coches ruinosos yacen entre algunas hogueras apagadas. Una tirada de Idea permite a los personajes tener la impresión de que antes vivía mucha más gente aquí. Este es el hogar de Jack Pena y su madre navajo Darlene Navasie.



## Las plumas sobre la hierba

Rodeando la caravana en un círculo irregular hay arbustos con plumas negras atadas a sus tallos con cordel blanco. Sobre esos arbustos Pena ha lanzado magia espiritual para detener las voces que el viento traía a su caravana. El resultado es que, mientras alguien esté dentro del círculo, es inmune a los efectos de la llamada de Rhagorthua. Los agentes advierten que hay algo diferente en el viento si consiguen una tirada de **Escuchar**. Es debido a esta magia que los navajo de este lugar han permanecido cuerdos mientras que la gente de Powell no. Destruyendo los arbustos se destruye la magia.

## Darlene Navasie

Esta pequeña señora tiene casi cien años de edad, y los aparenta: es frágil, se mueve lentamente y solo ve desde muy cerca, incluso cuando lleva puestas sus gafas. Emplea su tiempo en hacer lo mismo que lleva haciendo durante los últimos noventa años: objetos de cerámica con diseños tradicionales que representan animales, gente y diseños abstractos. Marlene vive en un extremo de la caravana. Sólo habla un poco de **Inglés**, y los agentes tienen que hacer tiradas de **Idea** para comprender sus extrañas frases. Ella intenta comunicar que está feliz de tener visitantes que no son groseros, y que les desea a los agentes que no mueran pronto, ya que cree que el mundo está a punto de cambiar. Una tirada de **Descubrir** permite a los agentes advertir que el cacharro que está haciendo en ese momento está decorado con imágenes de cuervos atados a postes con forma de T.



Darlene Navasie

## Jack Pena

Jack Pena tenía antes una granja cerca de aquí, donde criaba ganado y cultivaba maíz y trigo, desafiando las leyes de la agricultura en un clima semidesértico. Cuando los vientos de Rhagorthua barrieron la tierra, el ganado murió y las cosechas se secaron. Jack, que tiene unos ochenta años de edad, es un anciano de los navajo y sabe muchas cosas de este mundo y de los planos espirituales.

La mayor parte del tiempo Jack se sienta en su caravana. Solía ver la televisión, pero las llamadas de Rhagorthua la han poseído por lo que la ha dejado apagada estos días. Habla en voz tan baja que ocasionalmente se requiere que los agentes hagan una tirada de **Escuchar** para comprender lo que dice. Jack le pide a uno de los



Jack Pena

agentes que le regale su reloj de muñeca. Si se lo dan, les revelará mucho más sobre lo que está ocurriendo en Powell (los agentes que tengan relojes digitales no deberían sorprenderse al darse cuenta de que ya no funcionan).

## Lo que sabe Jack Pena

Cuando los agentes se hayan puesto cómodos y estén preparados para escuchar, Jack Pena les cuenta una historia de los indios, sus leyendas y el destino de Powell.

*Hace mucho, antes de que el hombre blanco llegara a América, todos los indios fueron creados a partir de la tierra en un enorme paraíso subterráneo, donde vivieron felizmente durante muchos años. Algunos llamaron a este paraíso Quivira, N'Kai o Yoth, pero los lugares tienen muchos nombres. Un día muchos demonios llegaron al paraíso y lo transformaron en un infierno. Los indios decidieron que era la hora de marcharse, y se abrieron paso hasta la superficie. Desde aquel tiempo han vivido en la "Tierra en la que Baila el Sol".*

*Incluso hoy es posible encontrar entradas a lo que fue el antiguo paraíso indio, pero solo el horror y la destrucción aguardan a aquellos que intenten regresar. Hay una de esas entradas en Powell, a través de un pozo en el desierto que es el hogar del espíritu demoníaco Rhagorthua. Ese demonio es ahora muy poderoso, desde que regresó a la vida hace sesenta años. Pronto todo lo que pueden ver cambiará para siempre y nadie sobrevivirá. Pena les cuenta a los agentes que lo mejor que pueden hacer es marcharse y no regresar jamás, o de lo contrario sus destinos están sellados. Sin embargo, puede que ya sea demasiado tarde para irse.*

Si los agentes le dan un reloj de pulsera u otro objeto de valor personal o económico, Jack Pena les cuenta más, ya que aprecia los regalos. En 1948 dos detectives privados vinieron a Powell en busca de magia y oscuros secretos que les ayudaran a luchar contra unos demonios que habían invadido sus hogares en Nueva Inglaterra. Los detectives habían seguido un rastro de pistas que les conduciría al 'Rancho,' pero antes de alcanzar su destino, tropezaron con el Pozo de Rhagorthua y fueron engullidos por completo. Rhagorthua consumió sus cuerpos. Desde ese momento sus almas torturadas han vagado por el desierto buscando una forma de liberar al dios demonio. Si los agentes ven a esos fantasmas, tienen que tener cuidado con lo que ellos dicen pero también deberían escucharlos con atención, porque su sabiduría puede ser profunda incluso aunque ahora sean guardianes del inframundo.

## Un regalo

Si los agentes han sido amables con Jack y Darlene, el anciano se los lleva fuera y corta un tallo de uno de los arbustos por cada agente. Hay atadas plumas a cada uno de los tallos, y Pena les dice a los agentes que deben tener la precaución de conservarlas intactas, para

preservar el poder mágico. Les dice que si llevan los fetiches con ellos, el espíritu de Rhagorthua no puede dañarles. Mientras lleven la hierba, los vientos de Rhagorthua no les harán perder la razón, a menos que luego se vuelvan temporalmente locos, en cuyo caso la hierba perderá su efecto.

Si los agentes le expresan su interés por localizar el Rancho, Pena les advierte que allí es donde se encuentra la llave para liberar a Rhagorthua. Les indica que sigan la carretera del noroeste que sale del pueblo durante una milla hasta llegar al Tocón Negro. Una vez allí, deberían coger un puñado de polvo y lanzarlo al aire. Entonces se les mostrará el camino al rancho.

## **Acontecimientos en Powell**

Ocurrirán más acontecimientos extraños mientras los personajes estén en Powell. Varios de esos eventos se presentan a continuación, en el orden en el que es más probable que ocurran. Se invita a los Guardianes que quieran innovar a que inventen sus propios acontecimientos y los añadan a esta lista.

### **Los neumáticos pinchados**

Para asegurarse de que los agentes son incapaces de abandonar el pueblo, Guy Jacobs paga a unos cuantos niños para que acuchillen los neumáticos de su coche. Los niños intentarán llevar a cabo la acción mientras los agentes están dentro de un edificio, pero unas oportunas tiradas de **Suerte** y **Descubrir** pueden permitir a un agente captar una visión momentánea de los vándalos a través de una ventana.

### **La camioneta**

Una camioneta con la parte trasera descubierta y con unos cinco hombres armados llega al pozo del pueblo. El sheriff sale fuera para hablar con ellos un momento. Después, satisfecho con lo que se ha dicho, regresa a su oficina. Los hombres no les dicen nada a los agentes a menos que les amenacen, en cuyo caso sacan rifles y escopetas y les dicen a los agentes que se larguen.

Los hombres cargan el cuerpo de Simon Horn, lo arrojan en la parte de atrás de la camioneta y se marchan hacia el rancho de Calvin. Estos muchachos son duros, y si los agentes les atacan, es improbable que sobrevivan a la batalla. Los agentes pueden ser capaces de seguir a la camioneta hasta el Rancho si tienen éxito en sendas tiradas de **Discreción** y **Conducir automóvil**. De lo contrario se requieren tres tiradas consecutivas de **Seguir rastros** para seguir las huellas de la camioneta por el camino hasta el Rancho.

### **La patrulla**

Si los agentes no parecen encontrar el camino hasta el Rancho por sí mismos, se debería usar este acontecimiento para forzarlos a tomar esa dirección. Con el tiempo Guy Jacobs pierde la paciencia respecto al fisgoneo de los agentes. Convoca a Gloria para que

encabece un grupo de una docena de ciudadanos armados y en media hora han organizado un pelotón de camorristas y los han armado con picos, palas, rifles, escopetas y un par de fusiles de asalto. El pelotón se apretuja en un par de camionetas y localiza a los agentes. Si éstos se resisten serán probablemente asesinados y sus cuerpos llevados al Rancho para resucitarlos y finalmente interrogados y torturados. Los agentes que permitan que les cojan sin lucha serán reducidos, arrojados en la parte de atrás de una camioneta y conducidos a punta de pistola hasta el Rancho, donde serán encerrados hasta que Calvin pueda ocuparse de su interrogatorio.

### **El tocón negro**

Si los agentes salen de Powell por la polvorienta carretera noroeste, llegan hasta un quemado tocón negro aproximadamente a  $\frac{3}{4}$  de milla (1 kilómetro) del pueblo. El tocón está cubierto de raíces retorcidas y ramas nudosas. Su apariencia es monstruosa, como la de un demonio transformado y atrapado en un almacén de madera.

Los agentes que hayan hablado con Jack Pena deberían recordar que tienen que arrojar polvo o arena al aire. Cuando la arena cae, el fantasma del cadáver de un navajo casi desnudo se hace visible brevemente. Su seco dedo sin vida señala al norte. El efecto dura mientras que hay arena o polvo en el aire y cuesta 1 **punto de Cordura** si se falla la tirada.

Si miran entonces al norte, los agentes que pasen una tirada de **Descubrir** pueden ver un gran edificio en el horizonte. El Rancho está a 2 millas y media (4 kilómetros) desde el Tocón Negro.



# Parte Dos

## *Rancho de Calvin, Powell, Nuevo México*

---

Hay varios métodos por los que los agentes pueden llegar al rancho de Calvin. La primera es siguiendo el rastro de pistas que se encuentran en Powell y que conducen al rancho. Para esto tienen primero que dedicar un tiempo a evitar o eliminar a los Jacobs y a su cuadrilla. La segunda posibilidad, menos deseable, se presenta si los agentes son asesinados en el pueblo. Si los matan se ven pronto devueltos a la vida, resucitados en las celdas que hay en el sótano del rancho de Calvin. Los agentes también pueden ser conducidos al rancho vivos si no se resisten a la cuadrilla, pero aún se verán encerrados en las mismas celdas del sótano, igual que si hubieran sido asesinados. Sea cual sea el modo en el que ocurra, los agentes descubrirán que la mayoría de las respuestas a los misterios de Powell están ocultas en el rancho de Calvin.

### **Aspecto exterior**

El rancho es un viejo edificio al que parece que se le han hecho ampliaciones a lo largo de los años. Una estimación a ojo diría que el edificio original tiene más de cien años de antigüedad. Está hecho de piedra blanca y es de estilo arquitectónico español antiguo. Todas las ventanas están clausuradas y sólo unas finas líneas de luz surgen del interior por la noche. El rancho está construido sobre un enorme montón de escombros que se extiende mucho más allá de la valla que lo rodea, como si los escombros fueran todo lo que quedara de un antiguo túmulo funerario.

La valla es alta y está hecha de afilados pinchos de hierro que en otro tiempo disuadían a los intrusos pero que ahora están oxidados y se caen a pedazos, haciendo muy fácil para cualquiera abrirse paso con algo de esfuerzo. En el extremo sur del rancho hay una verja de hierro que se cayó hace mucho de sus bisagras y nadie ha reparado. El sendero de grava conduce desde la puerta hasta la entrada principal.

### **Los tótem de cuervos**

Enfrente del rancho hay cuatro siniestros postes. Cada uno está coronado por un sólido travesaño que le da forma de T. Garfios y clavos sujetan horribles adornos a los postes: plumas negras, retazos de ropa muy gastada y trozos de carne podrida. Los postes tienen muchos arañazos y forúnculos como si la propia madera tuviese una enfermedad de la piel, y están manchados con sangre y orina.

Un único cuervo negro está atado a cada poste por un largo trozo de cuerda. Incapaces de escapar, los cuervos revolotean incontrolablemente, profiriendo agudos graznidos cuando se golpean ellos mismos contra los

tótem y están deshidratándose por la acción del inclemente sol. Al final del día las aves cuelgan inmóviles, graznando suavemente hasta que finalmente mueren. Calvin ha creado los tótem de cuervos para protegerse a sí mismo y a sus seguidores más valiosos. Cada uno de los tótem ha sido encantado para proteger a una persona en particular: Guy Jacobs, Gloria Jacobs, Lance Brickshaw y el Dr. Calvin.

Sólo gracias al poder del tótem Lance, que fue resucitado hace ya algún tiempo, ha podido evitar ser deshecho en polvo por los vientos (Lance aparece descrito en el “Laboratorio animal”, más abajo). Este efecto también tendrá lugar sobre Guy y Gloria Jacobs si también tienen que ser devueltos a la vida.

Los agentes serán incapaces de causar ningún daño grave a Calvin mientras lo proteja el poder del tótem. Sólo podrán atacarle cuando salga del rancho, tras la llamada de Rhagorthua. Guy y Gloria Jacobs están igualmente protegidos cuando se encuentran en el rancho.

Mientras los tótem estén correctamente atendidos ninguna fuerza que no sea mágica dañará a aquellos a los que protegen, siempre que éstos permanezcan en un radio de una milla (1.6 kilómetros) de los tótem. Cuando sean atacados, el grupo de protegidos no sufre heridas visibles, y en su lugar los tótem se desgarran más, al aparecer pequeños arañazos en ellos. Cuando los animales amarrados mueren, los tótem deben ser renovados con nuevos animales vivos cada mañana, antes de que el sol salga. Tan fuerte es el encantamiento mágico sobre los tótem que es prácticamente imposible destruirlos, pero si se les causa 10 o más puntos de daño mágico, dejarán de funcionar. Hechizos como Puño de Yog-Sothoth y Marchitamiento hacen daño normal, al igual que las armas encantadas y los ataques de monstruos que no sean nativos de la tierra. Un Símbolo Arcano o el conjuro “Ojo de Luz y Oscuridad” disipan sus efectos de manera inmediata y permanente.

El inconveniente de los tótem es que básicamente almacenan el POD o la fuerza vital del lanzador. Si el poste es destruido, el lanzador también muere. Del mismo modo, si el lanzador se separa a más de 10 millas (16 kilómetros) de los postes, estos pierden 1 Punto de Magia por hora que no se regenerará con normalidad. Si sus Puntos de Magia llegan a cero, el lanzador muere sin causa aparente y el tótem deja de funcionar.

### Nuevo hechizo: Encantar barrera de tótem

Este hechizo crea un poste de tótem que almacena la fuerza vital de un individuo, absorbiendo todo el daño no mágico que reciba esa persona. Para crear un tótem, primero tiene que erigirse un poste, después tiene que realizarse una ceremonia que dura desde el crepúsculo hasta el alba, durante la cual parte de la sangre, piel, pelo y uñas del lanzador son untadas sobre el poste y clavadas en el lugar. Tan brutal es esta ceremonia que los lanzadores pierden **1D4 Puntos de Vida** y si fallan una tirada de **Suerte**, también pierden un punto de **CON permanentemente**. El cántico invoca los nombres de muchos de los Dioses Exteriores incluyendo a Yog-Sothoth, Azathoth y Nyarlathotep. Al final de la ceremonia el lanzador pierde **1D10 Puntos de Cordura** y **2 puntos de POD permanentes**. Para asegurarse de que los postes permanecen encantados, un animal vivo del tamaño de un roedor o mayor tiene que estar atado al poste en todo momento, de otro modo los postes pierden inmediatamente sus efectos protectores.

### El interior del rancho

El rancho está provisto de electricidad, pero unos cuantos pasillos y muchas de las habitaciones no disponen de iluminación eléctrica, convirtiendo el interior en oscuro y claustrofóbico. Los techos parecen combarse hacia abajo y las telarañas cubren casi todas las esquinas. El edificio entero es polvoriento y caluroso, con el aire fétido debido a la falta de circulación. El interior del rancho tiene una radiación de fondo constante, exponiendo a los habitantes a **10 RAD** por cada hora que pasen en las proximidades. Todas las ventanas tienen **FUE 40** mientras que la puerta trasera está con el cerrojo echado y tiene un candado con **FUE 30**.

Las habitaciones que los agentes pueden explorar se describen más abajo. Los baños son malolientes y están cubiertos de mugre, y los armarios y viejos cuadros cubren las paredes y nichos. Los oscuros pasillos se curvan y se retuercen, el polvo lo cubre todo. Parte del polvo pertenecía a los miembros del aquelarre resucitados que sucumbieron a los vientos.

### Pasillos secretos

Existen pasajes secretos por todo el rancho. Cuando los agentes estén explorando cuidadosamente una zona del rancho, hay un 20% de oportunidades de que haya cerca una puerta secreta. Las puertas secretas se descubren con una tirada con éxito de **Descubrir** y se requiere una tirada de **Cerrajería** para abrirlas con éxito. Esos pasajes pueden conducir a cualquier parte del rancho, incluso entre dos plantas. Algunos pasajes secretos se muestran ya en el mapa.

### Planta baja

#### Porche

En un extremo de este porche de madera hay un balancín de mimbre que se mece con el viento. Si alguien se sienta en él, el asiento se derrumba. La puerta delantera es de roble sólido y se abre con un profundo chirrido.



En el interior de la puerta hay cinco cerrojos correderos y cada uno proporciona a la puerta otros **FUE 10** (acumulativos hasta **FUE 50** si se emplean todos).

#### Salón

Esta habitación es para las visitas: aquí hay sillas viejas con el relleno saliéndose por las costuras. En una mesita de café hay una bandeja con vasos de vino, pero el líquido se evaporó hace ya tiempo y ahora solo quedan posos y polvo.

#### Biblioteca

Esta habitación está cubierta de pared a pared con estanterías, pero sólo aproximadamente la mitad de ellas tienen libros. Aquellos de interés se enumeran a continuación:

**Los Prodigios Taumatúrgicos en la Canaan de Nueva Inglaterra**, por el Reverendo Ward Phillips c.1789. Tiene un marcapáginas en una página que

contiene el grabado de cuatro mujeres bailando alrededor del Hombre de Negro de las ceremonias de brujería. La descripción indica que son las brujas del Antiguo Aquelarre de Salem, y las nombra como Bridget Bishop, Sussana Martin, Alice Parker y Margaret Scott. *Pérdida de Cordura 1D3/1; Mitos de Cthulhu +4 percentiles; 8 semanas de media para estudiarlo y comprenderlo / 16 horas para hojearlo.* No contiene hechizos. Permite marcar las habilidades de Historia y Ciencias Ocultas. Más sobre lo que puede encontrarse en este tomo aparece descrito en *Los Hijos del Diablo*.

**Magia Auténtica** por Theophilus Wenn, c. siglo XVII. Se abre de forma espontánea por el hechizo de Resurrección (Ayuda #4). El libro dice que este hechizo se puede usar para devolver a alguien a la vida si el muerto ha sido reducido previamente a las sales que lo componen. Hay colocado un marcador en una página que describe los efectos de otro hechizo. Este hechizo crea postes de tótem que protegen al lanzador del daño físico mientras se halle dentro del área de efecto del tótem. *Pérdida de cordura 1D4/1D8; Mitos de Cthulhu +6 percentiles; 24 semanas de media para estudiarlo y comprenderlo / 48 horas para hojearlo.* Contiene los hechizos Resurrección, Encantar Barrera de Tótem, Llamar al Espíritu del Aire del Más Allá (Convocar/Atar a un Vampiro Estelar), Llamar al Ser Alado del Más Allá (Convocar/Atar a un Byakhee), Hablar con el Oscuro (Contactar con Deidad/Nyogtha) y Convocar/Atar al Demonio (Convocar/Atar Servidor de los Otros Dioses). Permite marcar las habilidades de Oculismo.

**Brujería, Magia y Alquimia** por Emile Angleo Griflot De Givry, 1870, en francés e inglés. Hay un marcapáginas en una página con una frase subrayada que dice: "El poder creado por el hombre es la fuerza vital de los dioses, almacenado hasta que sea el momento oportuno y ya no sea requerido por más tiempo, de modo los dioses sean de nuevo libres". *No hay Pérdida de Cordura; +1 percentil a Ciencias Ocultas.* No contiene hechizos.

**Malleus Maleficarum** por Jacob Sprenger y Heinrich Kramerstrans, 1486, en latín. Este texto fue usado por los inquisidores para identificar y torturar a las brujas. El libro tiene notas manuscritas en el margen, dando consejos sobre el modo en que las brujas deberían ocultarse de los inquisidores. *No hay Pérdida de Cordura; +3 percentiles a Ciencias Ocultas.* No tiene hechizos.

### Cuarto oscuro

Esta habitación se usa para revelar fotos, de ahí que tenga dos puertas en configuración de exclusiva para asegurarse de que no entra la luz. Las fotografías que se han colgado a secar están negras (el efecto de los altos niveles de radiación sobre la película).

### Sala de ordenadores

En este cuarto hay una larga mesa que cruza una de las paredes de lado a lado, con cuatro terminales de ordenador en buen estado. Normalmente Calvin los usa para llevar sus registros y finanzas, pero actualmente están poseídos por las llamadas de Rhagorthua. Las pantallas cambian continuamente, se encienden y se apagan y en general se comportan de forma extraña.

**Primer ordenador:** Muestra coloridas imágenes borrosas de dos hombres que llevan sombreros de fieltro y trajes de rayas, detrás de una pantalla de estática, e intentan ver a través de ésta la habitación que más allá de la pantalla, o eso parece.

**Segundo ordenador:** De nuevo una pantalla que sufre interferencias estáticas y muestra las arenas que se precipitan a través del desierto hasta el interior de un gran agujero en la tierra.

**Tercer ordenador:** Muestra lo que parecen ser diagramas y sonidos aleatorios. Una tirada de Escuchar con éxito indica que los sonidos son una simulación de las llamadas en el viento de Rhagorthua.

**Cuarto ordenador:** Parece normal. Sin embargo, si alguien lo toca sufre un chispazo eléctrico por **1D4 de daño**.

### Laboratorio de animales

Este cuarto es un laboratorio de vivisección con pequeñas jaulas que contienen serpientes de cascabel, ratas, cuervos, ratones y un águila, muchos de los cuales se utilizan en los tótems de afuera para que sigan siendo efectivos. A lo largo de una pared hay frascos etiquetados con sustancias tales como cactus, grava triturada, puré de moscas, y alcohol. En una esquina hay un cubo usado como letrina que huele a reciente y continuado uso.

Vestido con una bata de laboratorio, una sucia camiseta y pantalones cortos tenemos a un joven con perilla de cabra, pelo hirsuto y los pies descalzos. Su piel está seca, escamosa y picada de viruela. Hay una barra de metal que surge de su pierna izquierda y se enlaza a una cadena que a su vez está fijada a la pared. La cadena es lo bastante larga para que el hombre pueda moverse por la habitación y por el colindante cuarto de los animales (ver más abajo), pero nada más.

El hombre es Lance Brickshaw. Parece impasible ante la presencia de los agentes y responderá a las preguntas que le hagan sin pensar en las consecuencias de tal decisión. Fue antiguamente un discípulo de Calvin y se reunió con él aquí para ayudarlo a resucitar al Nuevo Cónclave de las brujas de Salem, pues hace mucho tiempo él también quedó sometido por la voluntad de



Lance Bricksaw

Nyarlahotep y llegó hasta aquí al servicio de esos dios. Por desgracia el viento no deja de esparcir a los resucitados, por lo que experimenta con mezclas de otras sustancias con polvo de animales de laboratorio para alcanzar resultados más duraderos. Hasta el momento nada funciona realmente bien, excepto quizá el cactus.

Lance murió en un tiroteo accidental con Jacobs unos meses atrás y puede reducirse a polvo si los agentes conocen el reverso del hechizo de Resurrección. La cadena atornillada a su pierna es para que la llamada de Rhagorthua no lo obligue a salir corriendo hacia el Pozo a traer de vuelta a la vida al primigenio (que es justo por lo que Jacobs disparó a Lance: su voluntad ya había sido quebrada por la llamada de Rhagorthua). A Lance realmente no le importa lo que los agentes estén haciendo allí, así que no les dificultará la tarea ni informará sobre ellos, ni les pedirá ayuda o que lo liberen. El tótem del Dr. Calvin es lo único que lo protege de ser destruido por el viento.

## Cuarto de animales

Este cuarto es contiguo al laboratorio de animales. Las ventanas están abiertas por lo que el viento puede atravesar libremente las barras. Sin embargo, éstas (FUE 40) están tan próximas que nada puede escapar. En las jaulas hay serpientes de cascabel, gatos, ratas, ratones, lagartijas y cuervos, todos ellos resucitados. Algunos han sido totalmente reducidos a polvo mientras que otros están en proceso de deshacerse. Una rata tiene fragmentos de cristal que sobresalen de su cuerpo como espinas, mientras que un lagarto tiene la piel igual pero con clavos oxidados (**pérdida de Cordura 1/1D3**). Todos los animales se vuelven locos cada vez que alguien entra en la habitación, moviéndose histéricos, siseando y arañando locamente. Si algún agente se acerca demasiado, recibe **1D2 puntos de daño** de los ataques animales.

## Galería de arte

Cuatro extraños cuadros, si se les puede llamar así, cuelgan de la pared. Las pinturas están hechas de piel estirada de rostros humanos con toques de pintura en los labios, narices, orejas y bocas (**pérdida de Cordura 1/1D4**). Las pinturas se titulan: *Albert Calvin 1892-1939*, *Margaret Calvin 1894-1939*, *Judith Calvin 1852-1939* y *Henry Calvin 1848-1939*. Se trata respectivamente de los padres y abuelos de Maurice Calvin. Les trajo de vuelta a la vida cuando le enviaron sus componentes desde Arkham, pero cuando regresaron trataron de hacerse cargo del rancho, así que Calvin los hizo matar su piel facial en arte. Ha cubierto sus rasgos con una especie de resina para que no se deshagan como todo lo demás.

## Almacén

Aquí se guardan un montón de cajas vacías llegadas de Arkham. Algunas están desmanteladas mientras que

otras permanecen intactas. Todas ellas parecen ser de reciente fabricación. Estas cajas se han usado para enviar los componentes de los miembros del cónclave a Powell. Parece como si hubieran dejado caer una de las cajas, ya que solo quedan los restos rotos de unos cuarenta frascos de vidrio vacíos en su interior y un montón de polvo en la parte inferior de la caja. Corresponde al Guardián decidir lo que podría resucitarse de este caos si los investigadores son lo bastante locos como para intentar el hechizo sobre él.

## Cocina

Aquí hay cuchillos, cucharones, batidores de huevos y todo tipo de utensilios de cocina que cuelgan de ganchos en el techo, lo suficientemente bajos como para que los agentes se golpeen la cabeza con ellos. Cuando la puerta a la cocina se abre los utensilios repican debido a la brisa. La cocina se utiliza con regularidad por lo que no está tan polvorienta como otras partes de la casa.

## Despensa

La despensa está llena de alimentos, tanto envasados como en conserva, así como hortalizas frescas y carne guardada en un gran refrigerador. Hay suficiente comida para alimentar a una docena de personas durante semanas. Uno de los alimentos que más abundantes la carne congelada, ¿Pero qué tipo de carne? No resulta evidente. Si los agentes son capaces de someterla después a pruebas usando sus conocimientos forenses descubren que la carne es tanto de ganado como de seres humanos.

## Comedor

Una gran mesa de roble llena la habitación y es lo bastante grande para diez personas. En las paredes hay polvorientas y oscuras pinturas campestres. Una tirada de **Idea** indica a los agentes que las pinturas son de Nueva Inglaterra, mientras que una tirada de **Descubrir** muestra que ninguna está firmada. Una inspección más próxima con otra tirada de **Descubrir** revela que hay unas personas extremadamente pequeñas representadas bailando alrededor de un alto hombre negro en los bosques. El hombre negro parece sostener dos varas humeantes con su mano izquierda.

## Sala de juegos

Una mesa de billar domina esta sala y todas las bolas están en las troneras. Hay un diana de dardos en la pared sur y una tirada de **Descubrir** alerta a los agentes de que se puede apartar de la pared, lo que revela una cavidad con una marchita cabeza humana metida dentro. Hay cientos de pequeñas marcas de dardos en su rostro (**pérdida de Cordura de 1D3 puntos si se falla la tirada**). Si los investigadores inspeccionan más de cerca y logran una tirada de **Descubrir** y de **Idea**, descubrirán que el cuerpo entero está emparedado

detrás de la cabeza, lo que da idea de que la persona estaba viva cuando la usaron de diana (**pérdida opcional de Cordura de otros 1D3 si fallan la tirada**).

## Sótano

### Celdas

Esta gran sala de piedra es fresca y oscura. Está dividida en nueve pabellones separados por pesadas barras

de hierro (**FUE 60, cerrajería al -20%**). Si los agentes mueren o son capturados en cualquier momento, reaparecen resucitados y despiertan en una de las celdas. Se encuentran desnudos, recostados sobre sus ropas, arrojadas junto a ellos. Todas sus demás pertenencias han desaparecido. Si llegaron aquí tras morir, cada uno de ellos pierde **1D20 puntos de Cordura** por volver a la vida de tal manera tan horrible. Esa enorme pérdida de Cordura puede empujarlos a partir en busca de Rhagorthua.

Sólo hay otra celda ocupada.

Jack Pena se encuentra en el centro de la celda que se encuentra enfrente con los brazos cruzados sobre sus hombros, y nunca abandona su posición de sentado. Saluda a los agentes y les dice que su dolor será corto, ya que Rhagorthua pronto los destruirá a todos. El dolor es peor que la muerte, pero a diferencia de la muerte el dolor es sólo temporal. Jack Pena sabe que se encuentran en el Rancho Calvin. Les cuenta que fue capturado y torturado por los Jacob y ahora está a la espera del fin del mundo. "Nada dura para siempre", dice, "sólo la tierra, las montañas y los primigenios que viven bajo de ellas."

Si los agentes están encerrados en una celda, Jack Pena les dice que hay una salida a través de un pasaje secreto (la casa tiene muchos) que Calvin nunca ha encontrado. Tienen que levantar una piedra en el centro del suelo (**TAM 10**) que conduce a un pequeño túnel de piedra de aproximadamente 1 pie y medio (medio metro) de ancho. Los agentes que se arrastren por él deberán tirar **TAMx3** o se verán atrapados. Pueden hacer tres intentos o quedan atrapados permanentemente (**pérdida de Cordura 1/ID4**) y no hay vuelta atrás. El único modo que tienen los agentes de salir es ser reducidos a sus sales fundamentales, recogidos y resucitados de nuevo, lo que provocará pérdidas adicionales de Cordura. El túnel conduce a la sala de colgado.

En un gancho, al lado de las escaleras que suben a la planta





baja y recogidas en un aro de hierro, hay un juego de llaves que abren las celdas. Si los agentes liberan a Jack Pena descubrirán que sus manos se han fusionado a sus hombros y sus pies están unidos a sus rodillas, y que no puede moverse de esa postura, sentado sobre sus propios excrementos. Al devolverlo a la vida se perdieron porciones de su cuerpo, omo evidencian los grandes agujeros como de viruela de su cuerpo que deberían provocar su muerte inmediata. Esto provoca una **pérdida de Cordura de 1/1D6**.

### Sala de tortura

Esta cámara oscura parece sacada de la Europa medieval, con cadenas en las paredes para colgar los presos, un potro para estirar las víctimas, una dama de hierro y hierros al rojo. Encadenada a una pesada silla en la esquina descansa el cuerpo desnudo de una mujer india con una caja de madera cerrada sobre su cabeza. Si se abre la tapa revela la cabeza de la india, que ahora es el hogar de cientos de arañas que han construido redes y mataron a la mujer con una gran cantidad de picaduras venenosas (**POT 8, Cordura perdida 1/1D4**). Una tirada de **Destreza** logra que el agente que abre la caja se aparte a tiempo antes de ser mordido.

### Habitación del Conglomerado

Una de las cajas con miembros del cónclave “desresucitados” que enviaron a Calvin desde Arkham se cayó por el camino y todos los componentes se mezclaron. Cuando Calvin los trajo de vuelta a la vida convirtieron en una masa de carne y órganos humanos unidos en un caos pavoroso. La fuerza de sus voluntades combinadas les ha permitido resistir los intentos de Calvin de devolverlos al polvo. Ahora el conglomerado vive en su propia celda oscura, donde Calvin espera que muera de hambre. Desafortunadamente para Calvin, no sabe que se mantiene vivo comiendo ratas, arañas, insectos y a sí mismo. Los agentes no pueden forzar la puerta de esta habitación, ya que el conglomerado la bloquea, pero pueden verlo a través de una mirilla. La

**pérdida de cordura** por ver al conglomerado es de **1/1D10 puntos**. Aunque parece espantoso, no es peligroso y se lo puede matar utilizando gran cantidad de potencia de fuego que cause 200 puntos de daño o más.

### Cámara de canales

Esta sala se mantiene bajo cero para conservar los veinte cuerpos desnudos sujetos con cadenas que cuelgan del techo. La mayor parte de los cadáveres muestran largos cortes en su cuerpo y la sangre que salpicó se congeló rápidamente. Una tirada de **Idea** sugiere que murieron donde están colgando. Estas personas eran los autoestopistas, turistas y lugareños que han desaparecido en la región en los últimos tiempos. Darlene Navasie es el cadáver más reciente que se ha colgado en esta sala. Calvin los conserva aquí para poder usarlos en sus experimentos con el hechizo de Resurrección.

En los rincones hay telarañas congeladas que se quiebran como el cristal si alguien las toca. Una tirada de **Descubrir** halla una rejilla en el suelo que se puede levantar (TAM 10) y que conduce a las celdas.

### Generador eléctrico

Aquí hay un generador diésel que da electricidad al rancho. Una tirada de **Maquinaria pesada** o un hacha sólida pueden servir para inutilizarlo, pero entonces los agentes se encontrarán en completa oscuridad. Los barriles de acero de una de las esquinas contienen el combustible para que funcione el generador.

### Cuarto frío

Esta sala se usa para almacenar los objetos perecederos como la comida adicional que no cabe en la despensa de arriba. La puerta exterior puede estar cerrada con pestillo (FUE 25).

## Segundo piso

### La habitación de los Jacob

Este cuarto cerrado con llave (FUE 20) contiene una gran cama doble que usan Gloria y Guy Jacob cuando están en el rancho. Cientos de balas de Magnum .375, .30-06 y Magnum .458 cubren el suelo. Algunos vasos de cristal y una botella vacía de vino tinto yacen rotos en el suelo. Bajo la cama hay escondida una caja de dinamita.

### La habitación de Calvin

Una cama con cuatro postes ocupa este cuarto cerrado (FUE 20), y las ventanas con barrotes están cubiertas con cortinas blancas. En la pared hay clavados miles de pieles de lagarto secas y moscas muertas, y en la mesita de noche al lado de la cama hay una botella con pastillas sin etiquetar y un bloc. Una tirada de **Farmacología**, o una de **Conocimientos** a mitad de porcentaje, sirven para identificar las pastillas como somníferos (un intento fallido de Calvin de detener sus sueños de Rhagorthua). El bloc contiene sus meditaciones personales (*Ayuda N°5*).

### Despacho de Calvin

En este cuarto sólo hay un archivador, un escritorio y un diploma de Doctor en Psicología por la Universidad Miskatonic, otorgado en 1959 a Maurice Eugene Calvin, que está colgado en la pared. El archivador está lleno de registros de experimentos con el hechizo de Resurrección y el problema con el viento, que Calvin cree que viene de un pozo sagrado de los indios situado en el desierto. No ha sido capaz de localizar todavía el pozo, pero cree que se encuentra al norte del rancho.

Una tirada exitosa de **Buscar libros** permite a los agentes hallar las notas más recientes, que muestran que torturó sin éxito a una india llamada Lisa Martínez para descubrir la localización del pozo. Planea torturar a continuación a Darlene Navasie. Cuando encuentre el pozo, Calvin hará que los Jacob lo vuelen con su dinamita. En la mesa hay un documento de la CIA, clasificado *top secret* que ha llegado hace poco a manos de Calvin (*Ayuda N° 6*). Una tirada de **Descubrir** permite encontrar un pasadizo secreto detrás del archivador que conduce hasta el cuarto de Calvin, pero hace falta una tirada de **Cerrajería** para abrirlo.

### Cuarto vacío

No hay nada en esta habitación salvo muebles viejos y cajones llenos de objetos domésticos sin interés que no sirven de nada en el rancho. Llevaría varias horas explorar adecuadamente esta sala.

### Cuarto de huéspedes

Los dos cuartos de invitados tienen camas separadas, y en cada extremo del armazón de las camas hay un aro

metálico. Una tirada con éxito de **Idea** permite a los agentes darse cuenta de que se podrían usar para fijar cadenas y atar a la gente en las camas. Si se levanta uno de los colchones se descubre que está empapado de sangre seca desde hace mucho.

### Sala de taxidermia

En sus ratos libres Calvin practica una macabra forma de taxidermia en la que cose juntas distintas partes de animales y seres humanos, creando así sus propios monstruos inanimados. Uno tiene el cuerpo de un perro con pies de avestruz y el hocico de un oso hormiguero en lugar de cabeza; otro es una cabeza de mono al extremo de un carnero que termina en cuatro brazos humanos. La última criatura disecada son las cabezas de un hombre y una mujer cosidas en dos lincejos rojos que están unidos por un costado. Todas las criaturas disecadas están muertas pero resultan muy inquietantes (**pérdida de Cordura 0/1D6**).

### Laboratorio de alquimia

Aquí es donde Calvin desarrolla sus experimentos. En el centro de la sala hay una mesa de operaciones y junto a ella su cuaderno de experimentos. En él se menciona que en el último experimento usó cactus molido y que los resultados han sido muy prometedores, así como imprevistos, a la hora de mantener enteros a los sujetos resucitados. La vitrina de las medicinas está llena de cientos de frascos que se pueden identificar con una tirada de **Ciencias ocultas** como componentes básicos de la práctica alquímica. Hay una puerta secreta dentro de un armario en la pared este, que normalmente estaría oculta pero que resulta ahora visible ya que está entreabierta. Una tirada de **Cerrajería** permite abrirla del todo (o FUE 20 para echarla abajo). Esta puerta secreta es la única entrada al sala del polvo.

### Sala del polvo

En una plétora de estantes de madera están los frascos con las sales esenciales de los miembros muertos del conventículo enviadas desde Arkham. Aquí se almacenan hasta que Calvin pueda hallar un modo de traerlos de regreso a la vida de forma más permanente. Todos ellos corresponden a brujas y brujos de Nueva Inglaterra, y están etiquetados con su nombre y el año en que murieron. Las fechas van de 1658 a 1939. En la pared del fondo hay clavada una nota con el hechizo de Resurrección escrito en ella (*Ayuda N°4*).

Un frasco situado aparte de los demás en una vitrina especial está etiquetada como *Anne Putnam 1692 d.C.* Si es resucitada los agentes se encuentran frente a una chica pelirroja y desnuda bastante atractiva, que se sorprende de ver



Anne Putnam

a los agentes y pide que la devuelvan a su estado anterior o gritará. Es una chica malcriada que cree ser la favorita de Nyarlathotep y, en consecuencia, espera que todo el mundo la trate como un miembro de alto rango del aquelarre; sus deseos son órdenes.

Anne Putnam se vio implicada en los juicios de brujas de Salem en 1692 y fue posteriormente condenada y ahorcada. Siglos después fue devuelta a la vida para que volviera a unirse al aquelarre y adorar a Nyarlathotep en su aspecto de Hombre Negro, pero murió de nuevo, en esta ocasión a manos de la policía de Arkham durante las batidas de 1939. Ahora es la amante y confidente de Calvin. Sabe que Calvin tiene pesadillas y teme que todos puedan morir para siempre si no encuentra un modo de impedir que los renacidos se deshagan al viento.

Si se devuelve a la vida a otras personas, se trata de brujos y brujas o de monstruos humanoides a los que les faltan extremidades y otras partes corporales (o las tienen en sitios erróneos) que atacan salvajemente a los agentes (pérdida de Cordura 1/1D6). La puerta de este cuarto es la única entrada a la sala de adoración.

### Sala de adoración

Este cuarto está desprovisto de todo mobiliario. Las paredes, el suelo y el techo están salpicados de sangre seca que dibuja símbolos ocultistas. En el centro de la sala hay una estatua de obsidiana de unos 66 cm de alto que representa a un hombre negro con una sonrisa estúpida y rasgos faciales caucásicos. En una mano sostiene dos palos humeantes. Una tirada con éxito de **Ciencias ocultas** ayuda al agente a identificarla como una representación del Hombre Negro de las ceremonias de brujas. Los que posean conocimientos sobre los Mitos de Cthulhu recordarán que es uno de los aspectos de Nyarlathotep, el Caos Reptante, Mensajero de los Dioses Exteriores. Aquí Calvin y las brujas desarrollan ceremonias en honor a Nyarlathotep al menos una vez al mes. De vez en cuando recurren a sacrificios humanos, para lo que suelen resucitar a una víctima de la cámara de canales. Nyarlathotep sólo aparece en persona en ocasiones importantes y poco comunes, y es muy improbable que haga acto de presencia en esta aventura. En realidad a Nyarlathotep no le importa gran cosa si se produce una detonación nuclear o no, de cualquier modo todo desembocará en locura y destrucción y sus planes llegarán a buen término.

### Moradores del rancho

Diversos individuos vagan libremente por el rancho y pueden encontrarse casi en cualquier sitio.

### Doctor Maurice Calvin

Calvin es un hombre obeso y prácticamente calvo, con gafas de montura fina y labios sonrosados que pasea con mente abstraída y apenas presta atención a lo que le rodea. Calvin sólo tiene un objetivo, que es revivir al Nuevo Aquelarre de Salem. Para conseguirlo

debe experimentar con los individuos resucitados hasta que los miembros del conventículo dejen de hacerse pedazos bajo los vientos de Rhagorthua. No tiene ningún reparo ético en cómo trata a los demás para alcanzar su objetivo.

Los agentes no podrán dañar a Calvin mientras éste permanezca a menos de una milla (1.6 km) de los tótems de los cuervos. Calvin no ha muerto nunca y por lo tanto no puede ser reducido a sus sales y compuestos esenciales mediante el inverso del hechizo de Resurrección.

Calvin ha oído hablar de Rhagorthua y del pozo pero no está seguro de dónde se encuentran y le gustaría descubrirlo antes de verse obligado a ir hasta allí contra su voluntad para lanzar el hechizo de Resurrección y despertar al primigenio. Si encuentra antes el pozo, hará que uno de los Jacob lo destruya con dinamita, aunque subconscientemente sabe que eso tendría poco efecto. Mientras tanto, Calvin está al borde de sucumbir a las llamadas de Rhagorthua, y tener unos agentes sueltos en su rancho será una situación lo bastante estresante como para desbordarle. Si los agentes se topan con Calvin, éste tratará de huir y después llamará a Guy o a Gloria para que capturen o maten a los agentes.

### Simon Horn, el hombre-cactus

El último experimento de Calvin consistió en mezclar las sales esenciales de sus víctimas desresucitadas con otras sustancias que sirvieran como una especie de pegamento para impedir que se deshicieran en el viento, y la mezcla más eficaz hasta la fecha ha sido el cactus molido. El periodista Simon Horn es el primer sujeto humano con el que ha practicado Calvin, y ahora Horn vaga por el rancho desnudo, con la piel verde, lleno de púas y no muy seguro de lo que hacer.

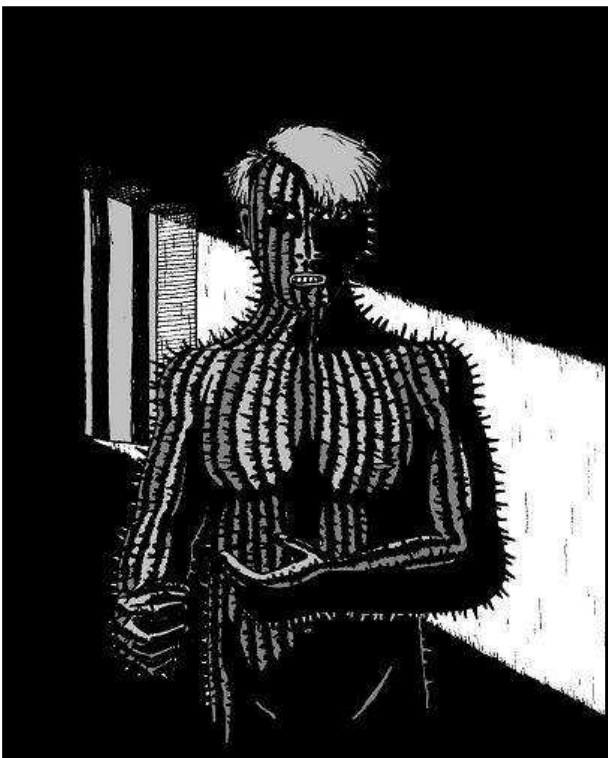
Si encuentra a los agentes, tratará de ayudarlos. Simon cree que sigue siendo normal y no se le puede convencer de su aspecto espinoso, ya que no puede verse a sí mismo. Todo lo que pretende es alejarse y contarle a la policía lo que sucede aquí, para a continuación aparecer en la televisión nacional con un reportaje sobre vivisectores locos en mitad del desierto de Nuevo México. Con tal de que los investigadores no le ataquen físicamente, Simon no les hará daño alguno.

### Gloria y Guy Jacob

Si alguno de ellos ha sido asesinado previamente, ahora están vivitos y coleando dentro del rancho de Calvin. Incluso si no ha sido así, estos dos personajes pueden aparecer en el rancho. Si los Jacob descubren a los agentes, se sentirán “muy decepcionados” al ver que están merodeando por allí sin que nadie les atienda. Amenazarán a los agentes con sus armas de fuego y



*Dr. Maurice  
Calvin*



tratarán de conducirlos a todos juntos hasta las celdas. Si esto resulta demasiado difícil, no descartarán disparar a los agentes cuando se sientan amenazados. Los agentes muertos o capturados son devueltos a la vida en las celdas del sótano.

### Los detectives reanimados

Harrison Zamsky y Roger Shaw son dos fantasmas del lugar. Sus cadáveres yacen en el fondo del pozo de Rhagorthua pero sus espíritus pueden vagar libremente por el desierto en busca de cualquiera que conozca el hechizo de Resurrección para traer de nuevo a la vida al Primigenio. Se pasan la mayor parte del tiempo en el rancho de Calvin, operando de forma subconsciente sobre la mente de éste para que les haga el trabajo sucio.

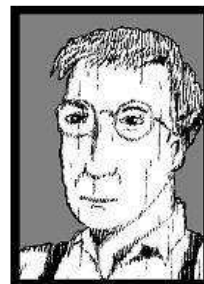
Los detectives llevan trajes de los años 40, con tirantes, corbata y sombrero de fieltro. Tienen la piel seca y arrugada como pergamino viejo y cuando se mueven hace un ruido quebradizo. Parecen poseer un cuerpo físico pero es pura ilusión. Ver a los detectives cuesta **1D4 puntos de Cordura** si se falla la tirada.

Los detectives se sienten divididos en cuanto a cómo tratar a los agentes del FBI. En vida Shaw y Zamsky se enfrentaron a los secuaces de los Mitos de Cthulhu, con sus éxitos y fracasos. Ahora se encuentran atrapados entre puntos de vista en conflicto: el espíritu de Rhagorthua que los posee les empuja a traer de nuevo a la vida al Primigenio, pero eso va en contra de todo por lo que lucharon mientras vivían. Por otro lado, una explosión nuclear pondrá por fin freno al Nuevo Aquelarre de Salem y también a sus propios tormentos, que les parecen inacabables. Con estas lealtades en conflicto, los detectives se pueden presentar tanto hostiles como amistosos hacia los agentes.

### Trasfondo de los detectives

Zamsky y Shaw eran veteranos investigadores del mundo extraño y aterrador de los Primigenios y los Dioses Exteriores. En 1948, mientras seguían una pista de otro caso, llegaron hasta Powell, donde hallaron la muerte al toparse con el pozo de Rhagorthua. Los dos cayeron dentro del primigenio, que consumió sus cuerpos y descubrió en sus mentes la existencia del hechizo de Resurrección, que podría devolverlo a la vida. Ninguno de los dos detectives conocía el conjuro, por lo que Rhagorthua envió sus espíritus de regreso a la superficie en su busca. Sólo décadas después los detectives pudieron encontrar el hechizo en la mente del doctor Calvin, cuando se trasladó a Powell. Al saber que el hechizo está a su alcance, Rhagorthua ha incrementado la intensidad de sus vientos para llamar a Calvin.

Para mayor trasfondo sobre Zamsky y Shaw, y su experiencia con las brujas de Arkham, se refiere a los Guardianes a *Devil's Children*, *el Ciclo de la Bruja Parte I*.

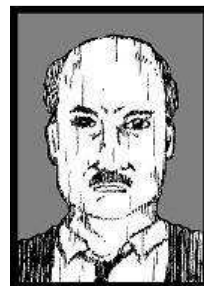


Harrison Zamsky

### Los detectives como aliados

Cuando los detectives se presentan como aliados están jugando al dominó a oscuras, sentados en viejas tumbonas junto a una mesa de centro. Todo lo que tocan (las sillas, el dominó y la mesa) son apariciones, como ellos mismos. Cuando hablan con los agentes, es como si mirarán a través de éstos, o como si vieran a los agentes también como apariciones.

Zamsky y Shaw dicen que son los mensajeros de Rhagorthua y que ahora esperan a morir por segunda vez. Aseguran que Calvin es la solución así como el problema, y que los agentes morirán antes de lo que piensan. Ellos ya han cumplido su parte y pronto cosecharán su recompensa. Si se les pregunta por los vientos, responden que provienen de Rhagorthua y que sólo Calvin puede detener sus terribles efectos. En sus momentos más cuerdos, Zamsky y Shaw revelan a los agentes que su única oportunidad es alejarse en sus coches y no regresar jamás, pero que puede ser incluso demasiado tarde para ello.



Roger Shaw

### Los detectives como enemigos

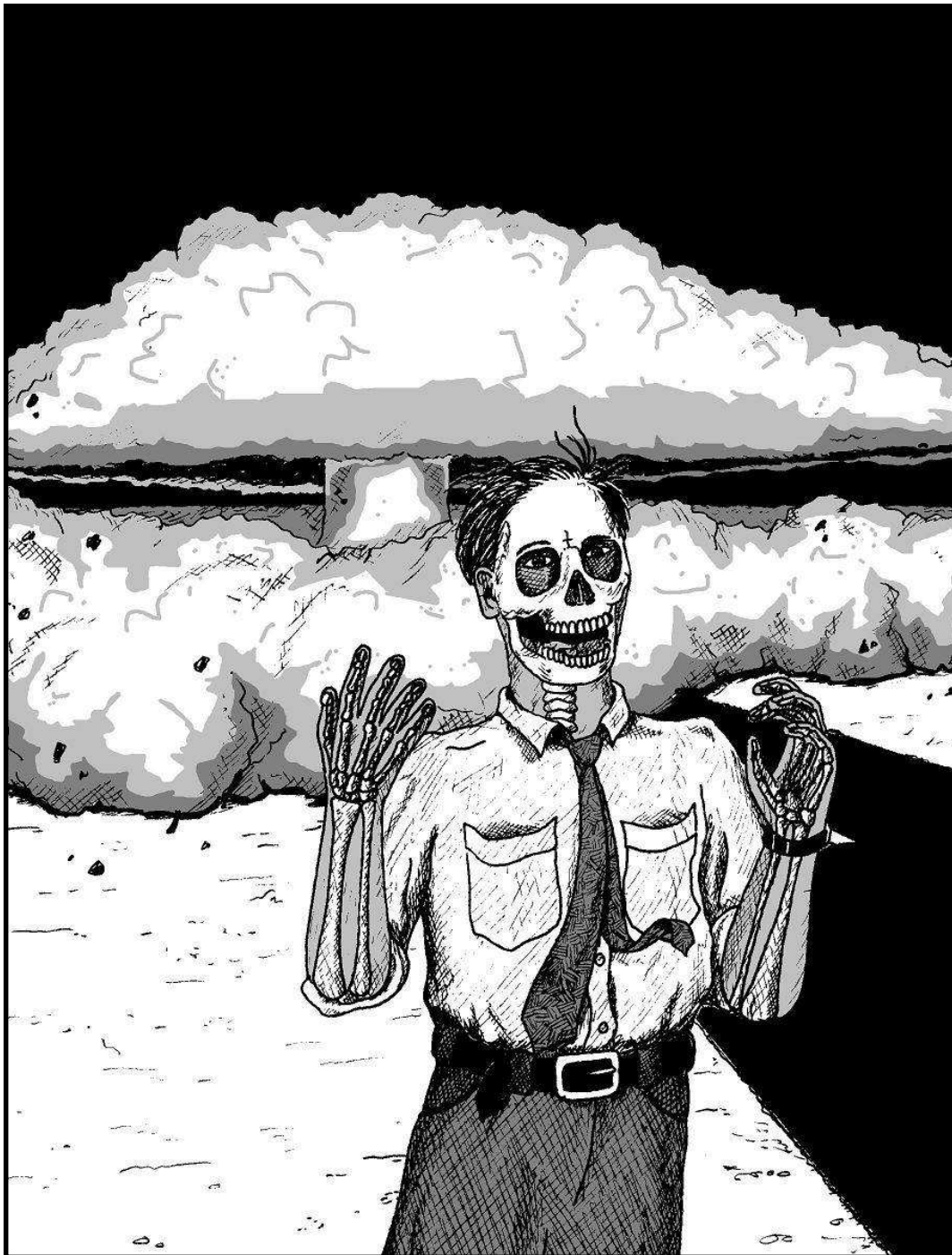
Cuando los detectives buscan dañar a los agentes, no hablan con ellos sino que aparecen repentinamente de la nada y tratan de poseer a uno o más de ellos. Cada asalto, enfrenta el POD 13 de Zamsky y Shaw contra el del agente que traten de poseer. Si los detectives ganan,

pueden hacer con su víctima lo que quieran, como apuñalarse a sí misma o disparar a otros agentes. El agente puede tratar cada asalto de librarse de la posesión. Los detectives sólo atacan durante 1D6+2 asaltos, hasta que quedan agotados. Ser poseído por un fantasma priva al agente de 1/1D6 puntos de Cordura. Un modo de asustar y confundir aún más a los agentes es que Zamsky y Shaw sean amistosos la siguiente vez que se encuentren.

### **La llamada de Rhagorthua**

Antes o después, Calvin cederá a las llamadas de auxilio del viento y saldrá del rancho, avanzando rápi-

damente hacia el norte hasta adentrarse en el desierto. Su mente ha sido finalmente dominada por Rhagorthua y el primigenio le muestra el camino. Los agentes oyen una conmoción que atraviesa la casa cuando Calvin grita: “¡Tengo que liberarle antes de que me vuelva completamente loco!” y “¡Todo está perdido, pero ya no me importa!”. Todo aquel que mire por una ventana le verá alejarse hacia el desierto con rumbo norte. En el exterior el viento ha comenzado de nuevo a crecer, y ahora suena más como un aullido de triunfo.



# Epílogo

## El Pozo de Rhagorthua, Powell, Nuevo México

---

Hay dos millas (tres kilómetros) desde el Rancho de Calvin hasta al Pozo de Rhagorthua, un trayecto que llevará unos quince minutos, debido a la fuerza del viento. Los personajes no tienen problemas en encontrar el camino, a pesar de la escasa visibilidad por el polvo y los pequeños fragmentos que vuelan por el aire a medida que son empujados inexorablemente hacia el Pozo por el viento. Si no se despegan del suelo, los agentes no serán succionados por el aire junto al resto de fragmentos.

Si los agentes dan media vuelta en este punto tendrán que luchar contra la fuerza del viento (**FUE 15**) cada pocos pasos. Si alguno ha sido devuelto a la vida con el conjuro de Resurrección, se irá desintegrando lentamente en polvo al ritmo de **1 punto de CON cada cinco minutos**, más rápido si trata de resistirse a la fuerza del viento. Los grandes surcos que aparecen en su piel mientras se van desintegrando en polvo causan una **pérdida de cordura de 1/1D6** cuando uno se da cuenta por primera vez.

Si los agentes llevan el contador Geiger con ellos (no lo tendrán si fueron capturados o encarcelados), pueden ver que la radiación se va incrementando a medida que se aproximan al Pozo, alcanzando los **40 RAD** al llegar al borde. Una tirada de Descubrir permitirá a los agentes ver a los fantasmas en el viento, Zamsky y Shaw, que intentan detenerles una vez más antes de que lleguen al Pozo.

### Pozo al inframundo

El pozo es un profundo agujero en el desierto que cae hacia la oscuridad. Todo lo que llega con la rugiente tormenta cae al interior de este negro foso. Calvin está de pie junto al borde, con los brazos completamente abiertos tratando de recitar el conjuro de Resurrección por encima del ruido del viento. Puede que Guy y Gloria Jacobs estén aquí para echarle una mano si los agentes no se han deshecho ya de ellos.

El viento absorbe cualquier proyectil que se dispare y lo arrastra directamente al interior del Pozo sin hacer daño a nadie. Los agentes tendrán que luchar contra sus oponentes en combate cuerpo a cuerpo. Tienen seis rondas para detener a Calvin antes de que lance el hechizo. Si Calvin muere, los Jacob (que pueden estar disolviéndose con el viento si han muerto con anterioridad y han sido resucitados) intentarán recitar el hechizo por sí mismos.

### Rhagorthua resucitado

Si alguien consigue lanzar el hechizo sobre el Pozo, el Primigenio se despierta. Ya no tiene uso para la energía atómica que ha almacenado desde la explosión

de Trinity, que lo ha mantenido semi vivo durante los últimos sesenta años, así que la libera en una enorme explosión. Lo último que ven los agentes es un fogonazo de luz blanca. Durante un instante sienten arder la piel y la carne arder antes de morir. Los agentes han sido atrapados en el corazón de una explosión atómica. Todo el que esté en Powell muere; si no inmediatamente, en unos días debido al envenenamiento radioactivo. La explosión se ve desde Alamogordo y todos los aparatos electrónicos de la región se estropean por culpa del pulso electromagnético producido por la explosión. Un satélite que se encuentra sobre el continente Americano le sigue la pista a un objeto no identificado que se mueve rápidamente desde el lugar de la explosión hacia el interior de las Montañas Sacramento, pero lo pierden unas pocas horas después. Rhagorthua está libre y el tiempo de los Primigenios se acerca. No se vuelve a oír hablar de los agentes nunca más.

### Los agentes matan a Calvin

Con Calvin y sus compañeros muertos, cualquier agente que haya estado temporal, indefinida o permanentemente loco desde su llegada a Powell y conozca el hechizo de Resurrección, tiene que hacer una tirada de **POD×2%** cada turno o intentará lanzar el hechizo él mismo. Los otros agentes tendrán entonces que intentar detener a sus compañeros, o Rhagorthua será liberado con efectos prácticamente idénticos a los que se describen más arriba.

Si al fin se logra retener o deshacerse de esos agentes, Rhagorthua comprende que de momento ha perdido su oportunidad. La intensidad del viento disminuye como si hubiese sido derrotado. Unos pocos segundos después, el Pozo explota con un estruendoso bramido, lanzando varias toneladas de rocas, polvo y tierra a cientos de pies de altura en el cielo. Cualquier agente que muriera y fuese resucitado se descubre deshaciéndose rápidamente, convirtiéndose únicamente en polvo que se pierde para siempre en el viento. Los demás agentes tiene que hacer tiradas de **Esquivar** y **Suerte** o sufrir **1D6 de daño** por los objetos que caen.

Después de un rato, la tormenta producida por la explosión del Pozo amaina. Los agentes supervivientes se encuentran vagando perdidos por el desierto, completamente cubiertos de polvo y arena. Aquellos que sobrevivan a esta aventura deberían ser recompensados con **1D8 puntos de Cordura**, pero esto puede ser una pequeña consolación considerando que pueden sufrir ahora un intenso envenenamiento por radiación, cuyos efectos sólo serán evidentes a lo largo de las próximas semanas y meses. Entretanto, Rhagorthua sigue aguardando, a la espera del día en el que las estrellas estén alineadas y pueda ser libre de nuevo.

# Características

## Los protagonistas principales

El combate es un acontecimiento probable en Powell. Abajo hay una lista de las características de la gente con la que los agentes pueden enfrentarse durante su estancia en Nuevo México.

### LANCE BRICKSHAW

*Esclavo resucitado de Rhagorthua*

FUE 12   DES 10   INT 14   Idea 70%  
CON 10   APA 13   POD 12   Suerte 60%  
TAM 12   COR 0   EDU 15   Conocimientos 75%

**Puntos de Golpe:** 11

**Puntos de Magia:** 12

**Bonificador al Daño:** +0

**Armadura:** (no puede ser dañado a menos de una milla del rancho)

**Habilidades:** Arma corta 20%, Charlatanería 25%, Cuchillo 30%, Descubrir 40%, Escuchar 40%, Farmacología 70%, Informática 50%, Inglés 75%, Mitos de Cthulhu 5%, Ocultarse 25%, Patada 30%, Persuasión 20%, Presa 30%, Primeros auxilios 60%, Psicología 30%, Puñetazo 50%, Saltar 30%.

**Armas:** Puñetazo 50%, Daño 1D3

**Hechizos:** Resurrección.

### DOCTOR MAURICE CALVIN

*Líder sectario del culto de la Bruja*

FUE 12   DES 8   INT 16   Idea 80%  
CON 10   APA 8   POD 15   Suerte 75%  
TAM 18   COR 0   EDU 20   Conocimientos 99%

**Puntos de Golpe** 14

**Puntos de Magia** 15

**Bonificador al Daño** +1D4

**Armadura:** (no puede ser dañado a menos de una milla del rancho)

**Habilidades:** Arma corta 50%, Buscar libros 80%, Charlatanería 35%, Conducir maquinaria 20%, Descubrir 60%, Discreción 40%, Electricidad 40%, Escuchar 75%, Farmacología 65%, Informática 45%, Inglés 99%, Mecánica 20%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 65%, Ocultismo 45%, Persuasión 25%, Presa 25%, Primeros auxilios 75%, Psicoanálisis 50%, Psicología 80%, Puñetazo 55%, Química 25%, Regatear 60%.

**Armas:** Puñetazo 55%, Daño 1D3+1D4

**Hechizos:** Consunción, Contactar con Nyarlathotep, Encantar Barrera de Tótem, Protección Corporal, Resurrección.

### SIMON HORN

*El hombre cactus*

FUE 18   DES 17   INT 12   Idea 60%  
CON 20   APA 3   POD 10   Suerte 50%  
TAM 16   COR 0   EDU 13   Conocimientos 65%

**Puntos de Golpe** 18

**Puntos de Magia** 10

**Bonificador al Daño** +1D6

**Armadura:** 2 puntos por piel carnosa de cactus

**Habilidades:** Buscar libros 35%, Charlatanería 45%, Conducir automóvil 35%, Descubrir 40%, Discreción 40%, Escuchar 70%, Español 10%, Esquivar 60%, Fotografía 40%, Habilidad artística: Escritor 45%, Inglés 65%, Mecánica 20%, Ocultar 50%, Ocultarse 25%, Persuasión 50%, Presa 60%, Puñetazo 65%, Regatear 45%, Saltar 35%.

**Armas:** Puñetazo 65%, Daño 1D3+3+1D6, presa 60%, 1D6+3+1D6

### GLORIA JACOBS

*Tiradora loca*

FUE 13   DES 16   INT 13   Idea 65%  
CON 15   APA 15   POD 13   Suerte 65%  
TAM 12   COR 0   EDU 10   Conocimientos 50%

**Puntos de Golpe** 14

**Puntos de Magia** 13

**Bonificador al Daño** +1D4

**Armadura:** (no puede ser dañada a menos de una milla del rancho)

**Habilidades:** Arma corta 60%, Charlatanería 35%, Conducir automóvil 75%, Conducir maquinaria 50%, Cuchillo 60%, Descubrir 85%, Discreción 75%, Electricidad 20%, Escopeta 60%, Escuchar 50%, Español 20%, Esquivar 45%, Fusil 99%, Historia Natural 50%, Inglés 60%, Mecánica 35%, Mitos de Cthulhu 5%, Navegación 40%, Ocultar 60%, Ocultarse 85%, Patada 55%, Presa 40%, Primeros auxilios 40%, Puñetazo 65%, Regatear 45%, Saltar 30%, Seguir rastros 65%, Trepas 50%.

**Armas:** Rifle Winchester Magnum .458 99%, daño 1D10+1D8+3, 1 disparo cada 2 turnos, 3 balas. Puñetazo 65%, Daño 1D3+1D4, Cuchillo Bowie 60%, 1D4+2+1D4

**Hechizos:** Resurrección.

**SHERIFF GUY JACOBS***El brazo injusto de la ley*

FUE 15 DES 14 INT 14 Idea 70%  
 CON 16 APA 12 POD 15 Suerte 75%  
 TAM 14 COR 0 EDU 10 Conocimientos 50%

**Puntos de Golpe 15****Puntos de Magia 15****Bonificador al Daño +1D4**

**Armadura:** (no puede ser dañado a menos de una milla del rancho)

**Habilidades:** Arma corta 70%, Buscar libros 25%, Cerrajería 45%, Charlatanería 70%, Conducir Automóvil 40%, Conducir Maquinaria 20%, Cuchillo 65%, Derecho 25%, Descubrir 85%, Discreción 55%, Escopeta 65%, Escuchar 55%, Español 15%, Esquivar 70%, Historia Natural 50%, Inglés 65%, Mecánica 35%, Mitos de Cthulhu 5%, Navegación 45%, Ocultar 50%, Ocultarse 35%, Patada 50%, Presa 70%, Primeros auxilios 30%, Puñetazo 70%, Regatear 40%, Saltar 40%, Seguir rastros 45%.

**Armas:** Rifle Springfield .30-06 65%, daño 1D6+3, 1 disparo cada 2 turnos, 5 balas. Revólver Magnum .375 70% daño 1D8+1D4, 1 disparo cada asalto, 6 disparos. Puñetazo 70%, Daño 1D3+1D4, Cuchillo Bowie 50%, 1D4+2+1D4

**Hechizos:** Resurrección.

**PATRULLA DE POWELL***Usa estas estadísticas para todos*

FUE 14 DES 12 INT 12 Idea 60%  
 CON 13 APA 13 POD 10 Suerte 50%  
 TAM 13 COR 0 EDU 10 Conocimientos 50%

**Puntos de Golpe 13****Puntos de Magia 10****Bonificador al Daño +1D4**

**Habilidades:** Arma corta 40%, Conducir automóvil 35%, Cuchillo 40%, Descubrir 50%, Discreción 40%, Escopeta 50%, Escuchar 35%, Esquivar 25%, Fusil 50%, Lanzar 35%, Ocultarse 20%, Patada 40%, Presa 60%, Primeros auxilios 35%, Puñetazo 60%, Saltar 20%, Seguir rastros 25%.

**Armas:** Escopeta de corredera del calibre 12 50%, daño 4D6/2D6/1D6, 1 disparo cada asalto, 5 balas. Rifle de cerrojo del .30-06 60%, daño 2D6+3, 1 disparo cada 2 asaltos, 5 balas. AK-47 50%, daño 2D6+1, 2 disparos por asalto o ráfaga, 30 balas. Cuchillo de Combate 40%, 1D6+1D4. Puñetazo 60%, daño 1D3+1D4.

**ANNE PUTMAN***Bruja del siglo XVII y moderna amante*

FUE 8 DES 12 INT 15 Idea 75%  
 CON 12 APA 16 POD 14 Suerte 70%  
 TAM 10 COR 0 EDU 10 Conocimientos 50%

**Puntos de Golpe 11****Puntos de Magia 14****Bonificador al Daño +0**

**Habilidades:** Charlatanería 50%, Descubrir 40%, Discreción 25%, Escuchar 60%, Esquivar 45%, Historia natural 35%, Inglés 70%, Mitos de Cthulhu 30%, Ocultarse 40%, Persuasión 45%, Primeros auxilios 40%, Psicología 55%, Puñetazo 50%, Regatear 50%.

**Armas:** Puñetazo 50%, daño 1D3.

**Hechizos:** Contactar con Nyarlathotep, Horrible Maldición de Azazoth, Resurrección.

# Ayudas de juego

Ayuda N° 1 – Informe del FBI

## AGENCIA FEDERAL DE INVESTIGACIÓN

*Edificio Edgar J. Hoover  
Avenida Pensilvana con la 10ª  
Washington DC.*

**ADVERTENCIA: ESTO ES UN DOCUMENTO RESTRINGIDO. LAS PERSONAS SIN AUTORIZACIÓN QUE LEAN, COPIEN O SE ENCUENTREN EN POSESIÓN DE ESTE DOCUMENTO SERÁN PROCESADAS BAJO LA LEY FEDERAL DE SECRETOS OFICIALES.**

CODIGO DE ARCHIVO DEL FBI: A

### ASUNTO: EL NUEVO CÓNCLAVE DE SALEM

Un culto religioso no registrado fundado (estimación) en 1910 en Arkham, Massachussets, por Louise Martin y Joan Scout. Fue clausurado definitivamente después de varias exitosas redadas durante marzo y abril de 1939 por el Departamento de Policía de Arkham. El Cónclave se componía de unos 80 miembros con un círculo interno de trece. Se hicieron veintiocho arrestos, nueve de los cuales fueron del círculo interno. Veintiuno fueron inculpados y encarcelados. Se encontraron evidencias de satanismo, uso de drogas ilegales, asesinatos rituales y varios casos de locura incurable.

(Ver NUEVO CÓNCLAVE DE SALEM: INFORME DEL OFICIAL QUE REALIZÓ EL ARRESTO, JEFE LUTHER HARDEN, 25 DE ABRIL DE 1939. CÓDIGO DE ARCHIVOS DEL FBH: H)

En los últimos meses se ha visto un resurgimiento del Cónclave en Arkham dirigido por cuatro nuevos líderes (de identidades aún desconocidas). Se ha interrogado a varios miembros sospechosos del Cónclave pero aún no se han realizado arrestos o acusaciones, y todavía no es evidente si se han realizado actividades ilegales dentro del Cónclave. La detective Amanda Yeats de la oficina de Massachussets del FBI está investigando el caso.

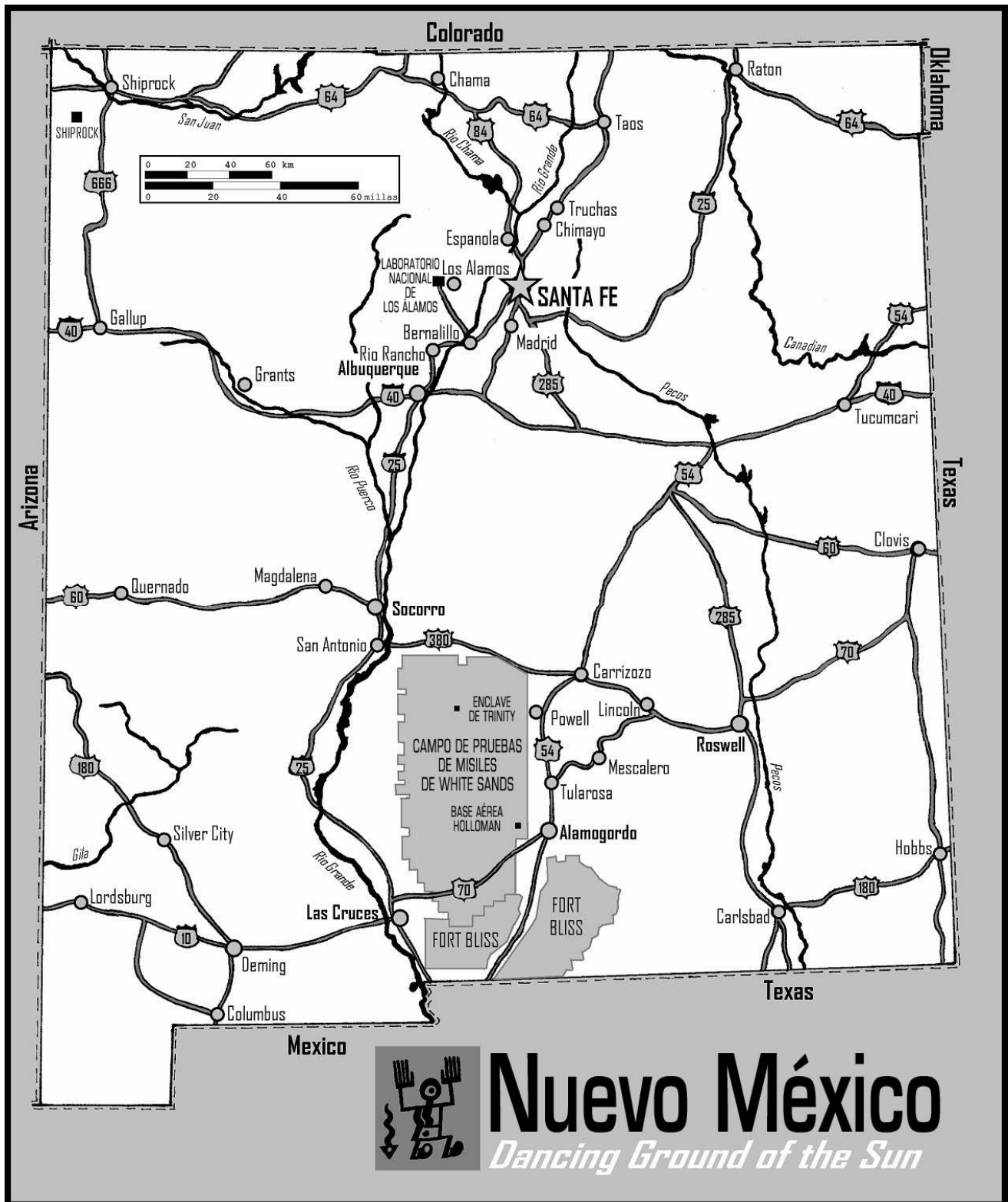
(Ver NUEVO CÓNCLAVE DE SALEM: CÓNCLAVE DE NUEVA SALEM, DETECTIVE AMANDA YEATS. CÓDIGO DE ARCHIVOS DEL FBI: H)

Se sospecha que el culto tiene aproximadamente unos treinta seguidores. El único esquema conocido de sus miembros consta de dos partes: en primer lugar, algunos de los miembros parecen estar reuniéndose en Alamogordo, Nuevo México, y después se desplazan a Arkham. Se sospecha que la reestructuración del Cónclave está siendo coordinada desde Alamogordo o sus cercanías (ver APÉNDICE A).

A pesar de que no se han hecho acusaciones contra los miembros conocidos, tres de los sospechosos están bajo vigilancia las 24 horas del día. El incremento en el número de personas desaparecidas en Arkham está siendo actualmente cotejado por si existen conexiones con el nuevo Cónclave.

(Ver PERSONAS DESAPARECIDAS: INFORME ANUAL DE ARKHAM, DETECTIVE SAMUEL DOBSON, CÓDIGO DE ARCHIVOS DEL FBI: E)

Ayuda N° 2 – Mapa turístico de Nuevo México



## Ayuda N° 3 – Notas de Simon Horns

FECHA	RAD
7-9	85/min
7-10	89/min
7-11	88/min

¿BIEN?  
¿ASALUO?

El Sheriff + esposa  
no parecen tigo limpio.

Correr es morir

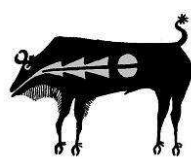
~~JACK~~ JACK PENA  
TIENE RESPUESTAS

¿es demasiado  
tarde para correr → las respuestas  
están en  
"EL RANCHO".

## Ayuda N° 4 – Hechizo de Resurrección

Y'AI'NG'NGAH,  
YOG-SOTHOTH  
H'EE'L'GEB  
F'AI THRODOG  
UAAAH

OGTHRODAI'F  
GEB'L-EE'H  
YOG-SOTHOTH  
'NGAH'NGAI'Y  
ZHRO



CADA NOCHE SUEÑO QUE ESTOY DE PIE EN EL  
DESERTO AL BORDE DE UN PROFUNDO FOSO.  
EL FONDO DEL POZO ALCANZA EL SUBMUNDO  
DONDE EL PRIMIGENIO ESPERA DURMIEN-  
DO.

ÉL ME HA ESTADO LLAMANDO!  
EL SUEÑO ES SIEMPRE EL MISMO

Cinco....

LAS PASTILLAS QUE HE ESTADO TOMANDO NO AYUDAN  
EN ABSOLUTO.

Cuatro...

¡ESO dice que yo tengo los conocimientos para des-  
pertarlo!



EL HOMBRE NEGRO SÓLO ME DICE  
QUE NO ES EL MOMENTO ADECUADO PARA  
DECIRME A CONTINUACIÓN QUE SÍ LO ES.

¡ÉL SE BURLA DE MÍ!



Tres.....

El tiempo se acaba y pronto cuando finalmente  
me rinda ante ESO todo cambiará. El sueño  
es siempre el mismo...

Dos...

AL FINAL TODO LO QUE ME QUEDARÁ  
SERÁ UN PUÑADO DE POLVO.

## Ayuda N° 6 – Documento de la CIA

**General Walter Bedell Smith**

Director

AGENCIA CENTRAL DE INTELIGENCIA

Lanley, Virginia

23 de Septiembre de 1950

General Smith

**TOP SECRET**

Continuando con mis informes del 24 de Mayo y del 16 de Agosto de 1950, parece que las conclusiones iniciales del profesor Fermi eran correctas. El Doctor Oppenheimer calculó que el rendimiento de la explosión de Trinidad tras analizar la fuerza del explosivo fue de un 19% de eficiencia (Julio 1945) pero pruebas posteriores sobre estos mismos datos en los laboratorios de Los Alamos, Nuevo México, mostraron que la explosión debería haber tenido un rendimiento mucho mayor. Aproximadamente un 41% de eficiencia, o más del doble de rendimiento del que se produjo en la explosión de Trinidad.

Hasta ahora los físicos de Los Alamos no han sido capaces de explicar el otro 22% de la energía generada. Inicialmente pensamos que nuestros cálculos eran incorrectos, pero estaban respaldados por la repetición de pruebas independientes. De una manera bastante extraña parece que este fenómeno no ha ocurrido en otras pruebas atómicas.

Las sugerencias con respecto a esta pérdida de energía incluyen la transferencia de energía a través de ondas sísmicas hacia el interior de la tierra o el calentamiento de la atmósfera superior. Hasta ahora todo esto son especulaciones ya que estamos hablando del equivalente de 20,000 toneladas o más de TNT. Tanto Fermi como Oppenheimer dicen que perder esta cantidad de energía es como perder un elefante en una bañera. Ellos dicen que tendrían que haberla visto. ¿Alguna idea sobre esto?

Regreso a Los Alamos el 29 de Octubre con Fermi para completar mis informes. Trataremos el asunto más a fondo entonces.

Sinceramente suyo

*L. R. Groves*

General Leslie R. Groves.



# Un puñado de polvo

## David Conyers

### El Ciclo de la Bruja PARTE II

"y te enseñaré algo que no es  
Ni la sombra tuya que te sigue por la mañana  
Ni la sombra que al atardecer sale a tu encuentro  
Te mostraré el miedo en un puñado de polvo".

-T. S. Eliot, La Tierra Baldía

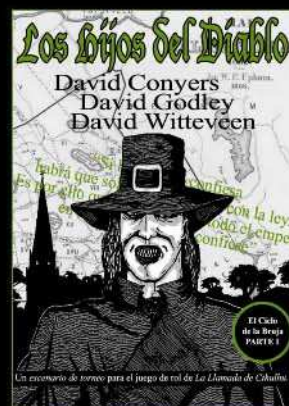


Un escenario de *Delta Green* para el juego de rol *La Llamada de Cthulhu*



Tras completar sus estudios de ingeniería, DAVID CONYERS comenzó su carrera profesional en Australia Occidental, con proyectos de construcción de minería y conducciones en el remoto interior del continente austral. Después se tomó su tiempo para viajar con mochila por África y Europa antes de regresar a Melbourne, donde reside actualmente. Desde entonces ha trabajado en marketing y comunicaciones. David es coautor de LOS HIJOS DEL DIABLO, de PAGAN PUBLISHING, y ha escrito para TRAUMA, de DARCSYDE PRODUCTION y el venidero juego de rol de HAWKMOON. Sus artículos han aparecido en las revistas THE BLACK SEAL, BOOK OF DARK WISDOM, DREAMING IN R'LYEH y THE WHISPERER, y en la red en YOG-SOTHOTH.COM. Actualmente está trabajando en un suplemento de LA LLAMADA DE CTHULHU para CHAOSIUM INC.

UN PUÑADO DE POLVO es la segunda parte de EL CICLO DE LA BRUJA, cuya primera parte fue LOS HIJOS DEL DIABLO, también disponible en YOG-SOTHOTH.COM y en castellano en LEYENDA.NET. Estas aventuras son independientes y se pueden jugar por separado.



Yog-Sothoth.com  
Devoted to Call of Cthulhu  
<http://www.yog-sothoth.com>