



LA LLAMADA DE CTHULHU

El horror oculto.

*Adaptación del relato
homónimo de H.P. Lovecraft*

Marcos Delgado

*En aquellos gritos, el más profundo terror y agonía
humanos arañaban desesperada e insensatamente las
puertas de ébano del olvido.*

*¿Qué palabras podrían describir el espectáculo de un
hombre perdido en el interior de la tierra infinitamente
abismal, manoteando y retorciéndose sin aliento,
avanzando insensatamente por profundas circunvoluciones
de negrura inmemorial sin una noción clara del tiempo,
seguridad, dirección ni objetivo?*



Howard Phillips Lovecraft - El horror oculto.

INDICE.

1. – La sombra en la chimenea.	4
➤ 5 de agosto de 1.921	4
○ La habitación de Arthur Munroe	6
➤ 6 de Agosto de 1.921	8
➤ La Mansión Martense	8
➤ Visitando a Arthur Munroe	13
2. – Un muerto en la tormenta	15
➤ La leyenda Martense	15
➤ Leffert's Corners	16
➤ State Troopers	17
➤ La aldea atacada	19
➤ La historia de Jan Martense	21
➤ La tumba de Jan Martense	23
➤ El diario de Jonathan Gifford	25
➤ La recuperación de Arthur Munroe	26
➤ La expedición de rescate	28
➤ Una tormenta descarada	29
3. – El Resplandor rojo	32
➤ La historia se repite	33
4. – El horror en los ojos	35
➤ El regreso de los Martense	36
➤ ¿Qué ha pasado?	38

Información para el guardián.

Aventura para La Llamada de Cthulhu en época de 1.920.

Adaptación del relato homónimo de Howard Phillips Lovecraft originalmente "*The Lurking Fear*", fue publicado en 1.923 en la revista *Home Brew*.

En ésta aventura, los investigadores se encontrarán fortuitamente con el misterio, extrañamente, Lovecraft emplazó su relato en una zona existente, las montañas Catskills en el estado de Nueva York.

Como mínimo, deberían ser 3 los personajes investigadores, y como máximo 5.

No es imprescindible que el guardián se lea el relato, aunque si es aconsejable para tomar el pulso narrativo que se intenta imprimir en la aventura.

El horror oculto.

1. – La sombra en la chimenea.

5 de Agosto de 1.921.

Los investigadores viajan en un coche por las Catskills rumbo a Albany, NY. La noche es fresca y parece amenazar tormenta, la carretera de tierra discurre sinuosamente por montes pelados salpicados de espinosos arbustos, colinas solitarias y bosques de aspecto antiguo y amenazante.

Hace media hora que dejaron atrás el último vestigio de civilización, un pueblo llamado Lefferts Corners que acredita el origen holandés de los primeros colonos de la zona. Tras repostar combustible frente al único hotel del pueblo, junto a la clínica del doctor; continúan la marcha a pesar de la advertencia del dependiente de no viajar por esas carreteras de montaña en las noches de tormenta. Se adentran en la montaña por la serpenteante carretera, no hay cultivos, no hay ganado, tampoco animales salvajes; y la vegetación posee un halo amenazante que les mantiene intranquilos.



Tras un recodo del camino donde el bosque presenta un claro, en el margen derecho se vislumbran un grupo de cabañas semiderruidas. Si deciden bajar a examinar la zona verán que se trata de una pequeña aldea compuesta por 11 chozas construidas en torno a un viejo pozo que está seco. Siete de dichas cabañas están derribadas y han ardido; las cuatro restantes están abandonadas; con las camas deshechas, en las cocinas todavía hay comida, casi toda en mal estado y la mayoría de los utensilios están hechos con mimbre.

Empiezan a sonar los primeros truenos y unos relámpagos sobrecogedores atraviesan el cielo iluminando todo. El coche asciende trabajosamente camino de la cima, un viejo cartel de madera les indica que se aproximan a La Montaña de las Tempestades, en este tramo la carretera se compone de una interminable sucesión de curvas zigzagueantes escoltada por enormes árboles que se inclinan amenazantes sobre el trazado.

Algo se cruza en el camino ante ellos, y el conductor deberá superar una tirada de conducir automóvil para dar un giro de volante y golpear el obstáculo con el lateral del coche; si falla, el resultado será el mismo salvo que estrellará el coche contra un árbol, destrozando los faros y siendo necesaria una tirada de mecánica para volver a arrancar el coche y otra de electricidad para reparar los faros de manera temporal.

En mitad de la carretera hay un hombre tendido boca abajo, es alto y moreno. Le falta un zapato del pie derecho y viste un pantalón marrón y una chaqueta larga también marrón. Tiene la ropa sucia y desgarrada y su brazo izquierdo está doblado en un ángulo antinatural. A pocos metros de él hay una cartera de bandolera con la correa de cuero rota, tirada en un charco; está medio abierta y se pueden entrever varios papeles y un pequeño cuaderno.

El hombre está inconsciente y presenta una fea herida en la frente que sangra de manera abundante. Con una tirada exitosa de primeros auxilios y material de botiquín o una venda improvisada bastarán para que la herida deje de sangrar. Con una tirada de medicina confirmará que su brazo izquierdo está fracturado, en cambio el cráneo parece estar bien, y puede sufrir alguna lesión interna.

Si le registran, encontrarán en el bolsillo derecho de su chaqueta un revolver .38 cargado, viejo pero en buenas condiciones. En la bandolera encontrarán un billetero con 4'23\$, un carnet de prensa de una revista mensual de Albany llamada "Secreto" a nombre de Arthur Munroe; si

alguno de los investigadores es del Estado de Nueva York o está relacionado con el mundo de la prensa sabrá que se trata de una publicación mensual que se dedica a estudiar supuestos misterios paranormales para denunciar las farsas del mundo del ocultismo tan de moda últimamente. También encontrarán un bloc de notas manchado por la tinta de un tintero roto con notas garabateadas y un cuaderno de piel.

CONTENIDO DE LA BANDOLERA

- Billetero con 4'23\$.
- Carnet de prensa de la revista mensual "secreto".
- Un bloc de notas manchado de tinta.
- Un cuaderno de piel manoseada.

En ningún momento recobrará la consciencia. Los investigadores deberán regresar con el herido a Lefferts Corners. El médico no está en su clínica a estas horas de la noche tampoco hay forma de contactar con él.

En el hotel, una mujer vieja y bastante desagradable les informará que el doctor ha tenido que salir a un pueblo vecino a un parto complicado y no creen que regrese hasta la mañana siguiente. Reconocerá al herido como cliente del hotel que se aloja en la primera planta. En el libro de registro encontrarán su nombre; Arthur Munroe.

La recepcionista del hotel se negará en redondo a hacerse cargo del herido y les amenazará con llamar a la policía; ella estará a su servicio si necesitan cualquier cosa y en cuanto el médico regrese irá a buscarle para que vea al herido. Les entregará la llave de la habitación de Arthur, la número 13 en la primera planta.

La habitación de Arthur Munroe.

Es una pequeña habitación con ventana a la calle principal de Lefferts Corners. En el armario de la habitación encontrarán algo de ropa y una caja de balas del calibre 38 a la que le faltan 6 cartuchos.

Sobre la mesita de noche hay un periódico fechado el 30 de Julio de 1.921.



Anoche ocurrió un trágico suceso en una de las aldeas de las cercanías de la Montaña de las Tempestades. En medio de una violenta tormenta un rayo cayó sobre una de las cabañas de la aldea provocando un violento incendio que en seguida se propagó al resto. Fue tal la magnitud del suceso que los habitantes de una aldea cercana acudieron a Lefferts Corners, el pueblo más cercano, en busca de ayuda.

Ya por la mañana la policía estatal inspeccionó la zona, sin hallar supervivientes. La versión oficial es un incendio provocado por un rayo, suceso muy corriente en estos parajes.

Los periodistas que nos hemos desplazado a la zona encontramos algunos resquicios en la versión de la policía, aunque afirman que nuestras sospechas son infundadas.

Fuentes vecinales que el censo de la aldea era de 75 habitantes, no obstante 28 cuerpos no han aparecido. Algunos cadáveres examinados que no estaban calcinados presentaban evidentes signos de violencia. Vecinos de otras aldeas aseguran que la convivencia con algunas familias de esa aldea no era fácil por su carácter violento e incluso algunos afirman que dichas familias no profesaban la fe cristiana y son adoradores del diablo

Las autoridades han desestimado rastrear la zona para averiguar el paradero de los 28 vecinos desaparecidos pues afirman que el número de vecinos por los lugareños es incorrecto.

El bloc de notas parece ser un reportaje sobre lo sucedido lleno de notas indecifrables y aparentemente inconexas con multitud de dibujos de la aldea y los bosques de la zona. Las hojas se han calado con la tinta derramada y se hace imposible su lectura.

El cuaderno de piel tiene muchas páginas arrancadas, es una especie de diario con anotaciones muy cortas.

En ese momento el herido despertará gritando “socorro”. Se incorporará en la cama y con la cara desencajada en una mueca de terror gritará “Hans”, después se desplomará inconsciente de nuevo.

Poco antes del amanecer Arthur se despertará de nuevo entre quejidos y preguntará al investigador más

Julio de 1.921, 28. Aldea Castskills. 47 cadáveres. 28 desaparecidos. Incendio. Violencia. Sin huellas. (satanismo?)

Julio de 1.921, 29. Policía achaca al incendio. Aldeanos descontentos y asustados por algo que no dicen.

Julio de 1.921, 31. Periodistas abandonan la zona. Hablo con población aldeas y pueblo. Enemistad entre descendientes ingleses y holandeses, leyendas de satanismo entre holandeses.

Agosto de 1.921, 1. Los aldeanos desconfían de Mansión Martense, policía examina pero está vacía.

Agosto de 1.921, 3. Aldeanos examinan mansión y bosques colindantes, les acompaño. Mansión en ruinas de estilo holandés, leyendas sobre la familia y sus extraños hábitos.

Agosto de 1.921, 5. Inspección con Hans y Michael de la mansión, haremos noche. Peligro de derrumbe por la tormenta que se avecina.

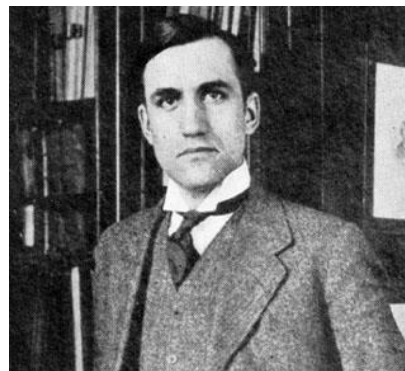
cercano por lo sucedido.

Después les explicará lo que recuerda:

“No recuerdo gran cosa, siempre llevo dos... ayudantes, por llamarles de alguna forma. Hay ocasiones en las que mis investigaciones se vuelven peligrosas ya que a veces hay mucho dinero en juego. Estábamos haciendo noche en la mansión, de noche es realmente siniestra. Elegimos la vieja habitación de Jan en el segundo piso. A pesar del ambiente, recuerdo comentar que me sentía invadido por el sueño después de todo el día vagando por estos montes. Michael se acostó junto a la ventana, Hans junto a la chimenea y yo entre ambos, recuerdo que Hans sacó su revólver y lo colocó sobre su pecho después de acomodarse...

Soñé que me encontraba en el bosque, desnudo; en una noche oscura sin luna y se escuchaban unos terribles alaridos. Michael era el primero en hacer guardia, me despertó para mi turno. La noche era oscura y la sensación, opresiva. La tormenta empeoraba a cada momento.

Desperté a Hans y recuerdo cómo agarraba su revólver antes de quedarme dormido. Extrañamente, volví a soñar con el mismo bosque... de hecho... ¡Oh, dios mío! ¡Un brazo!, noté un brazo sobre mí, creí que era Michael, o Hans... ¡dios nos proteja! Un relámpago me despertó, me encontraba solo en la habitación, y proyectada contra la pared estaba aquella extraña sombra. Me levanté y salí corriendo de allí montaña abajo hasta la carretera, no recuerdo más.”



Arthur Munroe, Periodista.

6 de Agosto de 1.921

Poco después del amanecer llamarán a la puerta, es el doctor Smith. Un viejo médico rural de aspecto frágil. Viste un desgastado traje gris y cubre su calva cabeza con un sombrero marrón de ala corta. Tras las pequeñas gafas circulares asoman dos ojillos pequeños vivaces.

Saludará a todos los presentes y se acercará a la cama donde está el herido, mientras le examina preguntará a los investigadores por lo sucedido, haciéndoles varias preguntas para saber más de lo que los investigadores quieran contarle.

"Bueno, bueno. Aunque no es un diagnóstico muy fiable dados los medios de que disponemos parece evidente que el señor Munroe tiene un brazo fracturado, se lo escayolaré y deberá llevar un cabestrillo durante tres semanas aproximadamente. Por otro lado, ha sufrido un importante golpe en la cabeza, posiblemente por una caída y parece haber alguna costilla rota, probablemente dos, aunque no creo que haya ninguna herida interna, pero deberá guardar reposo. Yo pasaré a visitarle regularmente, y mis honorarios ya se discutirán más adelante. Lo importante ahora que el señor Munroe esté atendido durante su convalecencia"



Doctor Smith, médico rural.

El doctor se marchará tras responder algunas preguntas pero ninguna relacionada con sucesos extraños, alegando que lleva toda la noche en un parto complicado y necesita descansar.

Cuando se vaya, Arthur Munroe les pedirá que se acerquen y les hablará con voz débil y temblorosa: *"Señores, nunca voy a poder agradecerles lo suficiente lo que han hecho por mí, me salvaron la vida. Pero necesito pedirles un último favor... encuentren a mis ayudantes... o encuentren una respuesta a lo que sucedió esa noche. Llevo años trabajando para la revista. Mi especialidad es desvelar a los falsos médium que engañan a las damas incautas de la alta sociedad, nunca me había encontrado el misterio, y me gustaría no haberlo encontrado. Necesito una explicación o perderé la razón. Ahora, si no les importa voy a intentar descansar, más tarde hablaremos. Y de nuevo, muchas gracias por todo."*

La Mansión Martense.

Lo más probable es que los investigadores decidan investigar la mansión para intentar encontrar pistas sobre la desaparición de los ayudantes de Munroe.

Desde Lefferts Corners hasta la casa se tardan unos 45 minutos en coche. Será necesaria una tirada de conducir automóvil debido al estado de la carretera. El camino discurre por montes y bosques de aspecto antiguo, finalmente una boscosa ladera asciende hacia la Montaña de las Tempestades, la vegetación tiene un aspecto siniestro y los árboles presentan cicatrices causadas por los frecuentes rayos. El terreno es muy irregular y no hay rastro de ganado, granjas ni animales de ningún tipo.

La mansión se encuentra en la cima de la Montaña de las Tempestades, una remota y solitaria derivación de las Catskills. La vieja casa está rodeada por robles gigantescos y la vegetación crece sin orden invadiendo todo.

Exterior de la mansión.

Un pequeño camino de tierra lleva hasta la mansión. Un muro de piedra se levanta unos tres metros y unas grandes puertas metálicas están abiertas de par en par y carcomidas por el óxido. Un camino de grava invadido por hierbajos conduce hasta la casa flanqueado por robles de aspecto imponente. De frente se puede ver la casa, una imponente construcción de dos plantas de estilo holandés orientada hacia el Este. La planta superior está semiderruida en su parte Norte.

El camino lleva hasta la entrada de la mansión, en una rotonda con una gran estatua griega clásica, una pequeña escalinata de 3 escalones lleva a un porche techado con una columnata, sin embargo faltan las grandes puertas dobles de entrada y los cristales de las dos ventanas que hay junto a la puerta están rotos.

En la planta baja y en la primera planta se ve con la luz que entra por las ventanas.



Planta baja.

Recibidor.

Hay un gran recibidor clásico, de frente se ve una gran escalera que lleva al piso superior dividiéndose a ambos lados al finalizar el primer tramo de escalera. A ambos lados de la escalera hay una columnata.

En el suelo ante ellos una gran alfombra enmohecida lleva hasta la escalera y también se extiende a la izquierda hasta unas puertas dobles.

Parte del techo se ha venido abajo y se puede ver el cielo.

Comedor.

Las puertas dan a un comedor de aspecto señorial con una mesa central imponente, las paredes están llenas de retratos de época (miembros de la familia Martense, si los investigadores examinan unos cuantos se percatarán que todos presentan un rasgo común: la disimilitud de sus ojos, uno de color marrón y otro verde, todos los retratos están fechados entre 1.789 y 1.893, la mayoría de las placas de los retratos son ilegibles).

A su izquierda hay una vieja camarera con ruedas, de frente una vitrina abierta con restos de porcelana. A la derecha hay un mueble bar vacío, a la derecha de las puertas por las que han entrado hay un gran tapiz raído y descolorido con una escena de caza. La mesa central tiene 12 sillas macizas, en la pared de la derecha se ven otras puertas dobles.

Sala de estar.

Toda la pared de la derecha es una gran librería, todos los textos están el holandés. En las paredes hay retratos iguales que los del salón. De frente hay una gran chimenea holandesa. En el suelo hay una alfombra vieja, dos sillones de piel cuarteada y dos pequeñas mesas bajas llenas de polvo.

Cocina.

Desde el recibidor principal, a la derecha una puerta lleva a la cocina, en el centro de la cocina hay una gran mesa de madera con señales de golpes y cortes, colgadas del techo sobre la mesa cuelgan enseres de cocina de cobre y latón.

A la izquierda, haciendo esquina y ocupando toda la pared hay un gran mueble lleno de cajones y armarios con utensilios de cocina y cuchillos embotados por el tiempo. A la derecha está la vieja cocina de carbón, de frente hay una fregadera de piedra y una puerta que da al exterior. En la pared de la izquierda hay una puerta.

Al igual que en el recibidor, todo el techo de la cocina ha desaparecido y el suelo está lleno de cascotes.

Sala de servicio.

A su derecha hay una vitrina vacía, de frente un lavadero y una mesa haciendo esquina con 6 sillas, en la pared de la izquierda hay una pequeña puerta que lleva a la despensa que está llena de estantes completamente vacíos y polvorientos, allí hay una estrecha, oscura y carcomida escalera de madera que lleva al oscuro sótano.



Sótano.

En el sótano no hay nada de luz. En la pared de la derecha hay una mesa de trabajo con unos estantes encima llenos de viejas herramientas, a su espalda hay un horno vacío. De frente hay un armario con un viejo candado; una tirada exitosa de cerrajería acompañada de ganzúas o un buen golpe abrirán el viejo candado, en su interior encontrarán varias palas y picos, un par de sacos de arpillera con algunas semillas secas.

A su izquierda hay una pequeña puerta cerrada con llave, deberán superar una tirada de cerrajería con ganzúas o derribar la puerta que da acceso a un pasillo estrecho y húmedo, tres metros adelante hay 5 pequeños escalones de bajada en el suelo y tras otros tres metros llegan a una pequeña bodega. Las paredes están revestidas de estantes con botellas llenas de polvo y telarañas. En el centro hay una mesa redonda con varios vasos pequeños apilados boca abajo formando una pirámide y dos sacacorchos oxidados.



Primera Planta.

La escalera está muy dañada, sobre todo la parte que asciende hacia la derecha.



Subiendo a la derecha se llega a un corredor que por un lado da a las distintas habitaciones y por el otro es una balconada al piso inferior con una bonita balaustrada tallada.

Habitación 1.

La primera habitación es un dormitorio, de frente se ve el armazón metálico de una cama y dos viejas mesillas de noche (vacías). En el suelo en el centro de la habitación hay unos jirones viejos de una alfombra. En la pared de la izquierda hay un viejo escritorio, sobre él hay un tintero y una pluma secos, a la derecha hay un gran armario con restos de ropa apolillada y rancia. Los cristales de las ventanas están rotos.

Habitación 2.

La siguiente habitación tiene una cama maloliente y una alfombra descolorida, la ventana no está rota del todo, en el suelo hay señales que indican que hubo un armario hace tiempo.

Habitación 3.

El pasillo gira a la derecha, la puerta de la siguiente habitación está cerrada. Los jugadores que intenten usar su habilidad de cerrajería, aunque sea ayudado por herramientas o ganzúas; fracasarán. Si tiran de la puerta deberán vencer una FUE 10 en la tabla de resistencia para conseguir abrir la puerta de un fuerte tirón. La puerta estaba hinchada por la humedad y ya no podrá volver a cerrarse. En esta habitación solo hay un gran armario sin puertas con la madera podrida, desde la esquina de la pared de la izquierda hasta la mitad de la pared de la derecha la habitación está derruida, a sus pies se ve la cocina al completo y parte del recibidor.



Habitación 4.

La puerta de la habitación está abierta y no se puede cerrar a causa de la humedad, al igual que en la habitación 3.

Contiene un armario podrido con algunas prendas de ropa femenina que huelen a moho, hay restos de una alfombra en el suelo y un escritorio destrozado y desmontado en el suelo.

Habitación 5.

Hay un armazón de una cama, un armario completamente carcomido, dos sillones de piel podrida y llenos de bichos. En el suelo hay restos de una mesita.

Habitación 6.

Al final del pasillo hay unas puertas dobles entreabiertas, frente a ellos en el suelo hay una alfombra llena de polvo, más allá se ven dos sillas altas de madera, un elegante escritorio y un gran sillón de piel cuarteada. A la izquierda hay una gran biblioteca que ocupa toda la pared; todos los títulos son en holandés y parecen ser libros técnicos de comercio y diversos tratados de geografía, comercio, exploración y navegación.

Separando la estancia por la mitad hay un biombo de aspecto oriental.



Al fondo hay un mueble bar con 12 vasos pequeños apilados formando una pirámide y varias botellas de licores mediadas. A su derecha hay una chimenea sucia de aspecto elegante, una alfombra vieja, dos sillones de tela oscurecida por el

tiempo y una mesa llena de polvo con una vieja lupa.

Habitación 7.

En el suelo hay una alfombra redonda en el suelo hecha trizas por el tiempo, un armario completamente vacío, una cama maloliente; dos sillones de tela ajada y una mesita tirados por el suelo con las patas rotas por la carcoma.



Habitación 8.

Ésta es la habitación en la que durmió Munroe y sus ayudantes, la puerta está abierta, a la izquierda hay una cama que ha sido arrastrada hasta la pared, de frente hay una ventana con los cristales rotos, a la derecha hay una chimenea sucia.

En el suelo hay tres mantas y un revólver .38 cargado.

Nota al guardián: No hallarán nada más en la mansión por mucho que investiguen.

Visitando a Arthur Munroe.

Cuando los investigadores decidan volver a Lefferts Corners deberán realizar la pertinente tirada de conducir automóvil para llegar sin percances, si fallasen queda a elección del guardián la penalización por el fallo.

Al entrar en el pueblo se cruzarán con el doctor Smith que les hará señas para que se acerquen mientras cruza la calle para ir a su encuentro sonriendo *“Saludos señores, disculpen mis modales pero llevo algo de prisa, tengo una visita urgente. He estado viendo a su amigo más detenidamente y sigo pensando que no hay ningún órgano afectado, le he descubierto varios cortes más y contusiones y tiene algo de fiebre; pero nada preocupante. Ahora mismo está siendo atendido por mi ayudante, el Joven Sam, él les dará más explicaciones e instrucciones. Ahora si me disculpan, he de irme, pronto nos vemos.”*

Al entrar por la puerta de la habitación verán un hombre curando el corte de la frente de Arthur Munroe, se girará cuando escuche la puerta. Es un anciano pequeño y nervudo con una vitalidad inagotable reflejada en la mirada.



Sam les saludará educadamente estrechando la mano de todos los investigadores después de limpiarse en su camisa vieja, pidiendo excusas irá al baño, se lavará las manos y del bolsillo de su pantalón sacará una petaca plateada y dará un largo trago seguido de un sonoro suspiro.

Nota al guardián: se recomienda leer detenidamente la siguiente escena, pues es imprescindible que el ambiente y la recreación sea la adecuada.

Saldrá del baño y se sentará al borde de la cama del señor Munroe, preguntará a los investigadores por sus orígenes, su empleo, su familia y demás cotilleos e irá intercalando su propia historia cuando coincida algún dato o se aproxime a su propia historia personal.

- Nombre: Samuel Van Root.
- Edad: 88 años.
- Empleo: desde pequeño trabajó con su padre en los bosques como leñador.
- Vivienda: Vivía en una de las laderas de la montaña habitadas por descendientes de holandeses.
- Religión: Su padre le educó para ser un holandés católico y no mezclarse con esos ingleses herejes y sus curas mujeriegos.
- Retirada: Siendo ya muy mayor sufrió un aparatoso accidente en el bosque y el doctor le salvó la vida, desde entonces decidió dejar su vida de leñador y vino a ayudar al doctor.

Si los investigadores no sacan el tema, el viejo les preguntará “¿y de dónde vienen? están cubiertos de polvo y parecen fatigados” Los investigadores pueden revelar o no su visita a la mansión al ayudante del doctor:

- Si no se lo cuentan, el viejo Sam se levantará y se despedirá de los investigadores diciéndoles: “*Si me permiten un consejo, esta noche no salgan. Se avecina una tormenta, y el espectro de Jan Martense estará acechando por los bosques*”.
- Si le dicen que han estado en la mansión o le preguntan por el comentario del espectro de Jan Martense en caso de no habérselo revelado, el anciano les mirará con la mano sobre el picaporte de la puerta, abrirá y se asomará al pasillo mirando a ambos lados, cerrará la puerta y se sentará de nuevo en la cama preguntando a los investigadores “¿*Tienen unos minutos?*”

Nota informativa: Al lado pueden ver el cartel promocional de una película de 1.994 producida en Estados Unidos y dirigida por Courtney Joyner basada en el mismo cuento de Lovecraft, aunque su argumento no sigue en las directrices marcadas por el escritor. Desconozco si se puede conseguir en castellano.



2. – Un muerto en la tormenta.

La leyenda Martense.

Los investigadores están escuchando al anciano Sam, ayudante del doctor.

"No sé si lo sabrán, pero la gran casa de la cima de la Montaña de las Tempestades es la vieja mansión Martense. ¿Se han fijado que en toda la comarca no hay ni una granja? es más, les aseguro que no van a encontrar ni un solo animal salvaje... fue lo primero que Jan cazó para alimentarse, cuando se acabaron empezó con las personas, si lo has vivido desde niño lo sientes como algo normal.

Sucede desde hace un siglo, sale a cazar a los desprevenidos y se los lleva a la mansión, o los devora allí mismo, en los oscuros bosques. La policía nunca ha prestado atención a lo que sucede aquí y vienen por aquí de tarde en tarde.

Algunos dicen que son los rayos lo que despierta al espectro de Jan Martense y otros que el trueno es su voz avisando que empieza la cacería, lo último que se ve son sus ojos, los extraños ojos dispares de los Martense, cada uno de un color.



La mayoría de los sucesos han sido en las aldeas de las laderas, aldeas de chozas de madera de estilo holandés como en la que yo crecí. Ahora mismo solo quedan tres aldeas habitadas, las que están en la vertiente que da a Lefferts Corners

Llamarán a la puerta interrumpiendo la historia de Sam, es la recepcionista del hotel que preguntará si necesitan algo. Antes de irse, la señora mirará severamente a Sam y no contestará a ninguna pregunta relacionada con el espectro o la mansión alegando que no tiene tiempo para esas cosas.

Sam se levantará y se acercará a la puerta despidiéndose de los investigadores: *"He de irme, si lo desean puedo llevarles a las aldeas. Pueden encontrarme en la consulta del doctor o dejar recado allí o aquí en el hotel y yo vendré a verles."*

Lo más probable es que los investigadores tengan habitación alquilada en el mismo hotel, ya que es el único en muchas millas. Si necesitan alquilar alguna habitación más, o pedir algo en recepción o deciden salir del hotel, la recepcionista les hará señas para que se acerquen y les dirá: *"No hagan caso al viejo Sam, tanto tiempo vagando por los bosques le ha afectado al entendimiento. Es hecho probado que las noches de tormenta una gran serpiente recorre los bosques atacando a los incautos. Yo misma la pude ver cuando era niña acompañada de mi difunta madre"*

No conseguirán más información del tema por parte de la recepcionista del hotel.

Leffert's Corners.

Es un pueblo muy pequeño perdido en una remota zona de las Catskills, los forasteros son poco usuales en esta zona pero la población no muestra animadversión hacia ellos.

La carretera atraviesa el pueblo de parte a parte y ahí se concentran todos los negocios.

Está la consulta del Doctor Smith, en una casita de madera con una placa de bronce sobre la puerta. Frente a la consulta, al otro lado de la calle está el edificio más alto del pueblo, el hotel. En su fachada de ladrillo simplemente pone el nombre del pueblo.

En el mismo edificio está el único bar del pueblo y a su lado hay una pequeña gasolinera que simplemente es un surtidor y un pequeño cobertizo.



Aproximadamente, el censo de Lefferts Corners es de 400 personas y

la principal ocupación es la fabricación de objetos de mimbre, también hay muchos leñadores que habitaban algunas de las aldeas abandonadas de las laderas.

Los investigadores pronto se darán cuenta que la población está claramente segregada; todas las casas son de madera pero hay dos estilos muy marcados en las construcciones, unas son estilo Nueva Inglaterra y otras tienen influencias holandesas.

Las viviendas están construidas en torno a dos iglesias, una católica en el sector holandés y otra protestante en la zona de Nueva Inglaterra. En la zona donde confluyen ambos sectores hay una vieja escuela de ladrillo rojo.

Si los investigadores deciden hablar con la población local no les costará averiguar datos sobre los ataques a los lugareños. Mediante tiradas de crédito o charlatanería descubrirán aspectos de la vida cotidiana de Leffert's Corners:

- La policía estatal nunca pasa por Leffert's Corners.
- La Montaña de las Tempestades fue colonizada originalmente por los holandeses.
- Los aldeanos subsisten haciendo cestos artesanales que intercambian por objetos de primera necesidad.
- Las noches de tormenta, especialmente en verano, una muerte sigilosa azota las proximidades de la Montaña de las Tempestades.

- Las abuelas hablan abiertamente del espectro de los Martense, de sus ojos de diferente color. Hay multitud de diferencias entre los relatos, sobre todo en relación al espectro. Unos dicen que fue un miembro de la familia que se suicidó, otros que fue asesinado, un secuestro o incluso una venganza de los ingleses.
- Los Martense fueron una de las primeras familias que colonizaron la zona.
- Hay muchos testigos del último suceso: tras una tormenta muy violenta una aldea fue atacada. Los gritos se podían oír desde Leffert's Corners desgarrando la tranquilidad de la noche. Los habitantes de Leffert's Corners avisaron a la policía estatal y por la mañana encontraron la aldea devastada y la tierra empapada en sangre. Encontraron miembros humanos diseminados por toda la aldea. En total aparecieron 47 cadáveres pero 28 aldeanos no aparecieron. La policía achacó el suceso a algún animal salvaje, después aseguraron que los aldeanos desaparecidos asesinaron a sus vecinos.

State Troopers.

Es probable que los investigadores intenten averiguar datos de la investigación de la Policía del Estado de Nueva York.

Para ello deben ir a Albany e intentar hablar con los agentes encargados del caso.

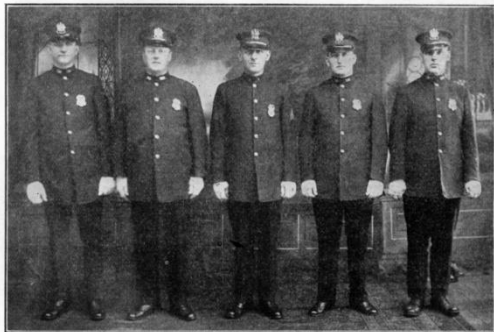
Es evidente que todos los jugadores deben dejar sus armas a la entrada de las instalaciones, queda a elección del guardián si algún investigador que no tenga derecho a portar armas o tenga alguna cuenta pendiente con la justicia pueda tener problemas con la policía.

Después de preguntar en el mostrador de la entrada, un agente les informará que el encargado del caso es el agente Jefferson y les pedirá que se identifiquen para poder avisar y ver si el agente puede recibirles.



Un agente acompañara a los investigadores hasta la tercera planta, allí hay una gran sala llena de escritorios llenos de papeles y atestada de policías. El agente les llevará hasta una de ellas dónde un hombre de unos 40 años está escribiendo. El agente dirá: *"Jefferson, estos son los caballeros que desean hablar con usted"* y dando la mano a los investigadores se marchará de allí.

Jefferson dejará de escribir, se levantará de su mesa y estrechará la mano a los investigadores diciendo: *"Muy bien caballeros, si les parece bien, vamos a un despacho para que podamos hablar tranquilos"* Les conducirá a un pequeño despacho en la misma planta y cerrará tras entrar todos. *"Ustedes dirán"*



(New York Region.) Left to right: Patrolman Chester Ottinger, Patrolman Joseph Koning, Sergeant Henry Zieran, Patrolman John Watkins, Patrolman Wm. Buckles.

En cuanto los investigadores hagan alguna pregunta al agente, éste les preguntará por su interés en el caso. Si no consiguen dar una respuesta convincente, pueden intentar salvar la situación mediante una tirada de crédito o charlatanería.

Sobre el ataque a la aldea el agente les dirá: *"Estamos investigando ese suceso y no puedo darles datos al respecto, no obstante, todo apunta a un trágico suceso entre los holandeses y los descendientes de los ingleses."*

Si los jugadores quieren probar suerte con tiradas de charlatanería, crédito o psicología; o alguno de ellos es agente de policía o incluso del FBI, Jefferson les revelará algún dato a regañadientes: *"No es la primera vez que sucede algo así. Desde siempre se han llevado bastante mal entre ellos, incluso en Leffert's Corners se puede ver claramente la separación que aún existe entre ellos."*

Además, siempre ha sido una zona conflictiva. Hace algunos años hallamos en una aldea claras evidencias de satanismo. La población de esa aldea sufrió la misma suerte...les ruego que no salga esta conversación de aquí, pero creo que puede estar relacionado con algunas prácticas oscuras por parte de la población."



No conseguirán sacar ninguna información de interés ya que el agente se excusará alegando tener mucho trabajo que hacer y llamará a algún agente para que acompañe a los investigadores a la salida.

La aldea atacada.

Los investigadores podrán encontrar a Sam en la consulta del Doctor Smith. Si no van a primera hora de la mañana Sam les citará en la entrada del hotel al amanecer del día siguiente, pidiéndoles que lleven comida y agua para todo el día, ropa cómoda y un automóvil.

Emprenderán viaje por los caminos de la montaña, Sam conoce a la perfección toda la zona. Serán necesarias tiradas de conducir automóvil para evitar incidentes por los difíciles caminos de la montaña. A media mañana llegaran a una aldea habitada, si lo desean pueden parar y hablar con los habitantes.



Si deciden intentarlo, mediante tiradas de crédito y con la ayuda de Sam conseguirán hablar con los aldeanos.

Nota al guardián: Es importante que los investigadores describan de qué modo se acercan a los aldeanos para determinar hasta qué punto puede ser necesaria una tirada o la ayuda de Sam, también deben determinar qué preguntas hacen a los habitantes.

Respecto al causante de los ataques algunos hablan de un espectro que ataca cuando hay tormenta, otros afirman haber visto a un lobo gris de tamaño monstruoso, algunos hablan de una serpiente gigantesca. Hay versiones que hablan del “demonio de los truenos”, de un murciélago enorme, un buitre y hasta un árbol que camina, todas esas especulaciones en una aldea de no más de 50 habitantes.

Si los jugadores preguntan por las zonas donde ocurren los ataques los aldeanos dibujarán un tosco mapa en el suelo con la ayuda de una rama y verán que los ataques son mucho más frecuentes en zonas próximas a la mansión Martense, aunque hay algunas excepciones como la última aldea atacada que está más alejada que lo que suele ser habitual.

En lo referente a las sospechas de satanismo por parte de la policía los aldeanos dirán que nunca se ha podido probar que eso sea cierto.

Sam aconsejará a los jugadores quedarse a comer en la aldea y llegar a la aldea atacada a primera hora de la tarde.



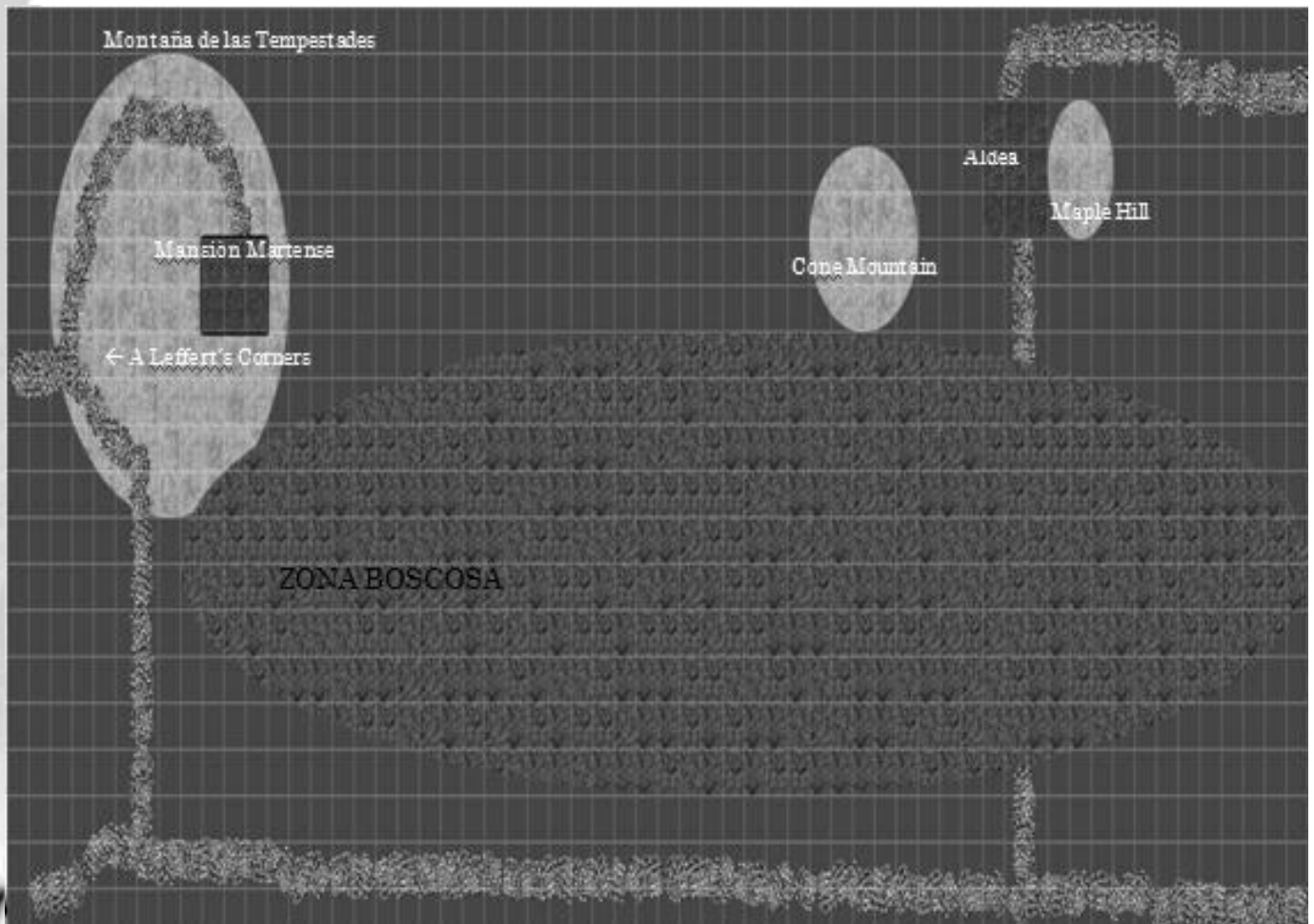
En la aldea, varias chozas estan derruidas y otras han ardido, las chozas están construidas alrededor de un viejo pozo.

El olor es insoportable, hay 5 hombres con la cara tapada con telas cargando cuerpos y restos en una camioneta que no querrán hablar con los investigadores, el suelo sigue teñido de rojo. Si lo desean pueden intentar realizar tiradas a elección de los jugadores o examinar algo en concreto.

- Examinando los cuerpos mediante tiradas de medicina o historia natural podrán ver que presentan signos de garras y mordiscos de aspecto animal
- Si deciden examinar el suelo o hacer tiradas de seguir rastros no descubrirán huellas que se alejan de la aldea.

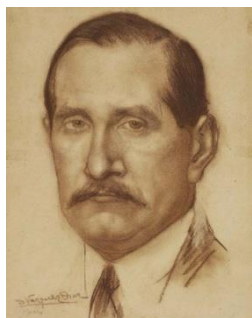
Regresarán a Leffert's Corners y se les hará de noche en el camino. Deberán superar las correspondientes tiradas de conducir para no tener sorpresas en el camino de vuelta.

El pueblo está completamente a oscuras, solamente se ve luz en el hotel y un pequeño farol en la puerta de la escuela, donde un hombre mayor con grandes bigotes está leyendo sentado en las escaleras. Sam sacará la mano y le gritará: *"Buenas noches, maestro"*, después se girará hacia los investigadores *"yo no sé leer, y me alegro. El viejo maestro es un libro andante. Sabe más que nadie sobre casi todo, y es una eminencia en la historia de las Catskills. Siempre está en la escuela, vive en la planta de arriba. Todo el mundo le llama maestro, pero su nombre es Jonathan Gifford"*.



La historia de Jan Martense

Los investigadores encontrarán al maestro en la planta baja de la escuela, sentado en su mesa ante una pila de papeles. Saludará educadamente a los investigadores y les pedirá que le esperen en su despacho que está en el piso superior que en seguida les atiende.



En la pared del despacho del maestro hay un lienzo que ocupa prácticamente toda la pared, hay una escalera de mano y en el

suelo hay pinturas, pinceles y paletas de pintor, parece estar pintando un mapa de la zona realmente detallado.

Hay una librería con libros escritos en holandés, inglés, latín y griego. Los títulos que puedan reconocer son tratados de historia sobre la zona, historia natural y algún tratado sobre la Primera Guerra Mundial.

En el centro de la estancia hay un escritorio lleno de libros y papeles. Con una tirada exitosa de descubrir les hará fijarse en un pequeño libro lleno de dobleces y marcas de página sin título y muy manoseado que les llamará la atención. En cuanto los investigadores descubran ese pequeño libro escucharán al maestro subiendo la escalera que lleva al piso superior.

El profesor entrará en su despacho y se acercará a los investigadores. Es un hombre de mediana edad, robusto y con un fino bigote. Viste un elegante pero viejo traje marrón que le queda algo pequeño, lleva colgando del

cuello unas gafas y tiene las manos manchadas de tinta.

“Disculpen la espera caballeros, ¿Cuál es el motivo de su visita?”

- Mansión Martense: *“La vieja mansión... Es posible que se trate de la primera edificación que se realizó en ésta zona de las Catskills. Fue terminada en 1.670 por Gerrit Martense que era un acaudalado mercader de Nueva Ámsterdam. Cuando los británicos se hicieron con el poder de la ciudad en 1.664 y paso a llamarse Nueva York, Gerrit huye de la ciudad al interior del estado disgustado con el cambio de poder. Por lo que sé, la casa estuvo habitada hasta 1.810”*
- Familia Martense: *“Los Martense eran educados en la mansión y no tenían ninguna relación con nadie salvo con descendientes de colonos holandeses y los miembros de su propia familia. Muchas familias de colonos se mudaron a aldeas de las laderas próximas a la mansión. Poco a poco dejaron de tener relación incluso con el resto de holandeses. Todos los Martense, incluso los que se mezclaron con la clase servil que habitaba sus tierras tenían un ojo de cada color, marrón y verde; esa era su seña principal de identidad. Finalmente se volvieron incluso hostiles con cualquier extraño del clan Martense”.*

- Tormentas: *"Es una particularidad de esta zona de las Catskills, en invierno es casi imposible ver llover por aquí, pero en verano las tormentas son muy frecuentes. El cielo se nubla en cuestión de minutos y descarga una lluvia intensa con gran aparato eléctrico".*
- Horror oculto: *"No sabría qué decirles...Llevo muchos años recogiendo testimonios de los vecinos y habitantes de las aldeas. Hay multitud de testigos, pero muy pocas veces dos testigos de un mismo suceso describen el mismo hecho, más aún; mucha gente ha visto...eso. Pero hay versiones que hablan de un animal, un murciélago o hasta una serpiente. También se rumorea sobre un espectro de un miembro de la familia Martense, más concretamente Jan Martense."*
- Jan Martense: *"Jan Martense es un misterio. Hay hechos probados...Jan Martense era el primogénito de la familia pero en su interior quería algo más. Su oportunidad se presentó cuando se alistó en el ejército colonial cuando se conoció la noticia del Congreso de Albany de 1.754 para defenderse de los franceses. Jan fue el primer Martense en ver mundo. En ese tiempo Jan conoció a descendientes de ingleses y su percepción del mundo cambió; de hecho hizo gran amistad con un soldado llamado*

Jonathan Gifford, mi abuelo. Pasaron seis largos años de campaña y por fin, Jan regresó a la mansión familiar y mi abuelo regresó a Albany, eso fue en 1.760. Pero algo había cambiado en Jan. Su padre, sus tíos y sus hermanos le odiaron como a un intruso. El entorno le deprimía, la casa familiar le parecía opresiva y siniestra, y a diferencia de su familia, las tormentas ya no le agradaban.

Todo esto se lo hacía saber a mi abuelo por correspondencia. En la primavera de 1.763, mi abuelo estaba preocupado. Su ocupación era la medicina y por las últimas cartas que había recibido sabía que la alimentación de su amigo era muy pobre y en muchas ocasiones le avisó que caería enfermo si no salía de la casa familiar...Había pasado casi un año desde la última carta que mi abuelo recibió en la que Jan le hablaba de la pésima relación con su familia y las continuas peleas.

El 20 de septiembre de 1.763 Jonathan Gifford llamaba a las puertas de la Mansión Martense, una mansión en avanzado estado de decrepitud. Los Martense le impresionaron por sus extraños ojos, sus expresiones sombrías y el torpe acento y sonido gutural con que le informaron que Jan Martense había muerto por un rayo el otoño anterior en el bosque y que estaba enterrado en la cripta familiar, en algún punto de la enorme finca.

Regresó a Albany y denunció el asesinato de su amigo, pero no había suficientes pruebas. No obstante se extendió el rumor por toda la zona y la población local condenó a los Martense, lo que provocó que éstos se recluyesen todavía más. Hacia 1.810 se vieron luces por última vez en la Mansión Martense. En 1.816 un grupo de vecinos inspeccionó la casa hallándola semiderruida y completamente vacía y sin rastro de sus moradores...los Martense se habían marchado y su mansión fue saqueada.

Finalmente, si los investigadores no han cogido el libro, el maestro se levantará y les entregará el diario diciendo: *“Este es el diario de mi abuelo, Jonathan Gifford. Espero que les sea de utilidad y les ruego me lo devuelvan al finalizar sus pesquisas caballeros”.*

En cambio, si han cogido previamente el diario, el maestro se despedirá de ellos amistosamente.

La tumba de Jan Martense

Es muy probable que los investigadores tengan interés en encontrar la tumba del discípulo vástago de los Martense.

La finca está rodeada por un alto muro de piedra que tiene tres metros en su punto más bajo, la finca está construida en un robledal y salvo la parte que da a la puerta de acceso está dentro de un espeso robledal que oculta la propia muralla.

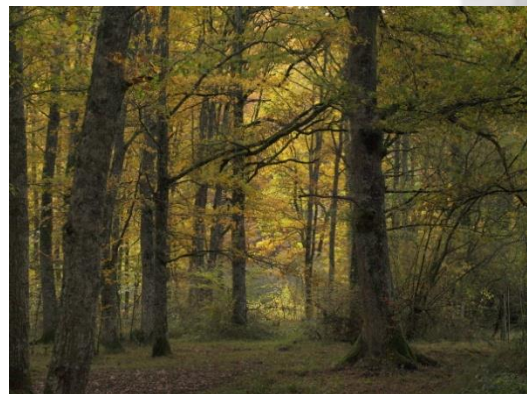
Salvo el camino de entrada que lleva hasta la propia casa, toda la finca está invadida por la maleza y la parte

interna del muro está cubierta de enredaderas.

Al norte de la casa el robledal es más espeso aún, si los investigadores deciden explorar aquella zona y superan una tirada de descubrir hallarán una pequeña puerta de rejas metálicas herrumbrosa y plagada de enredaderas en el gran muro de piedra. Para abrir la puerta necesitarán superar una tirada de cerrajería, o superar una tirada en la tabla de resistencia contra FUE30, o algún otro método factible que decidan.

Tras la pequeña puerta hay un pequeño camino de grava casi borrado a causa de la maleza, el camino se interna en un pequeño bosque de robles dejando a su derecha un estanque de aguas claras poco profundas.

Será necesaria una tirada de descubrir a petición de los jugadores o una tirada secreta para encontrar una pequeña entrada a una escalinata de mármol cubierta de maleza, la escalinata de piedra desciende 10 erosionados escalones hasta una cancela de hierro ornamentado y oxidada.



Los jugadores no necesitarán grandes gestas para forzar la pequeña puerta

metálica. En su interior la oscuridad es absoluta y una ráfaga de aire frío sale del túnel que se abre ante ellos provocando una sensación opresiva.

El túnel es un estrecho pasadizo de menos de tres metros de ancho, en las paredes se pueden ver viejas lámparas de aceite secas, la longitud total del pasillo son 10 metros y avanza descendiendo ligeramente en las profundidades de la montaña. El silencio en su interior es absoluto y solamente es interrumpido por las constantes gotas que caen filtradas por el techo, formando un pequeño arroyo en el centro del pasillo que discurre hacia abajo por el pasadizo.

Cuando todos los investigadores que decidan explorar el pasillo estén en su interior un gran trueno hará retumbar la montaña y los investigadores podrán notar como tiembla la montaña bajo sus pies y del techo les caerá tierra y polvo, un extraño sonido les llama la atención desde el final del pasillo;



si los jugadores llevan alguna linterna o lámpara

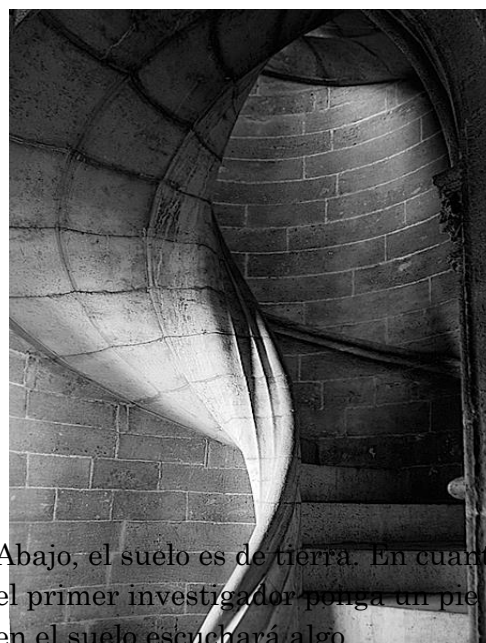
con la que iluminar el pasillo verán una masa oscura que avanza rápidamente por el techo hacia ellos, una gran bandada de murciélagos pasará sobre sus cabezas sin causar ningún daño a ningún investigador. Todos los jugadores que se encuentren en el interior del túnel deberán superar una tirada de cordura, perdiendo 0-1 percentiles si no superan la tirada.

El pasillo desemboca en una sala cuadrada de unos 10 metros de lado y la altura es ligeramente superior que en el pasillo. En cada pared hay 3 huecos en dos alturas diferentes, con un total de 6 nichos por pared.



En cada nicho hay un ataúd, la mayoría están deshechos y bajo cada nicho hay una placa de latón con un nombre y una fecha. Ninguno de los ataúdes pertenece a Jan Martense, en el centro de la sala hay una estrecha abertura que da acceso a una pequeña escalera de caracol.

Los jugadores deben realizar una tirada secreta de escuchar que les revelará un sonido que viene de abajo, es un sonido extraño, como si algo se arrastrase por el suelo.



Abajo, el suelo es de tierra. En cuanto el primer investigador ponga un pie en el suelo escuchará algo

arrastrándose por el suelo, cuando alumbra en esa dirección, una miríada de ratas saldrá corriendo y tras colarse entre las piernas del investigador desaparecerá por una pared a su espalda. El investigador realizará una prueba de cordura, perdiendo 1-2 puntos si falla y quedando a elección del guardián una posible fobia a las ratas.

El suelo está plagado de huesos, una tirada exitosa de biología o historia natural servirá para identificarlos como huesos de vacas, ovejas, caballos y cerdos. Si los investigadores deciden examinar los huesos con antropología descubrirán solamente que no se trata de huesos humanos.

En un rincón de la sala hay un pequeño montículo de tierra, con unas piedras encima formando un pequeño pie de apoyo para una tosca cruz de madera. Los investigadores cavarán sin duda en el montículo y tras varios minutos de ardua tarea hallarán un esqueleto humano que conserva aún jirones de ropa. Con una tirada exitosa de descubrir en la tumba encontrarán un reloj de bolsillo con un retrato familiar en el interior de la tapa que contiene también un grabado. **Si los investigadores han leído el diario de Jonathan Gifford lo reconocerán como propiedad de Jan Martense.**

El cráneo del esqueleto presenta varios golpes y fracturas, mediante una tirada exitosa de medicina verán que con uno de esos golpes hubiera bastado para matar a una persona, pero el cráneo presenta al menos 4 grandes fracturas.

El diario de Jonathan Gifford.

Es un pequeño diario manuscrito de piel manoseada. Los investigadores tardarán 1D3 horas en leer el diario y quién lo lea ganará 1 percentil en Historia. En él Jonathan Gifford cuenta su día a día en el frente de batalla. Menciona a Jan Martense cada vez con más frecuencia y como llegan a hacerse amigos.



Jan es un chico tímido que le cuesta abrirse al resto de compañeros. El resto de soldados de la zona de las Catskills de donde proviene le odian o le veneran, según sean de origen holandés o inglés. Jan explica a Jonathan la historia de los Martense y sus peculiaridades, pero Gifford lo toma por invenciones en un principio.

Al finalizar la campaña regresan a casa y mantienen el contacto por correspondencia, Gifford ha transcrito

a su diario muchas de las misivas con Jan Martense y después de cada una de ellas anota también sus impresiones personales, recalando la inquietud por el tratamiento hostil que Jan recibe por parte de su familia desde su regreso, pues nunca fue aprobado que se marchase a la guerra contra los franceses.



Tras varios meses sin recibir noticias de su amigo, Gifford se presenta en la Mansión Martense, allí le dicen que Jan ha muerto. Lo denuncia en Albany pero nunca fue realmente investigado.

La recuperación de Arthur Munroe.

Cada noche, los investigadores han de regresar a Leffer's Corners para dormir (teóricamente), lo más lógico es que vayan a visitar a Arthur Munroe periódicamente.

Éste mejora lentamente gracias a los cuidados del doctor Smith, y su ayudante Sam. Munroe ha entablado amistad con ambos y ya es una persona conocida en Leffer's Corners por haber sobrevivido al horror, los últimos días se le ha podido ver dando cortos paseos por los alrededores del hotel acompañado por Sam y otros lugareños.

Llegados a éste punto de la investigación, los jugadores tendrán claro que algo oscuro, posiblemente el espectro del asesinado Jan Martense vuelve de su tumba cuando arrecia la tormenta para calmar su sed de sangre, posiblemente alguno de ellos crea que los rumores de satanismo tienen algo que ver con la historia. Queda a elección del guardián dejarles que desesperen durante algunas jornadas o encauzar la investigación usando un personaje comodín que les llevará de lleno al terror. Este es un buen punto para dar por terminada una sesión de juego.

Los investigadores regresarán a Leffert's Corners a pasar la noche, poco después de llegar llamarán a su puerta, es Arthur Munroe, algo demacrado y con el brazo en cabestrillo, pero con bastante buen aspecto.

"Buenas noches caballeros, gracias a ustedes me encuentro de una pieza. ¿Cómo van las pesquisas? ¿Tienen algún indicio de lo que le ha podido suceder a mis ayudantes?"

Arthur Munroe no cuestionará ninguna de las acciones de los investigadores, pero les dará su opinión sobre varios temas:

- Lugares de los ataques: *Por lo que yo sé, los ataques siempre han sido más numerosos en las cercanías de la Mansión Martense.*
- Aspecto del ser: *Personalmente, yo también creo que es un espectro, aunque*

es evidente que sus ataques son muy...tangibles. No obstante, los ataques son más propensos en zonas próximas a la casa...he estado pensando mucho en ello, y creo que se trata de algo sensible a las tormentas eléctricas, algún tipo de ser terrestre...pero la velocidad a la que parece desplazarse es imposible.

- *Mansión Martense: No creía que fuera tan antigua...antes que me olvide: mañana voy a ir a la mansión y voy a dar la vuelta a esa maldita casa si es necesario para encontrar a mis ayudantes. El viejo Sam, el ayudante del doctor, va a ayudarme junto a algunos lugareños, si lo desean estaré encantado que nos acompañen, toda ayuda es poca.*
- *Familia Martense: Antes de venir pedí algunas referencias de la zona, y de lo poco que conseguí eran unas leves referencias sobre los Martense. Ustedes han averiguado muchas cosas, no se ofendan, pero ningún dato parece revelador...*
- *Última aldea atacada: El viejo Sam comentó que les había llevado a la aldea. Me alegro que hayan dado sepultura a los cuerpos, la escena que yo vi era realmente dantesca, aún sueño con ello. Necesito volver para tomar algunas fotografías y referencias para el artículo, el mundo debe conocer lo*

ocurrido en esta maldita montaña.

- *Jan Martense: Dios santo, es una historia terrible. ¿Examinaron ustedes mismos los restos mortales? ¿Aún tienen ese diario? Consérvenlo, es una prueba irrefutable de un crimen espantoso. Es obvio que ese desdichado tiene muchos motivos para volver de su tumba y acabar con todo el que se cruce en su camino.*



La expedición de rescate.

Por la mañana el viejo Sam aparecerá frente al hotel. En total son 3 camionetas, contando a Sam hay 27 lugareños equipados con mazas, palas, picos, cuerdas y un sinnúmero de herramientas.

Arthur Munroe montará en una de las camionetas, los investigadores pueden ir en camioneta con los demás o seguirles en otro coche.

Llegarán a la mansión a media mañana, los hombres se sentarán a la sombra de las camionetas a almorzar mientras bromean entre ellos y lanzan miradas temerosas a la mansión. Sam distribuirá los equipos de trabajo, rastreando entre todos tanto la casa, como la finca y los alrededores. Los investigadores pueden unirse a las cuadrillas de búsqueda, o ir por su cuenta. En cada habitación o zona de la finca o alrededores que deseen rastrear deberán efectuar una tirada de búsqueda pero sin hallar rastro de los compañeros de Arthur Munroe.

Después, los lugareños se dirigirán de nuevo a las camionetas y cogerán sus herramientas. Empezarán a derribar la casa, tirando los muros y sacando los pocos muebles que quedaban en la vieja mansión. Los investigadores no podrán hacer nada para detener a la cuadrilla de lugareños, parecen estar llevando a cabo una impía venganza.

Al atardecer, solamente queda una montaña de escombros y los rescoldos humeantes de una gran pira donde se han quemado los muebles de la Mansión Martense.



La mansión ha sido derribada y todos se encuentran sucios y exhaustos, aunque no pueden ocultar la satisfacción por no tener que volver a ver la silueta de la casa de los Martense recortándose contra el cielo iluminado por la tormenta.

Arthur Munroe está aportado, apoyado contra una camioneta fumando un cigarrillo. A pesar de su convalecencia ha trabajado como los demás. Sus ojos están empañados en lágrimas. Cuando algún investigador se acerque a él Arthur le dirá: *"Hans estaba prometido, se iba a casar en Octubre... Michael tiene, o tenía, dos hijos de poco más de un año. Su mujer hace un estofado de carne realmente magnífico. A ambos les esperan en sus casas, ambos confiaban que yo no les metería en ningún lío del que no pudiéramos salir. Lo tengo decidido, este va a ser mi último trabajo. Mañana iré a la aldea, después regresaré a Albany, escribiré el reportaje y dejaré la revista. Seguro que encuentro empleo en algún semanario deportivo. Mañana Sam no puede acompañarme a la aldea, y después del esfuerzo de hoy no me veo capaz de ir yo solo. ¿Sería abusar de su amabilidad, rogarles que me acompañen mañana caballeros?"*

Una tormenta descarada.

Arthur Munroe les está esperando en la cafetería del hotel, aún parece cansado, aunque su aspecto es mucho mejor.

La aldea atacada está en una hondonada protegida, no hay árboles cerca y está entre dos elevaciones llamadas Cone Mountain y Maple Hill. Camino de la aldea Munroe explica a los investigadores que en Maple Hill hay algunas cuevas que los aldeanos habitaban.

“Desde aquí hasta la Mansión Martense hay tres millas, y hasta la Montaña de las Tempestades hay dos millas. Exactamente, desde la mansión al límite de la aldea hay dos millas y cuarto de campo raso en una llanura casi horizontal excepto algunos montículos de escasa elevación producidos por corrimientos de tierra a causa de las tormentas. No hay árboles en todo el camino, solo hierba y algunos matorrales dispersos.”

Llegarán a la aldea poco antes de la hora de comer. Arthur Munroe quiere registrar de nuevo todas las casas y cuevas por si encuentra algún indicio de sus compañeros desaparecidos, además de tomar algunas fotos y datos de interés para escribir su artículo. En cuanto llegan a la aldea todos están inquietos, tienen la sensación de ser observados por alguien.

La aldea está formada por 12 cabañas además de 4 cuevas en la ladera de Maple Hill, junto a un viejo árbol maltratado por los rayos. Las cabañas forman un círculo alrededor de un viejo pozo ya seco, las 4 que se

encuentran más al norte están derruidas, las tres cabañas que dan al sur han sido calcinadas por un incendio que ocurrió durante la tormenta. Al Este se encuentra Maple Hill, y en su ladera hay 4 cuevas y sobre ellas el maltrecho árbol marcado por los rayos; y al Oeste hay otras 5 cabañas que han sobrevivido al horror.

Cone Mountain está al Oeste, hacia el Norte no hay nada salvo algún árbol disperso, y al sur hay una gran zona boscosa que se extiende hasta la Montaña de las Tempestades, allá en el Oeste.



Los investigadores deben realizar una tirada secreta de escuchar, si alguno supera la prueba le parecerá escuchar un ruido en una de las cabañas que siguen en pie, cuando mire hacia dicha cabaña creará ver un movimiento en la ventana que hay junto a la puerta, como alguien que se apartase rápidamente para no ser visto.

No se volverá a escuchar ningún ruido. Si no consiguen pasar la tirada, cuando inspeccionen esa cabaña se encontrarán con la siguiente escena.

En cuanto descubran movimientos en la cabaña o vayan a investigar esa cabaña Arthur Munroe empezará a ponerse visiblemente nervioso, mirando hacia todos lados y murmurando palabras inaudibles, dirá a los investigadores *“Deberíamos irnos, ha sido un error venir aquí, por favor, regresemos al hotel”*.

La cabaña tiene una puerta y una pequeña ventana con los cristales sucios en su fachada delantera, en sus fachadas delanteras no hay nada, y por la parte trasera hay otra puerta pequeña cerrada con un candado. En el techo sobresale una maltrecha chimenea de latón ennegrecido. Arthur Munroe no entrará en la cabaña, quedándose en el exterior mirando hacia todos lados y muy nervioso.

Si abren la puerta o miran por la ventana delantera verán rápidamente a dos chicos jóvenes intentando abrir la puerta trasera mientras otro está de frente a ellos intentando proteger a sus compañeros, el que vigila sostiene un hacha entre las manos. En cambio, si los investigadores intentan ir por la parte de atrás, en seguida notarán que alguien intenta abrir la puerta cerrada con candado desde el interior de la cabaña.



El joven que está de frente amenazará con atacar a los investigadores si se acercan, si le apuntan con un arma levantarán todos los manos o si deciden hacer uso de su habilidad de persuasión. Los jóvenes explicarán que son de una aldea lejana y han venido a robar. El joven dejará el hacha y suplicarán a los investigadores que no avisen a la policía.

Entonces entrará Arthur Munroe al mismo tiempo que un trueno retumba en toda la aldea, diciendo visiblemente abatido: *“se acerca una tormenta...”*

Pocos segundos después el cielo descargará pertinazmente sobre la aldea, el agua empezará a correr por la aldea y los lugareños cerrarán rápidamente la puerta. Del techo se filtra el agua por innumerables goteras.

Dentro de la cabaña apenas hay luz, pero cada relámpago ilumina toda la estancia.

La cabaña es una puerta de entrada con una pequeña ventana a su lado izquierdo, al lado de la ventana hay una mesa redonda con 4 sillas de madera viejas, al fondo a la izquierda hay una cortina que tapa una cama maloliente y una pequeña litera. Al fondo está la puerta que intentaban abrir los jóvenes y a su derecha una pequeña cocina de leña. Frente a la cocina hay una mesa cuadrada con 6 sillas y un armario lleno de viejos cacharros de cocina de cobre y estaño.

Los truenos hacen temblar toda la cabaña. Uno de los aldeanos cogerá un petate de cuero y sacará una

botella de whisky casero, invitando a los investigadores si se animan a beber.

Uno de ellos se levanta y cierra las contraventanas de madera de la ventana delantera que no paran de golpear por el fuerte viento, y vuelve a sentarse con sus compañeros en completo silencio mientras pasa la tormenta en la más completa oscuridad, solamente interrumpida por la luz que se filtra entre los maderos con cada rayo.

De repente se escucha un rayo caer muy cerca de la cabaña y el estruendo del trueno les ensordece, aun así, todos escuchan claramente un ruido desconocido que viene del exterior. Arthur Munroe está junto a la ventana, la abre y grita a los investigadores: *“¡Ese rayo ha caído muy cerca, en Maple Hill. Ha provocado un corrimiento de tierras, pero parece que ya ha pasado, aunque la tormenta es más cruda que antes, si cabe!”*

Si algún investigador se asoma a la ventana verá lo mismo que describe Munroe, pero Munroe volverá a asomarse a la ventana.

Escucharán como la tormenta empeora por momentos, el ruido de los truenos y el agua golpeando la cabaña es ensordecedor. Arthur Munroe continúa asomado a la ventana, sigue gritando la situación del exterior a todos, pero es imposible entender sus palabras. De repente, la lluvia cesa casi repentinamente y el sol empieza a filtrarse por la ventana medio oculta por Munroe.



Todo vuelve a la normalidad, pero Arthur Munroe no se mueve de la ventana y no contesta cuando le hablan, si algún investigador le toca o abre la puerta de entrada de la cabaña, Arthur se desplomará boca arriba, con los brazos en cruz, el pecho de su camisa está empapado en sangre y su cara es una masa informe de carne sanguinolenta ya sin rasgos y con trozos de cráneo visibles. Todos los investigadores efectuarán una tirada de cordura perdiendo 1D6 si fallan por ver la dantesca escena.

Inmediatamente, los aldeanos saldrán corriendo de la cabaña, presas del pánico y gritando; las paredes de la cabaña empezarán a temblar y a caer trozos del techo sobre los investigadores, cayendo maderas de las paredes y el techo sin cesar.

Cuando salgan de la cabaña, solamente podrán ver a uno de los jóvenes, intentando alejarse de allí con dirección sur avanzando a duras penas por un extenso barrizal salpicado de charcos y pequeños montículos de tierra.

Ante los ojos de los investigadores el joven tropezará al pasar sobre uno de los montículos y caerá al barro gritando, cuando los investigadores lleguen allí, no encontrarán al joven, pero uno de los investigadores se hundirá en el barro hasta el pecho, cuando los compañeros consigan liberarlo descubrirán un estrecho túnel bajo tierra de unos 50 centímetros de diámetro.

3. – El Resplandor Rojo.

Los investigadores pueden meterse en el túnel arrastrándose sobre el vientre, ya sea con las manos por delante del cuerpo, o pegadas a los costados. El olor en el túnel es extraño, no huele solamente a tierra húmeda, hay un fétido hedor que no son capaces de identificar.

Tras unos metros angustiosos el túnel asciende en una ligera pendiente. A partir de aquí el único investigador que verá lo que ocurre es el que vaya en cabeza; es de suponer que el investigador llevará alguna lámpara o linterna alumbrando el túnel, es importante que el jugador describa cómo se interna en el túnel, que lleva en las manos y si las lleva por delante del cuerpo o pegadas a los costados.

- Si lleva las manos a los costados, no verá nada ya que no puede iluminar por delante de él. Unos instantes después de empezar el ascenso, otro corrimiento de tierra sepultará al investigador que va en cabeza. El resto de jugadores lo desenterrará pero perderá 1D3 de puntos de vida que podrá recuperar inmediatamente si alguno le

aplica una tirada exitosa de primeros auxilios.

- Si el investigador lleva las manos por delante del cuerpo, es de suponer que llevará algo con que iluminar el túnel; si no llevase ninguna luz ocurrirá como si llevase las manos pegadas a los costados. Si lleva alguna luz verá un par de reflejos más adelante, donde no llega a iluminar su linterna o lámpara. A medida que avanza la tierra cae sobre él en el estrecho túnel. Los reflejos se ven ahora claramente como dos puntos de luz rojos que se aproximan lentamente al investigador.

Si intenta disparar algún arma, ésta no funcionará debido a la tierra que le ha ido cayendo encima y la humedad del túnel, si no lleva arma en las manos, no podrá sacar ninguna debido a lo estrecho que es el túnel. Su lámpara o linterna empezará a fallar la llama o la bombilla alumbrando cada vez menos, manteniendo los destellos rojos fuera de la luz pero cada vez más próximos. Aunque el investigador consiga coordinar al resto del grupo si han entrado con él para que retroceda, o retroceda él si ha entrado sólo; los destellos se aproximarán más rápido de lo que consigue retroceder.

Finalmente, a pocos metros del investigador aparece por fin una garra peluda, con grandes uñas amarillentas y un pelaje

blanquecino; por un breve instante, el investigador atisbará un rostro simiesco con grandes colmillos.

Antes de que pueda hacer nada sonará un trueno que hará retumbar todo el túnel y un corrimiento de tierra sepultará al investigador.

Cuando lo desentierren habrá perdido 1D3 puntos de vida y si falla una tirada de cordura perderá también 1D6 percentiles. Con una tirada exitosa de primeros auxilios podrá recobrar los puntos de vida perdidos.

Los investigadores consiguen salir de la tierra revuelta o sacar a su compañero maltrecho, están casi en la cima de Maple Hill, prácticamente es de noche y en la lejanía se aprecia un resplandor rojizo que parece un incendio.



La historia se repite.

Lo más probable es que los investigadores quieran regresar a Leffert's Corners esa misma noche, si deciden ir a ver el origen del incendio deberán pasar por Leffert's Corners.

No hay nadie por las calles, todas las luces están apagadas excepto las del hotel, no encontrarán a nadie en la recepción, pero se escuchan voces en la cafetería. Está llena de aldeanos, reconocerán a varios de ellos, como la dueña del hotel, el maestro, el viejo Sam o el Doctor Smith.



En cuanto entren en la cafetería, el viejo Sam les preguntará: *“¿Dónde está el señor Munroe?, tienen ustedes un aspecto espantoso caballeros...¿Qué demonios ha ocurrido?¿Estaban en la montaña durante la tormenta?”* Los investigadores deberán explicar la desaparición de Arthur Munroe como quieran, nadie les cuestionará nada, pero el maestro puede hacerles alguna pregunta comprometida si se contradicen entre ellos o no le convence plenamente la explicación, nadie dudará si los jugadores deciden contar la verdad de lo ocurrido.

Tras las explicaciones oportunas, el maestro les dirá: “Esta tarde ha habido otra violenta tormenta, como ya saben; y otra aldea ha sido atacada. Está a unas 20 millas. Por lo que sabemos, está ardiendo, poco más. Ahora mismo estamos decidiendo si ir o esperar al amanecer”

Ninguno de los lugareños presentes quiere ir por la noche hasta allí alegando el mal estado de las carreteras debido a la tormenta y que la tormenta parece no haber cesado todavía, pues aun amenaza lluvia: *“con el riesgo que todos sabemos que eso conlleva...”*

Si los jugadores deciden ir ellos solos deberán hacer varias tiradas de conducir, si fallan alguna el coche se saldrá del camino quedando atascado en un barrizal del que no saldrán hasta poco antes del amanecer. Si no fallan ninguna tirada conducirán toda la noche por carreteras enfangadas y tras perderse varias veces llegarán a la aldea poco antes del amanecer.

La aldea está en una zona boscosa. En total se compone de ocho cabañas, una de ellas ha ardido y todavía sale humo de las cenizas. Todos los habitantes están ante la casa derruida por el fuego, apiñados y tiznados por el humo, con las caras sucias y los ojos enrojecidos. En total hay 27 personas; hombres, mujeres y niños.

Preguntando a los presentes les contarán que todos se dedican a cortar leña en el bosque y que cada cabaña está habitada por una familia. Les explican que la tormenta se desató avanzada la tarde.

Antes del amanecer un rayo cayó muy cerca y varios hombres salieron de sus cabañas para comprobar si había habido daños, dos de ellos llevaban viejas lámparas de aceite para alumbrar la oscuridad. Aseguran que vieron algo sobre la rama de un árbol que se encuentra a unos 12 pasos de la cabaña incendiada, “eso” saltó sobre el techo de la cabaña hundiéndose bajo su peso y se escuchó a Isaiah Northington proferir un alarido de terror y un gran alboroto dentro de la cabaña. Sin pensar, uno de los aldeanos lanzó su lámpara de aceite por la ventana de la cabaña provocando un gran incendio de inmediato.

El resto de aldeanos salieron de sus casas y fueron testigos de cómo ardía la cabaña y nada ni nadie salían de allí. Centrarón sus esfuerzos en que el incendio no se propagase a las cabañas contiguas.



Inspección de la cabaña:

Los muebles están reducidos a cenizas, solo queda la vieja cocina de leña y el armazón metálico de una cama. Entre las cenizas están los restos de Isaiah carbonizado, a su cadáver le falta el brazo izquierdo y la cabeza.

A pocos metros hay otro cuerpo carbonizado, parece alguna especie de simio, más pequeño que un humano, con unas garras de unos cinco centímetros y largos colmillos en su boca. Cualquier tirada de antropología, medicina, historia natural indicará a los investigadores que el ser tiene todas las características de un ser humano. Todos deben realizar una tirada de cordura perdiendo 1-3 puntos si fallan.

4. – El horror en los ojos

Los investigadores están en la última aldea atacada, ante ellos hay un ser carbonizado que ha causado la muerte a un aldeano cayendo sobre su cabaña y desatando el terror.

Todavía están dentro de la choza cuando todos escucharán un crujido fuerte y sordo que viene del exterior de la cabaña. El árbol desde el que saltó el ser se está cayendo sobre la cabaña. Queda a elección del guardián si a los investigadores les da tiempo a salir de la cabaña o no, una buena opción es dar la posibilidad de realizar una tirada de suerte, y en caso de fallarla hacer una tirada de esquivar para evitar perder 1D4, todo aquel investigador que pierda 4 puntos de vida necesitará primeros auxilios por alguna herida grave a elección del guardián. Los aldeanos

ayudarán a cualquier herido en el accidente.

Cuando todos los investigadores estén atendidos, un lugareño gritará al resto llamándoles la atención para que se acerquen al lugar en el que estaba el árbol. Allí hay un pequeño montículo provocado por un corrimiento de tierra que ha provocado el derribo del árbol y un pequeño túnel semejante al que descubrieron en la otra aldea.

El túnel está completamente a oscuras y lleva hasta la cima de una pequeña colina, allí el túnel está cegado y está abierto al exterior. Cuando todos los investigadores estén fuera se encontrarán en la cima de una pequeña colina que asoma por encima de la aldea y los bosques adyacentes, con la silueta de la Montaña de las Tempestades al fondo y las ruinas de la vieja Mansión Martense, de repente, un rayo iluminará toda la vista y los jugadores verán con total nitidez que los montículos provocados por los corrimientos de tierra forman una serie de líneas que se pierden en todas direcciones y todas parten del mismo sitio: la Mansión Martense.

Justo en ese momento el ruido de los motores anunciará la llegada de los vecinos de Leffert's Coners, con el viejo Sam a la cabeza. Los habitantes de la aldea les pondrán rápidamente al corriente de lo sucedido y el viejo Sam irá a reunirse con los investigadores en la cima de la colina: *"Debí imaginarlo, todos estos años el horror ha estado debajo de nosotros. Algunos de nosotros vamos a ir hasta la mansión para intentar descubrir el origen de los túneles, ¿quieren venir?"*

El regreso de los Martense

Hay dos camionetas que han venido de Leffert's Corners, en cada una de ellas hay 9 hombres.

Sam se ofrecerá para hacerles sitio en las camionetas o si quieren pueden seguir a los aldeanos en su propio vehículo.

Pasarán por Leffert's Corners y todos se equiparán con palas y picos para remover los cimientos de la vieja mansión, alguno de ellos hace además de coger su hacha pero los otros aldeanos le dicen: *¿para qué quieres eso? El demonio ha muerto en el incendio, lo vimos nosotros mismos.*

Las camionetas arrancan de nuevo, la mañana ha pasado hace rato pero nadie tiene previsto parar para comer, el cielo se está nublando cuando salen de Leffer's Corners.

La tormenta empieza a descargar cuando falta poco para llegar a las ruinas de la mansión, el cielo se oscurece y los primeros rayos empiezan a caer en la Montaña de las Tempestades.

Llegan a la mansión sin percances y los lugareños bromean entre ellos mientras empiezan a cavar en las ruinas de la mansión. El único que no está entre las ruinas es Sam, que está sentado en una de las camionetas, y otro hombre cogiendo herramientas de la otra camioneta.

Uno de los hombres llamará la atención del resto para que se acerquen, en el lugar en que estaba excavando ha descubierto otro de esos estrechos túneles.

Inmediatamente después un gran rayo caerá en un robledal cercano y el trueno retumbará en toda la zona, al momento escucharán el claxon de una de las camionetas y al volverse solamente verán en la que está montado Sam, la otra camioneta (y el coche de los investigadores si lo han llevado) ha desaparecido y en su lugar hay un enorme cráter de más de diez metros de ancho, mientras Sam sigue haciendo sonar el claxon frenéticamente y haciendo señas para que se acerquen, del interior del cráter surge un sonido que no han escuchado nunca.



Algunos de los aldeanos correrán hacia la camioneta, pasando junto al cráter. En este momento los investigadores deben decidir qué hacer. Antes de que puedan llegar a la camioneta algo surgirá del cráter y con una gran velocidad cruza el aire cayendo sobre un lugareño que corre a pocos metros por delante de ellos, haciéndole caer de frente, con los brazos en cruz; acuchillado sobre su espalda hay una especie de simio de pelaje blanco con grandes y robustos brazos; antes de que los investigadores puedan reaccionar, el ser cogerá la cabeza del hombre entre sus manos y con un fuerte tirón separará la cabeza del tronco sin esfuerzo aparente.

Se girará para mirar a los investigadores con sus ojos de distinto color y sosteniendo la cabeza aun entre sus manos, alzará los brazos dejando que la sangre gotee sobre su cara y mirando al cielo lanzará un escalofriante y gutural bramido. Todos los investigadores perderán 1D6 puntos de cordura, aquellos que pierdan 6 puntos saldrán corriendo presas del pánico y se internarán en los bosques corriendo montaña abajo.

Aquí los investigadores tienen un turno para escapar o atacar al Martense, pero en el siguiente turno empezarán a salir una multitud de seres del cráter, los investigadores que no hayan huido deberán hacer una tirada de suerte para que ningún ser caiga sobre él, si fallan pueden intentar realizar una tirada de esquivar, como último recurso pueden intentar librarse del ser midiendo su FUE en una tirada en la tabla de resistencia contra 23 del Martense, aunque puede ser ayudado por algún otro investigador o lugareño cercano.

A su alrededor los hombres caen bajo las garras de los Martense, Sam ha conseguido arrancar la camioneta y está maniobrando para dar la vuelta y enfilar el camino de la arboleda.

Nota al guardián: Los investigadores deben llegar todos a tiempo para subir a la camioneta, ya sea porque ninguno ha sido atacado o por que han sido ayudados a liberarse de los seres que les hayan atacado, pero debe dar la sensación que logran subir a la camioneta en el último momento.

A su espalda, cientos de seres se apiñan sobre los hombres que no han

llegado a tiempo para subir a la camioneta, se pueden escuchar sus gritos mezclados con los guturales bramidos de los Martense.

Sam acelera a fondo y conduce cuesta abajo tumbando a los investigadores en cada curva. Los rayos siguen iluminando la escena y uno de ellos les permite ver a algunos Martense avanzando paralelamente a la camioneta saltando de árbol en árbol. Si lo desean, los jugadores pueden intentar disparar a los seres, pero su nivel de habilidad será un tercio de lo normal debido a la dificultad de dar a un blanco en movimiento mientras intentan guardar el equilibrio en la camioneta.

Finalmente, uno de los seres caerá entre los investigadores y los otros dos hombres que han conseguido subir a la camioneta, mientras intentan acabar con él, otro ser caerá sobre la cabina y la camioneta se saldrá del camino.

Nota al guardián: No decir nada más, en este momento, quitar las fichas a todos los investigadores y esperar su reacción antes de seguir hablando. Lo más normal es que merezca la pena ver sus caras, disfruta del momento.



¿¿QUE HA PASADO??

Poco a poco ven una luz mientras un dolor sordo les recorre el cuerpo. Solo se escucha un extraño zumbido que no son capaces de identificar y de cuando en cuando algún disparo aislado.

Sus ojos se van habituando a la luz, sobre ellos hay una tela verde, ninguno de ellos se puede mover, pero paulatinamente van mirando alrededor.



Parecen estar dentro de una tienda grande de color verde, a su alrededor están el resto de investigadores, el viejo Sam y otro de los lugareños, todos ellos en unas camillas metálicas. A la entrada de la tienda hay una gran radio que es la fuente del zumbido, en frente hay una mesa metálica con varias sillas y tres soldados hablando entre ellos.

El viejo Sam empezará a gemir y de su garganta surgirá un borboteo, callando al momento. Uno de los soldados se acercará a él, le tocara en el cuello y después le cubrirá con una sábana moviendo negativamente la cabeza. Entonces verá que los investigadores están conscientes y le dirá a los que están en la entrada: "Avisad al teniente, se han despertado". Cuando se hayan ido, dirá a los investigadores: "Tranquilos señores, están a salvo, el ejército se ha hecho cargo de la situación y la amenaza ha sido neutralizada"

El soldado es un hombre joven y en su rostro se nota el alivio de verles con vida. En ese momento la entrada de la tienda se abre y la luz del día se cuela haciéndoles daño en los ojos, se puede ver una excavadora militar y muchos soldados en el exterior; desde la entrada un hombre alto vestido de uniforme militar dirá con voz grave: "¡soldado! ¿Quién le ha dado permiso para hablar con...los heridos? Retírese inmediatamente" Se acercará a las camillas y ayudará a sentarse a todos los investigadores, cuando llegue al otro hombre que subió a la camioneta, estará también muerto.

"Soy el teniente Adam Baker del ejército de los Estados Unidos. Escuchen atentamente, pues no es mi estilo repetir las cosas. Ustedes nunca han estado en Leffert's Corners. Ustedes nunca conocieron a nadie originario o que habitase Leffert's Corners ni las cercanías. Nunca han visto u oído hablar de Arthur Munroe y no les suena de nada el apellido Martense. Todas sus pertenencias están a bordo de un camión que les llevará inmediatamente a Albany, no van a comentar nada de lo sucedido ni entre ustedes.

Yo no existo y esta conversación no ha sucedido (Devolver las fichas a los jugadores diciendo el nombre de cada investigador en alto y estrechando la mano del jugador)

Estén seguros que sabemos todo de ustedes, y quizá lo que NO ha sucedido aquí puede tener consecuencias en el futuro"

Todos los jugadores reciben 2 puntos en Mitos de Cthulhu.