



---

# Los Habitantes de la Fosa

---

Idea e historia original: "El horror que habita bajo la fosa", por José L. Moreno (Verano de 1997). Reescrita y modificada de manera considerable por Santiago Mollo (2010).

*Partida sencilla y directa, pensada para un único jugador o dos como mucho. No es necesario que los jugadores tengan experiencia en los Mitos.*

*Duración: una sesión de juego.*

**Boston, Lunes 30 de Octubre de 192..**

## Información para el Guardián

Robert Wateland, vigilante del cementerio de Sommerville, pueblo cercano a Boston, encontró hace un año entre los objetos personales de su abuelo, Andrew Wateland, un viejo libro manuscrito que hablaba de los muertos, el reino de los muertos y trataba de la raza de los Ghoules.

Este libro mencionaba también que bajo los montes cercanos existía una red de túneles en donde habitaba una colonia de gules. Estos túneles tienen salidas ocultas que dan al pueblo y otras que dan al bosque colindante, a través de ellas realizan incursiones y robos para cazar o robar animales o cadáveres humanos cuando les es posible.

Después de dedicar algo más de un año al estudio y lectura del libro, mientras al mismo tiempo cortejaba a una joven que aparentemente lo correspondía, la salud mental de Robert se vio afectada seriamente cuando la joven decidió casarse con otro pretendiente. Robert decide entonces seguir los pasos de su abuelo, transformándose en un Ghoul como hizo él, buscando así una pseudo vida eterna en la que lo acompañaría para siempre. Se ha encargado de profanar algunas tumbas para realizar ofrendas a los Ghoules. Posteriormente los invocará para pedirles que le acepten entre los suyos.

James Waller, un compañero de trabajo que solía ser su amigo, notó el gradual cambio de personalidad de Bob y se decide a actuar cuando, una noche en la que va a visitarlo a su casa casi adyacente al cementerio para hablar del tema, observa a un par de ghoules recogiendo una ofrenda de Bob, que les está entregando unas bolsas grandes de las que sobresalen pies descalzos, claramente cadáveres. Se compra un revolver decidido a detener a su compañero a cualquier precio.

En la madrugada del 28 de Octubre Bob realiza otra invocación a los Ghoules, pidiéndoles que le acepten en su comunidad. James, que está oculto observando toda la escena, se decide a intervenir revolver en mano. Los Ghoules huyen, y en mitad de la discusión Bob sorprende a James lanzándole un cuchillo que llevaba oculto bajo el abrigo, acertándole en el cuello y dejando a su compañero sin vida.

Bob Wateland tendrá que volver a convencer a los Gules para que le acepten y esto le llevará unos días (o mejor dicho unas noches), y como ofrenda final utilizará el

cuerpo de su compañero James Waller. Todo esto claro está, si los investigadores no se lo impiden.

### Información para los Investigadores

La señorita Amanda Waller se pone en contacto con los Pjs. La Srita. Waller, secretaria de profesión, es una joven de unos 25 años, rubia, corpulenta, con varios kilos de más pero la apariencia de bastante fortaleza física.

Lo ideal es que los Pjs sean investigadores privados, periodistas, policías o detectives activos o retirados, caza recompensas, o cualquier profesión del estilo. Otras profesiones pueden ser incluidas haciendo que la srita Waller venga de parte de algún amigo al que se le debe un favor muy grande que no permite negarse a participar en lo que viene a continuación.

La srita Waller los visita con la intención de presentarles el siguiente caso: hace 4 días que desapareció su hermano James Waller, que una noche salió de trabajar y jamás llegó a su casa. Trabajaba como vigilante nocturno en el Cementerio Municipal de Somerville, y en los días anteriores a su desaparición su hermana lo había notado inquieto, preocupado, lo cual no era su costumbre. Menciona que le preguntó varias veces que era lo que lo ponía así, pero que su hermano no quiso decirle nada, diciéndole que no era nada, que no tenía que preocuparse. Debido a la clara pasividad que demuestra la policía en sus investigaciones, Amanda ha decidido buscar ayuda extra lo más calificada posible. Ofrece 500\$ más gastos por encontrar a su hermano o por información de lo que le haya ocurrido, dios quiera que nada malo. Si aceptan el caso Amanda les dará una copia de las llaves de la casa de su hermano (Av. Lincoln nº 13 3º).

Si los Pjs se muestran renuentes a aceptar el caso (aunque sería extraño, ya que está bastante implícito que es la premisa que hay que aceptar para comenzar con la historia) entonces se puede atraer definitivamente a los investigadores al hacer que recuerden haber leído en periódicos locales la noticia de algunas profanaciones de tumbas en la localidad de Somerville, presumiblemente en el cementerio en el que trabajaba James Smith. Lo ideal es que el Pj encuentre estos recortes al comenzar con su investigación, buscando en la biblioteca local, ya que no encuentran nada en la biblioteca de Arkham, que todavía no actualizó su colección de pequeños periódicos de pueblos cercanos.

### Investigación

**Sommerville:** Se encuentra a 2 horas de Boston, 6 horas de Arkham, yendo por tren. El viaje en auto tarda casi el doble. Sommerville es un pueblecito industrial de unos 6000 habitantes, con casas de estilo victoriano un poco ennegrecidas por el hollín producido por las fábricas de la zona, el cual hace que el aire no sea demasiado limpio. El pueblo en sí no tiene mucho protagonismo en la historia, la idea es que los Pjs no se demoren demasiado recorriéndolo, preguntándoles cosas a todas las personas con las que se crucen porque esto puede llegar a alargar mucho la historia.

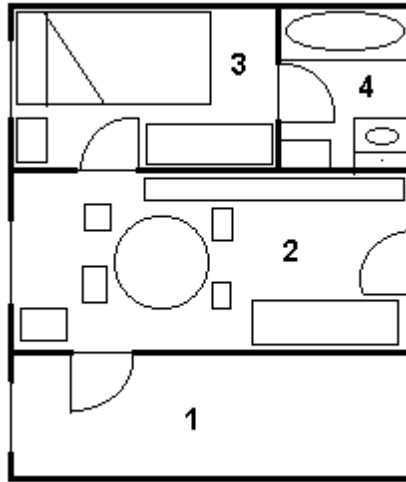
Si el Pj elige este camino y se le sigue la corriente entonces, además de la Biblioteca local, la casa de Waller, la policía y el cementerio, los lugares contemplados en el módulo, se puede visitar también el almacén general, el hotel del pueblo, la iglesia o la taberna clandestina, aunque conseguir acceso a esta es más difícil. No me tomo el trabajo de describir los encuentros en estos lugares porque la idea es evitarlos, de verse obligado a usarlos el GM va a tener que improvisar.

**Biblioteca:** La biblioteca local es muy pequeña pero se nutre de su suscripción al Boston Advertiser (importante periódico de Boston). Posee también una colección decente

de informes públicos de la policía. Los Pjs encuentran las siguientes cosas luego de tiradas exitosas de **Library Use** (una tirada exitosa significa encontrar una cosa):

- Recorte Periodístico #1: Entregar el **Handout #1** a los Pjs.
- Recorte Periodístico #2: Entregar el **Handout #2** a los Pjs.

**La Residencia Waller:** Av. Lincoln nº 13 3º



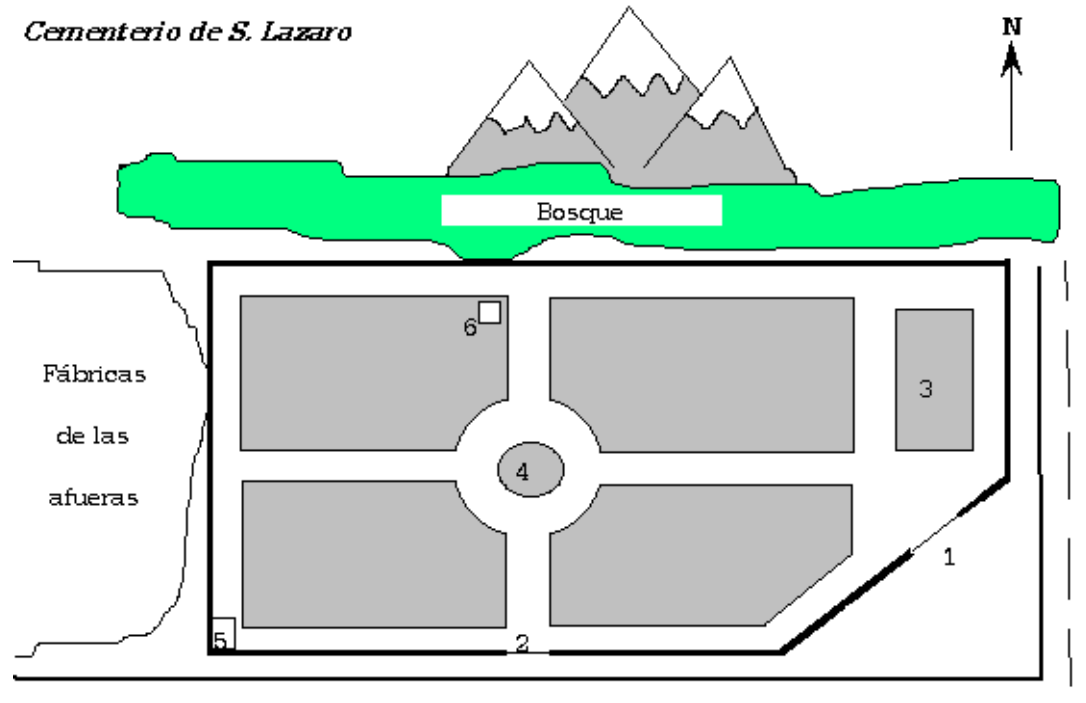
- 1.- **Cocina:** Nada que destacar.
- 2.- **Salón:** Mesa y cuatro sillas, en las estanterías de las paredes encontramos gran cantidad de libros, la mayor parte son novelas de aventuras, hay también muchas novelas históricas y algunos libros de historia, pero nada digno de mención.
- 3.- **Dormitorio:** Bajo la cama encontramos una caja de balas, (revolver calibre 38). En la mesa de luz, en el cajón, entre varios papeles está la factura de un revólver del calibre 38, comprado el 27 de Octubre de este mismo año. El último cajón está cerrado con llave, dentro está su diario. Para abrirlo hay que pasar una tirada de **Locksmith** o bien romper la mesita con algo o a patadas (hacer una tirada de resistencia para determinar si el Pj tiene éxito).
- 4.- Un **baño**, bastante limpio.

**El diario:** La mayor parte no es nada demasiado interesante, hay muchas descripciones de momentos bastante intrascendentes de la vida de James, algunos chistes que escucha en el trabajo o en la taberna, lamentos por amores frustrados, algunos sueños de ser escritor que probablemente nunca vayan a ser cumplidos, y cosas por el estilo. Las anotaciones más interesantes para con el caso están en **Handout #3 – Diario**.

**La policía:** La comisaria del pueblo es, como era de esperarse, pequeña, y cuenta con pocos oficiales. No cuesta mucho llegar a ver al Sheriff Morgan, pero este no se muestra demasiado amigable para con los investigadores. Igualmente no tiene muchas pistas sobre el caso, y cree que fue James el autor de las profanaciones, para quitarle los objetos de valor a los muertos, o por algún otro motivo desconocido y no se guarda de decirles esto a los Pjs. Afirma no disponer de suficientes hombres como para patrullar el cementerio de noche o para llevar una investigación medianamente seria. Por otro lado, comenta que no cree que sea necesaria demasiada vigilancia ya que James debe haber escapado del pueblo al sospechar que sus actividades de profanación estaban por ser descubiertas.

Si los Pjs le mencionan o insinúan cualquier cosa de carácter sobrenatural el sheriff se muestra escéptico y poco interesado, y ridiculiza cualquier comentario del estilo. Si alguno de los Pjs es investigador privado o policía con licencia entonces les permite ir al cementerio a investigar por su cuenta, aunque acepta a regañadientes, mencionando varias veces que está seguro de que es una pérdida de tiempo. Pjs que no tengan una licencia del estilo igualmente pueden ir al cementerio sin pedirle permiso al sheriff, ya que no se van a encontrar con que interrumpen una investigación real.

## El Cementerio



- 1- Entrada principal por la plazoleta de San Lázaro.
- 2- Entrada Sur.
- 3- Instalaciones del recinto: portería, aseos, vestuarios y almacén de jardinería.
- 4- Estatua de San Lázaro.
- 5- Caseta de los guardias: dentro de un saco y oculto en un hueco de la pared que da contra el muro del fondo se encuentra el cadáver de James Waller. El cadáver ya lleva ahí varios días y desprende un olor propio del estado iniciado de descomposición que presenta. Ver el cadáver representa una pérdida de **0/1D3** puntos de **COR**. Encontrar el cadáver igual es muy difícil, y solamente se lo encuentra si un Pj dice que realiza una búsqueda exhaustiva de todo el cementerio de punta a punta, lo cual le lleva varias horas y varias tiradas exitosas de **Spot Hidden**.
- 6- Tumba que comunica con la cueva de los Ghoules, la cual cuesta encontrar todavía más que el cuerpo de James.

El cementerio de San Lázaro se encuentra en suelo consagrado, y se nota que en su momento debía tener muy buena apariencia, aunque se lo nota descuidado y venido a menos. Por el día solo hay un portero y un jardinero. El portero, Jonah Holden, un viejo de barba rubia canosa y desteñida, al que le faltan varios dientes, contestará a las preguntas de los investigadores sin demasiado agrado. No se muestra hostil, menciona el hecho de estar cansado de tener que contestar preguntas, primero a la policía, ahora a ellos,

perturbándole su paz. De todos modos les podrá informar de la existencia de Bob Wateland, el cuidador del turno noche. Les da la dirección de su casa cercana al cementerio a cambio de algunos dólares.

La tumba (6) modificada por los Gules para que sea la entrada secreta a su red de cuevas es muy difícil de encontrar, y no es la idea que los Pjs la encuentren en su primer visita al cementerio.

Para encontrarla en la primera visita se necesitaría o bien que un Pj diga que abre todas las tumbas del cementerio (lo cual es muy improbable), o bien que saque un crítico en una tirada de **Spot Hidden**, además de pasar varias más. En ese caso se da cuenta de que hay rozaduras en las losas de una tumba en particular, como si se movieran a menudo.

Por la dificultad de encontrar la tumba lo más probable es que los personajes entren aquí dentro al ver que Wateland lo hace después de hacer el ritual. Si encuentran la entrada en otro momento que no sea el del ritual, en esta sala no habrá nadie pero en los pasillos hay un 30% de posibilidad de encontrarse con 1D6 Ghoules cada 300 metros, lo cual significa una muerte casi segura. Ver el mapa de la cueva dentro de la tumba más adelante.

La existencia aquí de varios Ghoules pretende hacer que los investigadores no ataquen directamente y piensen bien lo que vayan a hacer, lo cual da a pie a que se contacten con Bob Wateland antes de hacer nada, o le pidan ayuda al Sheriff, o cualquier otra persona. El Sheriff se mostrará muy escéptico y exigirá pruebas antes de hacer nada, al no tener motivos para confiar en la palabra de ninguno de los Pjs, pero de presentarle pruebas o que algún Pj sea muy convincente (puede que algún Pj femenino con buena apariencia lo logre), entonces si puede que vaya con refuerzos, pero para cuando lleguen los Ghoules habrán tapiado la entrada con tierra, colocando dentro de la tumba un cadáver con los restos de su ataúd normal y corriente, dando lugar a una probable escena embarazosa para los Pjs.

### La Casa de Bob Wateland

Bob vive en el nro. 23 de Gibbons St., en una pequeña casa de una sola planta, con un pequeño jardín descuidado en la entrada. Gibbons St. es la calle que cruza el cementerio por detrás, y la casa de Bob se encuentra a solamente dos cuadras del mismo. Bob es un hombre fornido de unos 45 años, de constitución fuerte, piel cobriza, rasgos marcados y tiene un habla ronca. Hay que destacar que la vida de los vigilantes nocturnos requiere que duerma casi todo el día, por lo cual solamente contesta la puerta hacia la tarde, a partir de las 6 o 7.

Bob se muestra cordial para con los Pjs, invitándolos a pasar a su casa. Les pregunta el motivo de su visita si no se lo dicen directamente y escucha todo con interés. Intenta mostrarse sincero y preocupado por su amigo James, y contesta todas las preguntas que los Pjs le hagan, aunque obviamente les miente, y a los Pjs probablemente no les cueste darse cuenta de esto, sin necesidad de ninguna tirada de **Psicología**. Como la culpabilidad de Bob es obvia, en este caso yo permito que algún Pj haga la tirada de **Psicología** para darse cuenta de si Bob está mintiendo o no, cosa que normalmente prohíbo.

Al preguntársele sobre su compañero afirmará no saber nada y dice no haber notado nada raro en los días anteriores a su desaparición, diciendo cosas como: "Era el mismo James de siempre la verdad, con sus mismos chistes y buen humor". Si los Pjs se ponen en una postura fuerte y se ve acosado por las preguntas y por el camino que estas estén tomando, puede entonces intentar sacarse el muerto de encima afirmando que James se encontraba cansado de la vida de vigilante nocturno, que no tenía nada de

glamorosa y que muchas veces le había hablado de viajar hacia la costa Oeste para ganarse la vida con su escritura.

En un pequeño armario de su casa tiene una escopeta cargada que usará si las cosas se violentan. El libro lo suele tener guardado en el interior de su almohada, en la contraportada del mismo se puede leer el nombre de Andrew Wateland (su abuelo).

<b>Bob Wateland</b>	
<b>STR</b>	14
<b>CON</b>	12
<b>SIZ</b>	12
<b>INT</b>	13
<b>POW</b>	15
<b>DEX</b>	10
<b>MP</b>	15
<b>DMG Bonus</b>	+1D4
<b>HP</b>	<b>12</b>

<b>Ataques:</b>	<b>%</b>	<b>Daño</b>
<b>Puño</b>	75	1D3+1D4
<b>Cuchillo</b>	55	1D4+1D4
<b>Escopeta</b>	50	4D6

## El ritual

A las 19:30 horas, apenas pasada la hora tradicional de cenar, Bob va a trabajar con aparente normalidad. A eso de las 23:00 sale de su caseta, ubicando una silla al lado de la puerta, y se dispone a fumarse un par de pipas de tabaco. Poco antes de las 12 vuelve a entrar a su caseta y sale nuevamente al poco tiempo, cargando al hombro un saco de casi 2 metros de largo (con el cuerpo de su compañero dentro), y un voluminoso libro que sobresale del bolsillo de su gabardina.

Bob, si no se lo interrumpe, lleva el saco hasta la tumba de los Ghoules, y lo deja caer enfrente de la misma. Abre el saco y apoya el cuerpo en el suelo, para luego clavar sus rodillas en la tierra y empezar a emitir unos chillidos y gorgoteos rápidos e ininteligibles mientras gesticula de manera extraña. Al poco rato de esto, se abre la tumba y aparecen 2 Ghoules que parecen entablar una conversación con Wateland en los mismos chillidos y gorgoteos.

Poco después de empezada la aparente conversación Bob se acerca al cuerpo desnudo de James Waller y le arranca los brazos (los cuales obviamente estaban preparados de antemano, ya que Bob no tiene fuerza sobrehumana) y se los da a los Ghoules, mientras que el coge el resto del cadáver a la altura del torso, pronuncia unas extrañas palabras y le da un fuerte mordisco en un riñón, y procede a masticar un rato. Luego de un poco de esto los tres recogen el cuerpo y los pedazos semi-masticados y se meten dentro de la tumba, cerrando la losa que la cubre (SIZ 15). Ver a los Ghoules hace perder **0/1D6** puntos de **Cordura**, y ver el macabro espectáculo **0/1D6** puntos.

## Fight or Flight

Llegado a este punto los Pjs no tienen demasiadas opciones, siendo este un módulo bastante directo, sin muchas vueltas. Si los Pjs llegaron a este punto sin antes enfrentarse con Wateland y/o con los Ghoules, acá solo les queda pelear o escaparse.

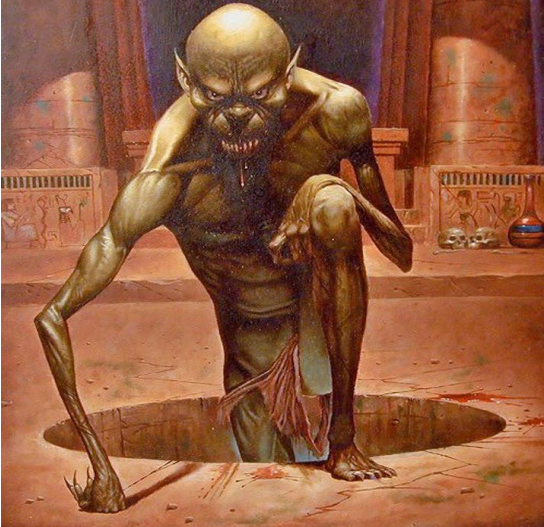
La tumba comunica con un primer salón subterráneo de este tipo:



- 1- Montículo, elevación natural.
- 2- Túneles que se adentran en la red de pasillos y corredores de los Ghoules.

**NOTA Para el GM:** Por ahí que pelee un solo Pj contra Bob y dos Ghoules es demasiado, excepto que sea uno muy experimentado, así que se puede hacer que uno de los Ghoules se escape o algo por el estilo. En mi caso, la única vez que dirigí esta historia fue a un solo Pj con algo de experiencia en los Mitos, y no tuvo ningún problema en manejar a Bob y los dos Ghoules.

Los Ghoules son seres de apariencia vagamente humana, que se mueven en dos patas, aunque por su pelaje y forma de encorvarse tienen apariencia canina, además de unas garras interesantes.

	#1	#2
<b>STR</b>	16	17
<b>CON</b>	14	12
<b>SIZ</b>	12	12
<b>INT</b>	12	14
<b>POW</b>	14	12
<b>DEX</b>	10	12
<b>DMG Bonus</b>	+1D4	+1D4
<b>HP</b>	12	12

Ataques:	%	Daño
<b>Garras</b>	30	1D6+1D4
<b>Mordida</b>	30	1D6+automatic worry

**Automatic Worry:** Cuando un Ghoul muerde exitosamente a una presa se queda agarrado en vez de usar ataques de garras y hace 1D4 de Daño continuo de Mordida por turno, sin necesidad de una nueva tirada. Una tirada exitosa de STR vs STR en la tabla de resistencia suelta al Ghoul de su agarre.

## Epílogo

Si se consiguen frustrar los planes de Bob Wateland y descubrir lo que le sucedió a James Waller, los investigadores ganarán **1D8/1D10/1D12** de **Cordura** (dependiendo de cuanto hayan perdido y de cuan generoso se sienta el GM) y con un poco de suerte el libro de Wateland: "Necrografía de Nueva Inglaterra", escrito en Inglés antiguo y firmado "Andrew Wateland", el abuelo de Bob. El libro es una recopilación de las costumbres funerarias de la zona y de la historia de los cementerios más antiguos. Finalmente habla sobre la existencia de los Ghoules, la posibilidad de que un humano se convierta en uno y de la situación y ubicación aproximada de algunas de sus principales cuevas, incluyendo también información detallada de cómo entrar a la cueva del Cementerio de Sommerville, además de un mapa de algunos kilómetros de túneles.

Leer el libro añade un **3%** a **Cthulhu Mythos** y cuesta **1D4** puntos de **Cordura**, sin tirada posible para evitarlo. Contiene el hechizo **Contactar con Ghoul**.



Como recompensa económica obtendrán lo concertado con la señorita Amanda Waller si es que son capaces de aclarar con pruebas la muerte de su hermano.

Si los investigadores no son capaces de detener a Wateland, este huirá con el libro y el cadáver de Waller desaparecerá devorado por los Ghoules. Si encuentran el cadáver de Waller, pero no logran frenar o descubrir los planes de Wateland ganan entonces solamente **1D3** de **COR** y la recompensa económica.

### Cronografía

#### Octubre de 192...

<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>1</b>
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	----------

**Noche del 26:** Wateland consigue hacer una invocación con éxito utilizando uno de los cadáveres desaparecidos.

**Noche del 27:** Wateland vuelve a invocar a los Ghoules para pedirles que le acepten. James Waller lo descubre y es asesinado poco después.

**Día 30:** Amanda Waller contacta con los investigadores.

**Noche del 31:** Bob realiza el ritual para unirse a los Ghoules. Los Gules le aceptan.

**Nota para el GM:** Obviamente esta cronografía es completamente tentativa, ya que la idea es modificar las fechas como sea necesario para que los Pjs tengan la oportunidad de presenciar el ritual de Wateland y los Ghoules.

---

Cualquier comentario o anécdota surgida en el transcurso de dirigir esta historia, además de cualquier comentario sobre el módulo en si que quieran hacerme, pueden mandármelo a **tsaroth@gmail.com**.