

La Hermandad de Amidis

Los Ancianos eran, los Ancianos son y los Ancianos serán. No en los espacios que conocemos, sino *entre* ello. Se pasean serenos y primigenios en esencia, sin dimensiones e invisibles a nuestra vista. *Yog-Sothoth* conoce la puerta. *Yog-Sothoth* es la puerta. *Yog-Sothoth* es la llave y el guardián de la puerta. Pasado, presente y futuro, todo es uno en *Yog-Sothoth*

H.P Lovecraft

Este módulo de La Llamada de Cthulhu, está pensado para un grupo numeroso de investigadores que hayan tenido ya alguna experiencia con los Mitos.

Esta aventura se desarrolla en Arkham y sus alrededores, donde la pericia y la inteligencia de los investigadores será la mejor arma para combatir a una secta que planea apoderarse del mundo.

En si la historia es muy compleja y sería aconsejable para el guardián que se hiciera un pequeño esquema por la cantidad de nombres y situaciones que hay a lo largo de ella.

Notas Para el Guardián

Aunque la primera vez que se lea la historia, puede parecer complicada, en si lo más importante es tener claro algunos aspectos. Albert Rathenford y Gabriel Sommers, son dos detectives que topan con un culto muy poderoso y tremendamente peligroso llamado La Hermandad de Amidis. El Sumo Sacerdote de este culto en Estados Unidos que es al que se enfrentarán también los investigadores, es Bryan Kylbeni. Dentro de esta hermandad hay tres cabecillas que son los ayudantes personales de Kylbeni y también son gente muy peligrosa, ellos son Marc Trevor, Bernie Stanton y Mathew Frost.

El objetivo de esta Hermandad, es convocar a *Yog-Sothoth*, para que este vuelva a reinar en la Tierra, para ello, deben realizar 2 rituales, con un espacio de tiempo entre cada uno de ellos de 33 ciclos lunares, (uno 2 años y 8 meses). Y en cada uno de esos rituales deben sacrificar a 7 víctimas no corrompidas, es decir, niños o niñas pequeños de entre 5 y 10 años.

Es precisamente por este último aspecto que los dos detectives anteriores empiezan a investigar los actos de la Hermandad y es la muerte de uno de ellos, lo que ocasiona que los investigadores, empiecen su propia investigación.

Arkham

La acción empieza a principios de Enero entre el 2 y el 4 de 1926.....

Una Llamada

Son cerca de las 8 de la tarde de un día lluvioso y gélido, cuando en el momento en que uno de los investigadores llega a su casa el teléfono empieza a sonar.

Al otro lado de la línea, hay un hombre llamado Albert Rathenford, un viejo amigo del investigador del cual hace cerca de un año, que no tenía noticias. El hombre se muestra tosco, nervioso y cada dos o tres palabras toma grandes bocanadas de aire, (como si hubiera hecho un gran esfuerzo físico y estuviera extenuado o pudiera estar gravemente

herido), la conversación será corta y Albert no dejará apenas tiempo a que el jugador le pueda hacer ninguna pregunta.

- **La conversación:** Albert pedirá al investigador que se reúnan a la mañana siguiente en un viejo bar de la parte antigua de la ciudad. , ya que tiene cosas muy importantes que decirle y necesita su ayuda desesperadamente. La conversación finalizará abruptamente en el momento en que Albert dice: **Creo que las niñas de los Carter están muertas, ellos.....**
- **Lo que el jugador sabe de Rathenford:** Quien más quien menos, ha estudiado en Miskatonik o es investigador o hasta médico, cualquiera de estos perfiles es válido para ser el elegido para conocer a Albert. El investigador sabe todo lo que se recoge en la información del personaje. El lazo que une al investigador con este personaje tiene que ser estrecho, dícese amigo de la familia, un profesor que ayudó al investigador en gran manera a conseguir él título de la carrera, etc....

La línea en este punto queda cortada y aunque espere, el investigador no vuelve a recibir más llamadas. Si llama a casa de Albert nadie contestará.

Albert Rathenford

Es profesor de Criminología y Derecho de la Universidad de Miskatonik. Esta soltero y tiene 53 años. Es un hombre alto y corpulento, moreno y con ojos marrones. Es una persona afable, buen conversador y muy inteligente. Tiene su propia agencia de Detectives y pasa el tiempo libre haciendo cábalas de los casos más famosos que lee en los periódicos.

FUE	15	CON	15	TAM	16	INT	14	APA	12	POD	12	DES
10	EDU	20	COR	53								

Las habilidades no tienen mucha utilidad en este caso. Las características si, para imaginarse un poco como era el cuerpo.

La Reunión

El encuentro no llega a producirse, esa misma mañana el periódico informa en primera plana, la muerte, del señor Rathenford. Aunque como esta se produce bien entrada la noche, los datos de que disponen los periodistas aún son escasos.

Noticia del Arkham Advertiser

Esta madrugada, fue encontrado el cuerpo sin vida de Albert Rathenford vecino de Arkham de 53 años. El conocido investigador de la agencia de detectives Rathenford, de la cual él era el propietario, fue encontrado en un descampado de las afueras de la ciudad por uno de los ayudantes del sheriff.

El joven agente se encontraba en la parte norte de la ciudad, cuando unas luces procedentes del bosque, le alertaron minutos más tarde el cuerpo era encontrado.

El caso ha dejado bastante confusas a las autoridades, que se han apresurado a abrir una investigación para esclarecer los hechos a cargo del inspector Harold Meyers.

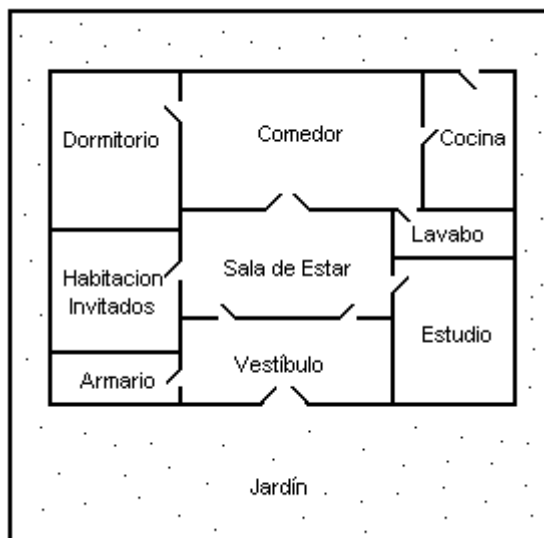
Les seguiremos informando.

Si el jugador no ve la noticia ni la oye comentar en la calle, llegará al bar, donde después de estar un buen rato esperando, esta vez, si que verá el titular del Arkham Advertiser. Entonces si ha esas alturas no le había parecido sospechosa la manera como finalizó la conversación la noche anterior, en ese instante le vendrán a la cabeza

las últimas palabras de Albert y lo inoportuno que fue el corte de comunicación.

La Casa de Albert Rathenford

La casa es de estilo colonial, situada en la Colina de los Franceses, con un pequeño jardín delantero y con una valla de madera que marca el perímetro del terreno. Consta de un solo piso, con dos grandes ventanales a ambos lados de la puerta principal y una puerta trasera que da a la cocina. Las paredes son de un color ocre oscuro y el tejado hecho de pizarra negra.



- **Jardín:** Es un pequeño terreno de césped bien cuidado, de no más de 5*15 metros en la parte delantera y de unos 2*15 metros en la parte posterior. Hay un pequeño camino de piedra en el centro que conduce de la entrada de la valla, hasta la mismísima puerta principal de la casa. En la parte trasera, se encuentra un pequeño montículo de leña y una hacha para cortarla.
- **Vestíbulo:** Una estancia con un perchero y una pequeña cajonera (**Descubrir:** en su interior hay 4 velas en buen estado y la llave de la puerta trasera.)
- **Armario:** Es un pequeño receptáculo, donde se encuentra gran parte de la ropa de verano de Albert, aparte de mantas y sábanas de reserva para la habitación de invitados (**Descubrir:** Apoyada contra la pared y en el suelo hay una pequeña caja escondida debajo de un montón de ropa en la que hay un R-38 y 6 balas.)

- **Habitación de invitados:** Hace bastante tiempo que esta habitación no ha sido ni aireada ni usada. El olor a humedad es intensa y aparte de una cama y un pequeño armario no hay nada de importancia.
- **Sala de Estar:** Es un pequeño salón, donde se encuentran varias butacas de piel y dos pequeñas estanterías llenas de libros, (sobretudo de contabilidad y derecho.)
- **Lavabo:** Es un baño completo, bien equipado y en buen estado. Hay un pequeño armario donde hay algunos analgésicos y alguna botella de colonia.
- **Cocina:** Es una cocina bastante moderna con toda clase de utensilios, hay una pequeña puerta que lleva a una despensa en la que hay varias latas de conservas.
- **Comedor:** Es la sala más grande de la casa, está muy bien iluminada por los rayos del sol que entran a todas horas a través de una gran ventana que da a la parte trasera.
- **Dormitorio:** Es una gran habitación, con una cama bastante grande sin llegar a ser de matrimonio, tiene dos pequeñas mesitas de noche y un gran armario. Encima de una de las mesitas, hay un gran candelabro con 5 velas rojas. Dentro de las mesitas hay: (**Descubrir:** Una pequeña llave que abre la caja fuerte del estudio y un extraño colgante con forma triangular, cuyo dibujo ha sido borrado, con restos de sangre seca en la cadena.) En el armario, hay aparte de la ropa de invierno de Albert, varias mantas y una cámara fotográfica, sin placas.
- **Estudio:** Es una cálida habitación, panelada en madera de roble, con un brillante escritorio de caoba en el centro y varias estanterías adosadas en las paredes. Dos anchos butacones de piel marrón completan la decoración. **Descubrir:**
 1. En uno de los papeles que hay encima del escritorio hay la dirección de Jeremy Carter y su familia.
 2. En la papelera que hay al lado del escritorio, hay una tarjeta de visita arrugada. En ella hay un nombre Walter Herbert escritor y en la parte posterior hay un número de teléfono.
 3. Dentro de uno de los libros de la estantería hay un revolver del 22 con 2 cargadores.
 4. Dentro de la caja fuerte, que se encuentra acoplada en la pared, detrás de un cuadro, hay dos cosas: Una copia de las llaves del despacho de la agencia y un bloc de notas con unas anotaciones acerca de un libro llamado La Rama Dorada, que incluye hasta un fragmento copiado literalmente de este:

Fragmentos de la Rama Dorada

.....la oscura estructura, se abrió paso hasta el cielo, con sus enormes pilares de piedra negra, alcanzando cotas más altas que las que la vista podía vislumbrar. Los amplios ventanales, dejaban entrever, un leve resplandor procedente de una candela en el interior del recinto que informaba de la presencia de algún ser inteligente que sin duda había buscado como él, el refugio dentro de esa enorme construcción. Arrojó al suelo su pesada carga y se dispuso a subir ágilmente los pocos escalones que le abrían el camino franco hasta la enorme puerta de madera aherrrojada. El leve tintineo de metal, dio pie al ruido sordo de sus pies al subir el mohoso terreno. Al fin llegó hasta la puerta y empujó con todas sus fuerzas, mientras la sensación de frío producida por el contacto del hierro con su piel, recorría todo su ser, haciéndole temblar como si de una marioneta guiada por finos hilos incoloros se tratara.....

El Despacho de Albert Rathenford

Es un pequeño edificio situado en La Calle Lafayette nº12, cerca de la Universidad de Miskatonik.

La oficina se encuentra en el primer piso y consta de dos habitaciones y un pequeño baño. Una de las estancias es usada como sala de espera y en ella hay varias sillas y un pequeño escritorio para la secretaria

de Albert, Melanie Tremoth. La puerta del baño, comunica con esta estancia.

La segunda sala, situada tras una fina pared de madera que indica que el piso constaba anteriormente de una sola habitación, es el despacho de Albert. En él, hay dos armarios de hierro llenos de ficheros y un gran escritorio de madera con un par de sillas acolchadas. Hay también dos pequeñas estanterías y un sofá de dos plazas al lado de la ventana.

Las llaves han de permitir el paso franco a los investigadores, pero siempre pueden entrar por la parte trasera donde la escalera de incendios pasa por delante de la ventana del despacho, aunque un desnivel de 4 metros, les impide alcanzar el extremo de la escalera desde la calle.

En el momento en que llegan los investigadores, se encuentran la puerta de la oficina ajustada, pero no cerrada. Al entrar en la primera estancia, ven un gran número de objetos en el suelo tirados, entre papeles, material de oficina y algunos periódicos de fechas atrasadas del Arkham Advertiser. (**Escuchar:** Un ruido les alerta, procedente de la otra sala,) (**Discreción:** Los dos individuos que hay en ella, también pueden oír el ruido ocasionado por los investigadores.)

Estos peligrosos intrusos van armados con sendos revólveres del 38 y no dudarán en disparar si son descubiertos o atacados. Si ven que la situación se complica para ellos, huirán por la escalera de incendios, hacia los tejados, si hay algún investigador en la calle trasera y hacia abajo si no hay nadie.

En el baño no hay nada importante.

En el despacho, el panorama es desolador, las estanterías han sido arrojadas al suelo junto con los objetos que allí había colocados (libros, trofeos, fotos enmarcadas). Las cerraduras de los dos ficheros han sido forzadas y todos los informes allí ordenados también han sido desperdigados por el suelo.

Descubrir: 2 tiradas,

- 1- Lo primero que encuentran, es una carpeta del caso Carter encima de la mesa, que ha sido oportunamente vaciado.
- 2- Lo segundo que encuentran, es la agenda de Albert. Si alguien la coge y se dedica a leerla, encontrará cosas interesantes como: La dirección de su secretaria y una anotación de un mes atrás, de una reunión con Jeremy Carter.

La Srta. Melanie Tremoth

Vive en una casa en las afueras de Arkham, junto con su hermana (Rebeca.)

La mujer se muestra, muy apenada y realmente no sabe quien ha podido ser el asesino de Albert, entre lágrima y lágrima que irá secándolas con un pañuelo, responderá casi como si de un autómata se tratara, las preguntas que los investigadores le hagan.

Información:

- Ella piensa que Albert no tenía enemigos, aunque por su profesión de investigador había ayudado en más de una ocasión, a la policía local a solucionar algún caso y podría ser que alguno de los individuos que había ayudado a encarcelar, se hubiera desquitado de esa manera, pero no está convencida.
- Recuerda haber abierto un expediente a nombre de Jeremy Carter, hace pocas semanas, a finales del año anterior. Recuerda que era un hombre bien vestido y con una enorme tristeza reflejada en la cara, que es el hecho que más le había llamado la atención.

También sabe al respecto, que dos días más tarde se enteró de que las dos hijas del Señor Carter, Ann y Rose Marie, habían desaparecido y que ese era el motivo por el cuál el Señor Carter había visitado la oficina, para que Albert llevara el caso, de forma paralela a la policía.

- No sabe nada acerca de Walter Herbert.
- Hace menos de un mes, Albert Rathenford, le mandó buscar un libro muy especial, el cuál él no había sido capaz de encontrar en ningún sitio. Se llamaba La Rama Dorada, al final después de haber estado cinco días llamando a diferentes lugares, le habían comentado que en una librería especializada en ocultismo de Boston, podía ser que estuviera el libro que buscaba. Le pasó la dirección a Albert y no volvió a hablar de ese tema con él, ya que estuvo casi toda la semana en Providence. Si están interesados en la dirección de la librería, Melanie se la dará. Es la Librería "El Portal de Eibon" situada en el nº 20, Church Street (Boston.)

Melanie Tremoth

La Srta. Tremoth, es una mujer de unos 40 años, rubia, bastante alta y delgada. Es la secretaria del Sr. Rathenford y lleva muchos años trabajando para él. Es una mujer competente e inteligente y ha sentido tremendamente la muerte del que consideraba su mejor amigo.

FUE 11 **CON** 11 **TAM** 14 **INT** 12 **APA** 14 **POD** 10 **DES** 11
EDU 16 **COR** 41

Puntos de Vida: 12

Habilidades: Contabilidad 60%, Derecho 50%, Descubrir 45%, Escuchar 40%, Discreción 60%, Buscar Libros 50%, Escribir a Máquina 70%.

Inspector Harold Meyers

El joven, en principio no les contará nada a no ser que demuestren ser investigadores o ser algún amigo muy personal o familiar de la víctima. Si no es el caso, no habrá nada que hacer. Se puede intentar tirar **Derecho**, pero la información en este caso será ínfima y el argumento por el cuál acceda a hablar con los investigadores tiene que ser convincente.

Información:

- El policía que descubrió el cuerpo es William Potter, el cuerpo fue encontrado en un descampado, cerca del cementerio antiguo de Arkham. Fueron encontradas todas sus pertenencias, con lo que se descarta el móvil del robo. También se encontró una linterna a pocos metros más al sur, en dirección al cementerio. El cadáver mostraba signos de haber sido golpeado violentamente y tenía unas profundas heridas en la espalda (no realizadas por arma de fuego y posiblemente tampoco por arma blanca), en cambio se encontraron pisadas cercanas al lugar, hechas con botas de montaña que nada tenían de parecidas con los mocasines que llevaba la víctima.
- El coche se encontró a unos veinte metros del lugar del crimen. La puerta permanecía abierta y la guantera bajada donde aún se podía ver la funda del R-38 que allí llevaba Albert. Su abrigo estaba en los asientos de atrás y quizás lo más alarmante, eran los restos de sangre seca que se encontraron en el parachoques de delante del vehículo.
- Entre las pertenencias que se le encontraron en un radio de 5 metros alrededor del cuerpo, estaban: La linterna, un R-38 cargado, una petaca de alcohol, un encendedor, un reloj de cadena, un anillo de oro y la cartera, (dentro de la cuál aparte de la documentación correspondiente, habían 40 Dólares.)

Esta información, debe ser recortada o contada en su totalidad por el inspector, dependiendo de quien sea la persona interesada que pregunte sobre el caso.

Harold Meyers, inspector

Es un joven policía de tan solos 25 años, estudió Criminología en la Universidad de Miskatonik y conoció a Albert Rathenford personalmente. Ingresó en la policía de Arkham, gracias a ser el sobrino de uno de los sargentos más veteranos del cuerpo Edward Meyers y fue ganando confianza hasta ascender a inspector. Es fuerte, rocoso, alto y corpulento, ojos verdes y pelo moreno.

FUE 16 **CON** 15 **TAM** 16 **INT** 12 **APA** 13 **POD** 11 **DES** 14 **EDU** 16 **COR** 47

Puntos de Vida: 15

Habilidades: Artes Marciales 40%, Cerrajería 30%, Charlatanería 40%, Crédito 40%, Descubrir 60%, Discreción 50%, Escuchar 35%, Esquivar 48%, Orientarse 40%, Persuasión 60%, Psicología 40%, Seguir Rastros 50%. Arma Corta 60%, Escopeta 50%.

Arkham Advertiser

Si los investigadores, sienten curiosidad por el caso Carter, o mejor dicho, si quieren solucionar el caso de la muerte de Rathenford, harían bien en consultar la hemeroteca del periódico, en busca de la noticia de la desaparición de las dos chicas, el cual estaba investigando la víctima.

Noticias en la hemeroteca:

19 de Noviembre de 1925

Hemos sido informados de la desaparición de dos niñas de 7 y 9 años respectivamente, sus nombres son Ann y Rose Marie. El hecho se produjo hace dos días cuando, después de haber asistido a clase en la escuela, las dos niñas salieron a la calle, donde les esperaba su madre Carol Carter. Pero su madre ya no llegó a verlas.

La policía fue alertada de inmediato, pero no descartando en un principio, que otro familiar se hubiera llevado a las niñas, decidió no abrir el caso, hasta bien entrada la tarde. Hemos de puntualizar que la desaparición se produjo a las 12h del mediodía. Y que hasta la fecha nadie había podido aportar ningún tipo de información al caso. Esperemos, que este hecho no tenga continuidad y las niñas vuelvan sanas y salvas lo más pronto posible.

4 de Diciembre de 1925

Ha pasado ya más de una semana y aún no se ha encontrado indicio alguno de lo que ha pasado con las dos jóvenes hermanas que desaparecieron en las puertas de su escuela.

La policía ha abierto una investigación, pero de momento nadie sabe nada acerca del paradero de las menores. Aunque las esperanzas de encontrarlas con vida, disminuyen a medida que van pasando los días.

Las noticias han sido publicadas por distintos redactores y aunque es fácil de poder hablar con ellos, estos se han limitado a escribir, todo lo que saben respecto al caso. Solo si se les pregunta sobre lo que pasó en Providence hace tres años, puede que alguno de ellos acceda a contar parte de la información que más tarde estará en el apartado del Providence News, de forma extendida.

En el libro de registros de la hemeroteca, hay los nombres de las personas que han consultado los periódicos atrasados, desde la

fundación del edificio. Una tirada de (**Descubrir:** Permite, ver el nombre de Albert Rathenford, el día 8 de Diciembre de 1925).

Jeremy y Carol Carter

Los padres están bastante afectados y la mujer a los pocos minutos de recibir a los investigadores, se disculpará y se encerrará en su dormitorio, donde no podrá reprimir sus lágrimas. (Una tirada de **Escuchar:** permitirá oír este hecho).

Jeremy, que se mostrará más entero y esperanzado por encontrar con vida a sus hijas, les ayudará en lo que le sea posible. La mayor parte de la información se basa en los informes que Albert le iba entregando periódicamente en persona, hasta que este murió.

Información:

- Hasta el día de hoy, nadie se ha puesto en contacto con ellos, para darles nueva información y ni tan solos para pedir un rescate(uno de los móviles que no descarta la policía).
- El hecho es que al cabo de diez días de la desaparición, Jeremy, contactó con Albert, un detective de renombre de la ciudad, para que pudiera investigar de forma paralela a la policía que estaba falta de ideas y de resultados. Albert, no quiso hablar de honorarios con Jeremy y le dijo que ese trabajo solo le sería pagado si al final encontraban a las niñas vivas.
- Jeremy, le dio la dirección de todos los familiares cercanos de la familia, tanto en Arkham como en Boston, aparte de la dirección de las dos mejores amigas de la hija mayor Ann, por si alguna de estas personas , aunque a estas alturas ya habrían hablado con la policía, pudiera saber algo al respecto. También le dijo el nombre de la maestra de sus hijas la Srta. Carlyle, por si podía sacar alguna información de ella. Y le trazó el trayecto que hacían sus hijas cuando volvían del colegio, para volver a casa, aunque este siempre lo hacían acompañadas de su madre, que siempre las iba a buscar a su casa.
- Los informes que recibió de Albert, fueron escuetos.
 - El primero fue 4 días después, de la entrevista en su agencia, en el informe exponía hasta el más mínimo detalle, de las conversaciones que había tenido con los familiares y con las dos amigas de Ann, el resultado como era de esperar, fue negativo totalmente, no había conseguido nada nuevo.
 - El segundo fue 10 días más tarde, había hablado con la Srta. Carlyle y esta mujer le explicó que unos días antes se había encontrado en el pasillo con un hombre delgado, con pelo moreno, de un negro intenso y unos ojos negros como el azabache. El hombre en si iba vestido como cualquier empleado de limpieza del colegio, pero algo le llamó la atención a Elisabeth Carlyle, primero que no recordaba haber visto antes a ese hombre y después que el calzado no era el típico zapato cómodo usado por estos operarios, sino que parecían ser botas de montaña. Elisabeth, tubo una pequeña conversación con el hombre que dijo llamarse Thomas y que había sido contratado ese mismo día por el Señor Evans, el director del colegio. Naturalmente la Srta. Carlyle, al día siguiente habló con el Sr. Evans que desmintió haber contratado a nadie, pero esa tarde cuando todos esperaban al hombre para pedirle explicaciones, este no volvió a aparecer. Albert estaba preocupado, ya que este caso tenía cierta similitud con otro que hacía tiempo había sucedido en Providence. Cuando Jeremy le quiso preguntar algo más, Albert, dijo tener prisa y que ya recibiría noticias suyas en pocos días.

- El tercer y esperado informe, llegó el día 26 de Diciembre. Albert, se mostraba nervioso y dijo haber vuelto hacía dos días de Providence, donde había ido a investigar una pista que parecía muy importante. En su anterior informe y hecho de manera ya prudente, Albert había decidido omitir un par de líneas de la declaración de Elisabeth Carlyle, en la que la mujer decía, que cuando se acercó al extraño individuo, pudo llegar a verle un tatuaje negro, en forma de triángulo con un dibujo parecido a una serpiente en el centro, situado en la mano derecha. Albert lo relacionó rápidamente con lo que un compañero suyo de la Universidad Gabriel Sommers, que trabajaba actualmente de detective en Providence, había estado investigando, hacía cerca de tres años en esa ciudad. El caso de Providence, estaba relacionado con numerosas desapariciones de niños y niñas de edades comprendidas entre los 5 y los 10 años. Durante los últimos diez días había estado revisando antiguas noticias de los periódicos de Providence y consultado los apuntes de Gabriel, con la esperanza de encontrar algo nuevo. Pero los resultados aún no habían sido esperanzadores. Me dijo que no me preocupase, que volvería a Providence y que tarde o temprano encontraría alguna pista de los secuestradores. Quedamos en que me seguiría informando, pero ya no pude, volver a hablar con él.

Jeremy Carter, comerciante

Joven comerciante de 33 años, regenta una pequeña tienda en el centro de Arkham. Es el padre de las hermanas Carter Ann y Rose Marie. Es delgado, bastante alto, pelo castaño claro, ojos marrones y piel blanquecina.

FUE 11 **CON** 10 **TAM** 14 **INT** 11 **APA** 12 **POD** 12 **DES** 11
EDU 14 **COR** 47

Puntos de Vida: 12

Habilidades: Charlatanería 40%, Crédito 20%, Psicología 35%, Contabilidad 35%, Regatear 60%.

Carol Carter, secretaria

Es una joven de 27 años que trabaja como secretaria de un pequeño bufete de abogados de Arkham. Es la madre, de las hermanas Carter. Es delgada y de estatura media, pelo moreno y ojos verdes.

FUE 9 **CON** 10 **TAM** 10 **INT** 13 **APA** 14 **POD** 13 **DES** 12
EDU 16 **COR** 57

Puntos de Vida: 10

Habilidades: Buscar Libros 60%, Charlatanería 40%, Psicología 35%, Contabilidad 50%, Derecho 60%, Hablar y Leer Francés 40%, Discreción 40%.

Agente William Potter

Su recorrido raramente le lleva mucho más lejos de los alrededores de la ciudad y aunque lleva seis meses haciendo este turno, nunca hasta ahora se habían encontrado en una situación parecida. El chico desde aquel día no ha vuelto a patrullar de noche y permanece ocupándose del papeleo atrasado que hay en la comisaría.

No es muy difícil localizarlo, ya que la mayor parte del tiempo estará en la comisaría, menos en las horas de comer, en las que desayuna y almuerza en una cafetería cercana. Su casa también está situada no muy lejos de la comisaría. No pondrá ningún inconveniente en hablar con los investigadores, ya que la experiencia ha sido la más dura, desde que ha ingresado en el cuerpo y desea contarla a otras personas para poder desahogarse.

Información:

- Se encontraba lejos del centro, había ido a inspeccionar uno de los barrios más periféricos de Arkham, comprobando una denuncia de uno de los vecinos de que varios vagabundos estaban bebiendo y gritando por la calle, molestando y no dejando dormir a los vecinos de la zona. Se dirigió al lugar, pero cuando llegó, algunos vecinos le informaron que ya se habían marchado. Después de tomar declaración a la persona que había llamado para preguntarle como eran aquellos individuos, se marchó del lugar. Decidió entonces volver a la comisaria, la noche parecía tranquila y no había ninguna denuncia más a la que poder acudir. Fue entonces cuando sucedió, estaba circulando cerca del antiguo cementerio, cuando unas luces le alertaron, procedentes de una parte del bosque, decidió entonces inspeccionar lo que estaba ocurriendo. En ese mismo momento oyó un grito desgarrador e instantes después vio que la luz desaparecía. Se apresuró a llegar al lugar y desenfundó el arma, ante la posibilidad de que hubiera peligro. Bajó del coche y a pocos metros de donde había parado el vehículo, encontró el cuerpo del Sr. Rathenford. Ya estaba muerto, pero la sangre abundante que aún salía de su herida hacía prever que hacía poco que había muerto, seguramente el grito había procedido de la garganta del Sr. Rathenford. Rápidamente hizo una primera inspección del lugar, para ver si encontraba al asesino, pero sin resultado. Por último cuando se dirigía hacia el coche patrulla, le pareció oír un ruido procedente del cementerio, parecido al crepitar de hojas secas y como una especie de gorgoteo. Pensó entonces que el asesino se había podido refugiar en el cementerio, fue hasta allí, pero vio que la reja de entrada y el candado estaban bien sujetas y en perfecto estado, hizo una inspección del perímetro pero no vio ningún agujero en el muro que rodea al campo santo. Al fin comprendiendo que era una falsa alarma, fu a buscar ayuda.

Aparte de lo que haya podido decirles el inspector, el agente no puede aportar nada más sobre lo encontrado en la zona. Lo único que puede añadir, es que la herida profunda que tenía en la espalda el Sr. Rathenford, era más parecida a la producida por la garra de algún tipo de animal, que a la acción de cualquier arma punzante.

William Potter, agente

Estudió en la Escuela de Policía de Boston , hace escasamente tres meses que entró en el cuerpo y tiene asignadas las guardias nocturnas que ningún veterano, desea. Tiene 23 años, alto, corpulento, moreno de tez clara y ojos marrones.

FUE 15 **CON** 14 **TAM** 16 **INT** 10 **APA** 11 **POD** 9 **DES** 15 **EDU** 16 **COR** 36

Puntos de Vida: 15

Habilidades: Cerrajería 20%, Charlatanería 30%, Descubrir 45%, Discreción 45%, Escuchar 30%, Persuasión 45%, Seguir Rastros 40%. Arma Corta 50%.

Alrededores del cementerio

El lugar donde se encontró el cadáver de Rathenford, es un claro del bosque cercano al antiguo cementerio de Arkham. El lugar se encuentra a las afueras de la ciudad, pero a menos de 200 metros de las últimas casas habitadas de Arkham. El cementerio está comunicado con la ciudad por un pequeño camino de tierra y el bosque lo rodea, unos metros después de dejar el tramo asfaltado de Cemetery Street.

Desde el lugar donde apareció Rathenford, se pueden observar los altos muros, contruidos, recientemente en el cementerio, después de que las numerosas quejas de los habitantes de la ciudad, consiguieran al fin que se quitaran las anteriores rejas de metal, ya deterioradas.

El lugar no tiene nada de especial, es un pequeño terreno llano, a la derecha del camino, de no más de 10 metros de largo por 5 de ancho. El escenario ha sido acordonado por la policía y hay un 90% de posibilidades de que haya un policía en la zona, durante el día, porcentaje que baja al 20% de noche.

Aparte de las numerosas y profundas roderas dejadas por diferentes vehículos en ese lugar, a simple vista no se puede observar nada más.

Descubrir:

- Si alguien saca una buena tirada, observará que en uno de los laterales del camino, aproximadamente a unos tres metros de la entrada del claro, hay restos de sangre seca.
- Con otra tirada, es posible encontrar un trozo de papel detrás de unos arbustos, en él se puede ver, lo que parece ser parte, del mapa de la situación de las tumbas del cementerio cercano. En él queda reflejado la colocación de las tumbas y el nombre de los propietarios, pero no está entero.

Boston

Librería "El Portal de Eibon"

El Portal de Eibon, es una pequeña librería, situada en una de las zonas más antiguas de la ciudad de Boston. Sus estrechos ventanales y sus gruesas cortinas de color marrón, hacen que sea imposible vislumbrar nada del interior de la tienda. La puerta es de madera de roble, con una gran aldaba negra en el centro, esta permanece cerrada con llave y a menos que se use la aldaba, esta no será abierta por el dueño, el Sr. Howard Endicott.

Una vez los investigadores hayan entrado en la tienda, el Sr. Endicott, volverá a cerrar la puerta con una gran llave de hierro. Una moqueta de color Burdeos, da la bienvenida a los clientes, un ancho mostrador de madera de caoba, está unos metros más a la izquierda, mientras que a la derecha, se encuentran situadas unas gruesas estanterías repletas de libros, en el centro, delante de la entrada, se sitúa otra puerta, una puerta alta, de color negro, con dos grandes cerrojos, que están cerrados y para finalizar hay una pequeña escalera de caracol de hierro que lleva a una balconada interior del segundo piso, donde se pueden ver más volúmenes agolpados en otras grandes estanterías.

Una vez los clientes entran, se sitúa detrás de su mostrador y si nadie hace ademán de hablar, el no iniciará la conversación pero los seguirá con la vista inquisitivamente.

Si los investigadores, intentan encontrar algún libro en especial, les será prácticamente imposible encontrarlo, ante tal cantidad de volúmenes y códigos, de todo tipo de temas, fechas, culturas y escritores.

Una simple pregunta al Sr. Endicott y el hombre les dirá si dispone de ese libro o no.

Información:

- No dispone de otro ejemplar de La Rama Dorada. Es un libro muy caro, unos 600\$, pero el último ejemplar se lo vendió al Sr. Albert Rathenford. En cuanto al libro, admite haberlo ojeado en su momento, pero que en si le pareció un cúmulo de reflexiones de un filósofo sobre todos los temas de la vida, aparte de un estudio de los numerosos cultos y sectas que existen en el mundo. Cualquier referencia a que pueda ser un libro mágico u otras ideas de este tipo, solo producirán una sonrisa leve del Sr. Endicott y una negación de su cabeza.

- En cuanto al Sr. Albert Rathenford, admitirá haber hablado con él y haber hecho unas transacciones que se basaban en la compra del ejemplar comentado anteriormente. Nada le sorprendió de manera especial, aunque si pondrá hincapié en que el hombre parecía demacrado y parecía estar muy nervioso. Le hizo una pregunta sobre un medallón muy especial
- El amuleto era un triángulo con una serpiente en el centro. Le dije que era el Ojo de Amidis, un amuleto que llevaban todos los seguidores de un culto antiguo maya, llamado "La Hermandad de Amidis".
- La Hermandad de Amidis, eran unos mortíferos asesinos, que ante lo que ellos consideraban su deber ante el divino, mataban y asesinaban a cualquier ser viviente, que no hubiera sido antes corrompido por la Tierra, sus cultos eran sangrientos y el gran número de seguidores que tenían, les hizo extremadamente fuertes y temidos durante muchos siglos, hasta que un gran número de tribus rivales, se unieron ante la gran amenaza que se cernía sobre ellos y acabaron, no sin ser casi exterminados ellos mismos, acabar con las andanzas de los seguidores de Amidis. Se dice que nadie sobrevivió a tal cruel batalla y nunca más se supo nada más de ese culto. Este hecho se reafirma, sobretodo por un hecho ostensible y muy destacable, se borró de tal manera el rastro de ese culto, que no se conserva ni el nombre del Dios que veneraban.

Dejo libertad al Guardián, para que imagine lo que considere más oportuno para poner detrás de la puerta negra (desde una vivienda normal, hasta un ser horroroso), igualmente se puede permitir que en esta librería se encuentren ejemplares de ocultismo, que sean también difíciles de encontrar, dícese Necronomicón, Nemeless Cults, etc... eso sí, solo versiones en inglés, otros ejemplares serían demasiada recompensa para los investigadores.

Una vez salgan de la tienda, pueden hacer una tirada de (**Descubrir:** Con una penalización de 30, es difícil de percatarse que dos figuras ataviadas totalmente de negro, les acechan desde la oscuridad de un callejón cercano, pero si lo descubren, rápidamente se echaran a la fuga y serán inalcanzables para ellos.

Nota para el Guardián: Los investigadores empiezan a llamar la atención, por sus numerosas preguntas y sus visitas a determinados lugares, damos libertad de acción al guardián para imaginar, quien y como ha podido poner al corriente de las acciones hechas por los investigadores. Las dos figuras que han visto, son dos miembros de un antiguo culto La Hermandad de Amidis, más adelante se ampliará la información. Si en algún momento alguno de estos sectarios es alcanzado los otros o el otro, ya que al menos actuaran en grupos de dos, cogerán rápidamente cualquier pertenencia que pueda servir de pista a los investigadores, de quienes son. Apartir de este punto, el seguimiento del culto o secta, con respecto a los investigadores, será cada vez más cercano. En cualquier punto de la historia se puede recurrir al uso del grupo que sigue a los investigadores, para que estos se den cuenta del verdadero potencial de su enemigo y para que no se les permita divagar sin un rumbo y un objetivo claro.

Howard Endicott, librero

Es el propietario de la Librería El Portal de Eibon, es un hombre más bien pequeño, delgado y con el pelo ya encanecido, con ojos de un azul muy intenso. Lleva gruesas lentes y una larga barba blanca. Tiene 57 años y lleva 30 años regentando la tienda, desde que acabó la carrera de Historia en la Universidad de Boston.

FUE 11 **CON** 10 **TAM** 10 **INT** 16 **APA** 12 **POD** 14 **DES** 11 **EDU** 19 **COR** 41

Puntos de Vida: 10

Habilidades: Antropología 40%, Arqueología 40%, Buscar Libros 70%, C. Ocultas 50%, Historia 70%, Mitos de Cthulhu 7%, Psicología 60%, Regatear 50%, Hablar o Leer Latín y Griego 60%.

Arkham

Ayuntamiento de Arkham

Puede que los investigadores, quieran tener en su poder, si es que llegan a encontrar el fragmento en el bosque, el mapa completo de las tumbas del cementerio antiguo de Arkham, donde viene aparte de la disposición y la forma de las tumbas, la información de quienes son sus propietarios.

Información:

- Aunque para la mayoría resultará lógico, fue el propio Albert Rathenford, quien pidió un mapa de características similares y gracias a su influencia y esperar 5 días, pudo obtener un mapa parecido al original que se conserva en los archivos de la ciudad.
- Albert dijo, estar buscando, pistas sobre el caso. Si los investigadores quieren un mapa parecido, tendrán que hacer una tirada de (**Derecho** y otra de **Charlatanería**, para convencer a la mujer, que las intenciones por las que desean esa información, es para intentar aclarar la muerte de Albert Rathenford.)

El mapa del cementerio, se comentará, cuando tratemos el cementerio.

Universidad de Miskatonik

Puede que ha estas alturas, sea útil este apartado o puede que se prescinda por completo, en el transcurso de la partida, pero es mejor ser precavidos y tenerlo en cuenta.

Departamento de Medicina: Uno de los anexos más importantes de la Universidad es el edificio donde estudian los alumnos de medicina, en ella hay estupendos profesores, en la mayoría médicos de numerosas especialidades y que ejercen la mayoría en el Hospital General de la ciudad.

Información: Este departamento, puede serle útil a los investigadores, si han tomado muestras de la sangre, encontrada en el bosque y uno de los lugares de que disponen de mayor tecnología para el estudio de este tipo de sustancias es este lugar. Uno de los profesores de la Universidad, el Sr. Bertran Campbell, experto en medicina general, con más de 30 años de experiencia en el sector, habla con los investigadores. Si estos exponen de forma inteligente lo que desean, puede que el guardián pueda ser benévolo y no haga falta hacer una tirada en este caso, pero si carecen de ideas, siempre se les puede decir que hagan una tirada de (**Charlatanería**), si los investigadores, demuestran ser gente elegante con cultura y no llaman mucho la atención, puede que el buen doctor no tenga ningún reparo en hacer una

investigación a fondo de la muestra, no por complacer a los investigadores, sino más bien por interés profesional.

- Un par de días más tarde, ya se pueden recoger los resultados y la cara de preocupación del Doctor, les indicará que algo extraño a sucedido. El Doctor, insiste al principio, en saber de donde han sacado la muestra y una vez, ve la reacción tanto positiva como negativa de los investigadores, empezará a hablar. La muestra no es de sangre humana ni de ningún animal común, tiene bastantes particularidades, parece la mezcla de varias razas, se parece a la sangre de un perro, pero también tiene parentescos con la de los humanos. El hombre se muestra confundido y les dice que si se lo permiten seguirá investigando. Es de imaginar que los propios investigadores, admitan que el doctor, haga un examen más profundo de la muestra. Pero será la última vez que verán con vida al Doctor y los restos de la muestra, que literalmente desaparecerán.

Esa misma noche el Doctor Campbell es encontrado muerto en el laboratorio, una ventana rota, indica el lugar por el que el asesino entró y acabó de manera salvaje con su vida, solo una pequeña muestra se hecha en falta entre todos los numerosos objetos de la sala, (la muestra de los investigadores.) El propio Inspector Meyers se encarga de la investigación e interrogará a los investigadores por si saben algo al haber testigos de que ese mismo día habían hablado con Campbell. El hombre ha muerto por heridas similares a las Rathenford y el inspector Meyers, empieza a estar muy preocupado. Para los guardianes quisquillosos, sí que había unas muestras encontradas por la policía en el parachoques del coche de Rathenford, pero dichas muestras se analizaron en un laboratorio de Boston, por lo que Campbell no había visto nunca unas muestras parecidas a las entregadas por los investigadores. Por supuesto el contenido del informe que llegue de Boston y lo extraño de los resultados, no habrá manera humana que los investigadores lo consigan.

Biblioteca: Miskatonik, tiene una inmensa biblioteca, con miles de volúmenes, es de imaginar que no serán tan osados en intentar encontrar un volumen o un tema determinado sin antes consultar las fichas donde están catalogados los libros o hablando con el Sr. Peabody, encargado de la biblioteca.

Información: Creo que la única información que les puede ser útil a los investigadores es saber algo de la Hermandad de Amidis o sobre el Ojo de Amidis.

Hay dos volúmenes que les recomendará Peabody y que también puede ser encontrado por los investigadores si sacan menos de 20 en una tirada de **Buscar Libros** si es que la hacen en el apartado correspondiente dícese(ocultismo, Mitología y Leyenda, etc....)

Cultos inconfesables del Mundo (nada que ver con el célebre Nemeless Cults.)

La Hermandad de Amidis, fue un terrible culto, que surgió en el imperio Maya, pocos años d.C., empezó primero en algunas pequeñas tribus que se situaban en los alrededores del potencial centro de la Cultura Maya, las ciudades de Tikal y Tulum. Pero no tardaron sus seguidores en conseguir cierta negra reputación, construyendo templos blasfemos donde sacrificaban a todo foráneo de la región o todo ser, no seguidor a sus creencias. No tardaron en llegar los rumores a dichas ciudades, donde el poder que ofrecía el dios creador Hunab Ku, no parecía hacer frente a la terrible sed de sangre que los seguidores de Amidis, tenían y pronto también en estos centros de poder, empezó a haber baños de sangre producidos por los seguidores de Hunab pidiendo que se apiadara de ellos y les diera las fuerzas necesarias para poder enfrentarse al nuevo peligro, que se estaba cerniendo sobre la región.

Eran muchos los rumores, de que enormes criaturas eran invocadas por los seguidores de Amidis ya que el propio Dios se sentía satisfecho por los recursos que se le ofrecían y aceptaba de buen grado que sus seguidores dispusieran de sus hijos para sus propios intereses..... Destruyendo los cultivos, matando el ganado y alimentando a su Dios con la sangre de los guerreros de las tribus rivales. Centros como Chichen Itza o Uxmal sucumbieron ante el nuevo poder oscuro, que se cernía sobre toda la tierra conocida. El terrorífico símbolo, la pirámide con la serpiente en el centro, el terrible símbolo de Amidis, de donde radica su verdadero poder, pronto fue conocido, temido y odiado en todos los puntos recónditos de la tierra. Pero tal como apareció, fue destruido, siglos después y erradicado de la faz de la tierra por los siglos de los siglos, al sucumbir en una cruel batalla contra los enemigos de su culto que tantos años ocultos en las sombras aguardaban su oportunidad para resurgir de las cenizas de lo que había sido antes una tierra rica y prometedora.

Símbolos y Emblemas Mayas:

Uno de los símbolos, que ya ha desaparecido pero que tubo un gran número de seguidores por los que se llamaron asimismos La Hermandad de Amidis, fue El Ojo de Amidis. Este símbolo de forma triangular, que tenía en su centro una Serpiente, era la marca que tenían los sanguinarios seguidores del culto más salvajes y que realizaba los rituales más paganos de toda la Historia de la civilización Maya. Miles de seguidores se extendían a lo largo de todos los dominios de los Mayas, y todos tenían su marca.

La extraña pirámide de forma triangular perfecta con el poder del animal sagrado, la serpiente, aportaba una fuerza inaudita a sus seguidores.

Queda reflejado en diferentes escritos que el verdadero poder de La Hermandad se acumulaba en su símbolo y lo que ello reflejaba. La Pirámide indicaba la unión de Todos, en Un único ser, más fuerte, con más poder. Imposible de combatir por ninguno de sus enemigos.

Se decía también que su Dios, un día regresaría y que tras 33 Ciclos Lunares sería reclamado por sus fieles, por los fieles al Ojo de Amidis.

Providence

Walter Herbert

Se puede llegar a saber de la existencia de este escritor, mediante, la tarjeta encontrada en el estudio de la casa de Rathenford o en las anotaciones del detective Gabriel Sommers de Providence, que detallaremos más adelante.

Información:

- Sobre los motivos del interés en este caso: Hará tres años en Marzo, cuando encontrándose sentado cerca de la ventana disfrutando de un buen libro, un ruido en la casa de enfrente le alertó. Al mirar por la ventana, pudo ver a dos figuras ataviadas con unos vestidos anchos de color negro, que entraban por una de las ventanas del segundo piso de la casa en particular. Por momentos se quedó sorprendido, y dejó el libro y miró más atentamente abriendo las ventanas y cerrando la luz, segundos después vio como la pareja salía y llevaban entres sus brazos el cuerpo inmóvil de Rebeca Keller, la hija de los Keller, los propietarios de la casa de enfrente, la niña de tan solo 7 años parecía estar como dormida,

antes de que reaccionase bajaron del porche al que estaban subidos y emprendieron una rápida carrera hacía la calle. Al comprender lo que sucedía llamó a la policía, mientras observaba detalladamente los movimientos de los secuestradores. Informó a los agentes de lo que estaba sucediendo y empezó a gritar con todas sus fuerzas para intentar que la pareja se pusiera nerviosa y dejaran a la niña, pero fue inútil, momentos más tarde un Ford T de color negro se dirigía a gran velocidad calle abajo, sin que nada, ni nadie de todos los vecinos que empezaban a salir a la calle pudieran evitarlo.

- Sobre las siguientes noticias: Le pusieron extremadamente nervioso, se sentía culpable de no haber podido hacer nada más para evitarlo, hizo la declaración a la policía y un mes más tarde cuando las desapariciones continuaron produciéndose, tubo la visita de Gabriel Sommers, un detective de Providence, que se encargaba del caso, al haber sido contratado por las familias de los niños desaparecidos. Ese mismo día se enteró de que el cuerpo de Dave Osgood el segundo desaparecido, había sido encontrado en un bosque situado cerca de las montañas del norte cercanas a la ciudad, sin vida. Gracias a un amigo, redactor del Providence News, Raymond Pearce, supo que el cuerpo de Osgood, mostraba numerosos golpes por diversas partes de su anatomía, pero el hecho más alarmante y que había impedido la publicación de parte de la información por la prensa local, era que "el corazón" de la víctima, aún no había sido encontrado.
- Sobre el nº de desapariciones: Hubo un total de 7 niños desaparecidos, de los cuales Rebeca, fue la primera, en un periodo de unos dos meses.
- Sobre Gabriel Sommers: Tubo la oportunidad de hablar con él en varias ocasiones, pero el chico se mostraba perdido y desorientado, la información que le pude aportar no fue lo extensa que le hubiese gustado y lo único que seguramente le sirvió, era la matrícula del coche, un Ford T de Providence, que empezaba por los números 6 y 5 que era lo que me había dado tiempo a ver desde la ventana.

Hace poco menos de un mes recibió la visita de Albert Rathenford, debido a la noticia de los periódicos que informaba que Walter había sido testigo de lo acaecido en la 1ª desaparición. Este encuentro se produjo antes de que Albert hablara con Gabriel Sommers.

Walter Herbert, escritor

Tiene 67 años, es un viejo escritor de novelas baratas y que tubo su momento de fama y esplendor, hace casi dos décadas. Es un hombre inteligente, elegante, alto y delgado, pelo canoso y ancho bigote. Vive en Providence, desde hace 30 años y es en esa ciudad donde es más conocido.

FUE 11 **CON** 10 **TAM** 16 **INT** 15 **APA** 14 **POD** 11 **DES** 9 **EDU** 18 **COR** 49

Puntos de Vida: 13

Habilidades: Buscar Libros 60%, Charlatanería 40%, Crédito 35%, Descubrir 40%, Escuchar 50%, Discreción 60%, Fotografía 40%, Historia 50%, Psicología 45%.

El Providence News

Hay dos puntos interesantes a investigar en este lugar, la hemeroteca, donde hay las noticias de las desapariciones que se produjeron en 1923 y el redactor Raymond Pearce.

En la hemeroteca:

22 de Marzo de 1923

Un desagradable suceso ocurrió en la madrugada del día de ayer, cerca del centro de la ciudad. Unos desconocidos que están siendo buscados en estos momentos por la policía, secuestraron a una niña de 7 años, Rebeca Keller, cuando esta dormía en su habitación del primer piso y sus padres se encontraban en el piso inferior. Gracias al testimonio de un testigo el Sr. Walter Herbert, que no ha tenido ningún reparo en facilitar su identidad, vio como los dos secuestradores, entraban de forma furtiva en la casa y segundos después la abandonaban llevándose consigo a la niña. El Sr. Herbert llamó rápidamente a la policía, pero por desgracia, las autoridades no llegaron a tiempo. Se pide, a todas las personas que hayan podido ver, a la niña, que se pongan rápidamente en contacto con las autoridades. Les seguiremos informando.

7 de Abril de 1923

Otro hecho desagradable, parecido al acaecido hace tan solo un par de semanas, ocurrió en la madrugada del día de ayer, un niño llamado Dave Osgood, desapareció de su casa, cuando este ya estaba durmiendo en su habitación. El niño, de unos 8 años, es la segunda desaparición que se produce en pocos días en la ciudad, cuando aún no se han encontrado prueba alguna y tampoco a la niña del primer caso. Aún no se sabe si los dos casos tienen relación, pero les seguiremos informando.

14 de Abril de 1923

Esta vez no ha sido una sola desaparición, sino que tres e seguidas en una sola noche, hecho que da por desgracia, más razones que pensar, de que los tres casos vienen a engrosar los dos anteriores y que los culpables son los mismos individuos. Se teme por las vidas de los niños, cuando hace ya un mes de la primera desaparición y nadie se ha puesto en contacto con las familias aunque sea para pedir un rescate. Las autoridades siguen sin tener aún pista alguna sobre el caso, aunque todo parece indicar que se seguirán produciendo, recomendamos que extremen las precauciones.

28 de Abril de 1923

Justo el mismo día en que se han producido las desapariciones de otros dos niños, tenemos que contar la terrible noticia de la que hemos sido informados hace pocas horas. Ayer por la tarde se encontró el cuerpo sin vida de Dave Osgood, si no le recuerdan les diremos que fue el segundo niño que desapareció, en esta larga lista de desapariciones que se han ido produciendo últimamente en Providence, no son las noticias que esperábamos darles y ahora deseamos fervientemente, poderles anunciar en pocos días que los otros niños se encuentran a salvo y que la policía ha encontrado a estos asesinos. Les seguiremos informando.

20 de Mayo de 1923

Aún no se tienen pistas de los secuestradores, aunque el portavoz del caso el teniente Marcus Spurts, ha dicho que las posibilidades de encontrar con vida a los jóvenes, cada vez es menor. Estamos ante unas personas inhumanas, sin corazón, que no les importó secuestrar a los pequeños y separarlos de sus familias y menos aún les importó la vida del pequeño Osgood. Si alguien sabe algo sobre el caso, por favor, póngase en contacto con las autoridades pertinentes. Gracias.....

Redactor Raymond Pearce:

Si le comentan, la razón por la que están investigando el caso y dicen que viene de parte de Walter Herbert, el hombre será bastante más abierto con ellos y les contará todo lo que sabe del caso, o al menos todo lo que ha podido averiguar de la policía local.

Información:

- El hecho, más destacado, es que no se han encontrado aún los cuerpos de los otros niños y aún hay personas que dicen que algún día aparecerán. La policía, no ha cerrado el caso, pero tampoco tiene más pistas por donde avanzar y si no es por la presión de las familias este caso ya se habría dado por finalizado.
- El suceso, más terrorífico, del que está enterado, el Sr. Pearce, es el estado en que fue encontrado el cadáver del joven Dave Osgood, esta información la obtuvo de un confidente suyo que en esos momentos estaba en la policía, pero que actualmente ya está jubilado. Los numerosos golpes que mostraba toda la anatomía que de por sí ya eran suficientemente terribles, se le tiene que añadir, la desaparición del corazón de la víctima, órgano el cuál, actualmente, aún no ha sido encontrado. Según este confidente, la herida que tenía el niño, que es de suponer que fue por la que sustrajeron ese órgano, había sido realizada por una arma blanca, aunque dicha arma, tampoco ha sido encontrada. Se hizo una inspección de la zona, una zona frondosa del bosque al norte de la ciudad, cerca de grandes montañas, con un gran número de cuevas y caminos, que hicieron del todo imposible, encontrar nada más, que aportara alguna pista al caso.
- Sabe también por este confidente, que el coche en particular del que hablaba Herbert, fue encontrado, pero que él sepa, nada nuevo aportó al caso, aunque, de ese punto no puede estar seguro. Tendrían que hablar con el teniente Spurts.
- Su confidente, (Bien en este caso, sí los jugadores, se han portado como caballeros y el Guardián creé que son merecedores, de obtener esa información, puede que con una tirada de **Charlatanería**, puedan convencer al viejo para que les del nombre de Garry Stronberg, actualmente, sargento retirado de la comisaría central de Providence).

Raymond Pearce, redactor

Tiene 55 años. Y es el redactor jefe del Providence News. Es un hombre agradable e inteligente, lleva unas prominentes lentes, larga y bien cuidada barba blanca, pelo canoso y ojos marrones. Es alto y un poco obeso. Lleva trabajando 32 años en el periódico y ha ido poco a poco

subiendo de categoría hasta llegar al lugar donde está por méritos propios.

FUE 10 **CON** 14 **TAM** 15 **INT** 15 **APA** 10 **POD** 12 **DES**
8 **EDU** 19 **COR** 57

Puntos de Vida: 13

Habilidades: Buscar Libros 70%, Charlatanería 60%, Crédito 55%, Descubrir 60%, Escuchar 60%, Discreción 40%, Fotografía 60%, Historia 40%, Psicología 65%, Contabilidad 40%, Derecho 50%, Hablar y Leer Alemán 45%.

Garry Stronberg

El hombre se muestra sorprendido de que alguien aún pregunte sobre el "Caso Keller", ya que es así como se le llamó, haciendo referencia al apellido de la primera desaparecida.

Empieza comentando que esos días fueron muy activos y nerviosos para toda la comisaría, las numerosas desapariciones que se produjeron, hicieron que por cinco meses casi todos los hombres disponibles trabajaran en el caso, siendo el portavoz y el encargado del caso el teniente Spurts.

La base más sólida por la que se guiaron fue precisamente el testimonio del Sr. Herbert que fue el primero y el único que pudo entrever a los posibles culpables. Pero poca información aportó, siendo el más útil, la referencia a la matrícula del coche. Se investigó, al principio sin éxito, pero al final y después de una semana se hizo un listado de los vehículos de la región en un radio de 50 km. que cumplieran esos requisitos. Hubo 6 posibles candidatos. De estos, 2 fueron rápidamente eliminados de las listas al tratarse de dos policías de la zona, los cuales el día en que se produjo la desaparición, estaban con otros compañeros y además de llevar las llaves encima, su coche estaba aparcado en el mismo lugar donde lo habían dejado anteriormente, así se descartaba la hipótesis de un posible robo de vehículo y quedaban cubiertos por la declaración de los otros agentes.

Quedaban 4, de estos tuvimos que eliminar otro, ya que el coche había sufrido un terrible accidente un mes antes y los restos estaban en un desguace de la zona, aunque comprobamos las fechas y hablamos con los testigos, que confirmaron plenamente la versión del propietario.

De los 3 restantes, uno era de alquiler, "Alquileres Farrow". Y los otros dos, uno era de un abogado llamado Henry Endicott y el otro de un anticuario, el señor Jeremy Mcfine, los dos de Providence.

Se hizo un seguimiento de estas dos personas y se preguntó en la tienda de alquileres. En cuanto al abogado, se supo más tarde que el día en que desapareció la niña de los Keller, él estaba en una cena con los otros miembros del bufete de abogados. Con lo que también lo eliminamos. En cuanto al señor Mcfine, aunque no tenía cuartada, un registro en su casa y en su tienda, no aportaron ninguna pista más al caso y entonces se volcaron todos los esfuerzos en localizar, a un tal Robert Cram, de Arkham, que era la persona que había alquilado el coche esos días, aunque no se encontró a nadie con este nombre en Arkham. Supongo que en la declaración de Howard Farrow el propietario de la tienda, había algún dato más, pero creo que no de mucha utilidad.

El hombre se ofrece en ir a la comisaría al día siguiente con uno de los investigadores y mover algunos hilos para que los investigadores puedan ver el expediente del caso, donde está la declaración del Sr. Farrow.

Otro punto importante, era un símbolo encontrado en la habitación de Rebeca Keller, un triángulo con lo que parecía ser una serpiente en el centro, pintado encima de la cama de la niña.

Otro punto, en el que puede ayudar el sargento Stronberg, es en indicar el lugar concreto, en donde se encontró el cadáver del niño. En una parte del desfiladero de Corvestat, situado entre dos montañas cercanas a Providence, llamado el Molino de Arian.

Ya no les puede decir nada más que les ayude en el caso. Se despedirá de los investigadores y los acompañará hasta la puerta. En el momento en que el último de los investigadores, salga por la puerta de la casa de 2 pisos de estilo colonial de color blanco, un coche negro, pasará rápidamente por delante del edificio y dos figuras empezarán a disparar a discreción contra la casa, con sendas ametralladoras. Garry Stronberg morirá, mientras que hay un 25% de posibilidades, por cada una de las armas, a que algún impacto alcance a alguno de los investigadores. Daño 1D10 + 2, después de este rápido ataque, el coche se parará y bajaran tres figuras armadas que se dirigirán hacia la casa, es poco probable, por no decir que imposible, que algún investigador sobreviva al ataque de 3 ametralladoras cuando los atacantes están apuntando y preparados para disparar, las posibilidades de los atacantes, ahora sube al 60%.

Si alguno de los jugadores, se ha quedado en el coche, suponiendo que hayan ido con vehículo, tiene que hacer una tirada de Suerte para ver si los agresores se dan cuenta de su presencia si lo consigue, los atacantes, pasaran de largo y dejaran al asustado investigador.

En cuanto a los que estén desperdigados por el jardín de Stronberg, su mejor salida, es llegar a la parte trasera de la casa y huir saltando la tapia de madera de la parte posterior, que da a una pequeña callejuela oscura y silenciosa.

Garry Stornberg, sargento retirado

Es un hombre de unos 65 años, de complexión fuerte y que aún se muestra en un excelente estado de forma. Es moreno, con un ostentoso bigote negro y una sonrisa afable, vestido con traje negro y zapatos del mismo color brillantes. Estuvo trabajando para el departamento de la policía de Providence durante 43 años, hasta que se jubiló, es una persona decente y muy responsable.

FUE 16 **CON** 15 **TAM** 16 **INT** 13 **APA** 11 **POD** 13 **DES** 11 **EDU** 16 **COR** 32

Puntos de Vida: 15

Habilidades: Cerrajería 40%, Charlatanería 50%, Crédito 40%, Descubrir 70%, Discreción 60%, Escuchar 55%, Esquivar 42%, Orientarse 50%, Persuasión 80%, Psicología 30%, Seguir Rastros 50%. Arma Corta 60%, Escopeta 60%.

Marcus Spurts

El teniente se mostrará bastante tosco, sobretodo si es, después de que Stronberg haya muerto, ya que el sargento era un buen amigo. Si son los propios investigadores, los que avisan del asesinato y comentan que han sido atacados, puede que sea la forma más fácil, por no decir que es la única, de que puedan sacar algo claro de este hombre.

Información:

- En cuanto a lo del Sr. Cram, no pudieron averiguar nada, ya que fueron a Arkham y el Sr. Cram no existía.
- También les puede informar de que Gabriel Sommer, fue asesinado hace pocos días, el mismo día en que murió Albert Rathenford, a causa de varios tiros en la cabeza, cuando estaba cerca de su casa. No tenía agencia, trabajaba solo y tenía su despacho, en un estudio de su propia casa, donde recibía a sus clientes.

- Se estudió el símbolo y se descubrió que era un antiguo símbolo Maya llamado el Ojo de Amidis, pero poco más.
- En cuanto a Dave Osgood, lo que puede aportar es que un cazador de la zona llamado Bryan Brown, encontró el cuerpo del chico y llamó inmediatamente a la policía, no se encontró ninguna pista, aparte de que no había muerto en ese lugar, que el corazón había sido sustraído del cuerpo mediante un arma blanca y que no se ha encontrado y por último que el cuerpo mostraba numerosas golpes y tenía restos de barro aún húmedo en partes de su cuerpo, hecho que fue destacado por la policía ya que hacía al menos 3 semanas que no llovía en la zona. Puede decir también el lugar donde se encontró el cadáver, el mismo que dijo Stronberg.
- Por último y si es de interés para los investigadores, les puede dar la dirección del anticuario Jeremy Mcfine y de la tienda de alquiler de coches Farrow.
- Después de hablar con el cazador, puede que los investigadores, quieran preguntar si se encontró algún gran animal por la zona, pero la respuesta es negativa, aunque admite el Sr. Spurts que se hizo una batida por la zona, ante las declaraciones del Sr. Brown.

Marcus Spurts, teniente

Es un hombre de unos 35 años, alto y esbelto, con el pelo pelirrojo y ensortijado y con un carácter muy fuerte, pero diplomático. Ascendió a teniente después de una meteórica progresión después de salir de la academia de policía de Providence, hijo de una familia de policías, él es la tercera generación que entra en el cuerpo.

FUE 17 **CON** 12 **TAM** 17 **INT** 15 **APA** 13 **POD** 10 **DES** 15
EDU 15 **COR** 48

Puntos de Vida: 14

Habilidades: Cerrajería 50%, Charlatanería 55%, Crédito 50%, Descubrir 80%, Discreción 75%, Escuchar 60%, Esquivar 60%, Orientarse 60%, Persuasión 80%, Psicología 40%, Seguir Rastros 60%. Arma Corta 70%, Escopeta 45%.

Bryan Brown(cazador), Jeremy McFine(anticuario) y Howard Farrow

El Sr. Brown, era un funcionario de correos actualmente jubilado, cuya mayor diversión es ir al campo a cazar. Fue en una de estas escapadas que encontró el cuerpo del chico y fue un terrible impacto para él, desde ese día está bajo tratamiento psicológico y aún las pesadillas le asaltan por la noche.

Información:

- El hombre al encontrar el cuerpo sin vida del niño se puso en tensión esperando oír o ver alguna cosa, en ese momento no tubo ninguna duda de que algo estaba oculto en el bosque a no más 15 metros de donde él estaba, sin pensárselo dos veces, usó la escopeta y disparó los dos cartuchos que tenía. Jura haber oído un ruido monstruoso como si una enorme criatura gritara con gran estruendo, instintivamente cargó de nuevo el arma y fue hasta ese lugar, allí no encontró nada aparte de los arboles y los arbustos, pero unas ramas rotas, con restos de lo que parecía ser sangre de

un rojo negruzco, le indicó que había herido al animal, así que decidió seguir aquel rastro durante un número indeterminado de minutos, hasta que literalmente desaparecieron. Estuvo durante un buen rato quieto esperando oír la fatigada respiración del animal, pero nada, ni rastro había ya de la presa que andaba persiguiendo. Después fue hasta el primer albergue de la zona y avisó a la policía.

- Es triste ver que en las caras de los policías había cierto aire de incredulidad y cuando llegaron, después de hacer un breve y poco exhaustivo examen por la zona dijeron que no había ningún rastro del animal que decía haber disparado. Aún así insistió y les enseñó el lugar donde había encontrado la sangre por primera vez y vio que esta ahora tenía ya, un color negruzco y estaba reseca. Aún así tomaron muestras, pero le dijeron que ese animal no tenía ninguna relación con el caso, ya que la herida que tenía el niño, había sido producida por arma blanca.
- Pudo oír aún como se reían de su historia y como decían que seguramente se había tratado de algún lobo y que era comprensible que después de la primera impresión de ver el cuerpo del niño, cualquier cosa le hubiera asustado.
- Más tarde tuvo la ocasión de hablar con un detective, el Sr. Sommers, este hombre se mostró muy interesado en su historia y aunque ya había pasado cierto tiempo, quizás un par de meses o tres, fueron hasta el Molino de Arian y allí emprendieron el camino más o menos que él había realizado aquel día. Cuando llegaron al punto concreto y él se felicitaba por haber sido capaz de llegar al mismo sitio donde había perdido el rastro de la criatura. El Sr. Sommers, le hizo una pregunta: - "¿Sr. Brown, sabe si hay algo de especial más adelante en el bosque?, algún edificio, camino, cueva, algo. Hizo memoria y en ese instante le vino a la cabeza, lo que su padre le había contado cuando era niño. Él le había dicho que no lejos de allí, 50 años atrás, había habido una mina de carbón. Al Sr. Sommers pareció que se iluminaba la cara y le dijo que si era capaz lo llevara hasta esa zona, les supuso todo el día, andando por la enmarañada espesura de ese bosque, pero al final encontraron un claro y rápidamente vieron la entrada de la mina. El Sr. Sommers, entró estuvo cerca de media hora dentro y cuando salió, llevaba algo en la mano pero no se lo mostró y le hizo prometer que no contaría nada de lo sucedido ese día. Y así lo hizo hasta que hace poco se enteró de la muerte de Sommers y desde entonces, ha tenido clavado en el subconsciente la espina de no poder contar lo que sabía, por si tenía algo que ver con su violenta muerte.

El Sr. McFine, en principio, poco tiene que añadir a la historia, aparte de disponer de un coche de características similares, al de los secuestradores, aunque si alguien lo sigue, puede que una subtrama, que esté relacionada con un anticuario, que consigue objetos antiguos, robándolos de las criptas de algunos cementerios, pueda de alguna manera llamar la atención a los investigadores, que conseguirán desenmascararlo si lo siguen alguna noche, pero aparte de ser un simple saqueador de tumbas y ganarse cierta reputación si lo denuncian a la policía, nada más aportará al caso. Tiene una pequeña tienda en Providence, de antigüedades, es un hombre extraño, de piel muy blanquecina, ya que pocas veces sale de día.

El Sr Farrow, un hombre de unos 55 años, alto y calvo con una mullida barba blanca, dispone de un pequeño negocio, en las afueras de Providence, de alquiler de coches. No dispone de un gran surtido de vehículos, unos 10 vehículos, todos americanos, la mayoría Ford.

Cuando se le pregunte sobre el caso, dirá lo mismo que le dijo en su momento a la policía y al detective Sommers, dos hombres de mediana edad uno de rasgos hispanos y el otro de apariencia americana, le pidieron un coche económico, de color negro y que dispusiera de un gran motor, él les recomendó el Ford T negro que él disponía y que naturalmente coincidía con la matrícula que el Sr. Herbert, vio desde su ventana. Poco más puede decir, aparte de que pagaron al contado y que el nombre que dio uno de esos hombres para hacer la factura, la cuál aún está en poder del Sr. Farrow dentro de sus libros de contabilidad del año 1923, era Robert Cram, de Arkham, dio un teléfono, pero descubrió más tarde cuando el coche no le fue devuelto, que era falso ya que la operadora le dijo que tal número no existía. También dio la dirección, pero resultó ser que tal dirección correspondía con el cementerio antiguo de Arkham, una broma de mal gusto.

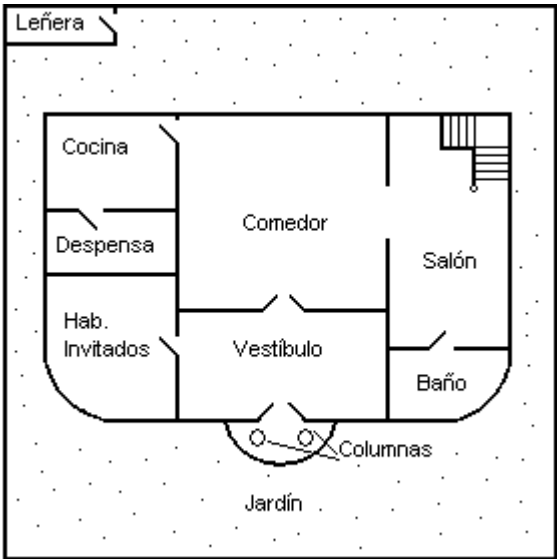
Bryan Brown, cazador

Tiene 60 años, es un hombre corpulento, fuerte y extremadamente ágil e inteligente, pelo castaño oscuro ya encanecido, una cerrada barba canosa y ojos marrón claro. Es un buen cazador, ya que durante toda su vida ha sido su gran pasión. No aceptará ir de nuevo a la mina por miedo a que le ocurra lo mismo que a Gabriel, pero si que les indicará la zona concreta donde esta se encontraba.

FUE 15 **CON** 14 **TAM** 16 **INT** 12 **APA** 11 **POD** 11 **DES** 13 **EDU** 14 **COR** 37

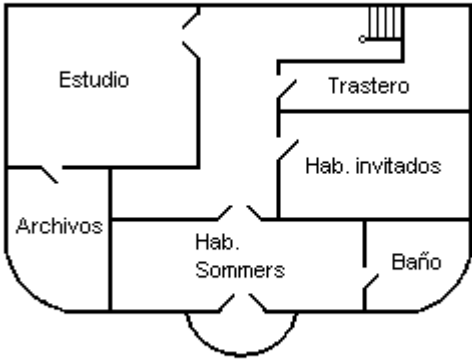
Puntos de Vida: 15

Habilidades: Cerrajería 50%, Charlatanería 55%, Crédito 50%, Descubrir 80%, Discreción 75%, Escuchar 60%, Esquivar 60%, Orientarse 60%, Persuasión 80%, Psicología 40%, Seguir Rastros 60%. Arma Corta 70%, Escopeta 45%.



Entrada

Primer Piso



Cuando los investigadores lleguen al lugar, verán que hay luces en el piso de arriba, en la estancia que da al balcón redondo de balaustradas de piedra blanca.

Cuando entren, en ese mismo momento, se iniciará un fuego, en sala de archivos, que se irá propagando a una velocidad de 1D4 el minuto, para que sirva de referencia al tamaño de la casa, la sala de archivos es de 3 metros por 3. Los dos individuos que originan el incendio, saldrán mediante una cuerda por la ventana del estudio, que da a la parte trasera del edificio. Si alguno de los investigadores, da la vuelta a la casa, se los encontrará y tendrá la ventaja de haberles sorprendido.

Planta Baja

-jardín: No hay nada fuera de lo común, excepto la leñera en la parte trasera. Su dimensión es de unos 35 metros de ancho por unos 30 de largo, de un césped bien cuidado.

-vestíbulo: Hay dos grandes óleos, a ambos lados de la puerta que conduce al comedor, hay un perchero de madera, con varias chaquetas colgadas (**Descubrir:** en el bolsillo de una de ellas hay una llave de la taquilla de un club social de Providence, la taquilla 323, en la llave, hay escrito Club Payton.) Hay también una gran alfombra y una hermosa lámpara de cristal colgada en el techo.

-hab. Invitados: Nada de especial, hay una pequeña cama y un armario vacío.

-baño: Es un baño completo, decorado en tonos salmón y suelo de mármol blanco, aparte de los medicamentos que hay dentro de un pequeño armario de pared, nada más.

-cocina: La cocina, esta bien equipada y está en un excelente estado de limpieza, pero nada de importancia para los investigadores.

-despensa: Hay un gran número de conservas en latas y sobres de sopa, en perfecto estado de conservación, no funciona la luz y está bastante oscuro. Si alguno de los acólitos es sorprendido, mientras está en el piso de abajo, se esconderá en la despensa, atacando al infeliz, que entre en primer lugar.

-Comedor: Es un comedor amplio, con una mesa y varias sillas además de dos buenas butacas al lado de una estantería repleta de libros, nada importante. (**Descubrir:** Hay un R-38 dentro de uno de esos libros.)

-Salón: Es una sala más bien grande con amplios cortinajes de color ocre, una escalera de roble que lleva al segundo piso y tres confortables sillones y un sofá alrededor de una mesita donde agolpan unos cuantos discos y un gramófono. (**Escuchar:** Cuando llegan a esta sala, pueden oír como una ventana del piso superior es subida.)

-Leñera: Entre los leños que hay agolpados, (**Descubrir:** Encontramos un mapa, el mapa del Desfiladero de Corvestat, (no el de la mina), dentro de una carpeta.)

Primer Piso

-Trastero: Es la única estancia de la casa, que sufre de un gran desorden, hay un gran número de objetos, guardados en cajas, entre ellos (**Descubrir:** 2 linternas y un cuchillo de caza.)

-Hab. Invitados: Es una habitación más grande y por lo que parece más usada que la del piso de abajo. Tiene una cama doble, un gran armario y dos mesitas de noche. (**Descubrir:** Dentro del armario, hay una maleta con las iniciales A. R. De Albert Rathenford.) Dentro de la maleta hay ropa, un pequeño neceser y un bloc de notas, de la cual se han arrancado varias hojas y solo ha quedado una escrita, que pone: **¿ Cada 33 Ciclos lunares?**, no hay nada más.

-Baño: Es un baño completo y más usado que el del piso inferior, no hay nada especial.

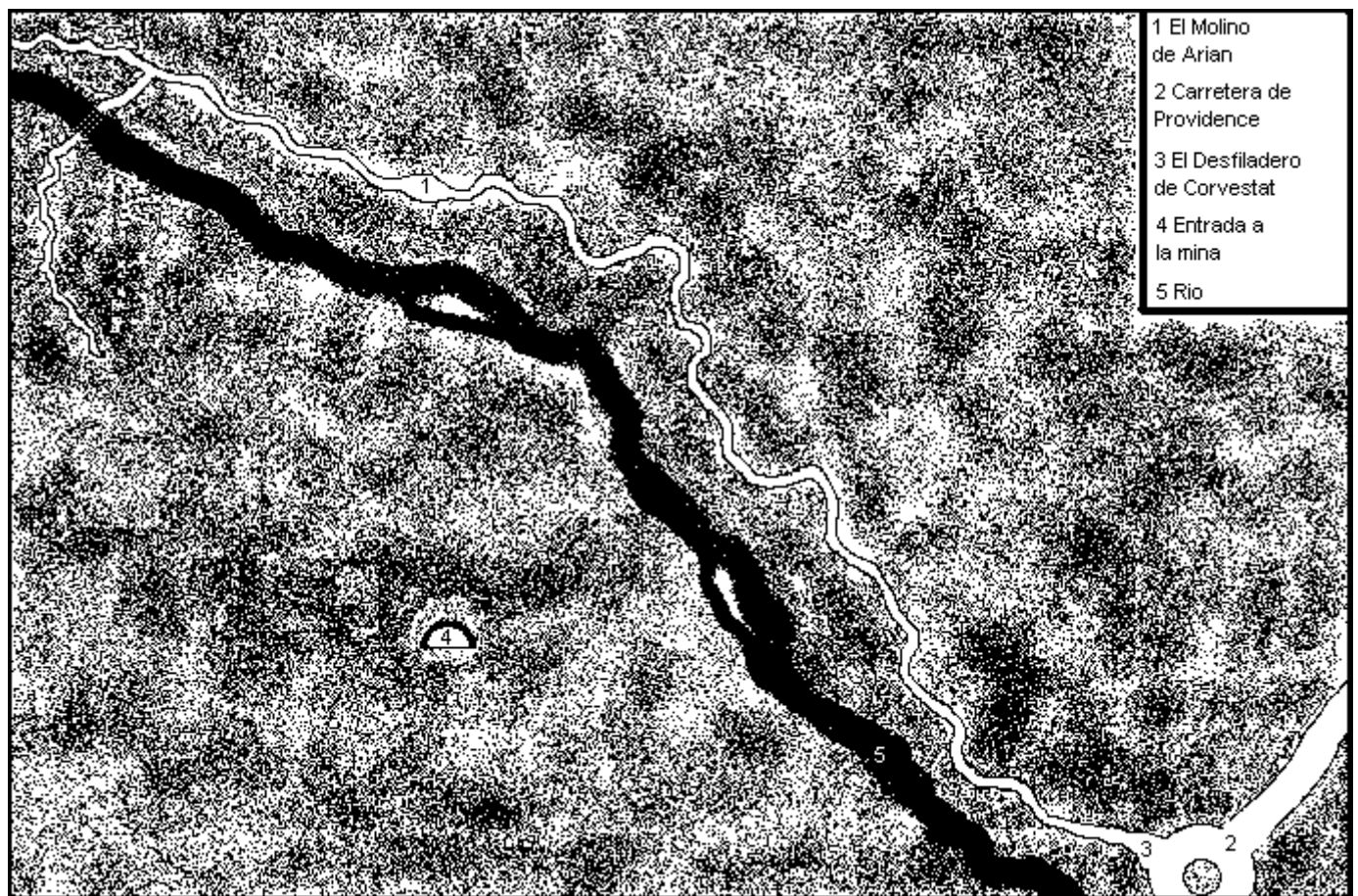
-Hab. Sommers: Encima de la cama de Gabriel Sommers, hay un triángulo dibujado con sangre con lo que parece ser una serpiente en el centro. En una de las mesitas, hay la documentación de Gabriel Sommers.

-**Estudio:** Cuando lleguen, esta estancia estará en llamas, lo único destacable es que la ventana está abierta y una cuerda cogida al escritorio se descuelga por ella, si miran por la ventana verán a una o dos figuras dependiendo de lo que haya pasado en la despensa, descolgándose y llegando al jardín y saltando instantes después la tapia que da a la parte trasera de la vivienda.

-**Archivos:** Todo está en llamas, nada de lo que había en esa estancia se puede salvar, el olor a gasolina es patente y si hay algún incauto que entre, hay un 80% de posibilidades que el techo se derrumbe encima, produciendo 2D6 de daño, si no sacan la tirada de **Esquivar**, las quemaduras pueden producir 1D6 de daño. Si alguien entra creo que al menos se le puede recompensar por su hazaña con una pequeña pista, (**Descubrir:** hay dos bidones de gasolina ya vacíos de color rojo, en las proximidades del umbral de la puerta, si se logra sacar uno, se puede observar como un nombre está grabado en el plástico, "Autoservicio Jenkins (Newport)".)

Las características de Gabriel Sommers, no están definidas, ya que no es de esperar que se lo vayan a encontrar en la partida.

Mapa encontrado en la leñera dentro de la carpeta. Se trata del mapa del desfiladero de Corvestat.



Club Payton

El Club Payton, es uno de los clubes más selectos de Providence, es un Club social, exclusivamente para hombres, de estilo inglés, donde se reúnen las personas más importantes de la ciudad. Pronto se darán cuenta los investigadores que entrar en este club, no es una tarea tan fácil y tras esas grandes columnas de mármol y sus dos vigilantes elegantemente vestidos, que hay en la entrada del local, se esconde uno de los clubes más importante de Nueva Inglaterra. Si intentan entrar sin invitación o sin ser miembros del club, no tendrán ninguna

posibilidad, aunque si los investigadores entienden que es un lugar lujoso, lleno de ostentaciones y de gente rica y famosa y van vestidos para tal ocasión, puede que se les permita la oportunidad de hablar y se les de la alternativa de hacerse miembros del club, que cuesta 100\$. Si intentan entrar enseñando sus credenciales de investigadores si es que alguno lo es, no se les permitirá el paso, otra opción es intentar hacerse pasar por Gabriel Sommers, que era miembro del Club y que dispone de tarjeta de entrada, (**Nota al guardián:** Que se encuentra dentro de la documentación de Sommers, encontrada por los investigadores, si esto se ha llegado a producir.)

El local tiene tres plantas, la de entrada, una superior y una inferior, grandes, salones, repletos de tapices, alfombras y óleos, decoran la recargada atmósfera claustrofóbica decorada con tonos púrpuras del club. Varias salas de caballeros fumando en pipa y tomando copas, abarcan la mayoría del espacio del primer piso, unas anchas escaleras tapizadas con moqueta roja llevan al piso inferior, donde se encuentran las saunas y unas grandes termas, aparte de dos enormes vestuarios, donde hay las taquillas que nuestros intrépidos investigadores, están buscando. Las posibilidades de quedarse solo en alguno de los vestuarios es remota y hay un 65% de posibilidades de que entre la gente que hay en el lugar haya alguien que sepa de quien es la taquilla. Si al final lo consiguen, haciendo una tirada en todo caso de (**Discreción:** Encontrará bajo dos toallas y dentro de una caja acolchada, un libro... La Rama Dorada y unos papeles.) En ese punto las luces de la sala se apagarán y bajo el rumor de la gente sorprendida que estaba cambiándose, los investigadores pueden hacer una tirada de (**Escuchar:** para poder oír el ruido metálico provocado al quitarse el seguro de un arma automática.) Segundos después y si el investigador, no se mueve del lugar en que se encontraba, tres disparos le alcanzarán. La arma disparada usa silenciador, así que el ruido provocado por los impactos no causa una excesiva alarma, aunque en el momento que alguien encienda la luz, cundirá el pánico. Solo hay una salida del vestuario, que no será dibujado, dando libertad al guardián para realizar la escena como mejor le convenga. Lo principal es que en ese piso aparte de los antes mencionado, no tiene ninguna otra salida y las escaleras que conducen al segundo piso, estarán custodiadas por un hombre de rasgos latinos (tirada **Antropología** puede que mejicano, que no permitirá el paso del investigador, intentando a la vez, ser lo más discreto que pueda, aunque habrá un 40% de posibilidades de que alguien vea el arma, que oculta dentro de uno de los bolsillos del smoking y desde donde dispara si ve a su objetivo.

Si aún así logra escapar, puede intentar salir por la puerta arriesgándose a ser visto por algún otro enemigo o subir al piso superior, que lleva a las salas de lectura, que están repletas de libros, todo decorado en tonos verdosos y salir por una de las ventanas que da a la parte posterior de la casa y huir por la escalera de incendios.

En la calle hará un coche aparcado, no lejos del Club, con 2 acólitos de la Hermandad que apartir de ese punto, les harán un seguimeinto total.

Desfiladero de Corvestat y Mina

El desfiladero, es un paraje natural, que bordea un río situado entre dos grandes montañas al norte de Providence (no es ni importante el nombre del río, ni el de las montañas), para llegar a él, se tiene que recorrer una carretera, unos 20Km en dirección noroeste. Después al final de un desvío que lleva hasta el desfiladero, se encuentra una gran glorieta, donde hay una pequeña extensión para poder aparcar el coche, el resto del camino se ha de hacer a pie. El desfiladero, tiene un metro y medio de ancho y recorre la zona durante varios kilómetros,

más de 12. El bosque es muy espeso y enmarañado y el desnivel del terreno es destacable de varios metros en poco espacio, tanto en un lado donde rápidamente el terreno se eleva, como hacia el otro, donde el río queda unos 15 metros más abajo del nivel del camino.

Una vez, se encuentra el lugar llamado el Molino de Arian, verán que en esa zona el camino se amplía y en uno de los laterales, aún se perciben los muros de una antigua construcción, totalmente cubierta de hiedra, el cuerpo del chico, fue encontrado en el interior, pero de eso hace ya tres años, demasiado tiempo para poder encontrar cualquier pista. No hay nada que ayude a los investigadores.

Si disponen del mapa, de la zona, que es de suponer si han llegado a este punto, seguirán por el desfiladero, hasta llegar a una desviación a la izquierda que baja de manera rápida los metros que separan el nivel del camino con el del río.

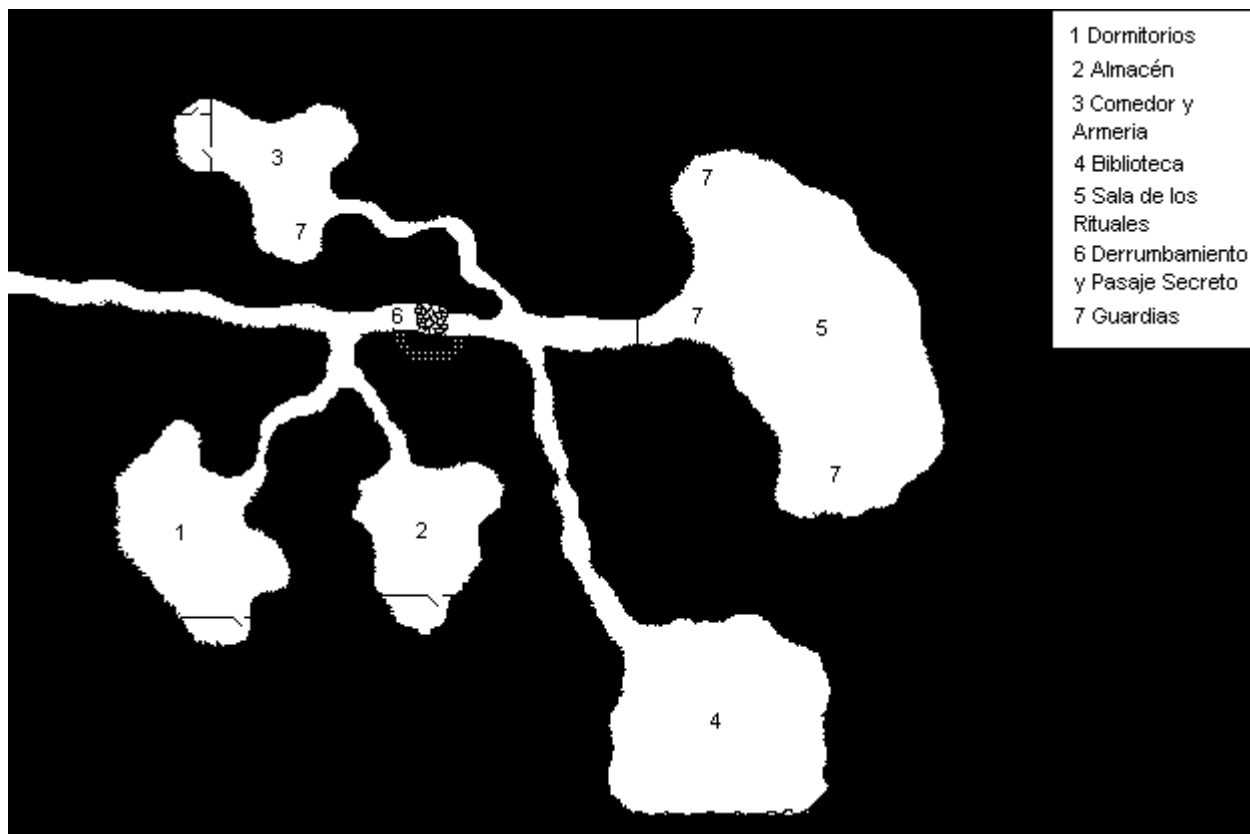
Ya en el río unas grandes piedras situadas de manera artificial, para poder permitir el paso, permite salvar el obstáculo y el camino sigue por el otro lado, empieza a ascender y en un momento de terminado, cuando más espeso es el bosque acaba.

Apartir de aquí, mediante una tirada de **Orientación** y el mapa, pueden los investigadores guiarse hasta la zona donde aproximadamente se puede encontrar la entrada de la mina, cuando estos se encuentren relativamente cerca, a criterio del guardián, dependiendo de lo buenas o malas que hayan sido las tiradas anteriores, se tiene que hacer una tirada de **Seguir Rastros**, que les permitirá a los investigadores, encontrar, un pequeño camino hasta el pequeño claro.

(**Nota al guardián:** Hasta ese punto, hay libertad para poner a cualquier animal salvaje que al guardián se le ocurra para interceptar el camino de los investigadores).

Tras varias horas recorriendo el bosque, al menos 3 horas, si se han sacado las tiradas oportunas, llegan al claro situado en uno de los márgenes de la montaña, allí encuentran lo que había descrito Sommers en las anotaciones que había junto al libro de La Rama Dorada.

La entrada de una cueva o mina, se sitúa al final del claro, la entrada tiene unos tres metros de ancho por dos de alto y parece no haber sido visitada, desde hace tiempo, por la posición de los arbustos que cubren la mayor parte del acceso y que esconden de manera casi perfecta la entrada.



Una vez dentro, la oscuridad se cierne sobre los investigadores, siendo necesaria la presencia de un punto de luz, para poder iluminar algún punto de la cueva, más allá de los primeros diez metros que esta tenuemente iluminados por la luz exterior.

El suelo y el techo están húmedos con numerosas, estalactitas y estalagmitas, provocadas por el constante goteo de agua de corrientes subterráneas y la acumulación de sales transportadas en ellas.

En si toda la cueva, tiene pasadizos de las mismas características que los comentados anteriormente, húmedos oscuros y bastante estrechos, unos dos metros de ancho por dos de alto.

(Nota al guardián: La idea, es que la cueva ha sido abandonada por la Hermandad, aunque realmente esperan poder volver algún día, por eso han dejado a 4 acólitos de la Hermandad, para que el lugar esté protegido de curiosos procedentes del exterior. Estos siempre se encontrará más allá del derrumbamiento, donde las posibilidades de encontrar algún tipo de información sobre las los niños desaparecidos, es más patente.

También es importante, puntualizar que fue un gul a lo que el Sr. Brown disparó y siguió y que el cuerpo de Dave Osgood, fue llevado por el gul de la mina al Molino de Arian por orden del Sr. Trevor y es por ese motivo que el cuerpo mostraba restos de barro húmedo, al haber estado tirado en la mina.)

Salas de la Cueva:

1-Dormitorios: Hay varios camastros(más de una veintena), con las sabanas mohosas y la madera podrida, algunos ya han cedido y están desparramados por el suelo, aunque hay un par que aún están en buenas condiciones, varias ratas se acumulan en algunos puntos oscuros, la mayoría bajo las camas, hay también unas pequeñas taquillas de metal, en bastante buen estado, todas abiertas, en el fondo de una de ellas (**Descubrir:** Encuentran un medallón de las mismas características que el que tenía Albert Rathenford en su casa, con un símbolo parecido al que había encima de la cama de Sommers. El medallón de la Hermandad de

Amidis.) Hay también una puerta que permanece entreabierta, que da a una pequeña comuna.

2-Almacén: Hay los restos de grandes cajas de madera de 1.5*1.5 metros, algunas vacías y otras todavía con algo de material, todas abiertas mediante palancas de hierro que aún permanecen colgadas en un lateral de la sala, esperando ser usadas algún otro día. En algunas de estas cajas, aún se ven restos de latas de conservas, ropas de abrigo, medicinas, cuerdas, picos, palas y lámparas de queroseno. Una tirada de (**Descubrir:** informa que todas las cajas proceden del "Distrito de Lagunilla" (Veracruz Méjico) impreso en uno de los laterales.)

Al fondo de la sala hay un pequeño despacho separado del resto del almacén mediante una puerta de cristal. Una vez dentro y después de tirar **Fuerza** ya que la puerta está atascada, se entra en la pequeña habitación, donde hay varios ficheros de metal, una caja fuerte y un gran escritorio con dos sillas. La caja fuerte está vacía, los ficheros también están vacíos, aunque una tirada de (**Descubrir:** permite ver parte de un dossier de color marrón que se encuentra caído en la parte posterior del cajón de uno de los ficheros. Una vez logren coger ese dossier se darán cuenta, que se trata del expediente de un hombre de unos 30 años, de nacionalidad mejicana, de la región de Chiapas(**Nota:** no situada muy lejos de Veracruz), su nombre Raúl Gonzalez Campos, sin familia, pone también la dirección, aunque no tiene importancia. Aparte de esa información hay varias hojas agolpadas dentro del dossier, donde a grandes trazos, se explica las fases de iniciación que ha ido pasando este hombre, para formar parte de la Hermandad, como es definida en estas hojas, sin hacer ningún tipo de referencia a Amidis. Algunas de estas fases conlleva, desde la donación de todos los bienes de la persona en particular a la organización, hasta un segundo bautizo en este caso de sangre, mediante ciertos rituales paganos realizados con sangre de animales y siendo marcado con un símbolo, el cuál tampoco es comentado en mayor profundidad.

En el escritorio, haciendo una tirada de (**Descubrir:** se encuentra dentro de uno de los pequeños cajones del mueble, un libro de Contabilidad.) Una tirada de **Contabilidad** permite ver estadísticas de entradas y salidas de dinero, siendo la mayoría de las entradas, procedentes de particulares, valiéndolo como clave las siglas RGCChiapas 7000\$, en el ejemplo claro del expediente comentado anteriormente de Raúl González Campos, coincidiendo exactamente la fecha de entrada en la Hermandad, con la entrada de dinero en el libro de cuentas. Esto puede llegar a asustar a los investigadores, ya que hay más de 100 entradas de este tipo, en cuanto a las salidas hay muchas y muy diversas, siendo una de las más claras, una de las últimas anotaciones en que pone -2000\$ Almacén Newport. La última es de hace menos de un mes.

3-Comedor y armería: Es una sala, ampliamente decorada, muy diferente a las dos anteriores, las paredes están recubiertas de madera barnizada, para poder soportar la humedad y permanecen aún en un buen estado, hay cuatro grandes mesas también de madera, para unas 10 personas y dos grandes bancos en cada uno de los laterales de las mesas. Hay dos grandes tapices con un inmenso Ojo de Amidis trazado en el centro con hilo dorado y dos enormes alfombras que cubren la mayor parte del suelo. Hay también una pequeña sala, comunicada con esta mediante una puerta sin pomo, que se abre empujándola y que da a la cocina, los utensilios son de acero inoxidable y están en un excelente estado y hay en uno de los laterales una serie de leños apilados para usarlos como combustible para la cocina y una puerta pequeña de madera con aherrojes de metal que da a la despensa, que se encuentra vacía igual que las otras dos salas(cocina y comedor.)

4-Biblioteca: Esta gran sala dedicada y distribuida en su momento como una gran aula de enseñanza de una escuela o más bien de una universidad por el tamaño de la misma, está en un estado bastante deplorable. Las grandes estanterías de madera, permanecen vacías cubriendo tres de las cuatro paredes a lo largo de toda la estancia, unos pocos libros, poco importantes aún se vislumbran en algún que otro mueble, nada que ver con los que en su momento habría. Los grandes pupitres, permanecen en el centro de la estancia, ya corrompidos y podridos al tratarse de muebles de maderas más bastas que las de las estanterías, el polvo se acumula en todas partes y la humedad llega hasta estar presente en forma de charcos en varios puntos de la sala. Una gran pizarra, que aún se sostiene inclinada hacía abajo por uno de sus goznes, permanece apoyada contra la pared, una tirada de (**Descubrir:** Hay dos cosas, una está escrita en la pizarra "Nuestro Dios llegará pronto Ia ..." y la otra es una pequeña obertura en la pared de la parte posterior de la pizarra, en la que se encuentra un gran cáliz de plata y una pequeña urna de plomo, dentro del cáliz, hay restos de sangre ya seca, mientras que en la urna, están llenas de pequeñas masas de harina, de forma redonda y aplanadas, que recuerdan a las hostias usadas en las iglesias.)

5-Sala de los Rituales: Es la sala más grande, con una enorme altura, más de 20 metros de alto, con unos enormes pilares de piedra negra proyectándose hasta el techo, rodeando a una construcción siniestra parecida a una iglesia, pero construida con el mismo tipo de piedra negra que los pilares circundantes, con unos amplios ventanales y una puerta aherrrojada cerrada alcanzable tras subir dos series de cuatro peldaños. En los laterales, dos pilas bautismales también del mismo tipo de piedra y cinco enormes candelabros de más de 15 velas, velas negras con un grosor superior a los 20 centímetros, colocados disciplinadamente sin que falte ningún soporte sin su correspondiente candela. Además de los peligros que pueden ocasionar los dos acólitos escondidos en esta sala, en el interior de la estructura, se ocultan unos superiores. La puerta permanecerá cerrada y los ventanales, no podrán ser rotos, ni dejaran ver nada del interior cubriendo todo el contenido de ese maldito edificio en una espesa niebla negruzca. Si los investigadores, marchan en ese punto, no ocurrirá nada, pero si deciden por algún motivo sacar una de las velas, la puerta del edificio se abrirá, y un poderoso, angustioso y terrorífico grito procedente del interior de la iglesia negra los asolará (**COR 1/1D6.**) Si aún así, deciden entrar, verán una estructura parecida a una iglesia normal, aunque la planta en forma de cruz, estará al revés y lo que sería la base de la cruz, será donde estará el altar, que está custodiado por un enorme y dorado Ojo de Amidis. Detrás del símbolo, hay un gran espejo de 3*3 metros, con ribetes dorados en los márgenes y en los laterales a lo largo de toda la sala, unos amplios cortinajes gruesos de color negro cubren las paredes.

Hay un libro en un atrio cerca de un pozo situado a pocos metros de altar(se trata del Necronomicón.) En el momento en que se coja el libro o se pase una de sus páginas, del altar empezará a brotar sangre hasta llenarlo por entero y del pozo, empezaran a oírse ruidos extraños y gorgoteos y sonidos burbujeantes, como si algo o alguien se acercara rápidamente, al lugar, tanto si permanecen en la iglesia como sino o tiran el libro o lo dejan tal como estaba, el Shoggoth, que está emergiendo acabará por cubrir por entero el interior de la iglesia, absorbiendo a cualquier incauto que no haya salido o no haya sacado dos tiradas de DES*4, de lo contrario, ese incauto investigador tropezará con alguno de los bancos que sin orden y concierto se arremolinan en el interior del edificio. Si por algún supuesto, antes de salir de la iglesia, alguien se gira para saber lo que se les avecina encima, ver a la criatura cuesta **COR 1D6/1D20**, si sacan más 5 puntos de Cordura, la imagen dejará tan aterrorizado al infeliz, que

no será capaz de moverse y posteriormente será absorbido. Si llevan el libro consigo, no podrán salir de la iglesia, ya que una especie de barrera invisible, le impedirá la salida al investigador que lo lleve encima.

-6 derrumbamiento y Pasaje Secreto: Aunque Sommers encontró la mina, no encontró el pasaje secreto que unía una parte de las galerías con las otras y por eso no pudo encontrar ninguna pista fehaciente que le hiciera involucrar el lugar con el caso de los niños desaparecidos. El lugar del derrumbamiento, por supuesto provocado por los de la propia Hermandad, con la misión de proteger y mantener en secreto cierta sala sobretodo, es de unos 15 metros de profundidad no permitiendo que las piedras puedan ser sacadas a mano, siendo una tarea más bien de locos si se intenta, pero lo que si se puede hacer es tirar un (**Descubrir:** Que permitirá ver en el techo del lugar una pequeña hendidura con la forma exacta del medallón que tenía Albert Rathenford o el que han podido encontrar los investigadores en las taquillas del dormitorio de la mina), si se coloca el medallón en ese lugar, se abre una puerta secreta en uno de los laterales, dejando entrever un estrecho y oscuro pasadizo de no más de 1*1.70 metros, el pasadizo tiene una extensión de 25 metros y todo investigador con TAM más de 15 va a tener problemas y más de una rasgadura en su ropa cuando intente pasar. En el otro lado no hay puerta, con lo que el camino es franco para los investigadores, pero el principal problema con que se encontraran, es que en todo momento el medallón debe estar colocado y si se deja colocado en el techo sin que nadie lo sostenga, el medallón cae y la puerta se vuelve a cerrar, eso implica que al menos uno de los investigadores, se va a quedar aquí, sino es que encuentra algún ardid con el que poder aguantar el medallón en su sitio.

Shoggoth

FUE 52 **CON** 38 **TAM** 76 **INT** 8 **POD** 10 **DES** 4

Puntos de Vida: 77 **Bonif. Daño:** 8D6

Ataque: Aplastamiento 70%.

COR: 1D6/1D20.

Armadura: Las armas de fuego, el menor daño posible. El fuego y electricidad, la mitad de daño.

La Rama Dorada y otros Papeles

Los papeles, son varias hojas agrupadas en una pequeña carpeta, sin un orden aparente, hay algunas cosas que son útiles para los investigadores, otras no y otras que a estas alturas ya las sabrán. Entre lo más destacado, hay:

- Referencias a los niños desaparecidos, sus nombres, nombres de familiares, pistas sobre el coche de los culpables.
- Referencia a un símbolo encontrado en la habitación de la primera desaparecida, un triángulo con una serpiente en el centro.
- También hay algunos recortes del Providence News, sobre el caso y una hoja en la que habla de un libro, La Rama Dorada, del cuál no ha oído nunca nada, pero que en cierta inspección en una mina, encontró unos papeles en lo que hacía referencia a ese libro, con algún tipo de relación con el caso.
- Otra hoja habla del señor Farrow el propietario de la tienda de alquileres de coches, "**se sabe con seguridad de que el coche escogido por los secuestradores, era propiedad del Sr. Farrow, pero las referencias que se le dan son erróneas, ya que la policía no ha encontrado ninguna persona en Arkham, con ese hombre.... pero, ¿para qué alquilar un coche y dejar una pista tan clara, en vez de robarlo?, algo se oculta, ¿puede que haya dado después de todo,**

pistas de su propia identidad el secuestrador? y quiera jugar con nosotros después de todo".

- En otra hoja, hace de nuevo referencia al coche "se encontró el coche, medio hundido en el Lago Pearston, no situado muy lejos del Desfiladero de Corvestat, donde fue encontrado el niño. Se debe hacer una inspección a gran escala de ese lugar, allí está la clave, pero se necesitan más hombres o nunca encontraremos nada en una extensión tan grande de terreno. En cuanto al coche, como era de imaginar, no se ha encontrado ninguna pista".
- Ahora entiendo porque la policía no encontró el lugar, pero por lo que parece, hace poco que este sitio ha quedado abandonado, si no encuentro nada que pruebe la relación con el caso, no tendrá sentido que involucre en mi investigación a la policía, solo conseguiría que me apartaran del caso, por entorpecer las investigaciones.
- La última hoja, hay unas pocas líneas escritas que dicen "al final descifré lo que se ocultaba en el nombre que dio Farrow, me ha costado tiempo, pero al final lo he conseguido, la ayuda del libro, ha sido la clave.

Anotaciones de La Rama Dorada, que pueden ser útiles para los investigadores, que pueden ser encontradas con una sola ojeada en el libro, ya que los propios Sommers y Rathenford, se habían tomado las molestias de señalar debidamente, para tenerlas en cuenta en un futuro.

Anotación 1:

.....la oscura estructura se abría paso hasta el cielo, con sus enormes pilares de piedra negra, alcanzando cotas más altas que las que la vista podía vislumbrar. Los amplios ventanales, dejaban entrever un leve resplandor procedente de una candelera en el interior del recinto, que informaba de la presencia de algún ser inteligente, que sin duda había buscado como él, el refugio dentro de esa enorme construcción. Arrojó al suelo su pesada carga y se dispuso a subir ágilmente los pocos escalones, que le abrían el camino franco hasta la enorme puerta de madera aherrrojada. El leve tintineo de metal dio pie, al ruido sordo de sus pies al subir el mohoso terreno. Al fin llegó hasta la puerta y empujó con todas sus fuerzas, mientras la sensación de frío producida por el contacto del hierro con su piel, recorría todo su ser, haciéndole temblar como si de una marioneta guiada por finos hilos incoloros se tratara. Por más que empujara la puerta no cedía, al fin extenuado por el esfuerzo y atemorizado por las sombras que se arremolinaban a su alrededor, cogió una de las grandes velas que iluminaban la enorme sala varias decenas de metros más abajo y entonces oyó el terrible estruendo de la enorme puerta al abrirse. Mientras una bruma más oscura que la noche procedente del interior, iba apagando cada una de las candelas que iluminaban la sala.....

Anotación 2:

..... la visión se hizo fugaz, pero intensa a la vez, la oscuridad se cernía sobre él, pero lejos de atemorizarlo, avanzó, primero a tientas luego con paso firme y más tarde corriendo, blandiendo su arma, llegó de nuevo ante la puerta y entró. La espiral dorada que se abalanzó sobre él le cegó por completo, una luz tan intensa entre una oscuridad tan prolongada, le dio la sensación de que le había abrasado los ojos y cuando notó su frío contacto sucumbió ante lo que parecía una lejana letanía que le llamaba, desde otra dimensión, desde otro mundo, ahora lo sabía, él estaba allí.....

Anotación 3:

.....el Ojo de Amidis, era el poderoso símbolo con que ellos se relacionaban, con lo que ellos acumulaban su poder, con lo que ellos se identificaban, era él todo en uno como su dios, como aquel poderoso ser procedente de otro mundo y al que ellos veneraban hasta la saciedad entregándose en cuerpo y alma a todos aquellos rituales paganos, sacrificando a todo ser viviente no seguidor de sus propios ideales. Así se fundó la Hermandad, bajo ese objetivo de que algún día devolverían el planeta entero, a su verdadero señor Tawil At Umr.....

Anotación 4:

.....era tal su poder que se podían volver descuidados, o eso es lo que pensaban sus enemigos, aunque en la mayor parte de su vida, se dedicaban a jugar con sus posibles víctimas llamándolas con inteligentes adivinanzas que hacían estrujar la cabeza a sus más sabios rivales, dándoles a sus enemigos la peligrosa idea de pensar que habían sido capaces de descubrirlos y que ellos no les esperarían, pero toda la humanidad lo sabe que muy lejos de ello estaban y que como siempre eran sus rivales quien por su propia sagacidad eran finalmente eliminados, mientras que solo los más obtusos que no eran capaces de solucionar los enigmas que ellos dejaban a su paso, eran capaces de salvar su alma.....

Anotación 5:

..... invirtiendo el orden de los nombres, la clave era ya reconocida, pero enormes criaturas, creadas por su señor aportando parte de su poder a algún mortal capaz de invocar a tales terribles criaturas, cubrían y protegían el camino que debieran seguir para encontrar la solución y la destrucción de su verdadero centro de poder.....

Anotación 6:

..... sacrificando a siete almas vírgenes e inocentes cada 33 ciclos lunares por dos veces, su señor volvería con todo su esplendor y el Ojo de Amidis volvería a lucir en el cielo más brillante que en sus orígenes, destruyendo y dominando a todo ser viviente de la Tierra. Para ello se dispone cada vez de 3 ciclos lunares para realizar los siete rituales. Después de ese tiempo el ritual perdería su poder y los sacrificios serían baldíos, pero si los rituales se hacen antes del tiempo asignado, ya nada se podrá hacer y la suerte del planeta estará decidida.....

Anotación 7:

.....para poder detener el ritual y no permitir que se realice en su totalidad, haciendo que de esta manera se deban esperar de nuevo dos siglos para poder volver a realizarse, se deben de romper los dos espejos que sirven de unión con el plano donde él "Todos en Uno" espera en letargo ser llamado, rompiendo así el vínculo y la unión que tiene con sus seguidores en nuestro mundo, para ello se necesita un hechizo que hay al final de este libro.....

Preparación del Hechizo:

.....Para poder realizar el contrahechizo que rompa el ritual de convocación del Todos en Uno, se debe, de encontrar el espejo, desde el cual el sacerdote que realiza el ritual se comunica con su Dios y que para mayor efecto debe encontrarse delante del altar donde son sacrificadas las víctimas, una vez se encuentra el espejo, se debe coger cenizas de un cadáver, y arrojarlas sobre el altar para quitar de esa manera parte del poder que el altar transmite al espejo que más adelante va a ser usado como portal entre los dos mundos, después colocar en el centro del altar, un símbolo de la hermandad, es decir, el Ojo de Amidis y ser cubierto con la sangre de los que realizan el ritual, lo suficiente como para cubrir con una fina capa de sangre el altar por entero(1D4 para cada uno) y una vez hecho esto y sin que ninguno entonces suelte el símbolo o pierda el contacto con él, se apoya en el centro del espejo, que en ese momento se fragmentará y quedará sellado y destruido.

Nota para el Guardián: Cada uno de los integrantes del hechizo deben hacer una tirada de POD*5, en el momento de tocar el espejo, (esto no debe decirse a los jugadores, puesto que no está en el libro), si alguno de ellos no la supera, será automáticamente absorbido por el espejo y enviado directamente a los reinos de Yog-Sothoth y bien para que seguir, las posibilidades de sobrevivir, son de: no hay posibilidades.) Pero aquí no termina todo, cuando se haga el ritual con la sangre el símbolo empezará a brillar y va ha empezar a calentarse, lo suficiente como para que cada uno de ellos deba hacer una tirada de 1D10, si alguno de ellos saca un 1, a causa de un acto reflejo, este investigador, soltará el símbolo, perdiendo en consecuencia los demás el poder de este y por ello, la tirada de resistencia de POD contra el espejo, se verá reducida a POD*4 y si no se supera, pues las mismas consecuencias que antes hemos comentado.

Hechizo:

Se tiene que empezar a cantar una letanía de forma lenta al principio y cada vez más rápida, para hacerlo, es preciso al menos que dos de los investigadores saquen tres tiradas de DES*4 para que no cometan ningún error a la hora de recitar el hechizo, si esto no se cumple, el medallón perderá el brillo y se tendrá que empezar de nuevo. La letanía se tendrá que realizar durante diez largos minutos, siendo cada vez más vertiginoso el ritmo que emprenderá el ritual, teniendo los participantes la sensación de que en un momento determinado estén flotando por los aires, y realmente así es.

La letanía dice así:

Amidis orixer hertucix carfretslot ia Umr brisis carsis n'retric

Una vez, se acaba la frase, continua desde el principio.

El ritual se debe hacer de noche, ya que de día no surge efecto alguno.

Arkham

¿Quién es Robert Cram?

Nota para el Guardián: Pienso que este es uno de los puntos más difíciles para los jugadores, y aunque en el propio libro La Rama Dorada se hace referencia a los juegos de palabras de la Hermandad, puede haber grupos de jugadores que no lleguen a la conclusión

correcta. Robert Cram, ese nombre que da el Sr. Farrow de la tienda de alquileres de coches, es el nombre correcto de uno de los sumos sacerdotes de la Hermandad, pero como hemos dicho se trata de un juego, la policía de Providence contacta con la de Arkham y les dicen que buscan a esa persona, pero esa persona no existe, ¿porque?, Cómo puede ser, en cambio tenemos a Gabriel Sommers, que mediante un libro, parece encontrar la solución del enigma, ¿cuál era este?. Es bastante sencillo y empezaremos por CRAM, creo que de esta manera se ve más claro que realmente lo que nos oculta esta palabra es otro nombre MARC, si nos limitamos a mirar al revés y ROBERT, no es más que TREBOR y finalmente queda TREVOR. Gabriel lo comprendió y encontró a Marc Trevor en Arkham.

Si los investigadores, llegan a la misma conclusión, buscarán en el ayuntamiento, donde vive Marc Trevor, eso implica, dos cosas:

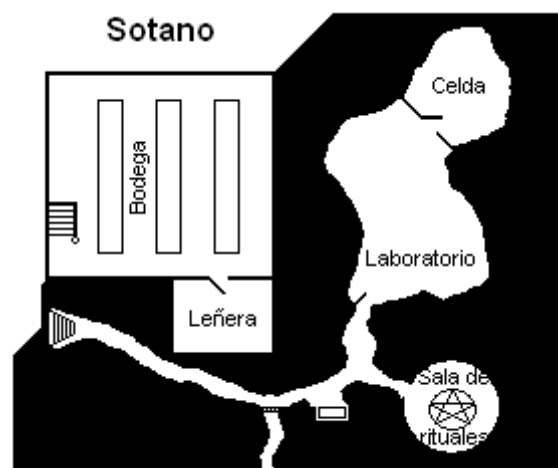
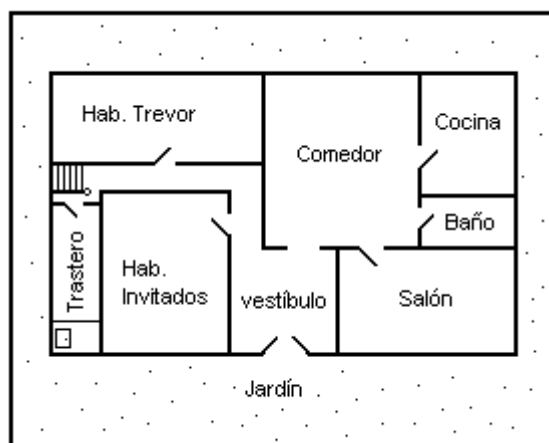
- Primero descubrirán que Marc Trevor, está muerto y que actualmente su cuerpo descansa en el cementerio antiguo de Arkham, (**Nota para el guardián:** Puede que fuera eso lo que buscaba Albert Rathenford en ese lugar?), en un mausoleo de su familia.
- Segundo, que su casa aún permanece en pie, ya que murió hace tan solo cinco años. Y que no se le reconoce ningún familiar cercano vivo, al no tener hijos, ni estar casado y ser él, hijo único.

Casa de Marc Trevor

La casa se encuentra en las afueras de Arkham, consta de un casa de color ocre producto de la suciedad y la humedad y con un pequeño jardín donde han crecido todo tipo de malas hierbas, llegando a obstruir el antiguo camino de piedra caliza que llevaba hasta la puerta de la casa, una valla ya oxidada por el paso del tiempo y su abandono, completan el macabro cuadro en que se ha convertido lo que posiblemente sería una hermosa construcción, de su tiempo.

Unas tablas de madera, han sido colocadas para tapiar la puerta de entrada, igual que las ventanas. Cuando los investigadores se acerquen a la entrada podrán mediante un (**Descubrir:** encontrar una pequeña ventana de no más de 35 cm* 1.50 metros que conduce a la leñera del sótano de la casa, está esta cubierta por todo tipo de maleza y no es visible desde fuera de la propiedad.)

La FUE de la ventana es de 15, una vez se abra, los pestillos medio oxidados cederán y permitirán el paso franco a la vivienda. Es la manera más fácil de entrar en la casa, al no haber ni puertas ni ventanas que dan a la parte posterior, provocando que todo intento de entrar en la finca, se deba de realizar desde la fachada de enfrente, donde pueden ser vistos por diferentes vecinos, se debe entonces hacer tirada de (**Suerte**, para todos los miembros del grupo, solo que uno no la saque, provocará que algún vecino en esos momentos pase por la



calle y pueda ver la escena y después una tirada de **Discreción** sino se ha sacado la tirada de suerte, para que no se percate el vecino de lo que están haciendo los investigadores, al sacar las tablas de madera si entran por la puerta).

Planta Baja:

-Vestíbulo: Hace tiempo que ese vestíbulo no es usado y las capas de polvo allí acumuladas buena prueba dan de ello, escasos muebles, entres los que se encuentran un pequeño perchero y un espejo encima de una pequeña mesita, completan la estancia, el suelo es de madera, que cruje bajo el peso de los investigadores. Delante se puede ver un oscuro pasillo a la derecha y los lindes del umbral que da a otra estancia a la izquierda. Si se hace una tirada de(**Descubrir:** Se puede ver en la pared que da al pasillo de la derecha la marca de una mano pequeña manchada con un color marronaceo (presumiblemente sangre)pero esta huella dista estar muy lejos de ser reciente, pero podría ser tranquilamente la huella de la mano de un niño o niña de unos 8 años.)

-Comedor: Esta en idénticas condiciones que el vestíbulo, aunque en este caso, se pueden ver un número más elevado de muebles y objetos, varias sillas alrededor de una mesa grande, una chimenea, con dos butacas cercanas y una amplia alfombra que cubre toda la estancia. Aparte se pueden ver dos grandes estanterías repletas de libros. también encontramos dos puertas a mano derecha que se encuentran cerradas.

-Baño: Aparte de estar en condiciones parecidas a las estancias anteriores, podemos decir que es un baño más bien pobre, con una pequeña bañera que contiene un verdoso y fétido líquido que impregna con gran intensidad toda la estancia, siendo casi inaguantable el olor. Si se cogen muestras de la sustancia, se averiguará que parte de ella estaba formada por sangre humana, mezclada con otros productos químicos y ácidos.

-Cocina: La cocina, lleva mucho más tiempo sin usarse, es una cocina de leña, muy antigua, los platos sucios se arremolinan por todas partes y un gran número de latas de comida se agolpan en el suelo, convirtiendo la estancia en un basurero. El olor también es muy desagradable, aunque la presencia de un cristal roto en la ventana que da al lateral de la casa, hace que el olor sea menos intenso en este lugar.

-Salón: La sala es amplia y esta débilmente iluminada por la luz del exterior procedente de las ventanas. Un pequeño piano de cola y varias sillas, junto con dos amplios sofás alrededor de una mesa para cuatro con un tapete para jugar a naipes, completan la sala, cubierta por la característica capa de polvo de toda la casa.

-Hab. De Trevor: Hay dos aspectos que llaman de forma alarmante la atención en esta estancia. La primera, es que permanece en buen estado y no contiene la capa de polvo que las otras estancias poseen y segundo es que los dos armarios que hay junto a la cama, están. Una tirada de (**Descubrir:** Permite encontrar un dispositivo detrás de la lámpara que hay en la mesita y que hace que una parte de la pared se abra y podamos ver parte del jardín. Desde el exterior es extremadamente difícil de encontrar el pestillo que permite entrar en la casa desde la parte posterior, encontrándose este, al lado de la pared a la altura del suelo oculto entre el césped.)

-Hab. Invitados: No contiene nada importante, una cama, un par de sillas, un pequeño armario y pequeña alfombrilla, todo recubierto de polvo.

-Trastero: Es una estancia rectangular y muy larga, en ella se encuentran un gran número de objetos. Esta estancia también está extrañamente limpia, aunque los objetos que en ella se agolpan llevan tiempo sin usarse y la mayoría están rotos. Hay cajas de cartón con

libros, fotografías, mantas, una máquina de coser (que puede llegar a ser usada más adelante), lámparas, jarrones, etc.... En principio todo son utensilios sin valor aparente, pero una tirada muy buena de (Descubrir: -35% de posibilidades de sacarla, debajo de unas mantas al final de la estancia se oculta una trampilla, que lleva a una parte del sótano, oculto que ha sido excavada toscamente.)

Sótano

-Bodega: Es una sala más bien grande y húmeda, débilmente iluminada por dos pequeñas bombillas de poca potencia. Tres grandes botelleros, actúan a su vez de pasillos separando en 4 sectores la sala. Siendo los vinos de esta manera también catalogados, dependiendo de su origen. Todos son vinos de reserva y crianzas, cualquier experto puede decir, que hay vino por valor de más de 30000\$ en ese lugar.

-Leñera: Es una pequeña habitación repleta de troncos de madera para la cocina y para la chimenea del piso de arriba. Está bastante oscuro ya que no tiene ninguna luz aparte de la que viene desde la ventana. Y la suciedad a causa de la resina de la madera da un aspecto negruzco y pegajoso al suelo.

Sótano Oculto

Una vez, estén en el sótano que hay a través de la trampilla, cuatro acólitos de la hermandad, llegaran al lugar bien armados. Si no encuentran oposición a cargo de algún investigador que aún esté en el piso de arriba, irán directamente al sótano y comprendiendo donde se encuentran los investigadores, ya que los han estado siguiendo y saben que están en la casa, usaran la máquina de coser y la pondrán encima de la trampilla para impedir que los investigadores puedan salir del sótano.

-Reja: Hay una reja de metal, bien cerrada, a mano derecha cerca de las escaleras que bajan a este sótano, posiblemente será la única salida que tendrán los investigadores, si no han sido precavidos y han acabado bajando todos al sótano. Entonces si usan este camino, estarán en las grutas de los Gules.

-Armario: El pequeño rectángulo del mapa que hay a mano derecha, se trata de un armario de madera, que contiene, diferentes túnicas negras de ceremonias con un bordado de color dorado con la forma del Ojo de Amidis en la parte posterior. También es posible de encontrar dos juegos de esposas y sus respectivas llaves y una daga ceremonial de hoja curva con el mango dorado y con incrustaciones de piedras de color verde parecidas a esmeraldas (una tirada de **Historia**, permite, identificar el arma, como una arma ceremonial de procedencia Maya, de incalculable valor material.)

-Sala de Rituales: Es una sala completamente redonda, sin ninguna esquina visible, con un gran símbolo arcano en el centro, trazado con lo que parece ser, sangre. El símbolo parece desprender una luz propia y brilla de forma fluorescente en la total oscuridad. Varios cirios negros y un pequeño altar de piedra negra y forma redondeada completan la decoración. Esta sala parece haber sido utilizada no hace mucho tiempo y hay sangre aún en el altar, reciente.

-Laboratorio: Toda clase de utensilios quirúrgicos, probetas, vasos de precipitados y tarros de cristal repletos de órganos humanos invaden esta enorme sala, una gran maquinaria repleta de tubos y cables, también se agolpa allí. (Una tirada de **Descubrir**, informa a los investigadores mediante unas anotaciones del propio Marc Trevor de unos hechos horribles.)

Notas:

- Aunque he tenido problemas para que la hermandad me cediera alguno de los cuerpos que no necesitaban, los experimentos han sido todo un éxito, los entes con los que entré en contacto me han permitido

solucionar muchos enigmas que tenía en mi mente, puede que después de todo, no ha sido tan peligroso tratar con ellos.

- No hubiera imaginado nunca que un cuerpo pudiera funcionar sin cerebro o sin corazón y que estos a su vez también pudieran funcionar mediante las descargas....
- Espero que Bryan no descubra mis indagaciones sobre este poder o lo querrá también para él, de momento está demasiado exhorto con la llegada del Todos en Uno, pero no se da cuenta de que el verdadero poder ya lo tenemos. Que más da, mientras le ayude, dispondré de los recursos que necesito, demasiadas explicaciones debería efectuar para poder sacar un solo cuerpo del cementerio.
- Si Bryan no me ayuda tendré que usar otro recurso, pero antes de dar este terrible paso, prefiero estar seguro de que nada fallará, alguno de los efectos secundarios después de la reanimación me preocupan.
- Necesitaré la ayuda de Bernie, al menos debemos ser dos, ya que alguien me tiene que devolver al mundo, espero que este idiota no lo estropee todo ahora que estoy tan cerca.
- Bryan tendría que entender que soy un científico y no un matón de los suyos. No me gusta haber tenido que ir a Providence yo mismo para solucionar el problema de los recursos, pero es mejor no enojarlo, sé de lo que es capaz y de momento será más aconsejable seguir sus indicaciones.

Aquí las anotaciones se acaban.

Otra tirada de **Descubrir**, permite encontrar las pertenencias de dos de los niños desaparecidos en Providence. Y una llave grande y Oxidada(abre la reja que da a las grutas de los gules.)

-Celda: En la celda, hay dos cuerpos, en estado de momificación, de unos siete u ocho años de edad, llevan tiempo fallecidos, algunas indagaciones posteriores o en alguna de las pertenencias, se pude encontrar los nombres de Camila Dorwell y Raymond Stern, dos de los niños desaparecidos.

Marc Trevor, Científico

Tiene 45 años. Estudió química en la Universidad de Columbia Nueva York, primero de su promoción. Con 23 años entró en los Laboratorios Ringsten, durante tres años, pero la lentitud con que se hacían las cosas en ese lugar, lo llegó a desesperar, así que ansiando otros conocimientos sin depender de la burocracia de estos centros y la falta de recursos para otros estudios, esto le llevó por un tiempo a estudiar todo tipo de medicinas naturales y productos químicos de toda índole, sin encontrar lo que él esperaba. En uno de estos viajes conoció al Sr. Kylbeni, que tras oír su historia le ofreció, un laboratorio y los recursos que necesitase para sus estudios, a cambio de determinadas y complejas pócmias químicas que el Sr. Kylbeni, necesitaba. Poco a poco la unión entre ellos fue tal que Kylbeni acabó por introducirlo en la Hermandad como su ayudante personal y este aceptó encantado. Ya que la idea de poder contactar con un ser superior, podía abrirle las puertas a lo que el más desea, poseer el poder de resucitar a los muertos. Aún así hace poco y mediante la ayuda del propio Kylbeni, Trevor encontró un libro que le permitió comunicarse con los Mi-Gos, que le han enseñado, a cambio de cuerpos a los que poder estudiar, la manera de manera de resucitar a los muertos y usar su poder. Así que parte del interés que tenía por la Hermandad ha desaparecido y junto con Stanton quieren huir de Estados Unidos.

FUE 12 **CON** 11 **TAM** 12 **INT** 18 **APA** 10 **POD** 18 **DES** 10 **EDU** 20 **COR** 7

Puntos de Vida: 11

Habilidades: Biología 60%, Charlatanería 75%, C. Ocultas 60%, Crédito 20%, Descubrir 40%, Discreción 75%, Escuchar 60%, Física 60%, Medicina

Hechizos: Convocar y Atar a Gules, Convocar y Atar Mi-Gos, Niebla de Amidis y Dominación.

Una vez entran por la gruta, esta rápidamente se empieza a bifurcar, habiendo un 70% que la gruta en particular lleve a alguna alcantarilla, mientras que hay un 30% de que lleve al cementerio antiguo de Arkham. La posibilidad de encontrar a algún Gul, es del 100%, siendo la tirada de 1D6 la que decidirá el número que de estas criaturas se encontraran los investigadores, mientras recorran este laberinto de túneles, de no más de 2*1.50 metros. Dejo a discreción del guardián, alargar o acortar esta escena, y el número de enemigos que salgan, aparte del número de grutas que hay, aunque pienso que no tiene que ser ni demasiado sangriento ni demasiado largo, ya que más adelante ya habrá otras oportunidades para seguir eliminado jugadores y ya es suficientemente larga la historia como para hacerla aún mayor.

1 Tumbas
2 Criptas
3 Plaza
4 Cruz
5 Cripta de los Trevor

Cuando encuentran la información en el ayuntamiento, ven que en el mapa del cementerio antiguo de Arkham, hay una cripta que pertenece a la familia Trevor, en el mismo cementerio en que fue encontrado el cuerpo de Albert Rathenford que tenía el mapa del cementerio y que posiblemente iba en busca de esa cripta igual que los investigadores. Aquí la situación hace que algunas acciones se produzcan con gran rapidez, los investigadores, serán atacados, solo entrar en el cementerio. Si lo hacen de día, corren el riesgo de ser vistos por el vigilante Stewart Crawford, hecho que hará que no puedan llegar a entrar en la cripta si es esa su intención, además de tres acólitos de la Hermandad, que intentando cubrir las espaldas a Marc Trevor intentarán eliminar a los investigadores para impedir que se descubra

lo que oculta la cripta. Si entran de noche, el vigilante no estará ya que los grandes muros y un gran candado en la reja cubren el lugar. Si logran entrar, mediante **Trepar** con alguna cuerda o similar, tendrán vía libre si los Gules les dejan llegar hasta la cripta.

Marc puede ser informado de las actividades de los investigadores y convocará a 1D3 Gules para que custodien el lugar por la noche. Apareciendo estos en el momento más insospechado.

-Cripta: Una vez logran encontrar la cripta y hacer palanca a la puerta, verán diez oscuros, mohosos y empinados escalones que se insertan en la más temible oscuridad, en las paredes cercanas a la puerta, hay mediante una tirada de **Descubrir**, una hendidura con la forma del Ojo de Amidis. A medida que vayan bajando, una corriente de aire de desconocida procedencia, les asolará, apagando cualquier vela o antorcha si son estos los puntos de luz que llevan los investigadores. Sin más dilación llegarán a una estancia circular con numerosos ataúdes en los laterales, y uno en el centro, que corresponde por lo que se puede leer en la inscripción hecha en el mármol azul marino, la tumba de Marc Trevor. La estancia es de piedra, y hay varios ataúdes más (6 en concreto.) El ataúd central es de piedra y la tapa de mármol es difícil de mover debido a su enorme peso, aunque si se reúne una FUE de + de 35 se puede llegar a levantar o desplazar.

En el momento en que la tapa se levante, se verá que el ataúd está vacío, aunque una posterior tirada de **Descubrir**, permite encontrar un pequeño pestillo que hace que una de las piedras de la paredes se desplace hacia fuera y a la derecha y deje entrever un hueco en la pared. En ese instante oiran como un grito apagado que no sabrán de donde procede que dice "**Iriat**", entonces una puerta de piedra, cerrará la salida de la cripta y de dentro del ataúd vacío de Marc Trevor empezará a salir una niebla azulada, que enfriará rápidamente el lugar, es el hechizo de la Niebla de Amidis que el propio Marc Trevor ha instaurado en la cripta para evitar, la presencia de fisgones. Solo se puede parar si se pone el ojo de Amidis en el lugar correcto y se leen unas palabras en latín que hay escritas en parte del pergamino que se encuentra en el hueco de la pared y que corresponden al contrahechizo. Cuando empiece el efecto de la Niebla de Amidis que está comentado más abajo la temperatura de la cripta es de 12°C. Si por desgracia no tienen el Ojo de Amidis, la única posibilidad que hay, es subir al falso techo que hay encima de la estancia y que da a la parte posterior de la construcción, a través de una trampilla de metal que tiene un candado por la parte superior. Si los investigadores se suben al ataúd de piedra de Marc Trevor y golpean contra la FUE del candado 16 y lo consiguen, la trampilla se abrirá hacia arriba y se encontraran en un minúsculo habitáculo de no más de 2*1.5 metros, en el que hay una pequeña ventana con unos delgados barrotes de hierro, si se golpea contra la FUE de estos que es de 20, se llega al exterior, teniendo que realizar, una tirada de **Saltar** para no sufrir daño alguno, sino 1D6.

En el hueco de la pared hay 3 cosas:

- Un libro, El Cultes des Goules. Un pequeño pergamino, que detiene los efectos de la Niebla de Amidis. Y una carta a Marc Trevor.

La carta de Bernie Hamilton a Marc Trevor:

Sr. Trevor:

Te escribo esta carta, que mi ayudante Clayton te entregará en mano, para informarte de que el seguimiento que se ha estado realizando a los dos investigadores, ha demostrado que pueden ser una amenaza real. Bryan, me ha informado que se ocupará del Sr. Sommers, mientras que nosotros nos intentaremos ocupar del Sr. Rathenford, pero creo que de todas maneras, tendrías que plantearte dejar definitivamente tu casa y alojarte de forma permanente en la mía. Si

es posible, estaría complacido, de que apartir de ahora, usaras mi casa para continuar con los estudios y no solo para algunos experimentos eventuales. Kylbeni no aceptaría que pusieramos en peligro a La Hermandad por errores en nuestra manera de actuar, regularmente, iremos enviando a diferentes hombres para no levantar sospechas, que se irán ocupando por las noches de ir vaciando lo que necesites de tu casa y lo vayan trayendo a la mía.
Atentamente tuyo, Bernie Stanton

El Cultes Des Goules:

En principio su utilidad en la partida es mínima tiene los hechizos de convocar y atar a un Gul y a un MiGo. Pero ningún investigador dispondrá del tiempo adecuado para podérselo leer entero y por consiguiente aprender sus hechizos.

Su función es más orientativa, de cómo han sido usados los Gules y los Mi-Gos contra los investigadores, por la acción de Marc Trevor.

El pergamino:

Este Pergamino contiene, el hechizo de la Niebla de Amidis y también como romper el hechizo y anular sus efectos, este hechizo, también se puede encontrar en La Rama Dorada, pero seguramente los investigadores no dispondrán del tiempo como para poder leer y encontrar el hechizo en el libro.

Niebla de Amidis

Este hechizo nos permite, bajar la temperatura de una estancia en el orden de 1D8 cada minuto. Siendo apartir de los -30°C que la persona que esté en la estancia, pueda moverse con muchísima dificultad y casi no pueda respirar. Es un poderoso hechizo que solo puede ser destruido mediante un contrahechizo. Una persona que esté en la estancia, deberá, una vez baje la temperatura por debajo de los 0°C, cada minuto hacer una tirada de CON*5 para no empezar a congelarse, perdiendo en consecuencia 1D4 de vida, si no se saca la tirada, al siguiente minuto, tirará CON*4 y si no la vuelve a sacar, perderá esta vez 1D8, siendole reducida las habilidades a la mitad. A la tercera tirada será CON*3, si no la supera el personaje muere, mientras que si la supera perderá 1D4 de vida.

Mientras se vayan sacando las tiradas de CON*5, se podrá aguantar sin perder vida hasta que se llegue a -30°C, entonces automáticamente las características del personaje se reducen a la mitad y pierde automáticamente 1D8 de vida.

Para realizar el ritual, es necesario, disponer del medallón del Ojo de Amidis y perder 1D2 de sangre del que hace el hechizo, poniendola en un recipiente y mezclarla con la sangre de un animal vivo de al menos TAM*4 y juntarla con el jugo resultante de haber triturado: menta, tomillo e incienso.

La substancia resultante, debe ser arrojada dentro de la estancia que va a ser el objetivo del ataque del hechizo y usamos el Ojo de Amidis, cogiendolo con fuerza por el hechizero y pronunciando las siguientes palabras:

"Derak Verc Amidis nash rebureck iriat"

En el momento de pronunciar la última palabra, el hechizo se activará y una niebla azul empezará a cubrir la estancia que pronto sufrirá el efecto devastador del hechizo. El hechizo, requiereperder 1D8 de magia.

Para romper el hechizo solo deden pronunciar las palbras anteriores al revés y tener el medallón y gastar 1D4 de magia.

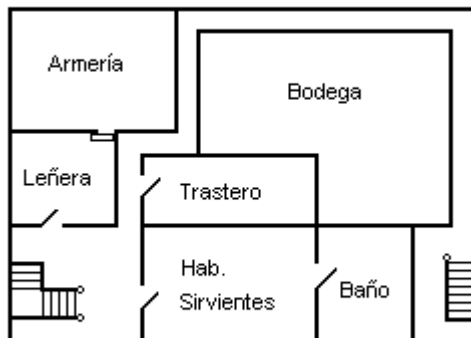
La Casa de Bernie Stanton y Primeros Resultados

La Casa de Bernie Stanton, debe ser o el final de los investigadores o el final de los locos experimentos de Marc Trevor, la mano derecha de Bryan Kylbeni el sumo sacerdote de la Hermandad de Amidis en Estados Unidos. Pero esto no implica que sea el final del módulo, ya que las acciones de la Hermandad están aún lejos de ser descubiertas del todo y aún hay varios puntos ocultos que hacen que no se pueda dar por hecha la victoria.

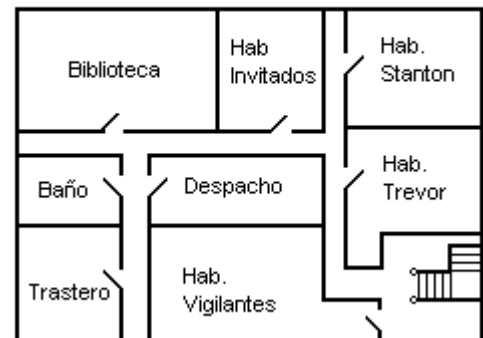
No es muy difícil que alguno de los investigadores, haya oído hablar de él y si no es así, siempre pueden recurrir al censo del ayuntamiento para saber donde vive.

Bernie Stanton es un joven y reconocido historiador de la vida pública de Boston, pero también es uno de los principales matones de Kylbeni. En su mansión en las afueras de la ciudad, hace más de dos años que trata con Trevor y desde que el científico entró en su casa, y le pidió que le ayudase en un experimento suyo, la amistad entre ambos ha aumentado hasta el punto que el propio Bernie también forma parte de

Sotano

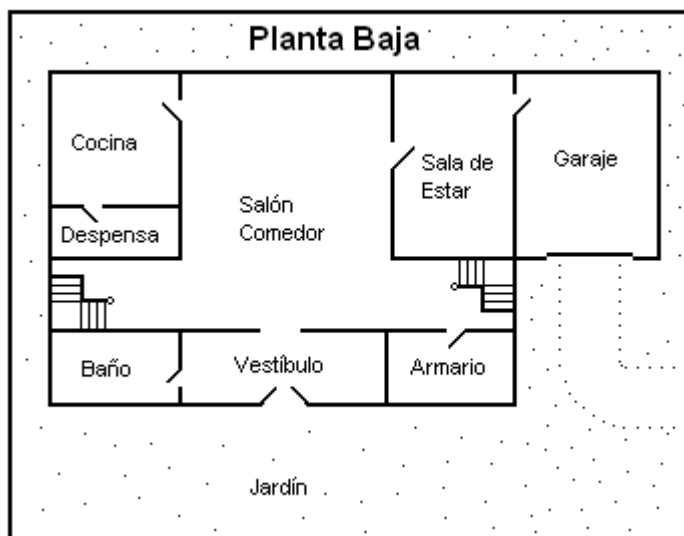


Primer Piso



alguno de los experimentos del científico.

Planta Baja



Subsotano



Kylbeni no está al corriente de las actividades de ellos dos, pero empieza a sospechar, pero cuando

más cerca estaba de realizar una acción sobre ellos, ha aparecido la figura de los investigadores y por un tiempo, mientras estos estén vivos, Trevor y Stanton seguirán haciendo experimentos científicos con algunos cadáveres que les traen algunos gules que han sido dominados por ellos.

Planta Baja

-jardín: Es una amplia extensión de terreno, de césped, muy bien cuidado y con un gran número de árboles. A mano derecha se puede ver la entrada lateral para vehículos y un camino empedrado que lleva hasta el garaje. La extensión es de 100 metros de ancho por 60 de largo y normalmente 3 vigilantes patrullan por la zona, haciendo un recorrido circular alrededor de la casa, con sincronización milimétrica ya que mientras dos estén en la parte posterior de la casa, el otro esta en la parte delantera.

-garaje: Una amplia puerta corredera de madera, da acceso a una amplio garaje con capacidad para dos coches y en el que se puede ver un hermoso Mercedes negro, propiedad de Stanton. En los laterales hay todo tipo de recambios para el vehículo. Y Al fondo hay dos motocicletas que brillan con la misma intensidad que le coche anteriormente citado. (Todos los vehículos funcionan, pero las llaves no están en esta sala.) Si en algún momento se quiere hacer un puente, hacer una tirada de **Mecánica**, para intentarlo. Otras cosas de interés que pueden ser encontradas, es por ejemplo un bidón de gasolina, de color rojo, con un nombre grabado en el plástico, "Autoservicio Jenkins (Newport), por si han llegado ha conseguir esta pista en casa de Sommers.(Por cierto este bidón esta medio lleno.)

-sala de estar: Es una sala, excelentemente decorada, totalmente panelada en madera noble y con unos grandes tapices y frescos en las paredes, hay varias sillas y pequeñas mesitas. Probablemente cuando entren en esta estancia los investigadores, pueden encontrarse con Clayton, el ayudante de Bernie, que si no ha habido anteriormente algún altercado, estará tomando café con otro de los vigilantes, mientras una camarera permanece en pie al lado de una pequeña mesita que contiene varias botellas de licor y una jarra con más café.

-vestíbulo: Es la primera estancia de esta gran mansión, las paredes son blancas y dos enormes columnas de mármol blanco se agolpan a ambos lados de la entrada y una gran alfombra cubre toda la sala. A la izquierda hay una pequeña puerta y justo enfrente de la entrada se abre un gran arco que conduce al enorme salón comedor.

-baño: Es un baño muy completo, con todo tipo de enseres, de colonia, perfumes y medicinas en un pequeño armario empotrado. Tiene un gran espejo, situado encima de un pequeño mueble de madera que contiene la pica de acero inoxidable.

-armario: Contiene un gran número de ropa de verano del propio Bernie Stanton y todo tipo de ropas de cama, mantas y tapetes y servilletas. Esta estancia, normalmente permanece cerrada con llave, solo disponen un ejemplar de ella. Una de las sirvientas y el propio Stanton.

-cocina: La mayor parte del día el mayordomo Phillips, permanece en esta estancia, preparando todo tipo de comidas, ya que también es el cocinero de la mansión. La cocina, está excelentemente equipada y el propio Phillips se encarga de que todo este brillante e impoluto. La cocina es bastante moderna y dispone de seis fogones, para poder hacer un gran número de comidas al unísono. A veces otra de las camareras también acompaña a Phillips, normalmente en las horas de comida cuando se debe servir los platos.

-despensa: la despensa es una gran sala frigorífica que contiene grandes trozos de carne y diversos tipos de conservas enlatadas y dentro de potes de cristal bien cerrados, es una estancia oscura, tristemente iluminada por una pequeña bombilla localizada en la parte superior de la puerta.

-salón comedor: Esta sala es la más grande de la casa, si no contamos el enorme laboratorio del subsótano, es una sala gustosamente decorada y muy bien iluminada por dos grandes ventanales, los tonos ocres y pastel acompañan a las finas maderas de los muebles de la estancia. Lo más destacable es la enorme mesa para 24 comensales y el gran hogar encendido en uno de los rincones, en las paredes hay todo tipo de trofeos de caza y diplomas, así como algún que otro tapiz y un gran óleo de aspecto algo siniestro que representa algún tipo de iglesia, muy parecida a la encontrada por los investigadores en cierta mina. Firma un tal Peackman, dicha maravilla produce en los investigadores una sensación de temor y asco, tirada de (COR 1/1D4). En la hora de las comidas pueden coincidir hasta 5 vigilantes, Clayton y hasta el propio Stanton. Pero Trevor, no aparecerá por esta sala. El resto del día permanece vacía o custodiada por dos vigilantes.

Primer piso

-Baño: Este baño solo es usado por Stanton y Trevor, tiene una gran bañera y aún es más completo que el de la planta baja. Pero no hay nada destacable.

-Hab. Invitados: Esta habitación permanece cerrada desde hace bastante tiempo, exactamente hace dos años, desde que Trevor entró por 1ª vez en la mansión. Desde ese momento Stanton no ha invitado a nadie, para evitar que nadie de buena reputación, pueda ver a Trevor y recordar la noticia de que ese hombre en principio lleva tiempo fallecido. Dispone de una cama y un pequeño armario, así como de dos mesitas a ambos lados de la cama.

-Hab. Vigilantes: Hay un 50% de posibilidades que en esta estancia haya al menos dos vigilantes durmiendo en sus respectivos camastros. Es una estancia grande donde hay situados seis camastros de forma regular tres en un lado y tres en el otro con sus respectivas taquillas, todos son sudamericanos y miembros de la Hermandad, como demostrará el hecho de aparecer el Ojo de Amidis en alguna de las taquillas si estas son forzadas, ya que permanecen cerradas.

-Trastero: Un gran número de objetos sin orden aparente se arremolinan en esta habitación, varias cajas tienen el nombre de Trevor y forman parte de algunas de las pertenencias que regularmente algunos de los hombres de Stanton traen de la casa de este.

-Biblioteca: Es una hermosa biblioteca con numeroso volúmenes, códices y pergaminos, todos relacionados con la historia. Hay una buena colección de ejemplares de gran valor, también aquí hay un ejemplar de La Rama Dorada.

-Despacho: Es un pequeño despacho, en el que Stanton controla todos sus negocios que a estas alturas están esparcidos por varias partes del país, teniendo acciones de varias compañías e invirtiendo en diferentes entidades estatales. Encima del escritorio hay varias hojas, si se tira un (**Descubrir**, se encuentra una carta procedente del Sr. Frost al Sr. Stanton. Con otro **Descubrir** se encuentra otra carta del Sr. Kylbeni al Sr. Stanton y con otro **Descubrir** se encuentra dentro de un cajón un libro de Contabilidad. Hay posibilidades de que haya algún vigilante de la casa en esta estancia).

Carta del Sr. Frost al Sr. Stanton:

Querido Sr. Stanton:

Como usted me informó oportunamente, recibimos el navío el mismo día que nos dijo y descargamos todo el material procedente de Veracruz. El Sr. Kylbeni nos hizo una visita para ver los adelantos y pareció estar satisfecho con la rapidez en que todo transcurría. Espero que después de recibir mi informe, podamos empezar con el ritual y podamos al fin convocar al Todos en Uno.

El Sr. Kylbeni está ya impaciente y espera que usted pueda conseguir los cuerpos que aún faltan para completar el ritual, ya que después de

los problemas que ha habido con las niñas de los Carter, los otros tres han sido mucho más fáciles de conseguir.
Ia Yog-Sothot....
Mathew Frost

Carta del Sr. Kylbeni al Sr. Stanton:

Apreciado Bernie:

Hasta mis oídos ha llegado la noticia, que no contentos con los cuerpos que os entregué ya sin vida, estáis haciendo visitas nocturnas en algunos cementerios de la zona, no se que es lo que estáis haciendo tú y el loco de Trevor, pero por favor intentar no llamar la atención en demasía, odiaría tener que mataros y tener que entregaros a él para que entendierais vuestro cometido en esta misión. Llevo mucho tiempo confiando en ambos y no dudo que tendréis vuestras razones de mantener en tan secreto estos actos vuestros, pero la verdad es que desde que le entregué ese libro con que nos obsequió el Conde d'Erlette a Trevor, vuestros actos no hacen más que sorprenderme. No olvidéis que fue gracias al Yog-Sothot, que pudisteis conseguir ese libro.

B. Kylbeni

Libro de Contabilidad

Si llegaron a encontrar el anterior libro de contabilidad, reconocerán rápidamente la letra y sabrán que los dos libros han estado escritos por la misma persona Bernie Stanton. Este libro contiene las últimas operaciones efectuadas por la Hermandad en los últimos 3 años. Desde adquisiciones de diferentes propiedades, a la venta de determinados objetos, sobretodo licor que es lo que cubre casi todos los negocios sucios de Stanton. Pero además tiene también reflejadas las llegadas de material procedente desde Veracruz, al muelle de Newport a través de un determinado barco llamado Meridian. Y el pago de 1000\$ a su Capitán Walter Pérez por cada trayecto desde Veracruz a Newport.

-Hab.Trevor: La habitación es bastante grande y bien iluminada, las paredes son de color azulado y una gran cama de matrimonio está en el centro. Hay también un gran armario, lleno de ropa del Sr. Trevor. Nada de importancia.

-Hab.Stanton: La habitación tiene las paredes de color verdoso y una gran cama de matrimonio. Hay un gran armario, y un pequeño escritorio con dos sillas. Nada de importancia. En uno de los pequeños cajones del escritorio hay tres llaves, la del armario de la planta baja, la llave que abre la estantería que lleva a la armería y una copia de la llave que lleva al subsótano. De la de la armería hay otra llave que la tiene Clayton. También en el lugar se encuentra una tarjeta de un almacenista de Newport "Mathew Frost".

Sótano

-leñera: Es una sala más bien pequeña, en la que destacan aparte de la manera ordenada en que están dispuestos los troncos de madera la tosca estantería que contiene todo tipo de herramientas para cortar los troncos, un par de hachas, dos sierras, una buena hazada. Con una tirada de (**Descubrir** encontramos que detrás de algunas pequeñas tablillas de madera de las usadas para panelar alguna de las habitaciones del piso superior, que también están agolpadas allí, hay una cerradura, que usando la llave pertinente, permite retirar la estantería y permita descubrir una habitación escondida: La armería.)

-armería: Hay todo tipo de armas de fuego de pequeño calibre, revólveres, automáticas y diferentes tipos de fusiles y escopetas así como alguna que otra Tomphson, también hay un gran número de munición,

para todas estas armas. Todas, están dentro de cajas de madera, procedentes de Veracruz(**Nota al guardián:** posiblemente parte de los envíos que decía el Sr. Frost del muelle de Newport.)

-Hab.sirvientes: Es una estancia bastante grande con 2 grandes camastros, para los sirvientes de la casa, la habitación está pintada de blanco pero de una de las esquinas se empiezan a vislumbrar pequeñas manchas de humedad. Aquí duermen tanto las camareras como, el mayordomo y el jardinero, completando los dos matrimonios que forman los 4.

-Baño: es un baño sencillo pero completo, de uso exclusivo para los sirvientes, sin tanta ostentación y con lo justo y necesario, aunque está en perfecto estado igual que los otros, ya que es limpiado igualmente de forma periódica.

-Trastero: En esta sala está la mayoría de las pertenencias de los sirvientes, entre otros objetos, hay maletas, fotografías, ropa y objetos de ese estilo, todos agolpados sin ningún orden, ocupando toda la estancia.

-Bodega: La bodega, es una gran estancia, llena de buenos vino y botas de madera. El olor dulce e intenso del vino se puede notar a lo largo de todo el sótano siendo mucho más profundo en este lugar. Hay botas de madera de roble de antes de siglo y hay varios reservas de más de 100 años de antigüedad. Un par de vigilantes estarán merodeando el lugar.

Subsótano

-Sala de Motor: Es una sala única y exclusiva para un gran generador de energía, que proporciona la suficiente energía eléctrica para hacer funcionar toda la maquinaria que hay en el laboratorio. Si se tira electricidad, puede llegarse a desconectar, cualquier otro intento por intentar desconectar el generador, puede provocar una descarga eléctrica de varios cientos de voltios, que provoca 2D6 de daño.

-Celda: Un gran número de huesos humanos, se amontona a los lados de la terrible y oscura sala, varios grilletes de metal están colgados en la pared y algunos pobres infelices en estado ya catatónico, permanecen allí atrapados, casi deshidratados y sin ninguna posibilidad de sobrevivir ya que su cerebro ha sido anteriormente destruido o extraído por el Sr. Trevor.

-Laboratorio: Es la sala más grande de la mansión, en ella está el 100% del tiempo Marc Trevor, junto con dos vigilantes, a veces también está Bernie Stanton y hay un 70% de posibilidades que cuando lleguen los investigadores, se esté realizando algún experimento con algún infeliz.

Hay dos grandes estanterías de madera de roble, repletas de objetos, tarros de cristal y urnas de metal todas cerradas y conteniendo las más estrambóticas cosas, desde ojos humanos, hasta algún cerebro, dedos y otras partes de cuerpos humanos, otros recipientes contienen líquidos espesos de colores azulados y rojizos y algunos de color negro. En el centro de la estancia hay un gran Ojo de Amidis trazado en el suelo de color dorado y en su interior hay un pozo cerrado con una fuerte reja de metal. En la pared más alejada de las escaleras que bajan a este nivel, hay varias máquinas conectadas mediante diferentes tubos y cables de colores y una rudimentaria mesa de operaciones en el centro donde hacen todo tipo de experimentos con el pobre infeliz que hay allí postrado.

Cuando los investigadores bajan, ven que hay unas ventosas alrededor del cerebro que ha sido extraído de la víctima y aún parece estar

vivo, una serie de cables transparentes lo tienen conectado a un enorme generador de energía que paulatinamente le va suministrando diferentes tipos de cargas eléctricas, sufriendo las consecuencias en forma de espasmos nerviosos, el resto del cuerpo expuesto sobre la camilla. Tirada de COR(1/1D6.) Los ojos del científico recorren todos los puntos luminosos y botones de la máquina, mientras que Stanton permanece en un lateral de la sala, contemplando la escena entre divertido y entusiasmado.

Unos sonidos agudos parecidos a algún tipo de lenguaje será entonces percibido por los investigadores que se darán cuenta que proceden del pozo.

Una vez los investigadores hagan alguna escena, tanto Marc como Bernie, intentaran razonar con los investigadores e intentar convencerlos de que lo que están haciendo es un bien para la humanidad y que alguien debe hacerlo, intentar encontrar el secreto de la resurrección. Si al final ven que los investigadores no entienden a razones, Bernie, mandará a los vigilantes a acabar con ellos e irá posteriormente a liberar las criaturas que tiene en el pozo, 2 Mi-Gos. Mientras que Marc trevor, intentará hacer un hechizo de Dominación sobre los investigadores, a uno cada 5 asaltos. Usará su POD que es de 18, contra el POD del investigador, hacer tirada de resistencia. Si no saca la tirada. Marc caerá al suelo medio confundido y contrariado por esta adversidad e intentará entonces huir por las escaleras, que es la única salida. Mientras que si saca la tirada, el investigador, deberá tirar menos de POD*1 y si no consigue sacar la tirada, inmediatamente pasará a estar amercado de Marc que le ordenará que dispare contra los otros investigadores.

Bernie Stanton, historiador

Tiene 39 años. Estudió Historia en la Universidad de Brown en Providence, desde el principio las Ciencias Ocultas fueron su gran obsesión, aparte del uso de las armas herencia de su padre, un policía ya retirado de la policía local que desde pequeño le había enseñado su uso. Este afán por las Ciencias Ocultas, le llevó a conocer en una subasta realizada en la misma ciudad a un extraño personaje que también competía por un libro de ocultismo que al joven por aquel entonces le llamaba mucho la atención el Nemeless Cults. Al final el Sr. Kylbeni que era así como se llamaba el extraño personaje, se llevó el código, pero también entabló una conversación con el joven Stanton, que influenciado por sus ansias de conocimiento, fue atraído hasta la Hermandad, de la cuál es uno de los miembros más peligrosos en la actualidad. Después grandes negocios y su cátedra de Historia en la Universidad de Boston le dieron dinero y fama.

FUE	16	CON	17	TAM	17	INT	18	APA	9	POD	16	DES
15	EDU	19	COR	12								

Puntos de Vida: 17

Habilidades: Antropología 55%, Arqueología 60%, Charlatanería 50%, C. Ocultas 90%, Crédito 30%, Descubrir 60%, Discreción 80%, Escuchar 60%, Física 60%, Historia 85%, Mitos de Cthulhu 27%, Psicología 70%. Arma Corta 75%.

Clayton, acólito

Tiene 37 años y lleva 12 trabajando para Stanton y la Hermandad, es un hombre de poca inteligencia, tosco y vulgar, pero disciplinado en su oficio y tremendamente mortífero. Dará la vida tanto por Stanton como por Trevor sin dudarlo y mientras le quede algo de vida seguirá

disparando a todo lo que considera una amenaza. Es un hombre rudo, alto, corpulento, de pelo moreno y ojos y barba negra.
FUE 17 **CON** 18 **TAM** 18 **INT** 8 **APA** 7 **POD** 9 **DES** 16
EDU 12 **COR** 5
Puntos de Vida: 18
Habilidades: Descubrir 70%, Discreción 80%, Escuchar 70%, Esquivar 70%, Lanzar 60%, Mitos de Cthulhu 7%, Ocultarse 60%, Tregar 60%. Arma Corta 85%, Escopeta 70%, Ametralladora 65%.
Armas Cuerpo a Cuerpo : Machete 60%, puñetazo 60%, patada 70%. Bonif. Daño:+1D6

Mi-Go's

1
FUE 15 **CON** 14 **TAM** 14 **INT** 14 **POD** 15 **DES** 22
Puntos de Vida: 14
Ataque: Pinzas 30% 1D6 (doble ataque).
COR: 0/1D6.
Armadura: Las armas de fuego, el menor daño posible.

2
FUE 15 **CON** 16 **TAM** 18 **INT** 15 **POD** 16 **DES** 21
Puntos de Vida: 16
Ataque: Pinzas 30% 1D6 (doble ataque.)
COR: 0/1D6.
Armadura: Las armas de fuego, el menor daño posible.

Newport

Autoservicio Jenkins

Es una tienda pequeña cercana a los muelles regentada por Reginald Jenkins, un viejo gruñón y cascarrabias, que se ocupa de vender todo tipo de combustible, tanto para embarcaciones, como para vehículos. Aparte de todo tipo de recambios de vehículos y barcos. Tiene un gran almacén en la parte trasera y no tendrá ningún inconveniente en que los investigadores echen un vistazo, pensando que hará buen negocio con ellos.

En principio Reginald no es un mal hombre y su relación en el caso es meramente casual, por el hecho de que los propios miembros de la Hermandad compran el combustible que necesitan en esta tienda, debido a la proximidad que hay al muelle del Sr. Frost, que está a tan solo una manzana de allí. Aún así, quien más quien menos en esa época empezaba a traficar con alcohol y Reginald no es menos. Aún así cualquier pregunta sobre la Hermandad tendrá como respuesta un: " No se dé que me está hablando" de la manera más sincera posible por parte de este viejo marinero que empezará a sospechar de los investigadores, pensando que son policías que vienen a detenerlo por el alcohol, que guarda en unas cajas bien escondidas del almacén.

Si se le pregunta sobre un Mercedes Negro, les dirá que en efecto que muchas veces unas personas que llevan un vehículo de estas características vienen a comprarle combustible, pero que no los conoce mucho y que parecen hispanos. Les indicará también que aveces se paran delante del almacén del Sr. Frost uno de los almacenistas más importantes de la zona.

Por una suma de dinero importante, dirá también que muchas veces cuando está cerrando la puerta de la tienda ya bien entrada la noche, ve a mucha gente entrar y salir del almacén llevando cajas y muchas veces ve varios camiones ser cargados y partir rápidamente como alma que quiere el diablo.

Reginald Jenkins, comerciante

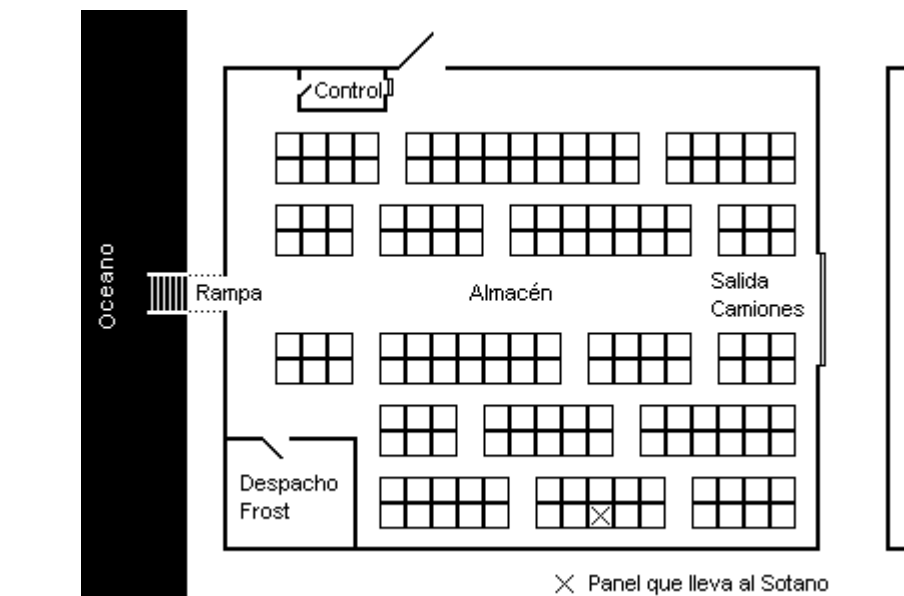
Tiene 56 años y regenta la pequeña tienda de recambios desde pequeño, ya que era el negocio de su padre, lleva toda su vida viviendo en el lugar. Es persona sencilla. Es bajito y obeso con un grueso bigote negro y amplias entradas en su pelo canoso.

FUE 11 CON 16 TAM 10 INT 11 APA 9 POD 10 DES 10
EDU 15 COR 45

Puntos de Vida: 13

Habilidades: Charlatanería 60%, Contabilidad 45%, Crédito 25%, Descubrir 50%, Discreción 50%, Escuchar 60%, Ocultarse 50%, Regatear 65%, Preparar 60%.

Mathew Frost y El Almacén del Muelle: Un Final



Accidentado

Bajo la tapadera de traficantes de alcohol y de armas que es lo que ha visto el bueno de Reginald Jenkins, se oculta en el centro de este almacén, el segundo de los templos sagrados de la Hermandad, donde se debe realizar de forma paciente el último ritual, que acabará por completar el hechizo de convocatoria de Yog-Sothot. Hace poco han conseguido las dos víctimas que necesitaban para completar el ritual y el tiempo juega a favor de la Hermandad. Si se investigan otras desapariciones por la zona se descubre que desde que ocurrió la desaparición de las niñas de los Carter, ha habido en total cinco niños, entre 5 y 10 años que también han desaparecido. En Bristol, Kingsport, Boston, Newburyport y el propio Newport la última.

Mathew Frost y sus 10 acólitos intentaran con todo tipo de artimañas impedir que los investigadores paren el ritual que cuando lleguen se estará a punto de realizar.

-Control: En el control hay dos acólitos de la Hermandad que actuaran de filtro en la entrada para no permitir la entrada a extraños.

-Salida de Camiones: Solo por breves instantes de tiempo de no más de un par de minutos, las puertas traseras del almacén se abren y dejan salir los vehículos cargados de licor y armamento, recubiertos por otras cajas que contienen especias y ropa. En ese instante de tiempo, mediante una tirada de **Discreción**, puede que hasta dos investigadores, puedan llegar a entrar sin ser vistos. Aunque si no se saca la tirada la posibilidad de que se los descubra es del 80%.

-Rampa: Esta es la rampa mediante la cuál se descargan los barcos que atracan junto al muelle, principalmente el Meridian, procedente de Veracruz y que será el enlace con una posible y casi segura continuación de las andanzas de los investigadores en un futuro, un futuro que les llevará a Méjico. Este lugar esta también todo el día vigilado por dos miembros de la hermandad armados con escopetas, aunque hay posibilidades de no ser vistos mientras se descarga mercancía, hecho que ocurre una vez a la semana y si los investigadores, logran ponerse debajo de la rampa que contiene la estructura de pilares de madera que la sostienen, de allí a dentro del almacén, hay unos pocos metros y con la respectiva tirada de **Discreción**, también es posible de entrar, las posibilidades si se falla la tirada es la misma que en la salida de camiones.

(Nota al guardián: Si se desea, puede ser oportuno que el Meridian, se encuentre en ese momento amarrado en el muelle, aunque todo lo que haya en él, no será detallado en este módulo, ya que no es previsto usar el barco hasta que los investigadores necesiten ir a Méjico, hecho que probablemente ocurrirá en la continuación de esta historia si es que esta se llega a dar).

-Despacho de Frost: La oficina, con su escritorio y sus archivos, están en un desastroso desorden, el Sr. Frost no es muy dado al orden y eso se puede contemplar en todo su esplendor en esta sala. Hay un pequeño escritorio y varios archivadores detrás, una tirada de **Descubrir** lleva a encontrar un mapa del almacén, donde se puede ver el panel que se desplaza y deja entrever las escaleras que llevan al sótano. Otra tirada de **Descubrir**, permite encontrar dos cartas.

La carta del Sr. Kylbeni al Sr. Frost:

Sr. Frost:

Espero que para cuando lleguen los niños, tenga acondicionada la estancia, no quisiera que enfermaran y murieran antes de poder realizarse el ritual. El espejo de Amidis debe estar colocado en el lugar donde acordamos. Las dos pilas bautismales llegaron con el próximo envío, mientras que espero que en el último haya recibido el altar y el Libro de los Muertos. Si por algún casual, alguno de estos objetos fuera dañado aunque fuera débilmente, espero que acabe con la vida del cretino, que haya provocado dicho acto y me entregue su sangre en una urna funeraria para poder realizar el ritual de destruir su alma. Nada ni nadie tiene ni debe poder parar el poder actual de la Hermandad.

Ia Yog-Sothot

B. Kylbeni

La carta del Sr. Kylbeni al Sr. Frost:

Sr. Frost:

Si usted, se encuentra con la desagradable visita de estos extranjeros que han estado husmeando en los asuntos de la Hermandad, me complacería gratamente si vos pudierais eliminarlos ya que por lo que parece, nuestro camarada Stanton no ha sido capaz de hacerlo hasta ahora. Por cierto si ve al propio Stanton elimínelo también, empieza a ser un incordio y necesito al bueno del Sr. Trevor concentrado para el ritual y me parece que nuestro amigo le esta manteniendo ocupado en otros cometidos.

Atentamente suyo

B. Kylbeni

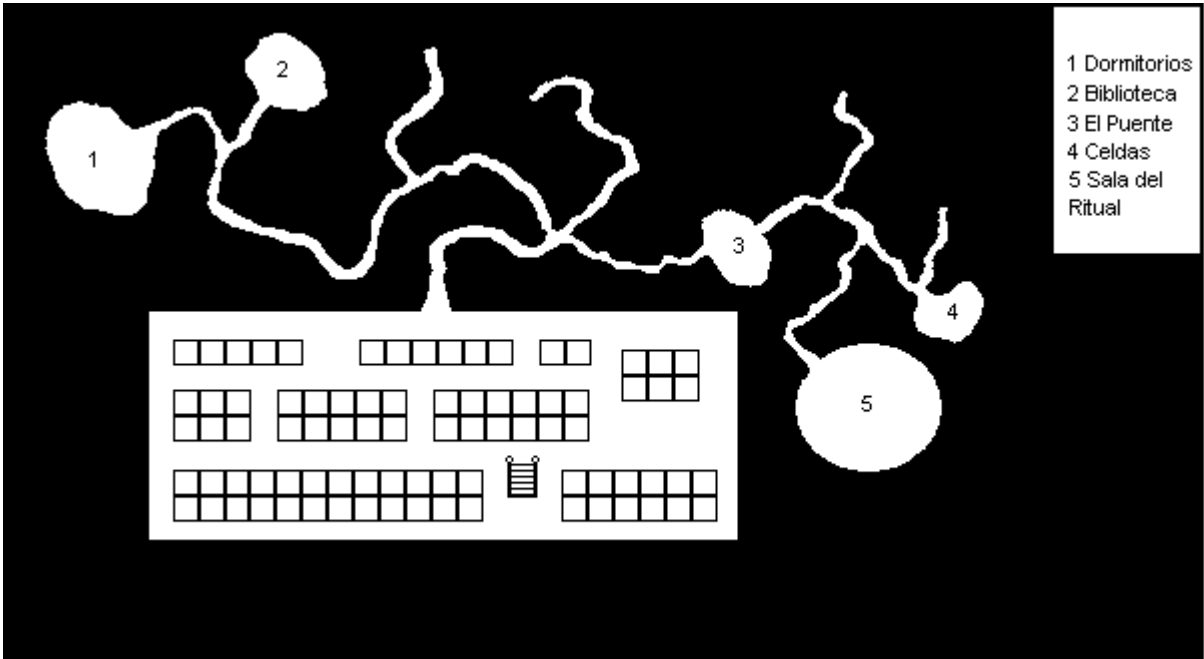
Mathew Frost, almacenista

Tiene 49 años. Toda su vida ha trabajado en los muelles y cuando en su juventud vio que su padre moría, por unos miserables dólares mientras descargaba una caja que le cayó encima, juró que él no correría la misma suerte. Apartir de entonces ahorró cada céntimo que ganó y mientras sus compañeros se divertían en las tabernas él permanecía en casa. Un día reunió la suficiente cantidad como para poder comprar un pequeño almacén y poco a poco fue prosperando hasta llegar a ser uno de los almacenistas más importantes de Newport. Este y otros hechos fueron lo que llamaron la atención al Sr. Kylbeni, interesado como estaba, en poder conseguir un contacto firme en la costa que permitiera poder contactar mediante mar con Veracruz y por lo tanto con el centro de la Hermandad. Primero ofreció a Mathew, la oportunidad de participar en un negocio de tráfico de armas, que el Sr. Frost no tardó en aceptar y tiempo más tarde y cuando la unión entre ambos era evidente e inquebrantable, decidió darle la oportunidad de entrar en la Hermandad.

FUE 12 **CON** 14 **TAM** 14 **INT** 14 **APA** 10 **POD** 12 **DES** 16 **EDU** 15 **COR** 6

Puntos de Vida: 14

Habilidades: Charlatanería 75%, Contabilidad 60%, Crédito 35%, Descubrir 60%, Discreción 70%, Escuchar 70%, Ocultarse 60%, Regatear 75%. Arma Corta 65%, Escopeta 50%.



Una vez superen al Sr. Frost y a los acólitos de la Hermandad, tendrán que bajar las escaleras al sótano, donde algo aún peor les está esperando.

Entre las cajas igual que en el piso de arriba habrá dos miembros de la Hermandad custodiando la entrada a los túneles armados con sendas ametralladoras.

Una tirada de **Descubrir**, en las cajas del sótano, permite ver que las cajas están llenas de armas, no de munición. La munición sólo se encuentra en las dos cajas que hay colocadas de forma horizontal cerca de la entrada del túnel.

Una vez logren entrar en el túnel que verán que está reforzado por lo que parece ser algún tipo de aleación de metal que no permite que las corrientes subterráneas de agua invadan el lugar, se encontraran con otros miembros de la Hermandad, estos, los elegidos están vestidos con túnicas negras con el símbolo del Ojo de Amidis en la espalda y armados con espadas de color dorado e incrustaciones estarán esperando en los puntos más recónditos de la red de túneles, la presencia de los investigadores, para sorprenderlos y eliminarlos. Solo una tirada de **Escuchar**, puede permitir oír el leve tintineo de la espada del contrario al apoyarse en la pared o su profunda respiración, alertando así a los investigadores y descubriendo la posición del acólito.

Las salas:

-Dormitorios: Es una sala grande parecida a la encontrada por los investigadores en la mina del desfiladero de Corvestat. Pero los camastros que se cuentan por docenas, están en perfecto estado, las taquillas están todas cerradas y un enorme Ojo de Amidis preside el techo de la sala. En la sala habrá al menos dos acólitos esperándolos pero si sacan la tirada de **Discreción**, pueden llegar a sorprenderlos. Cuando entren en la sala, los jugadores deberán sacar una tirada de **POD *5** o cederán al poder de Amidis y entraran en un estado de Shock que no les permitirá actuar.

-Biblioteca: Es una estancia más pequeña que la anterior, pero contienen un gran número de volúmenes todos bien conservados dentro de pequeñas estanterías de madera con puerta de cristal para salvaguardarlos de la humedad. Todos los libros son de Ocultismo y aquí podrán encontrar un gran número de libros de los Mitos. El Libro de Dzyan, El Libro de Eibon o el Necronomicón, todos en su edición en inglés. Todos estos libros serán encontrados mediante una tirada de **Buscar Libros**.

-El Puente: Cuando llegan a esta sala verán una sala de unos 10 metros de alto y con una tremenda grieta en el centro, que no permite alcanzar el otro extremo. La sala es grande pero solo hay una cosa que destaca, en un lateral, podemos ver tres grandes cajas de metal, una es más pequeña que las otras y en su parte superior se puede leer unas inscripciones en latín y 10 agujeros cuadrados de un tamaño de 10cm*10cm.

Las otras dos cajas son el doble de grandes que la otra y contienen tanto una como la otra las letras de la A a la Z, en pequeños cubos de metal de 10cm*10cm.

La inscripción en latín dice:

"Solo hay un camino hasta nuestro Señor, repetid su nombre y en persona se os presentará y el camino os cederá."

(Nota para el Guardián: Ciertamente es que en principio, la inscripción parece complicada, pero después lo más lógico de pensar, es que si la Hermandad de Amidis, pretende convocar a Yog-Sothoth, sea este el nombre que debe ponerse. Pero no es cierto y de nuevo se tienen que recordar los investigadores de los juegos que usaba esta Hermandad, jugando con las palabras, en este caso cuando la inscripción dice "En persona se os presentará" bien, es sencillo de pensar que si decimos su nombre, YOG-SOTHOTH se nos aparecerá delante nuestro, pero no es así lo que quieren decir estas palabras, sino que se diga el nombre de

Yog-Sothoth en su representación humana y que en este caso es llamado "Tawil At Umr" que también tiene 10 letras y no necesita de 3 abecedarios enteros como Yog-Sothoth, que necesitaría 3 o's. Para hacerlo más fácil, el guardián debería facilitarles esa información cuando los investigadores ojeen La Rama Dorada y sería bueno recordarles la faceta de los enigmas y los juegos, usados por esta Hermandad.

Si el nombre colocado es erróneo, el camino por donde han venido se cerrará y 3 flechas, saldrán de las paredes en dirección a la caja donde se han colocado los nombres. El investigador que haya puesto la última letra, deberá tirar **Esquivar**. Si se falla por dos veces, parte del terreno donde están los jugadores, se derrumbará, tienen que hacer entonces una tirada de **Suerte**, para no caer dentro de uno de estos nuevos agujeros, si por desgracia cae, hay 10 metros de caída que son 3D6 de daño, uno menos si se saca la tirada de **Saltar**. Y si se falla por tercera vez, bien, lo dejo a discreción del guardián).

Una vez logren poner el nombre correcto, un engranaje hará que desde el techo se descuelgue una parte de este, hasta llegar a la altura donde se encuentran los investigadores, una vez en este punto el engranaje se parará y los investigadores podrán cruzar la grieta. Una tirada de **Descubrir**, permite ver al otro lado dos simples palancas, una para subir la plataforma y otra para bajarla.

-**Celdas**: Cuando lleguen a esta sala, la celda estará ya vacía y unas voces lejanas parecidas a una letanía empezará a oírse claramente cada vez con más intensidad.

-**Sala del Ritual**: Seis acólitos de la Hermandad les estarán esperando en un recodo del camino después de que el camino tuerza a la izquierda, los gritos y los cantos del ritual cercano, no permiten que los investigadores, tengan la opción de tirar un **Escuchar**, el ruido empieza a ser ensordecedor. Si logran aguantar el primer ataque y deshacerse de los vigilantes de la sala. Llegaran a la entrada de la misma para contemplar en todo su esplendor la enorme, por no decir gigantesca sala circular en la que se está realizando "el Ritual de Convocación de Yog-Sothoth".

Cincuenta miembros de la Hermandad, todos ataviados con túnicas negras con el símbolo dorado a la espalda del Ojo de Amidis, están de en medio del ritual que les permitirá poder convocar a Yog-Sothoth y que este llegue a la Tierra. Una figura alta, cercana a un gran altar de piedra negra donde se encuentra el cuerpo de una niña de unos 7 años desnuda, está acercando y alejando una daga ceremonial de hoja curva parecida a la encontrada anteriormente por los investigadores. La niña que ahora puede ser identificada como Ann Carter, sangra por varias partes de su cuerpo y poco a poco la sangre va bañando el altar. Justo enfrente del Sumo sacerdote que no es otro que Bryan Kylbeni, hay un enorme espejo de enormes dimensiones, con un gran marco dorado, en su centro el espejo, está perdiendo consistencia y parece que empieza a reflejar una imagen borrosa y lejana que parece contemplar el espectáculo entre grandes risotadas. Encima del espejo, hay un gran Ojo de Amidis hecho de metal con una serpiente en el centro que parece moverse realmente. La túnica de Kylbeni es roja y el símbolo de su espalda es de color negro. De dos enormes pilas bautismales, emana sangre que se desprende como si de una fuente se tratara salpicando con el precioso líquido a todos los presentes, que en estos momentos están con los ojos en blanco y en un estado cercano al trance.

Si dejan pasar 10 minutos más sin intervenir el ritual finalizará clavándole la daga en el pecho a la chica, abriéndola y arrancándole el corazón para momentos más tarde lanzarlo contra el espejo, este lo absorberá inmediatamente y miles de rayos de luz después de que el Sumo sacerdote grite ¡a Yog-Sothoth, parecerán a través del espejo. Todo lo que venga a partir de ese punto acaba con la destrucción de

todos los presentes en un primer momento y más tarde con la destrucción de la Tierra.

Si por el contrario, después de tanto luchar, los investigadores, aún tienen fuerzas para realizar un acto heroico, la única manera de evitar el ritual es que Kylbeni no mate a la niña, pero rescatar a esta niña y salir corriendo no solucionará el problema, ya que en el momento que la Hermandad pueda secuestrar a otra víctima el peligro será el mismo. ¿Si matan a Kylbeni, otros podrán suplantarlos?, que hacer.

Hay pocas soluciones, una de ellas, sería recurrir al hechizo de la Niebla de Amidis, aunque a estas alturas, ya veremos si se acuerda alguien que tienen ese hechizo. Otra es intentar llegar hasta el espejo sin ser descubierto, tanto si se hace una como la otra, para conseguir romper el ritual de convocación de Yog-Sothoth, se necesita destruir el espejo, para ello, solo dispondrán de una oportunidad y esa pasa por precisamente matar a Kylbeni que es él único que conoce el ritual que puede destruir el espejo y por tanto también conoce el peligro de las acciones de los investigadores.

Mientras se esté efectuando el ritual, los miembros de la Hermandad están inmersos en un estado hipnótico del cuál reaccionaran al cabo de un par de minutos, si sufren cualquier ataque externo.

Como saben de ese peligro, la función de los vigilantes de esa sala es evitar precisamente que los miembros inmersos en el ritual, seán sorprendidos en este estado. El único que puede llegar a realizar alguna acción casi de inmediato es el propio Kylbeni y 1D4 acólitos que serán los que estarán vigilando dentro de la sala, si actúa kylbeni el ritual se interrumpirá, hecho que puede enfurecerlo mucho a él y a sus seguidores que dos minutos más tarde despertaran de este estado parecido al sueño, para arrojarlo violentamente contra los investigadores.

Los investigadores, pueden llegar bordeando la sala, a colocarse al lado del espejo, pero en el momento en que toquen el espejo, Kylbeni actuará.

Kylbeni intentará hacer algún tipo de hechizo de Dominación, pero si ve que la situación es comprometida para él, creará una puerta dimensional y desaparecerá por ella. Dejando tras de si a un shoggoth, que acabará con todos los presentes.

Si Kylbeni es destruido, los investigadores dispondrán de una sola oportunidad para intentar hacer el ritual para destruir el espejo, ya que, los acólitos por un instante se quedarán sorprendidos y horrorizados por la muerte de su líder y tardarán un tiempo en reaccionar. Si el ritual falla, no habrá otra oportunidad, sino es que se destruye a todos los adversarios que se lanzaran en tromba sobre los investigadores que no tendrán muchas posibilidades de sobrevivir, enfrentándose a más de 50 fanáticos sectarios.

Si el espejo llega a romperse, la mayor parte de los miembros de la Hermandad huirán y los otros empezaran a venerar a los jugadores, como si ellos se trataran de verdaderos dioses.

Bryan Kylbeni, brujo

Tiene 58 años y aunque es el líder de la Hermandad de Amidis en Estados Unidos, su poder es mucho menor que el de los miembros, más importantes de la Hermandad en Méjico.

Es un hombre inteligente, audaz e intrépido, es alto y fuerte. Su pelo es moreno y sus ojos son negros.

FUE	17	CON	18	TAM	16	INT	17	APA	13	POD	24	DES
16	EDU	23	COR	0								

Puntos de Vida: 17

Habilidades: Astronomía 65%, Charlatanería 60%, C. Ocultas 65%, Descubrir 60%, Discreción 70%, Escuchar 70%, Mitos de Cthulhu 43%,

Ocultarse 60%, Psicología 65%, Hablar y Leer Griego, Latín, Alemán y Francés 70%.

Armadura: Tiene un hechizo protector que le hace inmune al fuego y el daño de las armas de fuego se reduce a la mitad.

Hechizos: Puede llegar a conocer 1D20 hechizos, a escoger por el guardián, aunque los dos que usa con más facilidad es, Convocar a Yog-Sothoth, Dominación, Convocar y Atar a un Shoggoth y Crear un Portal Dimensional.

Gules

Definimos las características de 3 miembros de esta raza, si aparecen en más número a lo largo de la partida, utilizad las características de estos como base y haced pequeñas modificaciones.

1

FUE 16 **CON** 15 **TAM** 11 **INT** 12 **POD** 12 **DES** 15

Puntos de Vida: 13

Ataque: Garras 50% 1D6. **COR:** 1/1D6.

Armadura: Las armas de fuego, causan la mitad de la daño.

2

FUE 13 **CON** 12 **TAM** 12 **INT** 10 **POD** 10 **DES** 13

Puntos de Vida: 12

Ataque: Garras 40% 1D6. **COR:** 1/1D6.

Armadura: Las armas de fuego, causan la mitad de la daño.

3

FUE 17 **CON** 16 **TAM** 12 **INT** 13 **POD** 14 **DES** 14

Puntos de Vida: 14

Ataque: Garras 45% 1D6. **COR:** 1/1D6.

Armadura: Las armas de fuego, causan la mitad del daño.

Miembros de la Hermandad de Amidis

Definimos las características de 5 miembros de esta Hermandad, los otros miembros tendrán las mismas habilidades y solo variaran sus características.

Aparte de Kylbeni, Trevor, Stanton, Frost y Clayton, los otros son de origen hispano, procedentes de Méjico. Son hombres rudos y simples, fanáticos a la Hermandad, pero no estúpidos, sabrán cuando retirarse si se encuentran en inferioridad, intentaran salvar a otros compañeros si estos se encuentran en peligro y evitarán llevar datos personales que les puedan descubrir la verdadera identidad y a consecuencia poder poner en peligro a la Hermandad.

1

FUE 15 **CON** 14 **TAM** 16 **INT** 10 **APA** 9 **POD** 9 **DES** 12

EDU 12 **COR** 0

Puntos de Vida: 15

2

FUE 13 **CON** 14 **TAM** 14 **INT** 11 **APA** 10 **POD** 10 **DES**

12 **EDU** 11 **COR** 0

Puntos de Vida: 14

3

FUE 16 CON 12 TAM 12 INT 10 APA 11 POD 10 DES
14 EDU 10 COR 0
Puntos de Vida: 12

4

FUE 17 CON 16 TAM 18 INT 11 APA 11 POD 11 DES
9 EDU 11 COR 0
Puntos de Vida: 17

5

FUE 11 CON 13 TAM 11 INT 12 APA 14 POD 13 DES
8 EDU 13 COR 0
Puntos de Vida: 12

Armas: Arma Corta 45%(normalmente R-38), Escopetas 40%,
Ametralladoras 35%.

Arma Cuerpo a Cuerpo: Espada 65% 1D8, Puñetazo 60%, Patada 70%.

Habilidades: Buscar Libros 40%, Cerrajería 45%, Charlatanería 35%, C.
Ocultas 40%, Conducir Automóvil 50%, Descubrir 45%, Discreción 40%,
Escuchar 40%, Esquivar DES*3%, Lanzar 45%, Mecánica 35%, Mitos de
Cthulhu 5%, Ocultarse 50%, Hablar y Leer Inglés 60%, Persuasión 40%.

Conclusiones y Recompensas

Gracias a la intervención de los investigadores, el ritual quedará aplazado al menos por dos siglos, esto permite que la Tierra pueda respirar tranquila.... ¿o no?.

Quedan dos puntos que pueden hacer continuar la historia, por un lado El Barco Meridian, si no ha aparecido ya en escena con su Capitán Walter Pérez y después la referencia del material procedente del distrito de Lagunilla(Veracruz).

Si al final se recupera con vida a Ann Carter ganan 1D6 de COR y 1D6 en Crédito.

Si matan a Kylbeni ganan un 1D10 de COR.

Si llegan a romper el Espejo, es decir, si logran sobrevivir ganan 1D10 en C. Ocultas, 1D4 en Mitos de Cthulhu y 1D12 de COR.

Si detienen los actos del Sr. Trevor y el SR. Stanton ganan 1D4 de COR y 1D6 de Crédito.

Y si la subtrama del Sr. McFile, se usa y se descubren sus actividades, también ganan 1D4 de COR y un 1D6 de crédito.

Autor: Ricard García Iglesias (Kendrich24)