

PRODUCCIONES  
K2

EDICIÓN LIMITADA. 50 ejemplares  
LOS PELOTAS Alex



MODULO NO OFICIAL PARA LA LLAMADA DE CTHULHU

**NOX**

**DAEMONII**

LA NOCHE DEL DEMONIO



adaptación libre de la película de  
JACQUES TOURNEUR

Diseñado por  
JOAQUIN AGREDA  
ALEX DE LA IGLESIA



# LA NOCHE DEL DEMONIO



Lo cierto es que no dudamos demasiado a la hora de adaptar este guión para una partida de *CALL OF CTHULHU*. Nuestras referencias acerca de la obra maestra de Jacques Tourneur eran muchas, y muy antiguas. Desde los siete años conocíamos el rostro blasfemo del Demonio, gracias a una foto perdida en una vieja revista de cine. Creemos que marcó definitivamente nuestra -todavía- maleable personalidad. La película no fue estrenada en España, y esa terrorífica visión quedó sepultada en nuestro insano cerebro durante más de quince años... hasta que, estupefactos, asistimos a su estreno en el pasado *Festival de Cine de San Sebastián*.

Naturalmente, Tourneur no nos defraudó, y su película superaba el más oscuro de nuestros sueños infantiles. El horror tenía un nombre: *NIGHT OF THE DEMON*.

*La noche del demonio* está basada más en el guión de Hal E. Chester, Charles Bennett y Cyril Endfield para la película de Jacques Tourneur que en la novela de Montague R. James «Casting the runes», origen de la película.

El *Guardián de los Arcanos* que la haya visto comprobará que nuestro módulo no es precisamente una adaptación fiel. En lugar de seguir paso a paso las escenas de la película hemos preferido reflejar su ambiente, su tensión, el aire irrespirable que la inunda. Por otra parte, *La noche del demonio* es tal cual, una auténtica partida de Cthulhu, pero quizá demasiado paradigmática.

En la película quedan demasiadas cosas sin explicar, y en el módulo han sido aclaradas de la mejor manera posible. Por cierto, Sandy Petersen es un gran tipo, pero cometió





un leve error al no introducir en la ficha del personaje la característica principal de percepción. Nos hemos permitido el lujo de añadirla. Sumando las características de *Dex* e *Int*, y dividiendo el resultado entre dos, El *Guardián de los Arcanos* puede crear una característica bastante apañada de *Percepción*. **Esperamos cartas sobre el asunto. Pero sigamos con lo nuestro. Este módulo no es una estructura cerrada, con principio y fin, donde tanto los investigadores como el Guardián de los Arcanos se encuentran encerrados.** Cada situación genera —o de-

bería generar— infinitas combinaciones sin final aparente. La tarea de cada *Guardián de los Arcanos* comienza precisamente ahí, conformando esa estructura, moldeándola a su gusto. Creemos sinceramente que este módulo puede ser muy divertido si se juega bien, con astucia. Por supuesto, si tenéis alguna duda, poneos en contacto con nosotros. Estaremos en Stonehenge, desnudos y untados en grasa de niño recién nacido, con *diecinueve ojos sangrientos de asno* en nuestras manos.

**LOS PELOTAS.**





# DRAMATIS PERSONAE



\* EVERETT  
KARSWELL

STR. 15 DEX 17  
CON 15 APP. 16  
SIZ 15 SAN ...  
INT 20 Idea ...  
POW 25 Luck ...  
EDU 20 Know ...

- LISTEN 80%
- SPOT HIDDEN 50%
- ORATORY 90%
- CREDIT RATING 85%
- HISTORY 95%
- TRACK 80%
- CAMOUFLAGE 50%
- CTHULHU MYTHOS 60%

MRS.  
KARSWELL

STR. 8 DEX 8  
CON 8 APP. 10  
SIZ 8 SAN ...  
INT 10 Idea ...  
POW 10 Luck ...  
EDU ... Know ...

PSYCHOLOGY 30%  
ORATORY 20%

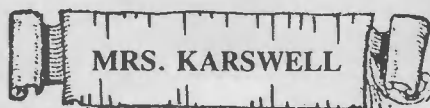
Físicamente podemos describirle como un hombre de unos cincuenta años, corpulento y bien parecido, parcialmente calvo y con una corta perilla. Psíquicamente es una *bestia obscena*, inteligente y elegante, un mago con suficiente poder como para aniquilar la tierra y que el *Caos Reptante* impere sobre sus cenizas. Su principal objetivo es el poder químicamente puro. Para ello, buscará ayuda de los grandes Dioses, sacrificando su alma y su cordura.

Cada 72 días, bajo las sombras lunares de las piedras de Stonehenge, Karswell reproduce una arcana ofrenda al *Caos Reptante*, el infame Nyarlathotep.

Su poder abarca incluso la *metamorfosis*, pieza esencial en el desarrollo de un sórdido plan: suplantar al mismísimo Rey de Inglaterra. Dominando el Imperio Británico, ¿Quién podrá impedirle llegar a ser el amo del mundo?

Actualmente, Karswell es un honrado profesor en la pacífica ciudad de Salisbury, a 15 km. de las famosas construcciones megalíticas de Sto-

nehenge. Vive acompañado de su madre, una encantadora anciana que se divierte inocentemente organizando té benéficos, funciones infantiles y animadas sesiones de espiritismo.



Madre de Everett, esta dulce anciana fue en su juventud una auténtica bruja poseída por Lucifer, el *hombre negro*. De esta sacrílega unión nacieron dos gemelos: Everett, que sobrevivió al parto, y una tenia con rostro humano que murió a los tres días, después de haber sido amantada por su propia madre. Al verla morir, Mrs. Karswell perdió la razón. Su mente destrozada se centró exclusivamente en el cuidado de su otra criatura, olvidando por completo el culto nefasto a Nyarlathotep.

Si los jugadores hacen cualquier tipo de mención —por pequeña que sea— sobre este turbio asunto a Mrs. Karswell, recobrará inmediatamente la memoria, matándose en el acto. Mrs. Karswell siempre lleva consigo su pequeño costurero, del que sacará unas afiladas tijeras que se clavarán en la frente.

## SIR ARCHIBALD WILLIAMSON

Parlamentario asociado a la War Office de su Majestad, licenciado en Filología pre-clásica y presidente de la *Royal Society of Science & Truth*. Sir Archibald heredó este cargo de su padre, que fundó la Sociedad en 1888, para apoyar iniciativas científicas de aficionados y diletantes. La lengua perdida de los druidas (*Ogham*) se ha convertido en la especialidad de Sir Archibald, tal como refleja su única obra hasta la fecha: «*Estudio sobre los cultos pre-célticos del antiguo Wiltshire*» (1908). Ha colaborado con Vestey y Waring en una investigación sobre el satanismo actual, por la que han descubierto las repugnantes prácticas de Karswell y la existencia de una edición perdida de una conocida obra que instigó la persecución de la brujería, el *Malleus Maleficarum*. Estos explosivos descubrimientos serán revelados en el IV Congreso de Brujería y Demonología.

De carácter firme y decidido, Sir Archibald aún no teme las veladas amenazas de Karswell. Como sus tres compañeros, conoce el poder de las runas de Karswell, y la muerte de Waring le apenará profundamente. A pesar de todo, seguirá adelante con el Congreso.



## WILLIAMSON

STR. 18. DEX 15.  
CON 15. APP. 16.  
SIZ 18. SAN ...  
INT 15. Idea ....  
POW 18. Luck ....  
EDU 10. Know ...

ARCHAEOLOGY 50%  
CREDIT RATING 90%  
FAST TALK 75%  
ORATORY 90%  
HISTORY 90%  
TRACK 60%  
LATIN 95%  
GREEK 80%  
SPANISH 45%

## WARING

STR. 10. DEX 15.  
CON 10. APP. 17.  
SIZ 10. SAN ...  
INT 16. Idea ....  
POW ... Luck ....  
EDU 17. Know ....

\* IGUALES SKILLS a  
WILLIAMSON - 10%  
FAST TALK - 20%

## VESTHEY.

STR. 10. DEX 12.  
CON 12. APP. 10.  
SIZ 10. SAN ...  
INT 17. Idea ....  
POW 12. Luck ....  
EDU ... Know ...

\* IGUALES SKILLS que  
WILLIAMSON - 20%  
• SPANISH 85%  
• BARGAIN 90%



## DOCTOR JAMES WARING

Doctor en Filosofía de las Religiones por la Universidad de Heidelberg, y autor de una extensa obra en la que destacan ensayos de reconocido mérito como «*El simbolismo cósmico en los monumentos religiosos*» (1920), «*Dioses familiares del sur de la India (Shankara)*» (1912) y «*Merlín the Charming*» (1916).

Waring es un tipo nervioso y apocado dedicado exclusivamente a su carrera, carente de energía para afrontar problemas prácticos. En ese sentido su supervivencia cotidiana depende de su esposa Rebecca, una mujer fuerte e inteligente. Waring ha viajado hasta Londres para reunirse con ella, y al comienzo de la historia vuelven a Oxford en tren, con el tiempo justo para asistir a la apertura del Congreso.



## SIR WILLIAM VESTEY

Vestey es un entusiasta, dueño de la *Union Storage Co.*, ha dedicado su fortuna a la financiación de la *Real Sociedad de la Ciencia y la Verdad*. Le apasiona cualquier tema esotérico y fantástico, todo lo que se salga de lo normal. Sin embargo, cuando todo

salga mal, abrazará con entusiasmo el más absoluto pesimismo.

Su próximo movimiento será un viaje a Matanzas, Cuba, para conseguir el *Ambar rojo* y poner en práctica el exorcismo de Stonehenge.



## ERINIA MOIRA

STR. 13. DEX 10.  
CON 10. APP. 18.  
SIZ 10. SAN ...  
INT 19. Idea. ....  
POW 9. Luck. ....  
EDU ... Know ...

- HISTORY 90%
- SPOT HIDDEN 70%
- LATIN 95%

LIBRARY USE 70%

- 45 AUTOMATIC 70%

## VDA. de WARING

STR. 7. DEX 10.  
CON 12. APP. 17.  
SIZ 10. SAN ...  
INT 19. Idea. ....  
POW 18. Luck. ....  
EDU ... Know ...

## WHITE & BURR

IDIOMAS CLASICOS 95%  
GARROTE/HACHA 60%  
LISTEN 45%  
SPOT HIDDEN 50%

WHITE STR. 14. DEX 18.  
CON 12. APP. 10.  
SIZ 13. SAN ...  
INT 18. Idea. ....  
POW 12. Luck. ....  
EDU ... Know ...

BURR STR. 13. DEX 15.  
CON 15. APP. 13.  
SIZ 16. SAN ...  
INT 17. Idea. ....  
POW 13. Luck. ....  
EDU ... Know ...



## VDA. DE WARING

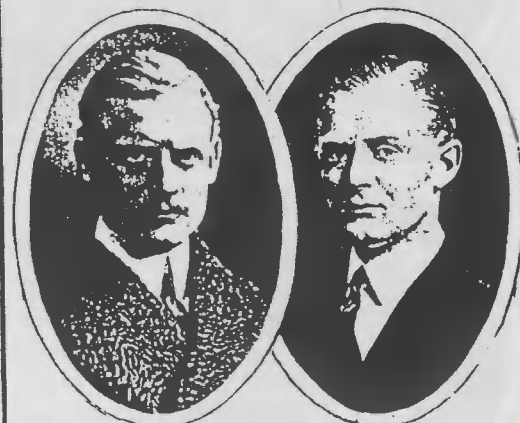
Dulce y a la vez fuerte, esta sorprendente mujer hará cualquier cosa con tal de encontrar al asesino de su marido (Que lamentablemente morirá). Viste de luto riguroso, con la pequeña salvedad de un Colt 22 narado en rojo. Acompañará a los jugadores —si se lo permiten— y de no ser así, los perseguirá a cierta distancia manteniéndose oculta como buenamente pueda. Su principal preocupación es, después de la sencilla venganza, la suerte de su futuro hijo. Mrs. Waring está embarazada de siete meses. Tras un momento de tensión, el *guardián de los arcanos* puede improvisar un amago de parto, que resultará infructuoso (sirviendo de prólogo a la hipnótica escena de parto que sucederá más tarde).



## ERINIA MOIRA

Hija de un misionero anglicano y una prostituta indígena, nace en *Ponape*, una de las Islas Carolinas. Su infancia se desenvuelve entre el obsesivo estudio del antiguo testamento y la desesperada lucha contra la selva en una misión prácticamente en ruinas.

A los quince años abandona las islas para predicar la palabra de Dios. Tres años más tarde conocerá a un hombre que cambiará su vida: Robert Placard, también conocido por el nombre de *Julius Von Nacht*, líder carismático de la organización secreta *Red Mask* (ver Dossier Máscara Roja). A partir de entonces dedicará su tortuosa vida al exterminio de los adoradores de los *Mitos*. Su último objetivo sería la expulsión de los Grandes Dioses de la tierra. Desgraciadamente, esta lucha tiene un precio demasiado alto para la frágil cordura de Miss Moira. Conforme pasan los años, Erinia ha ido perdiendo el control de su voluntad. Un fuerte shock emocional podría resultar fatal... Poseída por una fanática manía inquisitorial es capaz de matar a un inocente si esto beneficia de alguna manera la destrucción del *Culto*.



ANDREW DICKSON WHITE & GEORGE LINCOLN BURR

La biblioteca de la Universidad de Cornell (Ithaca, New York) —una de las mejores en cuanto a temas de ocultismo— aparece regentada por Andrew Dickson White y George Lincoln Burr, decano y bibliotecario respectivamente de tan magna institución. Es conocido el origen del increíble fondo bibliográfico de esta casa, acumulado durante más de cuarenta años por estos dos personajes,

y directamente relacionado con la prolongada etapa en la que White ostentó el cargo de Embajador en Berlín. Muchas fueron en esos años las desapariciones de obras relacionadas con temas místicos en las universidades centroeuropeas, aunque nunca pudo probarse una relación directa entre tales desapariciones y las grandes cajas que por valija diplomática salían de Alemania con destino a Cornell. De esta época data su ya legendaria enemistad con Henry Charles Lea, polígrafo y erudito también interesado en la adquisición y custodia de este tipo de obras, y contratado a tal fin por la famosa *Biblioteca del Seminario de la Unión Teológica*. Los tribunales permanecen aún sin pronunciarse sobre las innumerables denuncias por hurto que tanto White como Lea interponen sin cesar. Lo cierto es que las «expediciones de recuperación» se suceden con relativa frecuencia entre ambas instituciones, lo que ha llevado tanto al decano como al bibliotecario de Cornell a un avanzado estado de *esquizofrenia paranoide*. Cuando los investigadores lleguen a la biblioteca encontrarán a estos dos extraños individuos apaleando a un supuesto miembro de la *Unión Teológica*, con una barra de acero manchada de tinta y que presenta caracteres tipográficos en su extremo con los que imprimir macabros mensajes en la carne de sus víctimas. Un investigador con una percepción de más de 13 podrá leer en su cabeza destrozada y en sus genitales la inscripción «No robaré más».

La presencia reciente de ciertos curiosos inquiriendo informaciones respecto al *Malleus Maleficarum* ha llevado a estos perturbados asesinos a decretar un verdadero «estado de sitio» en la biblioteca. Esta permanece permanentemente cerrada y puede observarse cómo las ventanas del primer piso han sido totalmente selladas. Los dos personajes permanecen ininterrumpidamente en el interior de la biblioteca, que cada vez huele peor, acechando la que esperan próxima llegada de algún miembro de la *Unión Teológica*.



**JULIO MENDOZA, Marqués de San Severino**

Atractivo, simpático, arrojado, pendenciero y arruinado, el joven Marqués de San Severino sería la vergüenza de sus envarados familiares, si quedase alguno con vida. Su temperamento inquieto le llevó de la búsqueda de tesoros a la política y de esta a la piratería y al contrabando de armas. Como amigo íntimo del Gobernador Echevarri sus actividades suelen quedar impunes para desconuelo del capitán San Andrés, su enemigo personal.

Cuenta con 2d10 hombres que viven con él en su castillo. Este se ha convertido en una decadente guarida de contrabandistas, despojado ya de todos los objetos de valor por el derrochador Mendoza, excepto una copia manuscrita del *Malleus Maleficarum* y un imponente retrato del autor de aquella.

El último capricho de Mendoza le ha llevado a romper con su lugarteniente, Indalecio Fernández. Este se ha negado a entregarle una joya que perteneciente originalmente al tenebroso primer Marqués, fue regalada por el padre de Mendoza a su amante, la madre de Fernández. El *Ambar rojo* es, en efecto, la más preciada posesión del lugarteniente.

### CAPITAN SAN ANDRES

El capitán San Andrés, jefe de los carabineros de Matanzas, herido en varias escaramuzas contra los contrabandistas de Mendoza, nunca se baja del caballo. Para él, llevar bastón y evidenciar su cojera sería vergonzoso.

STR. 17 DEX 19  
CON 18 APP 19  
SIZ 17 SAN ...  
INT 16 Idea ...  
POW 15 Luck ...  
EDU ... Know ...

### JULIO MENDOZA

YS AUTOMATICA	75%
PONCH	90%
CLIMB	80%
JUMP	70%
SWIM	80%
SPOT HIDDEN	60%
TRACK	65%
LISTEN	45%

### CAPITAN SAN ANDRES

STR. 17 DEX 10  
CON 18 APP 19  
SIZ 10 SAN ...  
INT 9 Idea ...  
POW ... Luck ...  
EDU ... Know ...







### CARABINEROS:

SPOT HIDDEN 30%  
 ESCOPETA 35%  
 WLT 22 30%

• SON MÁS BIEN  
 TORPES!

### INDALECIO FERNANDEZ

SPOT HIDDEN 75%  
 RECORTADA 80%  
 FIST/PUNCH 90%

STR. 20. DEX 12  
 CON 15. APP. 9.  
 SIZ 17. SAN ...  
 INT 9. Idea....  
 POW 15. Luck....  
 EDU ... Know ...

• CUIDAD la RELACIÓN  
 entre INDALECIO &  
 JULIO. Son Hema-  
 uos. NO LO OLVIDEIS!

so. En Matanzas es temido por todos, y se le permite entrar en cualquier edificio público sin desmontar. Su obsesión es encontrar una prueba definitiva que convezca al Gobernador Echevarri de que el Marqués de San Severino es un rufián que merece el paredón.

Sus últimas pistas le han llevado al Casino Español, donde con 1d6 carabineros espera que Strómboli, el croupier, entregue «algo» que el propio capitán desconoce a los contactos del Marqués. Su propósito es confiscar esa mercancía como posible prueba e interrogar a Strómboli y a los enviados de Don Julio Mendoza. Si Fernández se interpone, no dudará en iniciar un tiroteo en el Casino.



INDALECIO FERNANDEZ

Hermano bastardo del actual marqués y durante una época lugartiente de este en sus tareas de contrabando. Sin embargo, un complicado asunto de familia enturbia sus relaciones: El Ambar Rojo, joya de gran valor e inestimable recuerdo familiar, fue regalada por el padre del marqués a su mantenida, la negra Trinidad, madre de Indalecio. El actual marqués, siempre envidioso del cariño de su padre por su hijo bastardo, contratará al peculiar strómboli para recuperarla. En el momento de la acción Strómboli ha preparado la entrega de la piedra en el Casino Español, único punto de la ciudad en el que los hombres de Indalecio no pueden actuar a causa de la constante presencia de los carabineros.

Parte de la banda del Marqués —1d10 hombres— sigue a Fernández en la búsqueda del antiguo amuleto. Actualmente Fernández vigila a Strómboli en el Casino de Matanzas.

Indalecio Fernández es irascible y violento, y también rencoroso. No olvidará una ofensa.

### OTROS PERSONAJES

El Guardián de los Arcanos puede tomar los personajes citados como ejemplo y desarrollar sus propios comparsas. Puede animar el congreso en Oxford dando cuerpo a los conferenciantes que aparecen en el programa de actos.







**LA BESTIA.**  
*El Demonio de las Runas*

Esta Criatura a la que los antiguos druidas dieron un nombre secreto que no puede pronunciarse, sólo escribirse, está íntimamente asociada a las piedras de Stonehenge. Karswell, iniciado en el lenguaje cifrado de los druidas, el *Ogham*, puede invocar su terrible presencia escribiendo ciertas runas en una tira de pergamino virgen, en el que invertirá tantos **puntos de magia** como días quiera adelantar la aparición de la bestia sobre los diecinueve días previstos por el conjuro originario para la llegada del demonio.

Una vez fijada la fecha, Karswell sólo tiene que entregar las runas a su víctima, y sentarse a esperar. Estas runas insuflan una suerte de vida al pergamino que tratará de escapar de las manos del condenado y perderse. Solo un tiro de **POW x 2** detendrá la huida del pergamino. Esto es muy interesante según el *maleus maleficarum* pues la víctima puede librarse

de su espantoso destino devolviendo al invocador el pergamino, que pasará a ser el sacrificado en *La Noche del Demonio*. Karswell se guardará muy bien de recibir objetos de sus víctimas que pudieran camuflar el pergamino.

Karswell entregará las runas a los investigadores en cuanto empiecen a indagar al respecto de las muertes y notas de Williamson, Waring o Vestey.

La bestia surge en el momento elegido de un vómito de humo, luciérnagas y tripas. Su grotesca figura es sorprendentemente similar a las representaciones medievales de ciertos demonios: Una cara sonriente y depravada a medio camino entre el simio y la cabra, torso belludo, garras prensiles y pezuñas en lugar de pies. Su tamaño habitual es de 15 metros, aunque puede variarlo a voluntad. Dispondrá de sus víctimas de la forma más sangrienta y espantosa posible.



*La bestia*

## LA BESTIA.

STR.... DEX....  
CON... APP....  
SIZ.... SAN....  
INT.... Idea....  
POW... Luck....

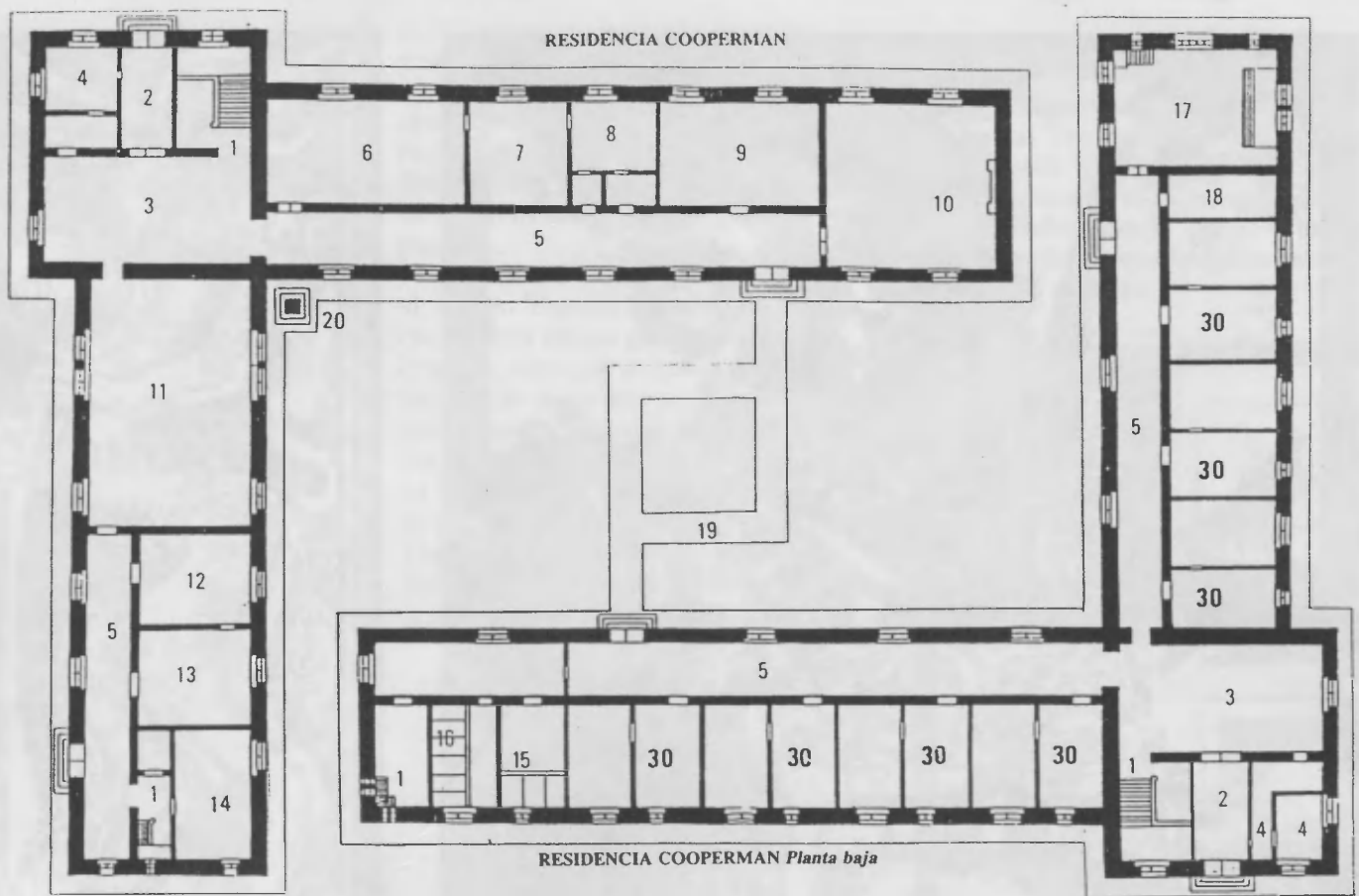
*N. del Keeper:*

**IMPOSIBLE DESCRIBIRLA.**  
**DISEÑALA TÚ MISMO.**  
**ESTA fuera de la Comprensión HUMANA...**

•NOTA•

**es un SIRVIENTE de NIALATHOTEP.**  
**Tenlo en cuenta!**



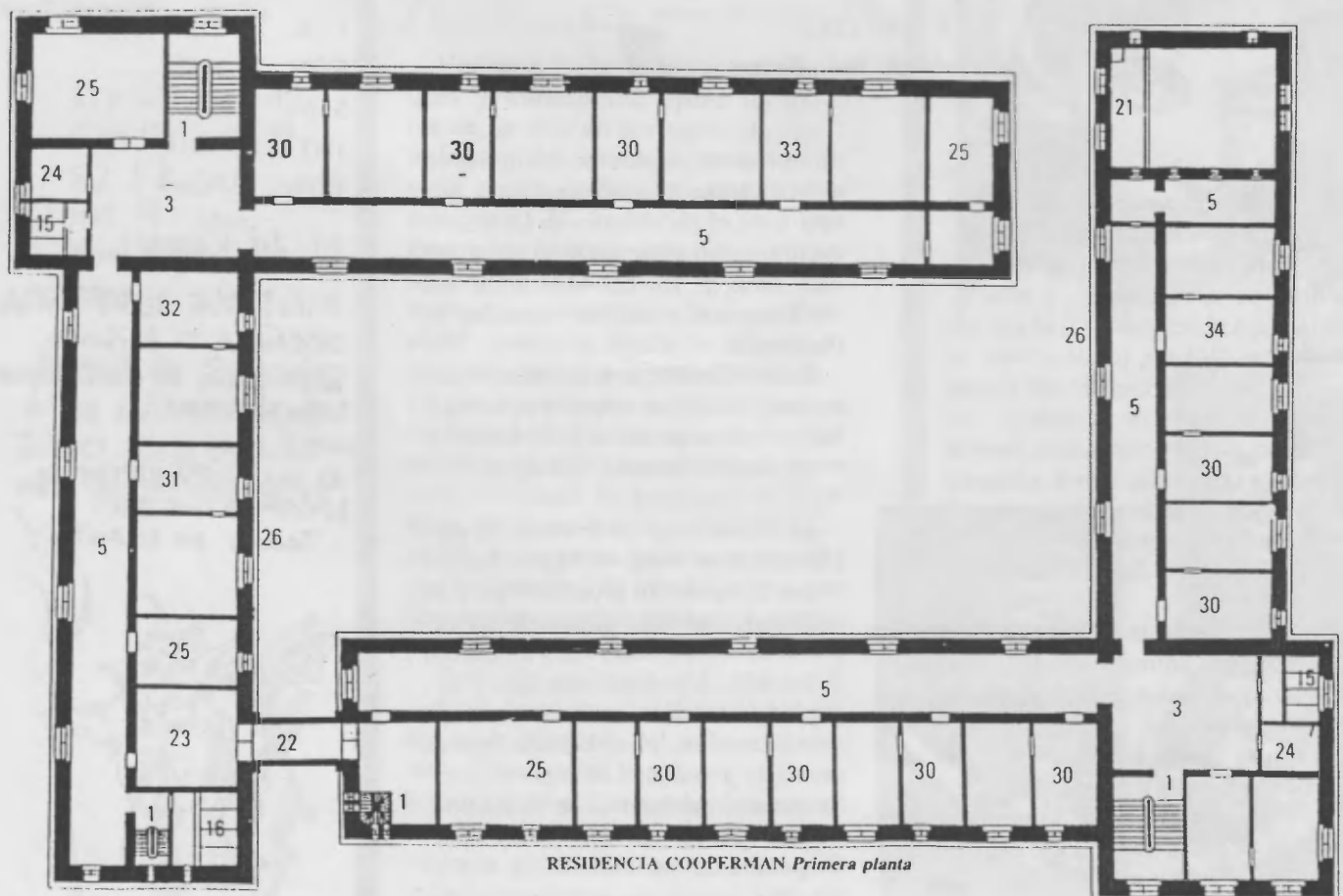


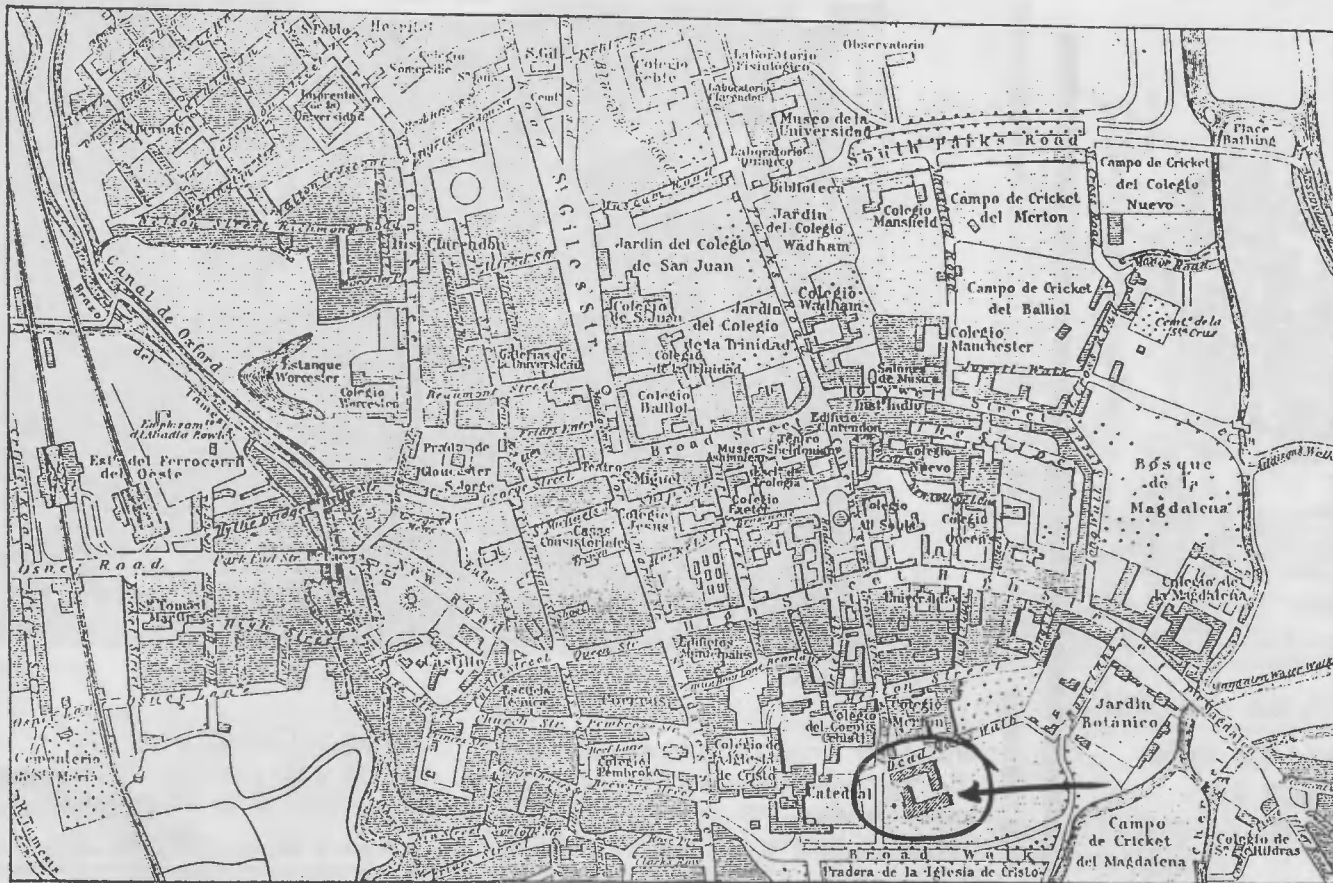
- 1.-Escaleras
- 2.-Portal
- 3.-Vestíbulo
- 4.-Portería
- 5.-Pasillo
- 6.-Sala de lectura
- 7.-Biblioteca
- 8.-Administración
- 9.-Aula principal

- 10.-Sala de conferencias
- 11.-Comedor
- 12.-Cocinas
- 13.-Despensa
- 14.-Calderas y carboneras
- 15.-Excusado
- 16.-Bañeras
- 17.-Capilla con escaleras al coro

- 18.-Sacristia
- 19.-Aceras
- 20.-Pozo
- 21.-Coro sobre la capilla
- 22.-Paso elevado
- 23.-Laboratorio
- 24.-Almacén (Ropa blanca & limpieza)
- 25.-Aula
- 26.-Cornisa

- 27.-Salida de escaleras
- 28.-Desvanes
- 29.-Palomar
- 30.-Habitaciones de visitantes & conferenciantes (Con recibidor y dormitorio)
- 31.-Habitaciones de Williamson
- 32.-Habitaciones de Vestey
- 33.-Habitaciones de los Waring.
- 34.-Habitaciones de Erinia Moira.





# OXFORD

Oxford, junio de 1920

**L**a estrategia monstruosa de un sólo hombre amenaza la pervivencia de la Corona, del Imperio Británico y, en breve tiempo, del mundo. Nadie conoce los planes del oscuro profesor Karswell para su plantar a su Majestad Jorge V como paso previo para la conquista del planeta. El profesor cuenta con la ayuda de la más sabia, astuta y depravada de todas las entidades cósmicas que habitan éste o cualquier universo: **Lucifer**, el Propagador de Errores, la Bestia Negra, el **Caos Reptante**,...**NYARLATHOTEP**.

Sin embargo Karswell ha encontrado un pequeño obstáculo para su plan. Tres eruditos demasiado curiosos (Williamson, Waring y Vestey) en el curso de un investigación sobre brujería druidica y medieval, han descubierto el culto satánico que lidera Karswell en Salisbury, reuniendo pruebas de prácticas horribles, a las que no son ajenos los sacrificios de niños y vírgenes.

Williamson también ha encontrado una edición no censurada del **Malleus Maleficarum**, que incluye un cuarto libro legendario acerca del exorcismo del mismísimo príncipe de los demonios. **Expulsar al Caos reptante de la tierra durante seiscientos sesenta y seis años**...

Lamentablemente Williamson y sus colaboradores están sentenciados. El perturbado satanista ha escrito las runas secretas que convocan a una criatura infernal. Esta aparición monstruosa está llamada a convertir la apertura del Congreso de Williamson en...**la noche del demonio**.

## Accidente tenebroso

Los personajes jugadores viajan de Londres a Oxford en tren para asistir al IV Congreso de Brujería y Demonología. Si tienen **Edu** mayor de 16 han sido invitados a través de su Universidad por los organizadores, la **Royal Society of Science & Truth**. En caso contrario, son aficionados al ocultismo o a la historia medieval, por lo que han reservado con ante-







• CONSULTAR los MAPAS  
de TRENES de  
MANUAL! →



Pacto con el Diablo



Comedor

rioridad sus respectivas plazas.

En su vagón se encuentra el matrimonio Waring, y también al fondo, el profesor Karswell —a gusto del keeper: puede incluir 1d6 personas anodinas en el vagón—.

A mitad del viaje el doctor Waring abre su portafolios para revisar sus notas, entre las que se encuentra un pergamino alargado con unas extrañas runas, que al parecer (*Archeology o history*) son célticas, dejado por el maldito Karswell.

La sorpresa de Waring pasa a visible angustia, perceptible por los investigadores. De pronto, el pergamino se le escapa de las manos, como arrebatado por una furiosa corriente de aire que no podemos percibir. Sale volando por el pasillo del vagón. Waring lo persigue con una ridícula desesperación, que se acentúa cuando descubre que Karswell está en el tren. Los personajes pueden escuchar (*listen*%) las súplicas de perdón de Waring, las tranquilas palabras de ánimo de Karswell, la promesa desesperada de Waring jurando silencio y su promesa de no utilizar jamás «el exorcismo», y finalmente, su grito desgarrador cuando convencido de la crueldad de Karswell se lanza a recoger el pergamino que había volado por la ventanilla de la puerta, quedando atascado en el enganche de los vagones. Intentando alcanzarlo, Waring perderá el equilibrio y será destrozado por las ruedas del tren.

Tumulto, desmayo de su esposa embarazada, detienen el tren. Solo consiguiendo un *Spot hidden* dividido por tres podrán ver a Karswell en un taxi dirigiéndose a gran velo-

cidad hacia Oxford. Un tiro de *Luck* decidirá si los jugadores llegan a cenar a tiempo al fin del prólogo.

(Nota para el keeper: si algún jugador consigue los papeles de Waring o su maleta, un exitoso tiro de *Library* usede media hora de estudio reposado le descubrirá una serie de frases esotéricas como «existe un cuarto libro», o «El exorcismo del Lateinos es posible: Brognolo tenía razón».

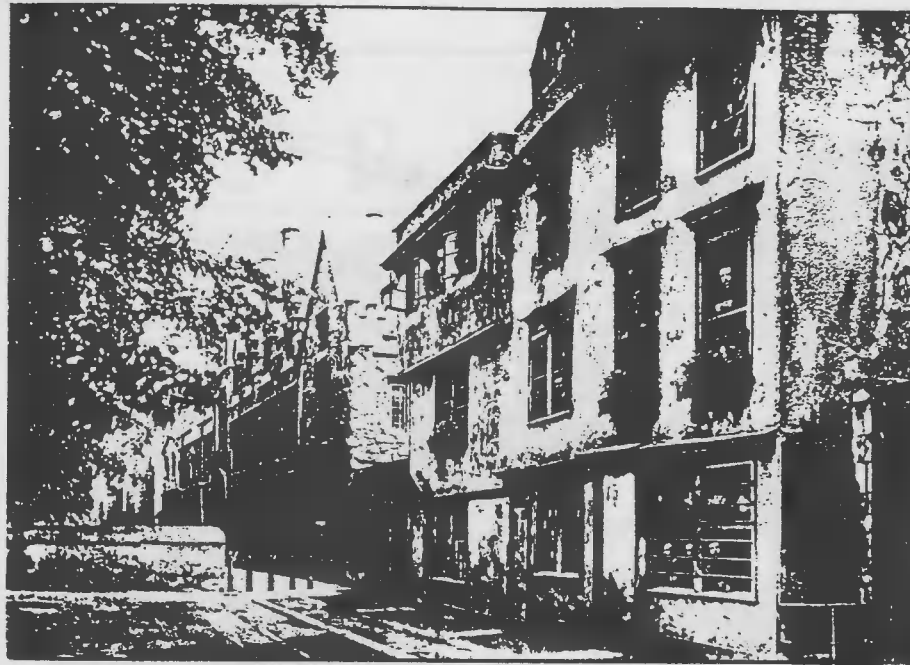
## Oxford.Día 20

El Congreso anual de Demonología y Brujería suele pasar desapercibido entre la aplastante sobriedad científica de la Universidad de Oxford. De hecho es corriente que se omite en los programas de actividades académicas, pese a la indiscutible seriedad de sus organizadores.

Esta edición tiene lugar en las salas de la residencia estudiantil Cooperman, un empalagoso edificio neogótico del siglo XIX.

La habitual cena inaugural se verá interrumpida por la noticia de la muerte de Waring, que puede incluso haber sido anunciada por los mismos jugadores. Williamson, pese a todo, prosigue con su discurso, asegurando que la muerte de Waring ha podido ser un asesinato, por un grupo de satanistas (murmillos en la sala) y que Sir William Vestey leerá la conferencia escrita por el difunto.

En ese momento Vestey descubre un pergamino con runas en su bolsillo, que también vuela, pero esta vez se quema en el aire. Asombro en la sala. Miradas de terror contenido entre Williamson y Vestey. Karswell se halla en el comedor, impasible. Vestey pide excusas a la inquieta concurrencia e indica que estará en



Fachada trasera

el salón contiguo. Se oye un espantoso alarido. Allí lo encontrará, quien entre un minuto después, con las visceras, huesos y músculos recubriendo su piel, que ahora ocupa el lugar de sus entrañas, como un calcetín vuelto del revés. Presenciar esa pesadilla cuesta 1d10 de **San**. Karswell aprovechará el alboroto para huir. Sólo el jugador que supere un **Track** entre dos podrá descubrir al profesor en el patio, a punto de escapar en un taxi. Si los investigadores consiguen pisarle los talones, Karswell intentará hipnotizar al conductor del coche y hacer que los jugadores se estrellen (**Pow** contra **Pow** en la tabla de resistencia sumando los puntos de magia que Karswell considere necesario gastar).

Al enterarse Williamson se encerrará en su habitación para no salir hasta las diez de la noche, cuando descubra que también él ha recibido el maldito pergamino, que se incinera inmediatamente. El monstruoso demonio comienza a aparecer en su cuarto. Atrapado, sale por la ventana y se aferra como puede a la cornisa que rodea el edificio. Tal vez los investigadores sean testigos de la garra gigantesca que le atrapa, introduce en la habitación y lo arroja masticado al patio. Consideramos interesante que el *Guardián de los Arcanos* tenga muy presente la situación de los investigadores y los PNJs para saber si presencian o no cada una de las acciones que se describen.

Naturalmente, Erinia Moira (ver *Damatis personae*) intentará averiguar qué demonios pasa. La viuda de Waring también llega tras la cena,

con la obsesión de esclarecer la extraña muerte de su marido y, si sus sospechas sobre Karswell son ciertas, vengarle. Se dirigirá directamente a los personajes jugadores, para que le ayuden.

(nota para el Keeper: con un exitoso **Fast talk** los investigadores pueden sonsacar bastante información a la bellísima Rebecca.

Esta les confesará que acompañó a su marido en un extraño viaje a un pueblo del estado de New York llamado Ithaca, pero que no estuvieron mucho tiempo. Poco después volvieron a Oxford, encerrándose con sus dos amigos Williamson y Vestey en la Universidad durante más de tres semanas. La viuda de Mr. Waring comenta pensativa cómo su marido mostró síntomas de neurastenia los últimos días, hasta el punto de no querer usar ninguna ropa que no fuese convenientemente registrada).

### El día siguiente.

Se clausura el Congreso. Scotland Yard organizará una investigación 1d4 horas después de ser avisados de la muerte de Williamson. A partir de ahí será difícil a los personajes seguir pistas por su cuenta. Finalizado el interrogatorio, Erinia saldrá disparada en su Packard negro hacia la Universidad de Cornell.

(Nota para el keeper: en las sombrías habitaciones de los tres científicos asesinados, los investigadores podrán encontrar una serie de pistas valiosísimas para el esclarecimiento de los hechos, siempre que no haya llegado la policía, que procederá a precintar todo este material.

#### Habitación de Waring:

**Spot hidden** • Notas para la Conferencia —1d3 horas de lectura—. «Eric Nitrem y la brujomanía del XVII». Información parcial sobre el Malleus Maleficarum. Puede leerse que el libro se encuentra en la Universidad de Cornell, Ithaca. Estas notas se encuentran bajo el colchón de su cama.

**Spot hidden** por la mitad • bajo su cama aparecen cuatro folios arrugados como pelotas. El texto está tachado. Su lectura supone una hora de estudio como mínimo. Parece hablar acerca de un pretendido «Exorcismo de la Bestia Negra» como una posibilidad real de expulsar a Lucifer de la tierra. Su lectura provoca una pérdida de 1d3 puntos de **San**.

**Library use** dividido por tres • En estos mismos papeles existe una referencia erudita al libro de Charles Kirk Patrick Sharpe «Fundamentos neolíticos en la demonología cristiana». Comenta en una apostilla que el demonio negro alado descrito en los procesos inquisitoriales de



### • ilustración del MALEUS.

• **WIDADO CON LOS JUGADORES EXCESIVAMENTE PREGUNTONES!**



COMISARIO de POLICIA  
FERGUSON.

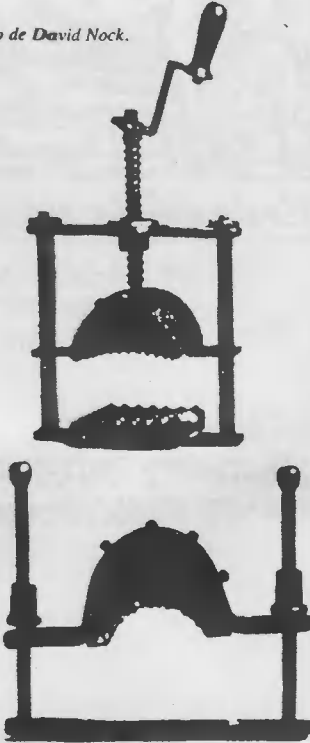
UN POBRE TONTO MUY  
PELIGROSO.

DISEÑALO TÚ MISMO.

• **DEBATE 80%**



regalo de David Nock.



«Y entonces —¡que el Dios del Cielo tenga misericordia!— apareció el verdugo y me puso las empulgueras, con las manos atadas, de modo que me salió la sangre a chorros de las uñas y de todas partes, y durante cuatro semanas no he podido utilizar las manos, como podréis observar por mi caligrafía.» Carta de Johannes Junius a su hija (1628). Empulgueras de la época.

\* NOTA para el KEEPER:

- SPOT HIDDEN por la MITAD:

Vs. 40%/2:10 sobre

- un DADO de GEN (2 de 10)

¡TENED WIDADO con OBLIGAR a los JUGADORES a MIRAR por TODAS PARTES! es mejor DEJARLES HACER...



Recibidor particular

ciertas regiones del sur de Inglaterra guardan un preocupante paralelismo con el Obsceno Caos Reptante.

Puede verse a la vista un grabado de Stonehenge, con una multitud bailando alrededor de las piedras, superando una prueba de historia los investigadores sabrán que se trata de un ritual druidico celta.

También a la vista se puede encontrar un ejemplar de su libro «Merlin the Charming» dedicado a un tal Mr. Ivory. Si los personajes hablan con este individuo —Justice Ivory— les comentará cómo un divertido profesor maduro y con perilla le hizo un truco de manos al apesadumbrado Williamson la pasada noche durante la cena. Según dice el Juez no le hizo ninguna gracia...

En la habitación la cama es, obviamente, doble. Esparcida por la habitación hay ropa interior femenina. Si en el momento de entrar en ella está presente Mrs. Waring, los investigadores necesitarán un Oratory o un Fast talk para convencerla de que es estrictamente necesario hacerlo.

#### Habitación de Williamson:

Directamente sobre la cama el libro de Waring «El simbolismo Cósmico de los monumentos religiosos»: curiosa teoría acerca de construcciones megalíticas como Stonehenge y Avebury. También nombra a la isla de Pascua y a Persépolis.

Library Use exitoso de una hora • Estos monumentos hacen la función de amplificadores energéticos para el poder mágico de ciertos sacerdotes y druidas. También nombra el Ogham, el lenguaje secreto de los druidas.

Spot hidden en el armario • aparece una pequeña novela «La bruja ámbar».

166 horas de lectura, con pérdida de 1d10 de san; cúmulo de absurdos sin sentido escritos por un pobre loco. Aparece subrayada la frase «María encontró la veta ámbar».

Spot hidden en la mesita de noche • Bajo unos papeles de periódico se puede entrever un pequeño cuadernillo de notas, de color ocre. Con un Library use exitoso de dos horas, el investigador averiguará más acerca del Malleus maleficarum: «En la edición de Cornell existe un capítulo de más, al parecer suprimido en la misma imprenta. Lo redactó un tercer dominico, llamado Eric Nilrem. En dicho capítulo se especula con la posibilidad de utilizar la brujería contra la misma brujería.

#### Habitación de Vestey:

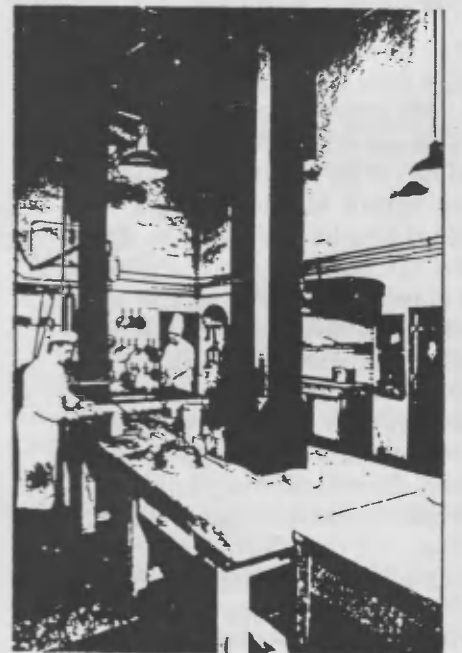
Spot hidden por la mitad • En el armario ropero, dentro de una de las chaquetas de Vestey, se puede encontrar una página del London Illustrated News, una de las caras habla de Bomarzo y su parque de los monstruos; en el reverso un artículo titulado «Stonehenge en Cuba», acerca de una reproducción exacta de la construcción megalítica en los alrededores de una ciudad llamada Matanzas. En el mismo armario ropero podemos ver sin necesidad de Spot hidden, un regalo con lacito, sin abrir: dentro hay un instrumento de tortura: unas empulgueras. Hay una notita: «Para William, de su amigo David».

Spot hidden en la mesita de noche • Bajo la palangana aparece un pasaje para La Habana con la fecha de mañana.

#### Portería de la residencia Cooperman:

Superando un Fast Talk, un investigador puede sonsacarle al portero una interesante información acerca de una carta que una semana antes le pasó Vestey para enviarla al Correo. El destinatario era un tal Marqués de San Severino. También le llamó la atención que tuviera un destino tan lejano: La Habana...

Cocinas





# CORNELL

## TRAS EL RASTRO DEL MALLEUS

### CORNELL Y SU SINIESTRA BIBLIOTECA

**L**as pistas aportadas hasta ahora habrán llevado a los investigadores curiosos hasta Ithaca, en el Estado de Nueva York, donde se halla la Universidad de Cornell.

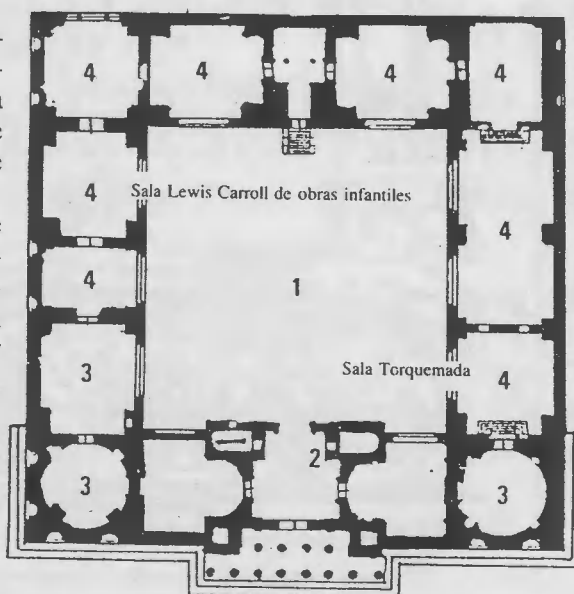
La Universidad de Cornell se asienta en una amplia esplanada situada al noroeste de la ciudad de Ithaca dentro de los terrenos cedidos a ese fin por W. Cornell, mecenas y principal impulsor económico de la Universidad que lleva su nombre.

El edificio, no demasiado grande, pero cuidado hasta sus más mínimos detalles, se encuentra rodeado de amplios jardines, campos de juego, y todo aquello que pueda resultar necesario a los 700 selectos estudiantes con que cuenta la institución.

Si pasamos al interior del *campus*, lo primero que llamará la atención de los investigadores será el bullicio procedente de *Club Universitario* donde en ese momento se celebra una pequeña fiesta para conmemorar el primer mes en el que la biblioteca de Cornell permanece cerrada. Con un *Fast Talk* los jugadores sabrán la causa de este cierre: el decano y el bibliotecario de Cornell se han atrincherado en la biblioteca ante la sospecha de que los miembros de la rival *Biblioteca del Seminario de la Unión Teológica* («los de la unión teológica» como todo el mundo los conoce) tratan de apoderarse de algunos incunables. Todo es tomado a broma por parte de los estudiantes, aunque es objeto de comentarios el penetrante olor que comienza a extenderse por las inmediaciones del edificio.

Estas informaciones pueden ser suministradas por el *Guardián de los Arcanos* mediante los alumnos o directamente por el presidente del Club:

Mr. Omalley que puede invitar a los



BIBLIOTECA DE LA UNIVERSIDAD DE CORNELL

Planta

- 1.- Sala de lectura
- 2.- Ficheros
- 3.- Zonas reservadas
- 4.- Biblioteca

• en la SALA LEWIS CARROLL se PODRÁ ENCONTRAR el MALLEUS.

• En la SALA TORQUEMADA se hallan los INFORTUNADOS SOSPECHOSOS de WHITE & BURR.

jugadores a una copa si superan un *Credit Rating* o expulsarles directamente del local en caso contrario.

Erinia Moira se encuentra bebiendo un vaso de Whisky escocés (Vg. *Loch Lommond*). Vigilará a los personajes en todo momento. Esa noche pretende entrar a la biblioteca a fin de hacerse con el *Malleus*. Si comprueba que los investigadores pueden resultar útiles a sus propósitos, les dejará acompañarla.

Al mínimo problema procurará desaparecer con el libro. Si es necesario, no dudará en matarlos con su 45 automático.

Con los datos logrados los jugadores se prepararán para entrar en la biblioteca. Copia exacta de la Glipoteca de Munich, el edificio se encuentra en el momento de la acción en un estado lamentable: pintura desprendida de la fachada, desconchados, hierba apoderándose de los escalones, etc. Acentúan el deterioro los enormes tablones que bloquean puertas y ventanas.

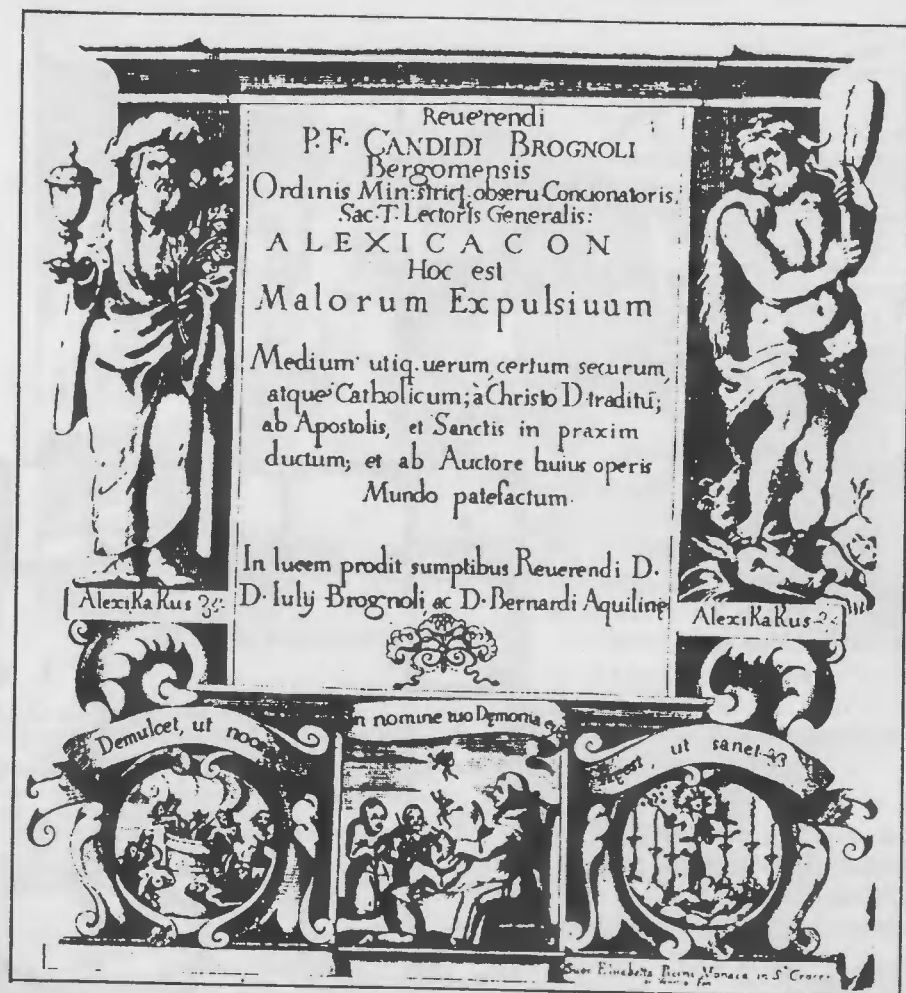
En el interior les esperan White y Burr (ver *Dramatis personae*). Sus actividades habituales se pueden re-



# PORTADA del ALEXICACON de BROGNOLO →

Nota al keeper:

WIADADO un REGALAR  
demasiados LIBROS  
a los JUGADORES !!



Portada del *Alexicon* (Venecia, 1668), de Cándido Brognolo, obra sobre la expulsión de los espíritus del mal.

- RECREATE con  
SUNO WIADADO en  
la COMPLICADA  
DRAMATIZACION de  
la ESCENA.

- DERECHA: ilustración  
del MAUEUS.

sumir en: • Recuento diario de las obras depositadas en su fondo bibliográfico. • Revisión de puertas y ventanas. • búsqueda y apaleamiento hasta la muerte de posibles infiltrados. Lo que para los estudiantes aparece como una simple excentricidad, es en realidad una matanza absurda y despiadada.

El *Guardián de los Arcanos* deberá saber dosificar los elementos de comedia y horror para lograr la intensidad adecuada en la escena.

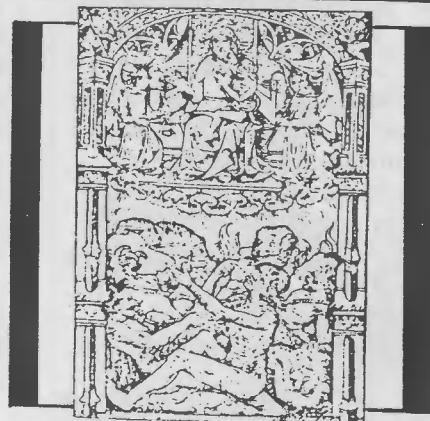
Los investigadores deberán ingeniárselas a la biblioteca. Un tablón tiene una resistencia de 10 contra *Str* o *Dex*. En cada ventana hay 1d6 tablones.

En el caso de quelogren entrar, White les recibirá con un sucio delantal de carnicero sobre su perfecto traje de catedrático y les dejará ver tranquilamente los ficheros. Si miran la letra M, White sonreirá inmediatamente (*Percepción*), se acercará y golpeará con todas sus fuerzas el cajón del archivo, partiendo los dedos del jugador y haciendole 1d8

de daño. Los gritos llamarán a Burr, que aparecerá con una enorme barra de acero (*ver D.P.*) que blande sus cabezas. Hace 1d10 de daño.

Lucharán hasta morir, y si mueren sin confesar dónde se encuentra el libro, este será prácticamente imposible de encontrar. Sólo Erinia o un personaje con una *Int* mayor de 18, pueden intentar un *Spot hidden*.

El libro se encuentra en la pequeña sección de obras infantiles con que cuenta la biblioteca. En la Sala dedicada a la Inquisición aparecerán colgados 1d20 cuerpos mutilados.



# MALLEVS MALEFICARVM, MALEFICAS ET EARVM

hæresim frameâ conterens,  
EX VARIIS AVCTORIBVS COMPILATVS,  
& in quatuor Tomos iustè distributus,

*QVORVM DVO PRIORES VANAS DÆMONVM  
versutias, prestigiosas eorum delusiones, supersticiosas Strigimagarum  
ceremonias, horrendos etiam cum illis congressus; exactam denique  
tam pestifera secta disquisitionem, & punitionem complectuntur.  
Tertius praxim Exorcistarum ad Dæmonum, & Strigimagarum male-  
ficia de Christi fidelibus pellenda; Quartus verò Artem DeStruicem,  
Benedictionalem, & Exorcismalem continent.*

## TOMVS PRIMVS.

*Indices Auctorum, capitum, rerumque non desunt.*

*Editio nouissima, infinitis penè mendis expurgata; cuique accessit Fuga  
Dæmonum & Complementum artis exorcisticæ.*

*Vir siue mulier, in quibus Pythonicus, vel diuinationis fuerit spiritus, morte moriatur  
Leuitici cap. 10.*



LONDONI,  
Sumptibus CLAVDII BOVRGEAT, sub signo Mercurij Galli.

M. DC. LXIX.  
CVM PRIVILEGIO REGIS.



# MATANZAS

## Un trato peligroso

**M**atanzas, República de Cuba: Sol, puerto, pesqueros, palmeras, caña de azúcar y 5.000 somnolientos habitantes sin demasiado interés por atraer sobre sí cualquier complicación. En Matanzas las complicaciones se llaman sobre todo Capitán San Andrés del cuerpo de carabineros, al cual conocerán los investigadores nada más desembarcar, en la aduana. El capitán hará molestas preguntas sobre sus propósitos y ordenará registrar sus equipajes. Nunca se bajará del caballo. Si los investigadores mencionan al marqués, un tiro de «*Psychology*» les permitiera descubrir que han metido la pata. Ahora el carabinero se interesa por ellos y les vigilará.

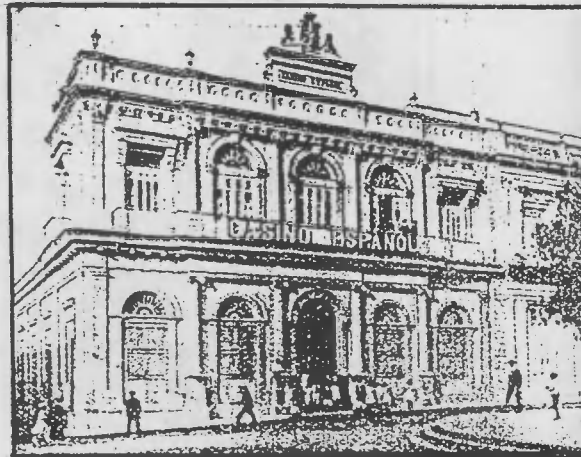
El castillo de San Severino es casi una ruina. Solo los cristales intactos en las ventanas sugieren que aún está habitado. Al entrar en el patio, un esbirro del marqués dispara como advertencia. Con *Oratory* les dejará pasar al salón principal, ante su jefe.

El Marqués, Don Julio Mendoza de San Severino, alegre caballero de fortuna, les invita a comer. No intentará ocultar nada sobre su desquiciado antepasado, el primer marqués. a grandes rasgos les cuenta lo que este relató en su diario. Les habla también de la venta de su biblioteca de temas ocultos a la Universidad de Cornell, de la que sólo conserva el diario y una copia manuscrita del tercer capítulo del Malleus.

Mendoza señala en su conversación a una angulosa estatua de alabastro amarillenta tras siglos de polvo y grasa: el busto del primer Marqués. Eso le lleva a contar la historia de cómo la joya que colgó durante generaciones de aquel cuello inflexible, el Ambar Rojo, había pasado de su familia a la de su hermano bastardo, Indalecio fernandez, como regalo del padre de Mendoza a su amante, la madre de Fernandez. Aunque pronto, asegura el contrabandista, volverá a su lugar.

si los investigadores han mostrado interés por los manuscritos, el Marqués les propone un trato: Deben

cumplir una misión con éxito y él les regalará los libros. Mendoza podría enviar a cualquier esbirro, pero esta idea le parece terriblemente más divertida. El encargo consiste en ir esa misma noche a la 1 a.m. al Casino Español y sentarse a jugar a la ruleta.



Casino español

Deberán jugar siempre 10 fichas rojas al número 13, excepto en la tercera apuesta, que perderán a favor de la banca y en la que habrán puesto sobre el tapete ocho fichas y dos antiguas monedas de oro pintadas en rojo. El croupier, un tal Strómboli, se quedará con las monedas y en cuanto los jugadores ganen su apuesta incluirá con disimulo el *Ambar Rojo* entre las fichas ganadas. Entonces vuelven al castillo y Mendoza les da el libro. Es la única forma de lograr los manuscritos, si no es a tiros.

Mendoza les indicará un hotel, *El Agramonte*, frente al cuartel de carabineros del mismo nombre. También les deja su destartalado coche, que sólo se pone en marcha con un *drive* exitoso.

El casino está junto al puente giratorio, en la otra orilla del río San Juan, justo en su desembocadura. En caso de apuro los investigadores podrían manipular el puente por medio de su *operate heavy machine*.

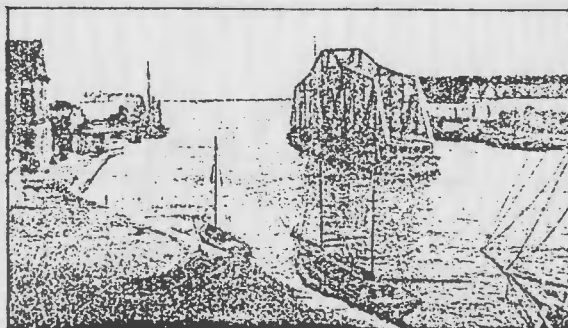
### Matanza en Matanzas

Esa noche el casino acoge a unas 100 personas repartidas entre los distintos juegos. Entre ellas destacan el capitán San Andrés, a caballo y sin quitar ojo al croupier; 16 Carabineros; Indalecio Fernandez, enfun-

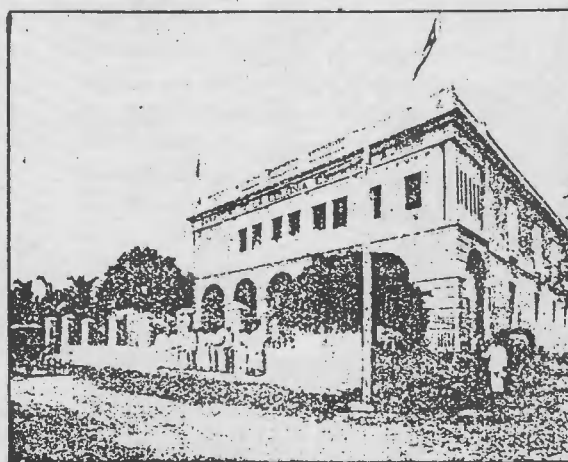
dado en un smoking demasiado pequeño y en un abrigo grasiento que oculta un 12-gauge ; 1d10 matones de fernandez; y, por supuesto, Strómboli, el croupier, que se pasará la noche sudando nervioso, parpadeando sus ojos saltones y boqueando una sonrisa desesperadamente conciliadora.

Los resultados de las apuestas vendrán decididos por la **Luck** del personaje que juega a la ruleta. Solo la tercera apuesta es amañada por Strómboli a favor de la banca. Cuando les entregue el Ambar, serán el capitán y Fernandez quienes hagan su tiro de **Luck** para ver si descubren el embrollo, reaccionando según su carácter. Procurarán no matar ciudadanos de los Estados Unidos. Fernandez quiere la joya de su madre y dar una paliza a los investigadores. El capitán San Andrés los interrogará y como el asunto del Ambar Rojo no le sirve para terminar con Mendoza, los suelta sin más.

Los jugadores estarán a salvo en el castillo de san Severino, evitado por cualquiera de sus perseguidores. Si Fernandez logra el Ambar se lo colgará al cuello y hará su vida normal, esto es, visitar al alba la tumba de su madre y luego vagar por Matanzas en sus correrías de bandido y contrabandista.



Puente giratorio

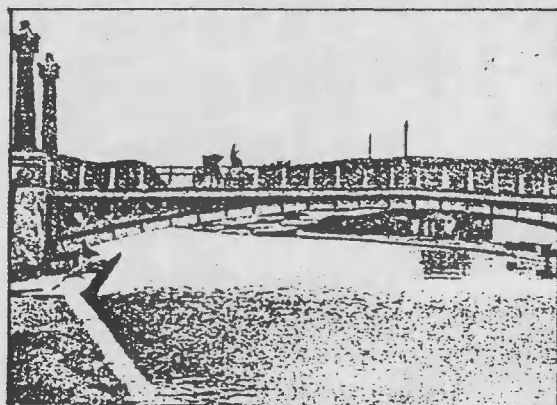


Sanatorio de la colonia española

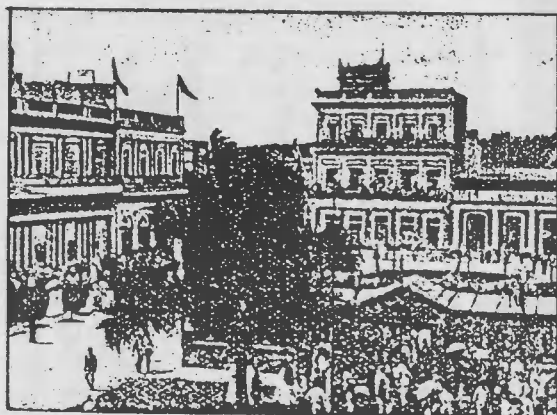
•Nota Pesada•  
MATANZAS es una PEQUEÑA  
ESCENA de AVENTURAS.  
NO LA PROLONGUÉIS INÚTILMENTE.



\*NOTA para el GUARDIÁN  
de los ARCANOS:  
En esta pequeña Bleria des-  
cansan los RESTOS de  
la MADRE de INDALECIO.  
•TÉNLA presente si se hace con  
el deseado AMBAR ROJO!!



Puente de la Concordia, sobre el Yuniuri



Plazoleta de Ojo de Agua



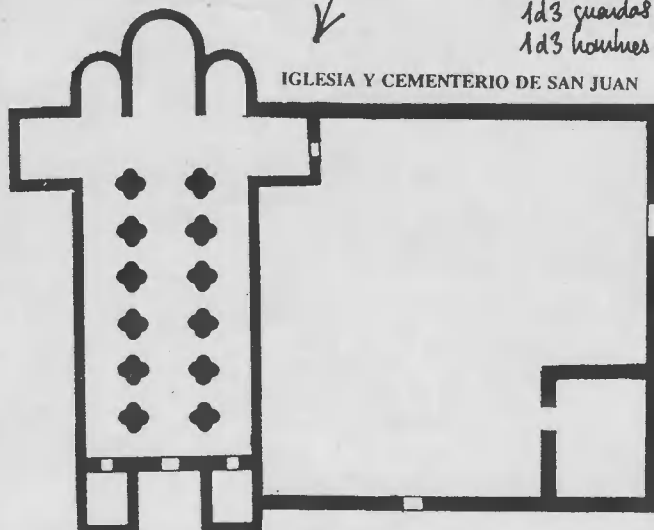
STRÓMBOLI  
el Peligroso RATERO

\*NOTA para el  
LECTOR AVEZADO\*

SENTIMOS NO PODER OFRECER  
LA CALIDAD DESEADA en las  
REPRODUCCIONES FOTOGRÁ-  
FICAS, PERO CONSIDERAMOS  
SU PRESENCIA OBLIGADA POR  
LA RIGUROSA AUTENTICIDAD  
de LAS MISMAS.

CEMENTERIO:  
1d20 TUMBAS  
1d3 guardas  
1d3 hombres de INDALECIO

IGLESIA Y CEMENTERIO DE SAN JUAN



**PLANO DE MATANZAS**

Castillo de S. Severino  
Paseo de Martí  
Río Yumurí  
Fuente Giratorio  
Estación del F.C.  
Parque Caserio de la Playa  
Estación del F.C.  
Carcel Pública

1 Colegio  
2 Casa de Beneficencia  
3 Jefatura de Policía  
4 Mercado.  
5 Correos  
6 C. Consistoriales  
7 Catedral.  
8 Audiencia  
9 Cuartel de Bomberos  
10 Teatro  
11 Aduana  
12 Hospital de S.º Isabel  
13 Asilo de Ancianos  
14 Cuartel de Agramonte  
15 Iglesia de S. Juan  
16 Gasómetro

- 
- PLANO DE MATANZAS**
- Castillo de S. Severino
- Paseo de Martí
- Rio Yumuri
- Fuente Giratorio
- Estación del F.C.
- Carcel Pública
- Parque Caserio de la Playa
1. Colegio  
2. Casa de Beneficencia  
3. Jefatura de Policía  
4. Mercado  
5. Correos  
6. C. Consistoriales  
7. Catedral  
8. Audiencia  
9. Cuartel de Bomberos  
10. Teatro  
11. Aduana  
12. Hospital de S.º Isabel  
13. Asilo de Ancianos  
14. Cuartel de Agramonte  
15. Iglesia de S.º Juan  
16. Gasómetro



# BIBLIOGRAFIA MALDITA

## MALLEUS MALEFICARUM

Existe un libro blasfemo que esconde en sus entrañas el secreto de los secretos. Aquello que esta oculto y que jamás debe ser revelado: La llave del holocausto, que abre la puerta del Infierno...

Ese libro es *Al Azif*, el Necronomicon. Pero al igual que a la noche le sucede el día, el Altísimo inspiró a los hombres para expulsar a las bestias malditas con la sabiduría y la fe. Existe, pues, una nueva biblia. El hombre puede destruir el Mal como el martillo machaca a la cucaracha. Su nombre será *Hexenhammer*, el martillo de las brujas. Dios se apiada de vosotros, abortos infernales, esteis donde estéis. El *Malleus Maleficarum* existe para aniquilaros. (Heinrich KRAMER, prólogo al *Malleus Maleficarum*).

El *Malleus Maleficarum* fue el libro de demonología más influyente en la persecución de las brujas. Fue escrito en 1486 por los dominicos Jakob Sprenger y Heinrich Kramer con la intención de poner en práctica la orden del Exodo, 22, 17: *A la hechicera no dejaras con vida*. Este manual para cazadores de brujos se reeditó una y otra vez hasta llegar a trece ediciones entre 1574 y 1669. Pocos saben que el padre Erik Nilrem escribió una cuarta parte en la que proponía usar los procedimientos de la brujería para combatir a los adoradores de Lucifer. Este capítulo fue expurgado por la censura eclesial y no aparece en ninguna edición, a excepción de una prueba de imprenta que se encuentra en la universidad de Cornell, Ithaca, New York.

El capítulo prohibido mezcla de modo oscuro e intuitivo personajes y temas de la demonología cristiana con cultos mágicos pre-celticos y atisbos de los mitos de los dioses exteriores. Lo más sobresaliente es su relato del *Conjuro de Merlín*, un exorcismo que anula la influencia de Nyarlathotep en la Tierra durante 666 años. Este es efectivo sólo al ser ejecutado en el centro de los círculos megalíticos de Stonehenge, quemando en una pira los cadáveres de 19 hombres impíos, mientras se concentran sobre el Ambar Rojo de la Corona de Merlín tantos puntos de magia como cadáveres de impíos. El

Ambar Rojo, poderoso talisman de origen posiblemente extra-terrestre, hará el resto al ser amplificado por la disposición de las piedras.

Otra importante información aportada es la que indica cómo librarse de la maldición que los druidas llamaron *La Noche del Demonio*: Para evitar ser aniquilado por la Bestia de Stonehenge hay que devolver el pergamino de las runas al hechicero que lo entregó. El druida morirá en lugar de su víctima.

## Diario del Marques de San Severino (168...)

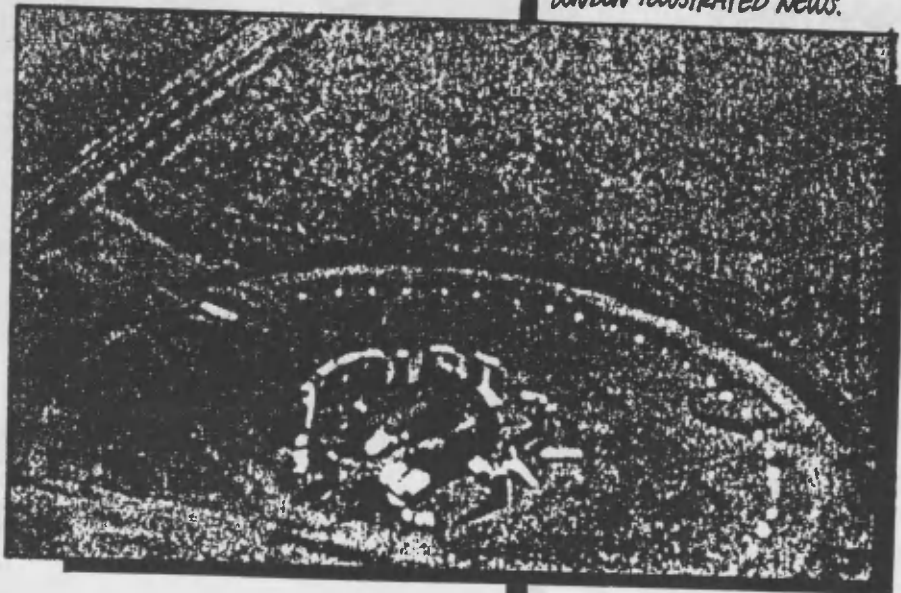
En este manuscrito el marqués relata cómo se vió preso de un celo sagrado tras leer el capítulo expurgado del *Malleus*, decidiendo poner en práctica el *Conjuro de Merlín*. Aunque no cuenta de dónde sacó el Ambar Rojo, puede deducirse algo del hecho de que no se atreviese a pisar Stonehenge para realizar el exorcismo. En lugar de eso decidió reconstruir los círculos de megalitos en su ciudad, Matanzas, en unas ciénagas al norte de su propio castillo. Allí trató de ejecutar el ritual, asesinando a 19 presos de la cárcel de la ciudad. A pesar de todo el conjuro falló, sin duda a causa de ser realizado en una torpe imitación de Stonehenge. El diario concluye con el proposito del marqués de probar de nuevo en el verdadero monumento. No queda constancia de que lo hiciera.



• Si KARSWELL Les ENVÍA UN PERGAMINO, INTENTARÁ REENVÍR SU PRESENCIA LO MAXIMO. POSIBLE. LE VA LA VIDA EN ELLO...!

• TIENEN CONSTANCIA de ELLO en los ARCHIVOS del PALACIO del GOBERNADOR.

FOTOGRAFÍA AEREA del STONEHENGE de CUBA. LONDON ILLUSTRATED NEWS.





- Imutación • Perdida
- MITOS
- de
- CTHULHU
- % know San
- 6 -1d6
- 0 0
- 0 -1d10
- 0 -1d10
- 5 -1d10
- 3 -1d6
- 15 -2d10
- 8 -1d8
- 3 -1d6

→ NOTA para el  
GUARDIÁN de los  
ARCANOS:

\* ESTA LISTA de  
LIBROS puede  
SERVIRTE para  
DISTRIBUIR en sus  
CONTENIDOS ESA  
INFORMACIÓN que,  
siendo ACCESORIA,  
puede SERVIR de  
AYUDA a los IN-  
VESTIGADORES.

## LIBROS DE LA BIBLIO- TECA DE CORNELL

ALEXICACON (1668) 6 -  
1d6  
C. Brognolo

LES CAUSES CRIMINE-  
LLES ET  
MONDAINES (1880) 0 0  
A. Bataille

EL CORZO EN EL SOTO  
(1833) 0 -1d10  
R. L. Fitzsimmons

DE MASTICATIONE  
MORTUORUM (1679) 0 -  
1d10  
P. Rohr

FORMICARIUS (1435) 5 -  
1d10  
J. Nider

LIBELUS ADVERSUS  
MAGOS,  
DIVINATORES, MALEFI-  
COS (1506) 3 -1d6  
I. Isolani

MALLEUS MALEFICA-  
RUM (1486) 15 -2d10  
Sprenger, Kramer, Nilrem.

TRUE MAGIK 8 -1d8  
T. Wenn.

THE WITCHCRAFT OF  
SALEM  
VILLAGE (1703) 3 -1d6  
S. Jackson

## CONFERENCIAS

### IV CONGRESO ANUAL DE DEMONOLOGIA Y BRUJE- RIA

Organizado por la Royal Society of  
Science and Truth

Del 20 al 22 de junio de 1922.

Cena de confraternización. Discurso inaugural por  
Sir Archibald Williamson

«La Sofrología moderna frente a tres ca-  
sos de posesión diabólica del siglo  
XVII». Por Sir Berkeley Moiniham. 10a.m.

«Usos y procedimientos de la Inquisi-  
ción Española en la caza de Brujas». Por  
el profesor David D. Nock. 12a.m.

«¿Qué hacer ante el fin del mundo?» Por  
Miss Erinia Moira. 4p.m.



\* DAVID D. NOCK. foto del MISMO  
CONGRESO.

P.D. ...TÚ MISMO PUEDES DISEÑAR  
el resto de las CONFERENCIAS, SEGÚN  
el DESARROLLO de TU PARTIDA.

# DOSSIER



• ¿ES RECOMENDABLE  
la INTRODUCCION de  
NACHT en la AVENTURA?  
NO. sólo en un caso.  
si ERINIA MERE.  
Si el CULPABLE es KARSWELL,  
COOPERARÁ con los  
INVESTIGADORES.  
Si SON ellos los CULPABLES,  
...QUE SE PREPAREN!

## MASCARA ROJA

por Miroslav Ondricek



La *Máscara Roja*, organización secreta creada en 1915 por el joven Julius Von Nacht, tiene como finalidad el exterminio definitivo de los servidores de los *Mitos* y la consecución del *Deicidio final*.

Para conseguirlo, sus miembros no han dudado en introducirse en el insano mundo de los *Grandes Arcanos*, con el peligroso perjuicio mental que esto conlleva.

Por ello, los altos cargos de esta organización se hallan en ese inquietante punto de la tabla de *Sanity* en el que uno no sabe muy bien en qué bando se halla. De hecho, los principales enemigos de *Red Mask* son antiguos líderes de la misma.

NACHT, el hombre cuerdo que reúne un mayor conocimiento de Lo Oculto en la Tierra, es a la vez el más propenso a rebasar la frontera de la locura. Sus imprevisibles cambios de humor, órdenes contradictorias, y un aspecto cada vez más enfermizo hacen de él un perfecto futuro servidor del Demonio.

Sin embargo, sigue siendo la piedra sobre la que se apoya la única arma eficaz con la que defenderse del inevitable regreso del Caos Primi-

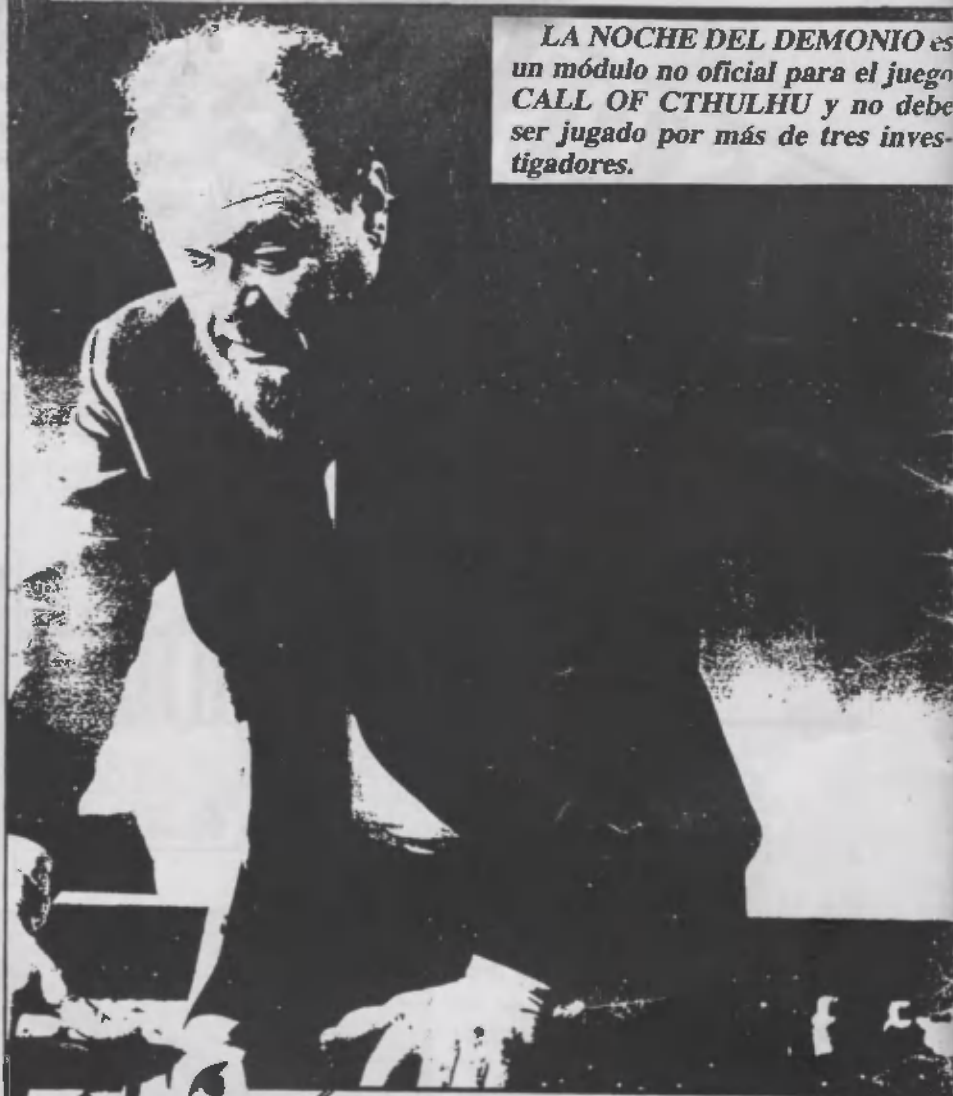


NACHT.





**N**o hace falta ser Karswell para caer en la cuenta de que la historia no acaba aquí. El jugador inteligente habrá advertido sin duda que muchas son las pistas que nos llevan a Salisbury,...*Pero esa es otra historia:*



*LA NOCHE DEL DEMONIO es un módulo no oficial para el juego CALL OF CTHULHU y no debe ser jugado por más de tres investigadores.*

## LOS PELOTAS CLUB DE ROL

### LA NOCHE DEL DEMONIO

*Basado en la película de Jacques Tourneur*

*Diseñado por*

- JOAQUIN AGREDA
- ALEJANDRO DE LA IGLESIA

*Producido por*

PRODUCCIONES NO

**NO DEJE DE JUGAR...  
EL AMBAR ROJO**

*los Pelotas*