

EL RASTRO DE
CTHULHU

LA ALIANZA

Por: JMPR

LA ALIANZA

La Alianza es una aventura para **El Rastro de Cthulhu** para un grupo de 3-4 investigadores novatos. Se trata de una aventura sencilla que puede servir como nexo para unir al grupo o como inicio de una campaña más larga.

Por su contenido, esta aventura no está recomendada para menores de 18 años.

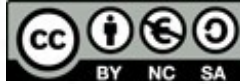
ACERCA DE LA EXACTITUD HISTÓRICA:

Aunque **La Alianza** es una aventura ambientada en un contexto histórico determinado, nos hemos permitido realizar algunos pequeños cambios. Como ya han hecho otros antes que yo, usaré la disculpa de Clint Eastwood. “No pretendía hacerlo histórico, pretendía hacerlo auténtico”.

Escrita por:

José Manuel Palacios Rodrigo (JMPR).

La Alianza es material de libre distribución bajo licencia **Creative Commons**.



Reconocimiento - NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Esta aventura se jugó oficialmente por primera vez en las I Jornadas Ludo Ergo Sum.

La Alianza contiene el esqueleto de una aventura completa, no incluye párrafos para leer a los jugadores ni extensas descripciones, sólo los datos y pistas que necesitas para jugarla. Aunque está diseñada específicamente para **El Rastro de Cthulhu** puede adaptarse con facilidad para **La Llamada de Cthulhu**.

El Rastro de Cthulhu y **Trail of Cthulhu** son marcas registradas de **Pelgrane Press Ltd**. **La Llamada de Cthulhu** es marca registrada de **Chaosium Inc**. Su mención en estas páginas se hace a modo de referencia.

AVISO: Los personajes y hechos descritos a lo largo de este texto no se corresponden con hechos reales, ni personas reales, son ficticios, destinados a poblar una historia enmarcada en un juego. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

¿De qué trata La Alianza?

En **La Alianza** los personajes investigarán una serie de sucesos: la desaparición de un reputado profesor de historia de la Universidad de Nueva York, los diferentes casos de “histerismo contagioso” del Sanatorio Mental de Providence, y las extrañas desapariciones de jóvenes de color en las vísperas de Halloween en Nueva Inglaterra y su conexión con extraños ritos, cánticos y ceremonias de vudú que se realizan en la zona.

Poco a poco, los personajes irán adquiriendo pistas e información que relacionarán todos los hechos y señalarán epicentro de los mismos la pequeña isla de Prudence, en la bahía de Narrangaseth.

En la isla descubrirán un culto centenario de adoradores de Shub Nigurath que sobreviven al paso de los siglos robando los cuerpos de su descendencia. Para sus oscuros ritos secuestran a jóvenes de color, ya que en su mentalidad anticuada, son poco menos que animales. Para los secuestros se valen de un Horrendo Cazador que han aprendido a invocar con la magia negra de Shub Nigurath.

En la escena final los personajes deberán destapar el culto, enfrentarse al horror y si sobreviven, acabar de una vez por todas con la terrible Alianza.

¿Qué necesitas para jugar?

Para jugar a la Alianza necesitarás tener a mano tu ejemplar de El Rastro de Cthulhu (para consultar las reglas) lápices y algún dado de 6 caras.

Esta aventura incluye algunos extras que pueden ser fotocopiados y entregados a tus jugadores para ambientar mejor la historia.

El Gancho

La Alianza tiene diferentes ganchos. El gancho principal es la desaparición del profesor **Edward Brown** de la universidad de Nueva York.

Algunos de sus colegas o compañeros de profesión (otros **profesores** de ramas similares, como historia, antropología, arqueología) pueden ser requeridos por la universidad para tratar de continuar su investigación donde la dejó debido a las presiones de los patrocinadores. Un **detective de la policía** puede haber sido enviado para investigar la desaparición del profesor, mientras que un **investigador privado** puede trabajar para la compañía aseguradora de la universidad, que piensa que la desaparición del profesor

Brown es un montaje para estafar al seguro y embolsarse una gran suma. Un **anticuario** puede trabajar para alguno de los patrocinadores del profesor, interesados en la adquisición de piezas antiguas, que ve peligrar su inversión y decide enviar al personaje para que continúe donde Brown lo dejó.

Un **médico, enfermero, clérigo o alienista** será requerido por sus compañeros de Providence para tratar de aclarar los brotes de histeria contagiosa de la población de color de la zona. Brotes relacionados con la festividad de Todos los Santos (Halloween) y que incluyen extraños ritos y vudú. Un **policía**, incluso un **historiador**, pueden ser requeridos del mismo modo.

Un **diletante** puede ser un pariente lejano del profesor desaparecido, mientras que un **soldado** puede ser un viejo amigo que luchó a su lado en la Primera Guerra Mundial y al enterarse de su desaparición de dispone a buscarlo. Lo mismo puede pasar con un **escritor**, amigo por correspondencia del viejo profesor, que cree por sus cartas que había descubierto algo importante antes de desaparecer.

Pilotos, científicos escépticos, **artistas, criminales y vagabundos** tienen un poco más difícil un gancho coherente en La Alianza y requerirán algo más de trabajo por parte del Guardián.

La Terrible Verdad

Alrededor del año 1000 DC, los **vikings de Erick el Rojo llegaron a las costas de América del Norte a las que bautizaron como Vinland (Tierra de las Viñas). Su hijo, Leif Ericksson, fundó una colonia en la Costa del Labrador que se llamó Leifbundir.**

La **colonia pronto fue visitada por un grupo de 9 skraelings** (literalmente “gente fea”, refiriéndose a indios americanos) de los cuales, **8 fueron capturados y asesinados sin conocerse el verdadero motivo.** El noveno logró huir y volvió con un grupo más numeroso que atacó la aldea. **Hubo muertes por ambas partes, pero al final reinó la paz y los indios y los vikings establecieron relaciones comerciales.** La paz duró algún tiempo, hasta que un nativo, fascinado por las armas de hierro de los vikings, trató de hacerse con una de ellas. Lo que provocó otro conflicto que también ganaron los

europeos. Lo que sigue después es confuso. **Pero parece ser que los vikings abandonaron precipitadamente la colonia destruyendo todo lo que no podían llevar con ellos. Sin embargo, no se marcharon todos.**

Un viejo brujo llamado **Ulfgart, instruido en los misterios paganos** se encontraba próximo a la muerte días antes del éxodo. Usando sus terribles conocimientos **invocó a Frôwa, la diosa de la magia**, para tratar de alargar su vida. Ofreció un **sacrificio humano** con una joven india que había raptado y la diosa le respondió. **Ulfgart dejó su cuerpo como un cascarón vacío y tomó el cuerpo de un poderoso guerrero indio.** Así comenzó una nueva vida entre ellos. Tomó esposa entre las nativas y **comenzó a instruir a aquellos que le seguían en los oscuros antiguos ritos y en la magia de sangre de la diosa.** Y así, **el culto de Frôwa nació entre los Nimpuk (la gente del agua fría).**

Años más tarde, los **Nimpuk tuvieron que abandonar las costas del norte en busca de lugares más cálidos y se establecieron en las tierras que hoy se conocen como bahía de Narrangasett. Durante casi 700 años, Ulfgart vivió entre los indios, cambiando de cuerpo cada vez que el suyo envejecía, haciéndose más sabio y poderoso con el paso de los años.**

Frôwa.

Frôwa es otro nombre para Freya, Freya o Freyja es una de las diosas mayores en la mitología nórdica y germánica, sin su verdadero rol, las prácticas paganas y su culto son inciertos.

En las Eddas, Freya es descrita como la diosa del amor, la belleza y la fertilidad. La gente la invocaba para obtener felicidad en el amor, asistir en los partos y para tener buenas estaciones. Sin embargo Freya también era asociada con la guerra, la muerte, la magia, la profecía y la riqueza.

En realidad, es un aspecto de Shub Nigurrath, la cabra negra de muchos retoños. Su culto otorga a sus discípulos conocimientos de magia negra, invocaciones y portales.

A finales del siglo XVII, huyendo de la persecución religiosa de Salem, un grupo de estudiosos y alquimistas se estableció en la ciudad de

Providence (Rhode Island). Se trataba de cinco importantes familias de ascendencia holandesa. Los **Van Wagner, Van Risjwick, Straatman, Vester y Brinkerhoff**.

Tras establecerse en la ciudad formaron un grupo al que llamaron "**La Alianza**". Sus estudios comprendían folclore, misterios antiguos y prácticas alquímicas, así como el estudio de los antiguos mitos de los indios y su relación con mitos de otros lugares del mundo. Con la llegada del primer invierno, cercana la proximidad de **Todos los Santos (Halloween)** se percataron del miedo y la desconfianza de algunos indios. Parecían temer a algo terrible que iba a suceder.

Hubo algunas desapariciones de indios cercana la fecha, pero pasaron desapercibidas para el resto de los colonos. La Alianza, no obstante, se propuso investigar aquellos extraños hechos y descubrieron que los indios **Nimpmuk** practicaban un rito dedicado a **Frôwa** que además incluía ciertas palabras de origen claramente escandinavo. El grupo de alquimistas, averiguó que en el ritual se incluía el sacrificio de una cabra negra a la que se ataba a un árbol y se le hacían múltiples cortes para que muriera desangrada, mientras que el sacerdote, portando una máscara de macho cabrío, era transportado en un carro del que tiraban dos hombres con la cara pintada como si fueran algún tipo de felino. A veces, se ofrecían seres humanos además de la cabra.

La Alianza disponía de un ejemplar de "**Los Conjuros de Merseburgo**". Donde se relataba parte de este ritual relacionado con las sagas y las eddas vikingas. Extrañados, comenzaron una gran investigación en la que dieron con el viejo **Ulfgart**, que trastornado por los siglos vividos, entregó sus conocimientos a los brujos de La Alianza. Éstos lo asesinaron y establecieron su propio culto a **Frôwa** en la isla de **Prudence**.

Y así los miembros de **La Alianza** han continuado con los viejos rituales de **Frôwa** y han preservado sus mentes cambiando de cuerpos con el paso de los años, saltando sólo a los cuerpos de su propia proge. Obsesionados con la pureza de su raza y con la superioridad blanca, emplean para

sus rituales y sacrificios a gente de color que secuestran de los poblados construidos alrededor de la bahía. Para esto, en los últimos años, debido a la aparición de la luz eléctrica y a la mayor población, emplean a un **Horrendo Cazador** que han aprendido a invocar gracias a la magia de **Shub Niggurath** (que ellos creen **Frôwa**).

Esto ha provocado que entre los negros de la bahía circulen leyendas acerca del "gusano alado" que secuestra niños en las vísperas de **Todos los Santos**. Los negros lo achacan al diablo y realizan rituales vudú para tratar de defenderse, sin éxito por el momento.

En **Junio de 1933**, siguiendo el rastro de **Lifbundir**, tratando de encontrar las pruebas definitivas de la presencia de vikingos en Norteamérica, el profesor **Brown** de la universidad de Nueva York comenzó un arduo viaje por Groenlandia, y la península del Labrador. Allí descubrió restos que indicaban que los indios que estuvieron en contacto con los vikingos podrían haber migrado al sur, en vez de al oeste que es lo que se suponía hasta la fecha. Siguió el rastro de los **Nimpmuk** hasta la bahía de **Narranggaset** y allí fotografiando la isla de **Prudence**, halló restos de una extraña ceremonia que identificó al instante como parte del culto de **Freya**. Su llegada a la bahía, a mediados de octubre, coincide con el comienzo de las actividades de **La Alianza** para el cambio de cuerpo de uno de ellos, **Sjors Van Wagner**.

El profesor descubre los rituales de los negros y por algún motivo los toma en serio. Sabio y erudito viaja a **Arkham**, y en la biblioteca de la universidad de **Miskatonik** consulta un ejemplar de "**Los Conjuros de Merseburgo**". De esta visita deduce que existe un culto activo a **Freya (Frôwa)** en la bahía y que realiza sacrificios humanos en la noche de **Halloween**. También toma referencias del extraño gusano alado y llega a la conclusión de que es un "**Horrendo Cazador**", que los antiguos vikingos identifican con **Jörmungandr**, la serpiente de **Midgard**.

Alarmado pero sin tener todas las pistas, manda parte de sus notas a sus colegas del departamento de Historia de la Universidad. Tras eso se dirige una noche a la isla de **Prudence** para tratar de obtener

pruebas de la existencia del culto. Pero es descubierto y asesinado por el **Horrendo Cazador** que lo deja caer sobre unas rocas en la costa de la isla de **Prudence**. Un par de días más tarde, el señor **McArthur** del **Hotel Providence** notifica su desaparición a la policía de **Providence** y estos tras una búsqueda infructuosa comunican su desaparición a la Universidad de Nueva York.

Los Conjuros de Merseburgo

Escondido dentro de una iglesia de Merseburgo, en la actual región alemana de Sachsen-Anhalt, fue encontrado un manuscrito llamado "**Conjuros de Merseburgo**" que fue escrito en antiguo alto alemán (althochdeutsch) y datado del siglo X, pero cuyas fuentes remontan al entorno del año 750.

En estos manuscritos se mencionan antiguos mitos paganos, conjuros y rituales.

Thilo Von Trotha, obispo de Merseburgo a partir del 1466 y rector de la universidad de Leipzig a partir del 1509 hizo una primera traducción al latín y cristianización del texto, mutilando las partes más comprometidas y haciendo cambios, como sustituir los dioses paganos por santos.

El texto original fue traducido al inglés por **William T. Riker**, e impreso en 1648. La traducción incluye muchos errores en transcripciones fonéticas de algunos conjuros. Sobre esta traducción imperfecta se hizo otras dos, al castellano y al alemán.

En 1756, el alemán **Helmut Von Kriegger** realiza una nueva traducción sobre los manuscritos originales, al alemán y al inglés.

A efectos del juego, hojear "**Los Conjuros de Merseburgo**" proporciona 2 puntos de Reserva Dedicada con Historia, siempre que trate de los antiguos Vikingos y las sagas y eddas escandinavas. Estudiar el libro proporciona un +1 a la Habilidad de Mitos de **Cthulhu**.

EL ESQUELETO

Gancho 1. Reunión en la Universidad.

27 de octubre de 1933. Los personajes son convocados al despacho del rector de la universidad de Nueva York, el señor Abraham Steiner. El señor Steiner, un hombre grueso, medio calvo, con bigote canoso y traje a cuadros, pondrá a los personajes al corriente de la información que él tiene.

Según el rector, el profesor Edward Brown, del departamento de Historia de la Universidad, ha desaparecido mientras realizaba una investigación para la universidad. Su último paradero conocido fue Providence, en Rhode Island, desde donde mandó un telegrama el día 24 (*puedes consultar el extra número 1, el telegrama para conocer la información del telegrama o hacer una copia y entregarla a los jugadores*). Esa noche no volvió a su hotel (el hotel Providence) y el encargado, un hombre mayor llamado Elias Hallford puso el caso en manos del Sheriff de Providence. Se le consideró oficialmente desaparecido el día 26 por la mañana. La oficina del Sheriff comunicó la desaparición a la universidad.

El profesor Brown trataba de encontrar pruebas físicas de la presencia de los pueblos vikingos en las costas del norte de América. Se trataba de un trabajo muy prestigioso en el que el profesor había invertido gran parte de su vida. La universidad estaba segura de su éxito así que consiguió, mediante fuentes de financiación privadas, una remesa de fondos bastante abultada para costear el trabajo del profesor. Parte de esta inversión se hizo a cuenta de futuros hallazgos arqueológicos y derechos de explotación de libros y trabajos al respecto.

*Un personaje que use Evaluar Sinceridad verá que el rector se está callando algo. Con el gasto de un punto de Consuelo, el rector les hablará de los problemas con el seguro. La universidad aseguró la expedición con una póliza bastante elevada. La desaparición del profesor y la interrupción del trabajo obligaría a la aseguradora a pagar la póliza para cubrir los gastos de los inversores. Sin embargo, los abogados de la aseguradora Whitman & Masters han especulado que la investigación del profesor era un fracaso y ha simulado la desaparición para cobrar el seguro y cubrir los gastos de los inversores. La aseguradora ha contratado a un investigador privado para concretar estos

hechos.

El rector pedirá a los personajes que terminen la investigación del profesor. Si entre los personajes hay detectives, policías o un pariente o amigo del profesor, alegrará que es la única manera de que lo encuentren.

*Un gasto de un punto de Evaluar Sinceridad dejará claro que al rector lo que más le interesa es mantener la reputación de la universidad y sobre todo, poder cumplir con los inversores.

La universidad cubrirá los gastos derivados de la investigación. Si los personajes insisten en recibir dinero por adelantado, el rector les entregará un sobre con 500\$. No es negociable otra retribución. Si los personajes no aceptan o no quieren participar... busca otra aventura o cierra el libro e iros todos a jugar a otra cosa.

Durante la charla, la secretaria del rector, una mujer llamada Dayse, morena de unos 40 años con gafas y vestida de manera elegante, depositará el correo sobre la mesa del despacho del rector. Un montón enorme de cartas, paquetes y telegramas. Esto es importante para la siguiente escena.

El asalto

Cuando los personajes hayan cerrado su trato con el rector y estén saliendo del despacho, la secretaria Daisy aparecerá gritando como una posesa. Un intruso ha entrado en el departamento de historia y está destrozando todo lo que encuentra. Si los personajes se apresuran hacia allí, doblarán un recodo del ala este de la planta baja y escucharán ruidos en el aula del fondo. Al acercarse a la puerta el Guardián pedirá a los jugadores un control de Sentir el Peligro. Por supuesto ellos desconocerán la dificultad, que será 4. Aquellos jugadores que pasen la tirada sentirán que algo no marcha bien, lo que permitirá a su personaje apartarse del camino de una especie de porra que golpeará el marco de la puerta. Si el personaje que entra no saca la tirada o no es avisado por otro que la haya sacado, recibirá un golpe que le quitará 2 puntos de salud y le hará caer hacia atrás. Sea como sea, los personajes verán tan sólo a una figura vestida con un chubasquero amarillo de pescador saltar a través de la ventana. En su huida golpeará un busto que al caer frustrará de manera automática cualquier intento de los personajes por seguirlo. Si salen a la calle o apartan el busto y se asoman a la ventana verán al tipo correr y subir a una vieja camioneta con matrícula de Rhode Island. Es imprescindible que este

hombre huya, pues tan sólo es una escena destinada a elevar el nivel de paranoia de los personajes, para que comiencen pensando desde el principio que la desaparición del profesor no tiene nada de natural. Si algún personaje iba armado y quiere disparar, pídele un control de Armas de Fuego, a dificultad 4 (oculta el valor de la dificultad a los jugadores). Si el personaje supera el control deja que tire daño. No importa el valor del daño, el sujeto conseguirá escapar, herido en un hombro. Cualquier otro disparo posterior fallará no importa cuántos puntos gaste el personaje, la dificultad siempre será mayor.

Si los personajes consiguen herir al asaltante díles claramente que le han visto herido en el hombro. Habrá sangre suya en el lugar en que recibió el disparo. Si los personajes no lograron herirle, al saltar se habrá cortado con un cristal de la ventana, e igualmente habrá sangre suya. La sangre no tiene ningún valor, ya que no se pueden efectuar pruebas de ADN en ellas, pero las heridas servirán más adelante para reconocer al asaltante.

*Un personaje que use Recogida de Pruebas en la habitación se dará cuenta de manera inmediata que el asaltante estaba buscando algo. Tras un vistazo por encima, el rector informará a los personajes que no falta nada. Ahora es posible que los personajes recuerden el correo de la mañana. Si registran el correo encontrarán un paquete enviado desde Providence por el Profesor Brown el mismo día de su desaparición. En el paquete encontrarán su cuaderno de notas, del que faltan numerosas hojas que han sido arrancadas (ver el extra número 2 que puedes fotocopiar y entregar a tus jugadores). Si los personajes no caen en ello, haz que el rector comente que el asaltante estaba buscando algo. Y en ese momento aparezca la secretaria con el paquete, alarmada por estar remitido por el profesor Brown.

Los personajes pueden leer lo que quieran del diario. Del monstruo que se muestra en las páginas finales los personajes no sabrán nada. De la frase que acompaña al dibujo en la página de la derecha, cualquier personaje con la habilidad de Criptografía o Historia sabrá que se trata de algún tipo de invocación o conjuro transcrita de modo fonético y codificada con runas en la parte superior.

Si avisan a la policía, estos mandarán una patrulla con dos agentes que tomarán datos, alguna declaración y

descartarán cualquier implicación con la desaparición del profesor. Atribuirán el asalto a un robo común o una gamberrada.

Si los personajes quieren usar Buscar Libros para tratar de reunir información sobre la criatura no encontrarán referencias en la Universidad de Nueva York. El rector les podrá comentar que las mejores colecciones sobre temas "oscuros" se encuentran en Salem y en Arkham.

GANCHO 2. Locura Histórica Contagiosa.

Un personaje médico o alienista es consultado por un colega desde el Sanatorio Mental de Providence respecto a unos casos de histeria colectiva.

El personaje recibirá una llamada telefónica del Dr. Tadeus Warden, del Sanatorio Mental de Providence. El doctor Warden, es una eminencia a nivel del tratamiento de enfermedades mentales. Posee una prestigiosa clínica en las afueras de Providence. En esta llamada, el doctor le contará que necesita ayuda para catalogar un extraño desorden histérico que parece ser contagioso. En los últimos tres años han tenido que internar a varias personas de raza negra que aseguran haber visto una especie de monstruo volador que secuestraba niños. El profesor Warden asegura que todos los casos comenzaron próximas las fiestas de Halloween y que él cree que se trata de algún tipo de histeria religiosa fruto de los extraños ritos vudú de los negros del lugar. Todas las historias tienen curiosos puntos en común, pero no puede más que descartarlas como una mera alucinación. Pedirá al personaje que le visite en su sanatorio para que le ayude con los diagnósticos.

*Aún por teléfono, un personaje que use Evaluar Sinceridad notará que el profesor Warden está mucho más nervioso de lo que parece. Con un gasto de Consuelo o Adulación, el profesor contará que los casos comienzan a ser tan numerosos en la zona que empieza asustarse. Además tiene un segundo caso, relacionado con una persona adinerada del lugar. Se trata de la hija del viejo señor Van Wagner, que sufre una crisis nerviosa en la que asegura que su marido no es su marido.

Viajando a Providence.

Providence se encuentra a unos 290 kilómetros de Nueva York. Los personajes pueden recorrer esa distancia en automóvil en unas 3 horas y media sin llevar demasiada prisa. También pueden

coger un tren hasta Providence en la estación de Union Square. Cualquier personaje con crédito 3 ó más puede costearse el billete sin hacer gasto. Aquellos con crédito 2 ó 1 podrán adquirir el billete haciendo un gasto temporal de 1 punto. O pueden tratar de colarse en el tren... También pueden echar mano del dinero que les anticipó el rector y pagar los 2.45\$ del billete.

Una vez en Providence pueden alojarse donde quieran, aunque lo más normal sería hacerlo en el Hotel Providence, que se encuentra en el 311 de Westminster Street. Si el personaje es un alienista o médico que se dirige al Sanatorio puede pedir alojamiento en aquel lugar.

El Hotel Providence

El Hotel Providence es propiedad de la familia McArthur desde el siglo pasado, cuando se construyó el edificio. Posee 80 habitaciones, incluyendo 16 suites. Trabajan en el hotel 8 doncellas, 4 cocineros, 2 botones y 2 recepcionistas. A parte, el gerente, el Señor McArthur siempre se encuentra en el hotel, vigilando que todo esté en su sitio. Un personaje con un crédito de 4 ó mayor podrá alojarse en el hotel sin ningún problema. Aquellos con menor crédito deberán gastar 1 punto de manera temporal o hacer uso del dinero del rector y pagar los 9\$ de una habitación sencilla por noche en una habitación económica.

Los personajes pueden si lo desean hablar con el gerente o con el personal del hotel acerca del profesor Brown. Aunque todo el mundo recuerda al viejo profesor, nadie parece saber nada acerca de su paradero o de lo que pudo ocurrir.

Si preguntan por los objetos personales del profesor les remitirán a la oficina del Sheriff de Providence. Si preguntan desde dónde pudo enviar un telegrama enviarán a los personajes a la oficina postal más cercana en la calle Metacomet.

*Un personaje que use Evaluar Sinceridad o que no crea la versión del personal del hotel se dará cuenta de que ocultan algo.

*Un gasto de Adulación con una doncella o de Consuelo de forma creativa podría servir para que esta contase a los personajes que el profesor era muy ordenado y siempre tenía todo en su sitio.

*También la hará recordar que cuando el profesor viajó a Arkham en la semana

anterior a su desaparición avisó de todos sus movimientos para que el personal del hotel no se preocupara.

*Si los personajes intimidan al servicio con Intimidación, Jerga Policial, Burocracia o Derecho, añadirán que la habitación estaba hecha y ordenada antes de que llegara el sheriff y cuando el sheriff les permitió entrar estaba desordenada. Nadie más tuvo acceso a la habitación.

*El gasto mayor o un soborno con Crédito hará que comenten que el profesor salió el último día que lo vieron de manera precipitada y que en los anteriores días se le veía muy nervioso. Apenas comió nada y se le veía pálido y febril.

*Un gasto de crédito en forma de soborno o de adulación sobre el Señor McArthur podría servir para que este les cuente a los personajes que la policía les ha pedido que no hablen de la desaparición con nadie y lo lleven todo con mucha discreción ("Para preservar el buen nombre de la ciudad").

Hablar de manera normal con el gerente revelará a los personajes tan sólo lo que ya saben. El profesor, que normalmente era muy meticuloso y pagaba cada día regularmente su factura, salió de manera precipitada el día 24 a enviar un telegrama y un paquete. Y no regresó. El sheriff registró sus documentos en busca de pistas sobre su desaparición se llevó todos sus efectos personales a la comisaría central de Providence.

El Sheriff de Providence.

Si los personajes visitan al Sheriff llegarán a una destartada oficina en la zona vieja de la ciudad. El sheriff es un tal Gerard Straatman, un hombre de unos 45 años, pelirrojo, gordínflón y que parece sudar constantemente. Su actitud será totalmente despreocupada y desinteresada hacia los personajes.

Si piden ver las cosas del profesor les dirá que no es necesario, puesto que el profesor ha aparecido. Ante el posible asombro de los personajes y haciendo énfasis en ello si algún personaje es familiar o amigo del profesor, dirá que ha aparecido muerto flotando en el mar.

No dará muchos más datos, aunque si los personajes insisten mucho comentará que apareció esta mañana flotando cerca de Providence Point, al norte de la isla de Prudence. Su cuerpo ha sido llevado al depósito de

Vermont Street, cerca del muelle. El sheriff acababa de telefonar a la universidad para comunicarlo.

* Un personaje policía podrá usar su ventaja especial para que se le permita acceder a los objetos personales del profesor. Cualquier otro personaje podrá hacer un gasto de Derecho, Burocracia o Jerga policial para lograr el mismo resultado.

Los objetos personales del profesor incluyen su maleta con ropas, una máquina de escribir portátil, una funda de revolver vacía, una bolsa para una cámara fotográfica también vacía y efectos personales (útiles de afeitado y similares).

Si preguntan al Sheriff acerca de los objetos que faltan dirá que no encontraron nada más. Cualquier personaje que use Evaluar Sinceridad sabrá de inmediato que está mintiendo. Si los personajes tratan de amenazarle, interrogarle o extorsionarle en modo algo se pondrá hecho una furia y amenazará con expulsar a los personajes del pueblo o incluso arrestarlos. Podrán llevarse los objetos del difunto con ellos si lo desean. Si los personajes se enfrentan activamente al Sheriff, pues tendremos un problema. Porque aunque a los personajes no les guste él es la fuerza de la ley en la ciudad. Si los personajes le hacen daño o secuestran, se dará la voz de alarma y poco después aparecerán varias unidades de la policía para detenerles. Si parecen peligrosos, la policía usará la fuerza que crea necesaria.

*Si alguno le pregunta como han reconocido el cuerpo, si están seguros de que es el profesor Brown, el sheriff comentará que lo conocía personalmente. Evaluar Sinceridad indicará que esto no es del todo cierto.

El depósito de cadáveres.

Si los personajes lo desean, pueden visitar el depósito de cadáveres de Vermont Street para reconocer el cuerpo del profesor.

El depósito es un edificio pequeño y achaparrado de ladrillo, con grandes chimeneas de los hornos de cremación y tejado oscuro. Si no fuera por el cartel que lo identifica como depósito se podría confundir con una fábrica vieja.

Una monja vestida de negro de pies a cabeza hace de ayudante al doctor Klein, encargado de las autopsias. Cuando los personajes lleguen al depósito tendrán que identificarse como

parientes o amigos del profesor Brown para que les permitan acceso. Tras eso bajarán por una escalera oscura (el montacargas es sólo para "pacientes", les explicarán) y húmeda, que llegará a una especie de cripta con las paredes alicatadas con azulejos. En una esquina hay una inmensa cámara frigorífica y la entrada al montacargas. Hay camillas cubiertas con sábanas desperdigadas por la inmensa sala. En el centro de la estancia hay algunos focos de alta potencia que iluminan una camilla donde un hombre alto, algo calvo y con gafas, practica una autopsia a un cadáver.

*Esta escena requiere una Tirada de Estabilidad de 4 puntos. 5 Puntos si algún personaje era pariente del profesor.

El doctor Klein se mostrará irritado con la interrupción y tratará de despachar a los personajes rápidamente. Les enseñará el cuerpo para la identificación. Y dirá que el pobre cayó al mar y se ahogó.

Al cuerpo del profesor Brown le falta media pierna derecha, y el cuerpo parece extrañamente deformado. El cuello presenta una especie de abrasión o marca muy ancha. Está claro que no se le ha practicado una autopsia.

Si los personajes insisten en que se practique la autopsia, el doctor dirá que tiene órdenes del sheriff de no gastar tiempo en ello, ya que parece evidente que el profesor murió ahogado.

*Los personajes pueden emplear casi cualquier recurso para conseguir que se haga la autopsia, Burocracia, Intimidación, Jerga Policial, Derecho, incluso Adulación o Consuelo podrían valer si el uso es imaginativo. Si hay un médico entre ellos podría desear hacer la autopsia o reconocer el cadáver usando Medicina Forense. Un Médico podría encontrar también las pistas pues son evidentes.

*La autopsia y el examen revelarán los siguientes datos:

-Los pulmones no tienen agua. El profesor estaba muerto antes de llegar al agua.

-Tiene la tráquea y el cuello rotos. Eso, unido a la marca del cuello, parece indicar que fue estrangulado o izado del cuello con algo ancho y blando.

-Tiene las costillas rotas (de ahí las deformaciones en el cuerpo) por lo que parece una caída desde gran altura. Pero las fracturas son post mortem (ya estaba muerto cuando se las hizo).

-La pierna está parcialmente devorada

por los peces, también fue post mortem.

*Las ropas del profesor estarán dobladas en una silla. Si las registran encontrarán una nota manuscrita y parcialmente borrada. Tan sólo podrán leer "**Sheep Pen**" hay otra palabra pero está completamente emborronada.

*Si los personajes preguntan por algo llamado Sheep Pen, cualquier lugareño les dirá que es una zona con cuevas en la Isla de Prudence.

Con la autopsia acabada, parecerá a todas luces que el profesor ha sido asesinado aunque el doctor Klein se negará a firmar la autopsia hasta realizar más pruebas. Dado que él es el encargado del caso, sólo les queda esperar.

Con esta información tal vez los personajes quieran volver a ver al sheriff para pedir explicaciones.

Visitando al Sheriff (por segunda vez).

Cuando los personajes estén llegando verán la furgoneta del asaltante del despacho de Brown aparcada en la puerta de la comisaría. El sheriff habla de forma animada con el conductor. Antes de que los personajes puedan hacer nada, la furgoneta arranca y se marcha a bastante velocidad. Un camión de reparto entrará en la calle impidiendo cualquier persecución de los personajes en coche.

*Si alguno de los jugadores pregunta por el dueño de la furgoneta, les contestarán que es el señor Van Risjwick, cuñado del sheriff.

Si esto no basta para convencerlos de que el sheriff está "en el ajo" y que convendría ser cautelosos es posible que se metan en un lío. Si ponen al día al sheriff con sus sospechas. Este asentirá, dirá que tienen razón y después sacará su arma reglamentaria y arrestará a los personajes.

Si los personajes recurren a la fuerza podrán acabar con el sheriff. Tendrán tiempo para poco más, porque varios testigos darán sus descripciones a la policía del condado y llegarán refuerzos que comenzarán a buscarlos. Y eso ya será parte de otra historia. Si los personajes por el contrario deciden ser cautos, posiblemente eviten al sheriff.

Tambores en la oscuridad.

Tan pronto como anochezca, desde las colinas próximas a la bahía comenzarán a escucharse extraños tambores que

resuenan por toda la bahía. Si un personaje usa su habilidad de Ciencias Ocultas se dará cuenta inmediatamente que se trata de algún tipo de rito de protección Vudú, para alejar al mal y a los malos espíritus.

Si los personajes preguntan acerca de los tambores al Sheriff, al señor McArthur o a cualquier pnj de raza blanca, recibirán una respuesta similar a “Cosas de negros supersticiosos”.

Si los personajes preguntan a alguien de color, verán que tratan por todos los medios de eludir la respuesta. El gasto de Adulación, Crédito o Consuelo de forma imaginativa dará lugar a que el pnj cuente a los personajes que es un conjuro para ahuyentar al horror, el cazador nocturno. Si interrogan un poco más a la persona contará algo referente a una especie de dragón o gran serpiente o gusano alado que caza en las vísperas de Halloween. El pnj no querrá hablar más “con blancos” acerca del tema y comentará que los que le han visto a bestia han acabado en el Sanatorio Mental de Providence.

*Un personaje que quiera asistir al rito o insista en saber más puede tratar de Intimidar al pnj o de usar su Jerga Policial para conseguir que diga algo más. La gran Mambo que dirige el rito es una vieja que vive en una cabaña en la zona de Pawtuket llamada Mary Ann Louise. Si le enseñan el dibujo del diario del profesor se echará a temblar y dirá a los personajes que deberían hablar con la vieja Mary Ann Louise.

La zona de Pawtuket se ha considerado siempre una zona “maldita” (hago referencia al relato de H.P. Lovecraft “El caso de Charles Dexter Ward”). Y los habitantes de Providence recomendarán encarecidamente a los personajes que no visiten la zona. Tratar de sonsacar mas a la gente acerca de la vieja o del lugar, sólo conseguirá que la gente se santigüe o que murmure cosas acerca de extraños cánticos por las noches, alaridos no humanos y tambores.

La Vieja de la Cabaña

Con los datos acerca del “dragón” los personajes pueden visitar a la guía espiritual de los negros de la zona de la bahía, la mambo (sacerdotisa vudú) Mary Ann Louise. La vieja señora vive en una cabaña en la hondonada de Pawtukect, cerca del río. Recibirá cualquier visita con una escopeta de dos cañones y se negará a hablar con “blancos”.

*Los personajes pueden demostrar sus

buenas intenciones con Consuelo o Adulación. Tratar de intimidar a la señora resultará inevitablemente que dispare (Armas de Fuego 3, daño de la escopeta 1d6+2, Salud 2). Si se monta un tiroteo o similar algunos jóvenes negros de la zona acudirán a socorrer a la señora y los personajes se pueden encontrar en medio de una turba enfurecida (a la que pueden hacer frente, huir o gastar puntos de Jerga Policial o Intimidar para conseguir apaciguar).

Si los personajes consiguen hablar con la señora Louise les contará algunas cosas del “cazador”. El ser caza negros durante las vísperas de Halloween y regresa a su guarida en alguna de las cuevas y calas de las islas de la bahía. Por más que han denunciado el problema lo único que han conseguido es que internen a alguno de ellos en el sanatorio mental. El Sheriff siempre ha dicho que esos son “problemas de negros” y no ha movido nunca un dedo para tratar de encontrar a los desaparecidos. Por más que insistan no dirá nada mas a los personajes.

Los personajes pueden creerla o no. Para aumentar el nivel de paranoia interpreta a la señora Louise como si estuviera un poco chiflada, se santiguará constantemente, alejará los malos espíritus de los personajes sacudiendo unas plumas de gallo sobre ellos mientras recita frases ininteligibles y cosas así. También les someterá a la prueba del gato (les pondrá un gato en la cara y si el gato no bufa les dejará tranquilos). Como idea opcional, puedes hacer que el gato bufe a algún personaje que tenga un trastorno mental, haya utilizado hechicería, o tenga derribado algún pilar de la cordura. Si eso ocurre la vieja lo echará de casa de malas maneras negándose a hablar más con él.

*Un gasto de Ciencias Ocultas o de Historia, incluso uno de Antropología, recordara que en muchas culturas los gatos son guardianes del inframundo y protegen de los malos espíritus.

Si quieres, puedes hacer esta escena bastante más intranquilizadora, haz que la señora rompa el cuello de un gallo delante de sus narices, abriéndolo en canal con un cuchillo como si no pasara nada y se manche la cara y las manos con su sangre mientras habla con los personajes. Esta escena podría requerir una tirada de Estabilidad de 1 punto.

Visitando el Asilo

Ya sea siguiendo el rastro del Dragón o porque los personajes fueron invitados por Warden, pueden desear visitar el Asilo para Alienados de Providence

(Providence Sanitarium).

Situado a las afueras, en una pequeña pradera rodeada de olmos, el asilo está situado en una antigua casa colonial. Un enorme muro de ladrillo cubierto de hiedra rodea el edificio principal, de dos plantas, con dos alas y una nave central que va a dar a una especie de torreón en la parte de atrás. Rodeando todo el edificio, grandes jardines con pequeños caminos pavimentados y salpicados aquí y allá con bancos de madera. Un par de edificios modernos de ladrillo se han construido junto al ala este. Los enfermos menos peligrosos pasean libremente por el jardín en bata y pijama. Algunas enfermeras vestidas de blanco y celadores les vigilan. La entrada del recinto está custodiada por un vigilante de seguridad (uniformado y con gorra).

Si los personajes han sido invitados por el profesor Warden (Gancho 2), tendrán acceso inmediato al despacho de Warden en el torreón. Si no, necesitarán convencer al reticente guardián de seguridad de la conveniencia de su visita. Adulación o Crédito podrían bastar. Un médico, alienista o detective (ya sea privado o policía) podrían usar su capacidad especial por ocupación para acceder al recinto.

El edificio, por dentro, es de todo menos agradable, largas paredes de ladrillo mal iluminadas con lámparas que cuelgan del techo, tuberías vistas que sueltan vapor en las juntas, techos altos y oscurecidos por el tiempo, el suelo desgastado y las baldosas llenas de grietas. Verjas metálicas cada pocos metros cerradas con candados. El lugar es realmente sórdido, y puede requerir una tirada de Estabilidad de 1 punto a discreción del Guardián.

Una vez dentro, serán conducidos a presencia del doctor Warden. Lo encontrarán en un despacho exquisitamente decorado en lo más alto del torreón posterior. Warden es un tipo alto y espigado, con el cabello castaño y la mirada penetrante. Si algún personaje lo conocía de antes, verá que está mucho más delgado y demacrado. Parece que lleva sin afeitar un par de días y que se encuentra saturado de trabajo (a juzgar por la montaña de expedientes que hay sobre su mesa).

Si los personajes preguntan por los casos de histerismo colectivo o acerca del dragón, les comentará que tiene ahora mismo tres pacientes ingresados. Si invitó al personaje o personajes, les mostrará directamente los expedientes (ver en los apéndices los informes del

Providence Sanitarium).

*Si los personajes llegaron por su cuenta tendrán que convencer a Warden de que el caso está relacionado con las actividades de los personajes. Adulación, Burocracia, el uso de las capacidades de ocupación de un Médico, Alienista, Policía o Investigador Privado. Un uso imaginativo de Consuelo también valdría.

*Tratar de amenazar o intimidar a Warden solo conseguirá que este llame a seguridad (hay dos agentes en todo momento en el edificio y uno en la garita). O que llame al sheriff de Providence que estará encantado de meter entre rejas a los personajes una temporada.

Si han convencido a Warden de que les deje ver los expedientes es posible que los personajes quieran entrevistarse con los enfermos. Lamentablemente sólo uno de ellos estará "disponible" el niño de 9 años, Geoffrey Goldmine. Los otros dos pacientes (Alan Masters y Marion Westmoore) no se encontrarán en condiciones. El tratamiento a base de shocks producidos por insulina en Alan Masters y los barbitúricos de la señora Westmoore harán totalmente imposible el entrevistarse con ella.

Entrevistando a Geoffrey Goldmine

Un celador acompañará a los personajes mientras que un médico (el doctor Stanton, ayudante del doctor Warden) estará tras la puerta controlando la entrevista y tomando notas. Sólo permitirán la entrada a un personaje, si bien el resto podrán estar detrás de la puerta con el Dr. Stanton.

El niño estará sentado en una pequeña mesa en un rincón de una habitación pequeña de la primera planta del ala este. La ventana está cubierta con tabloncillos (parece ser que es lo único que evita las crisis del niño por las noches). El niño tiene un puñado de lápices de colores y hay dibujos por la pared. En todos se muestran personas siendo asesinadas por una especie de gusano o serpiente con alas de murciélago. La boca de la serpiente es enorme y llena de afilados dientes como cuchillas. El niño parece despreocupado mientras dibuja.

Geoffrey es un típico niño negro de 9 años. Lo único que lo diferencia de cualquier otro es la mirada perdida y ausente. Nunca mira a la cara cuando habla. De hecho se limitará a ignorar al entrevistador hasta que este diga algo que le interese.

*Adulación o Consuelo pueden servir para ganarse la confianza del niño (con una chuchería funcionará mejor). El niño contará que un "gusano blanco con alas de murciélago y cuchillos en la boca se llevó a su madre con la cola. Si siguen charlando con él una vez se han ganado su confianza les contará a los personajes que su madre le hablaba del dragón siempre que se portaba mal. El dragón que viene por "Todos los Santos" y se lleva a los que se portan mal "¿Eso significa que mi mamá se portaba mal?".

*Evaluar Sinceridad indicará que cree lo que está contando. No miente.

*Si siguen preguntando acerca del cuento. El niño les contará que su madre siempre le advertía que no saliera de noche en vísperas de Halloween, ni se alejara de los gatos de casa.

*Un gasto de Ciencias Ocultas o de Historia, incluso uno de Antropología, recordara que en muchas culturas los gatos son guardianes del inframundo y protegen de los malos espíritus.

*Si los personajes deciden llevar gatos a las habitaciones de los otros enfermos (y del niño) notarán cierta mejoría en ellos.

Poco más podrá contarles el niño. Si le tratan bien es posible que mejore y logre recuperarse del trauma.

La Señora Van Wagner

Elisabeth Brinkerhoff, señora de Van Wagner, esposa del Señor Sjors Van Wagner, se encuentra también ingresada en el Providence Sanitarium. Si preguntan al doctor Warden por ella les comentará que fue trasladada por sus familiares al sanatorio en un estado muy alterado e insistiendo que su marido no era su marido.

*Si los personajes convencen a Warden de que es relevante o que puede estar relacionado con su investigación les dejará entrevistarla. No tiene ficha ya que se ha quedado por propia voluntad y no ha manifestado ningún otro síntoma o ataque desde su llegada. Se encuentra muy tranquila en una habitación para invitados en la tercera planta. Come con normalidad y baja al jardín por la mañana. Aunque generalmente se encuentra en su habitación leyendo. Este comportamiento desconcierta mucho al doctor Warden que no entiende que puede ocurrir.

La entrevista con la Señora Van Wagner.

Rubia, de ojos azules, con un cuerpo

juvenil a pesar de haber sido madre dos veces, la señora Van Wagner podría calificarse como muy hermosa. Su aspecto es algo frágil y no se aparta de una biblia en la que dice que ha encontrado consuelo.

*Si la abordan de manera educada, usando Adulación o Consuelo, les contará su problema.

*La señora van Wagner está convencida de que en las últimas semanas alguien ha suplantado a su marido. Tiene su misma apariencia, pero no es él. Ella comentará que al principio fueron momentos en los que parecía ser otra persona y no recordaba cosas básicas o hacía cosas que contrastaban con sus pequeñas manías. Confundía los nombres de las criadas y equivocaba fechas y lugares.

*Parecerá reacia a hablar más. Si los personajes hacen un gasto imaginativo de Consuelo (no vale otra habilidad) la mujer llorará y comentará que además la pegó y la forzó. Que nunca jamás le había visto tan violento ni con esos ojos. A la mañana siguiente la trató como si no hubiera ocurrido nada. No parecía recordar nada de nada.

*Si siguen hablando con ella comentará que hasta su letra al escribir parecía distinta. Así que está convencida de que algo o alguien suplanta a su marido. No quiere volver a casa. Aunque le da mucha pena por sus hijos y por su pobre suegro que sufrió una apoplejía hace un mes y está en silla de ruedas.

*Si preguntan por el suegro les dirá que se mudaron a la mansión principal de la familia, cerca de Providence Point cuando su suegro enfermó. Pero que antes vivían en Homestead.

No tiene mucha más información. Ni conoce al profesor Brown ni tiene ni idea de si algo raro está pasando.

Viajando a Arkham.

Desde varias fuentes, el cuaderno de notas del profesor y los comentarios del servicio del Hotel Providence, sabrán que el profesor Brown estuvo en Arkham, visitando la universidad de Miskatonic.

Arkham se encuentra a unos 112 km de Providence por carretera, lo que en coche significa poco más de hora y media. Los personajes también pueden ir en el autobús de línea, primero en la línea Providence-Boston y de allí Boston-Arkham. Lo que les llevará bastante más tiempo (unas 4 horas) y les dejará en la Estación de autobuses de Arkham de la Calle del Oeste 411. También pueden

coger el tren en Boston, que tiene conexión directa y les llevaría a la estación Boston & Maine de Arkham.

La Universidad de Miskatonic

La biblioteca de la famosa universidad se encuentra al sur de la ciudad al otro lado del río Miskatonic, en la esquina de la Calle Garrison con la Calle del Colegio. Frente a la entrada de la planta baja del edificio, en el césped, hay varios perros policía atados que aguardan pacientemente (la seguridad se ha reforzado desde los hechos de "El Horror de Dunwich"). Si algún personaje pregunta por los perros le comentarán que un tipo extraño trató de robar un manual importante de la zona privada de la biblioteca hace algunos años. Y que desde entonces se ha reforzado la seguridad.

La biblioteca principal es de acceso público para cualquier consulta y el responsable de la misma es el Profesor Henry Armitage (ver el relato de HP Lovecraft "El Horror de Dunwich"). Un hombre mayor, de pelo cano pero de extraordinaria vitalidad y lucidez. El profesor ha lidiado con los mitos con anterioridad y tiene la mente abierta.

*Si le preguntan por el profesor Brown dirá que lo conoce y que estuvo en Arkham hace unas semanas. Le dejó un libro de la colección privada.

*Si los personajes son sinceros con Armitage y le cuentan lo que está pasando, la desaparición de Brown y las referencias al Horrendo Cazador, les comentará que Brown vino muy alterado buscando referencias a cultos antiguos entre los primeros islandeses y noruegos, que formarían más tarde los pueblos Vikingos. Dado el prestigio del profesor, le prestó la copia de la universidad de "Los Conjuros de Merseburgo" (ver la nota en la página 4).

Si aprovechan para buscar referencias sobre cultos paganos con Buscar Libros (o sobre el culto de Frowa/Freya) encontrarán algunos datos que hablan de un rito cercano a Halloween que incluía el sacrificio ritual de personas y animales y que podía otorgar la vida eterna. En el rito se ataba una persona a un árbol sagrado y se la hacían numerosos cortes con un cuchillo ritual mientras se entonaba el cántico dedicada a la "Cabra Negra".

* Si convencen a Armitage para que les ayude con su investigación, con Consuelo o Adulación (no valdrá otra manera), entrará en la zona privada y de una caja fuerte extraerá la copia del famoso

Necronomicón. No dejará que nadie lo toque o lo ojee, y hará unas consultas rápidas. Tras eso dirá que cree que la las referencias a "La Cabra Negra" se refieren a un culto primitivo a una "diosa" de la fertilidad o entidad si lo prefieren, a la que también se conoce como "**Shub Niggurath**".

*Este nombre lo pueden relacionar con el que aparece en el cuaderno de notas del profesor Brown. Tras esto, Armitage les dirá muy preocupado que la amenaza es real. Que cree en la existencia de un culto que continúa ofreciendo sacrificios a "La Cabra Negra" y su vinculación de alguna manera con el "horrendo cazador". Y que el monstruo es real. Esto hará inmediatamente perder a nuestros investigadores 3 puntos de Estabilidad y 1 de Cordura debido a las implicaciones de lo que está ocurriendo.

*Si le han contado algo acerca del conjuro o del ritual, les comentará que en el Necronomicón se habla de un "**oscuro ritual a Shub Niggurath**" capaz de transmitir la conciencia de un ser a otro. Si se realizaba de la forma adecuada en la noche de Halloween, el cambio era permanente, de este modo, mediante la transmutación de cuerpos, el hechicero podía vivir eternamente.

Los personajes están en vísperas de Halloween por lo que si quieren impedir lo que sea que se avecine, deberían volver inmediatamente a Providence.

En estos momentos los personajes ya deberían tener casi todas las piezas del puzle, imaginarán que el profesor Brown descubrió por accidente a los cultistas y estos le mataron. El testimonio de la señora Van Wagner y el resto de pistas les deberían llevar a pensar que las familias de Prudence Island están involucradas en el asunto.

El Ferry

Si tus personajes quieren ir a Prudence Island, la mejor manera es coger el ferry que hace el trayecto y los dejará en el embarcadero de Sandy Point, junto al faro. Los personajes pueden llevar su coche (de hecho sería lo recomendable, ya que las distancias en la Isla de Prudence pueden engañar. Los personajes con Crédito 1 ó mejor podrán costearlo sin problemas. Los costes son de unos 75 centavos por pasajero y 1'25 \$ por coche.

El viaje en ferry será tranquilo, el cielo se nubla y el viento corta como un cuchillo, de alguna manera los personajes pueden sentir que algo se avecina.

*En el ferry viajan dos apoderados de la firma **Goldman & Sachs** que se dirigen a ver al señor Van Wagner. Si los personajes hablan con ellos (Adulación, Consuelo) les contarán que han tenido que hacer el viaje ya que hay un problema con un pagaré de 5000\$ que firmó el señor Van Wagner. La firma no coincide con la que tienen en otros documentos y aunque han hablado por teléfono con él, han preferido venir a hablar con él en persona para refirmar el pagaré.

Cuando los personajes estén a punto de desembarcar comenzará a llover copiosamente.

Sandy Point.

Una pequeña zona pesquera y puerto comercial de la isla. Se trata de un pueblecito diminuto formado alrededor del faro y el muelle. Los comercios de la zona estarán cerrados por la proximidad de las fiestas y la mayor parte de la gente en sus casas.

Si preguntan en la **Oficina de Información de Sandy Point**, podrán averiguar que la mitad de las tierras de la isla son propiedad de las familias Van Wagner, Brinkerhoff, Van Risjwick, Straatman y Vester,

*Usando Buscar Libros podrán averiguar que estas familias llevan emparejándose entre ellos desde su establecimiento en la isla allá por el siglo XVII, cuando vinieron desde Salem huyendo de la persecución religiosa, donde sus experimentos alquímicos y reuniones esotéricas fueron consideradas brujería.

*Al poco tiempo de establecerse compraron las tierras de los indios Nimpuk, los dejaron vivir en ellas unos años, hasta que una noche desaparecieron todos. Se cree que tras la muerte de su líder espiritual se marcharon.

Los personajes podrán alojarse si lo desean en el Motel de Sandy Point. Aquellos con Crédito 2 ó mejor podrán hacerlo sin problemas, los menos afortunados podrán hacer gasto de 1 punto de manera temporal o pagar 5\$ por la habitación.

El lugar es pequeño y confortable, aunque el personal no es especialmente amable con los forasteros.

*Si preguntan por el profesor Brown y lo describen o enseñan una fotografía, el dueño del motel, un hombre sexagenario dirá que se registró en el motel pero que

no llegó a pasar la noche allí. No dejó equipaje ni una nota ni nada. Pagó en efectivo.

* Podrán averiguar lo mismo si echan un ojo “sin permiso” al registro.

El resto de los pasajeros del ferry decidirán alojarse en el motel y visitar al señor Van Wagner al día siguiente.

Los personajes saben que están en la víspera de Halloween y que lo que sea que ocurra ocurrirá esa misma noche.

La Mansión Van Wagner

Si los personajes acuden a la mansión Van Wagner encontrarán tan sólo al servicio, un mayordomo de edad avanzada y una doncella, una joven europea que apenas habla inglés (es alemana).

*Si los personajes preguntan por el paradero del señor o del padre del señor Van Wagner, les dirán que Van Wagner Junior se llevó a su padre a la casa de la plantación, ya que el médico les aconsejó que sería mejor para su salud. Si utilizan evaluar sinceridad descubrirán que no miente, pero que algo le preocupa.

*Si usan Consuelo, o Crédito, les confesará que el servicio cambia cada poco tiempo en la casa y que ocurren cosas raras. La señora tuvo un ataque porque decía que su marido no era su marido. La doncella confesará que el joven Van Wagner comenzó a tener episodios en los que se comportaba de forma extraña.

*El servicio dirá que los “primos” del señor Van Wagner padre (los señores Brinkerhoff, Van Risjwick, Straatman y Vester hacían salidas extrañas por las noches y se reunían con gentes extrañas. También confesarán que en la práctica mandaban en la casa y la plantación más que Junior (Van Wagner hijo).

* Si gastan además un punto de Consuelo o Adulación, sonsacarán que la relación de Van Wagner era de un desprecio absoluto hacia su hijo, al que trataba como si fuese un mueble de la casa.

Si los personajes se ponen violentos o demasiado pesados llamarán a la policía.

La casa de la plantación.

Si los personajes acuden a la casa de la plantación, encontrarán una cabaña de caza bastante suntuosa con una cochera anexa. La puerta estará abierta. El interior estará revuelto y habrá evidentes signos de lucha. No habrá rastros de los señores Van Wagner, ni padre, ni hijo.

*Un personaje que utilice Recogida de Pruebas podrá deducir que la puerta no se forzó, así que quien fuese el responsable fue invitado a entrar o tenía llaves.

* Si registran la cochera encontrarán la vieja camioneta de “El Asalto”, es posible que también la viesen en una de sus visitas al sheriff de Providence, si es así, ya saben que pertenece al señor Van Risjwick. Tiene una rueda pinchada. En el interior hay un mapa antiguo de la isla. Una zona cerca de **Sheep Pen Cave** está marcada en el mismo. También encontrarán una máscara de gato debajo de un asiento.

* Si registran el exterior verán que hay huellas de otros vehículos. Por lo menos otros dos coches.

Otras mansiones

Si los personajes intentan visitar las mansiones de cualquiera de los otros miembros de las familias de la isla no los encontrarán en casa. Todos ellos parecen haber salido para algún tipo de reunión. El servicio será poco colaborativo. Y no obtendrán más información. Si los personajes se ponen muy pesados llamarán a la policía.

Sheep Pen Cave

Los personajes encontraron una nota manuscrita en las ropas del profesor Brown y un mapa con esa zona en el coche del señor Van Risjwick. Es posible que hayan unido ya las piezas y se dirijan allí. Los acontecimientos se precipitarán.

Cae la noche mientras los personajes recorren un camino forestal sinuoso rodeado de árboles centenarios. Los tambores empiezan a resonar en la distancia. Es la noche de Halloween, y algo terrible está a punto de ocurrir. Los personajes encontrarán varios coches aparcados en un claro cerca de Sheep PenCave. Huellas humanas llevan al interior del bosque. Desde allí se escucha un extraño canto de varias voces que se repite.

-¡Hagathowos yachyros Gaba Shub-Niggurath!

Si los personajes se acercan con cuidado, encontrarán una escena dantesca. 4 hombres disfrazados con máscaras de gato y vestidos con túnicas oscuras cantan alrededor de un gran árbol donde hay atada una mujer negra desnuda e inconsciente. Hay un quinto hombre vestido también con túnica y máscara

sentado en una silla de ruedas. Un sexto hombre yace boca arriba en el césped, desnudo y con una estola.

En el clímax del canto todos ellos sacan cuchillos de las túnicas. Si los personajes no intervienen uno tras otro comenzará a hacer cortes en el cuerpo de la mujer (pérdida de Estabilidad de los personajes de 2 puntos por asistir a la tortura). Ella se despertará gritando horrorizada, los cortes serán horribles pero ninguno mortal. Si los personajes no evitan el ritual aparecerá ante ellos un **Retoño Oscuro de Shub Nigurath**. En ese momento, la consciencia del Sr. Van Wagner (en silla de ruedas) pasará a su hijo. Los personajes pueden perder estabilidad cuando vean a lo que parece un extraño ser arbóreo de un tamaño descomunal avanzar desde el bosque (Pérdida de 4 puntos, dificultad 6). El Retoño Oscuro lanzará unos extraños tentáculos o raíces y absorberá a la mujer (Pérdida de 5 puntos de Estabilidad). Tras eso, lanzando una especie de grito, se lanzará sobre los personajes. Y posiblemente acabe con ellos, si llegan a este punto, tienes las estadísticas de los retoños en el manual básico página 147.

Si los personajes interrumpen el ritual, tendrán que luchar contra los cultistas de La Alianza.

Habilidades: Atletismo 4, Escaramuza 5, Salud 6

Armas: Cuchillo Ritual+1 al daño.

Si consiguen ganar, y están liberando a la mujer, escucharán un terrible chillido en el cielo. Verán la sombra en el cielo del **Horrendo Cazador** (los personajes pueden perder 3 puntos de Estabilidad, la dificultad de la tirada es de 5). El Horrendo Cazador comenzará a hacer pasadas sobre ellos (suficiente para que no lleguen sus armas). Este Horrendo Cazador no sigue las reglas normales del manual. Considera que NINGÚN arma de los personajes puede dañarlo realmente. En vez de eso, si los personajes consiguen impactar con disparos, lo harán retroceder. Durante un par de turnos. Si ninguno se acuerda de las notas del profesor Brown recuerda a alguno de ellos las palabras escritas (“Este horrible ser caza de noche pues es enemigo de la luz”). Alguno puede recordar entonces el faro de Sandy Point.

Si los personajes huyen en coche hacia Sandy Point, el Horrendo Cazador los perseguirá. Para llegar hasta allí deberán superar varias tiradas de Conducir (6 por ejemplo). Si fallan la tirada se saldrán de

la carretera y tendrán un ataque extra del monstruo. Entre cada tirada el Horrendo Cazador tratará de atacar los vehículos. Los personajes tendrán un asalto para dispararle, si le consiguen impactar no tirarán daño, el monstruo se alejará con un grito. Si fallan, el monstruo atacará el coche y lo golpeará moviéndolo. Si alguno de ellos estaba disparando podrá recibir 1d6-1 de daño. También puede hacer un ataque de atrapar contra alguno de ellos, si lo saca, arrancará al personaje del coche y lo lanzará entre los árboles, matándolo en el acto.

El coche se lanzará entre los árboles hasta salir del bosque, la carretera está despejada, pero hay poca visibilidad. Si llegan hasta el faro, tendrán que salir de los coches y llegar hasta allí. Estarán expuestos a otro ataque por el camino.

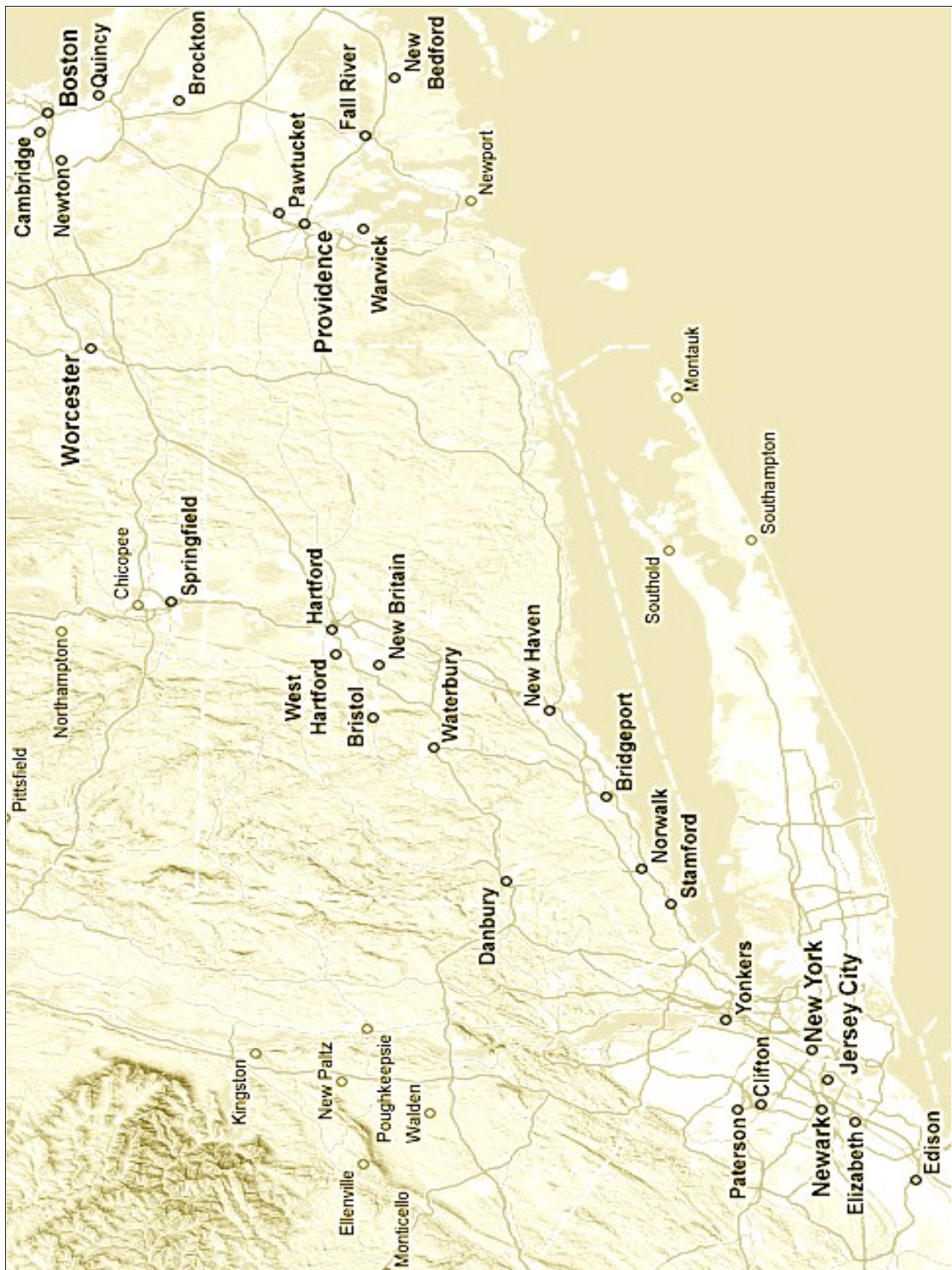
El faro estará apagado, pero podrán conectarlo con una tirada de Mecánica o Electricidad con éxito. Si lo logran, el Horrendo Cazador se quemará en una explosión llameante en el cielo.

Epílogo

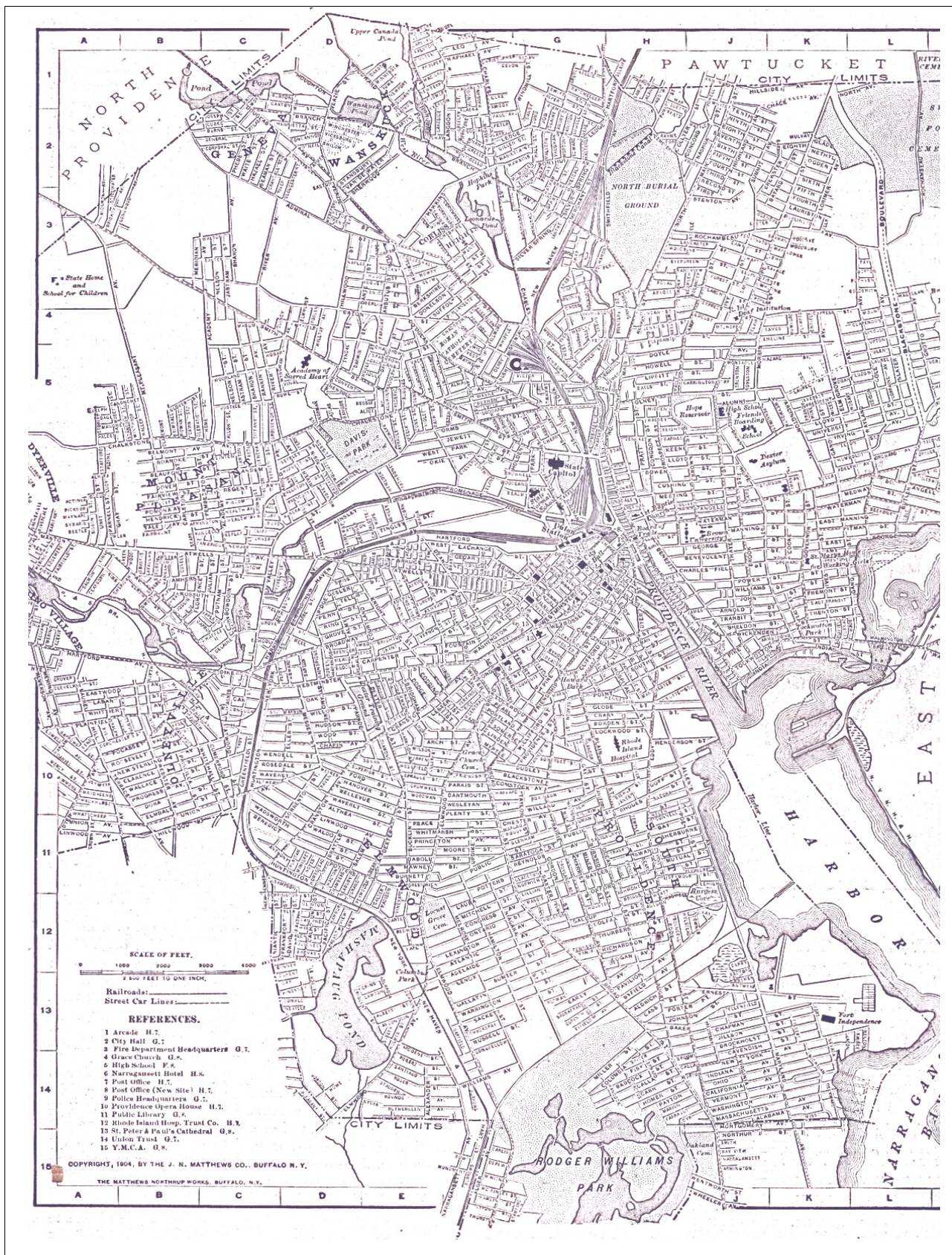
Tras la explosión del horrendo cazador no quedarán realmente pruebas de su existencia y si los personajes han acabado con el culto no tendrán evidencias de ningún evento sobrenatural en la isla. Podrán presentar pruebas al FBI de la complicidad del sheriff de Providence en los secuestros y asesinatos de gente de color para realizar un extraño ritual antiguo. Sólo los personajes sabrán de la verdadera realidad de lo ocurrido en la isla.

El trabajo del profesor Brown será descartado, ya que no encontró pruebas concluyentes de la presencia de los vikingos, sólo conjeturas.

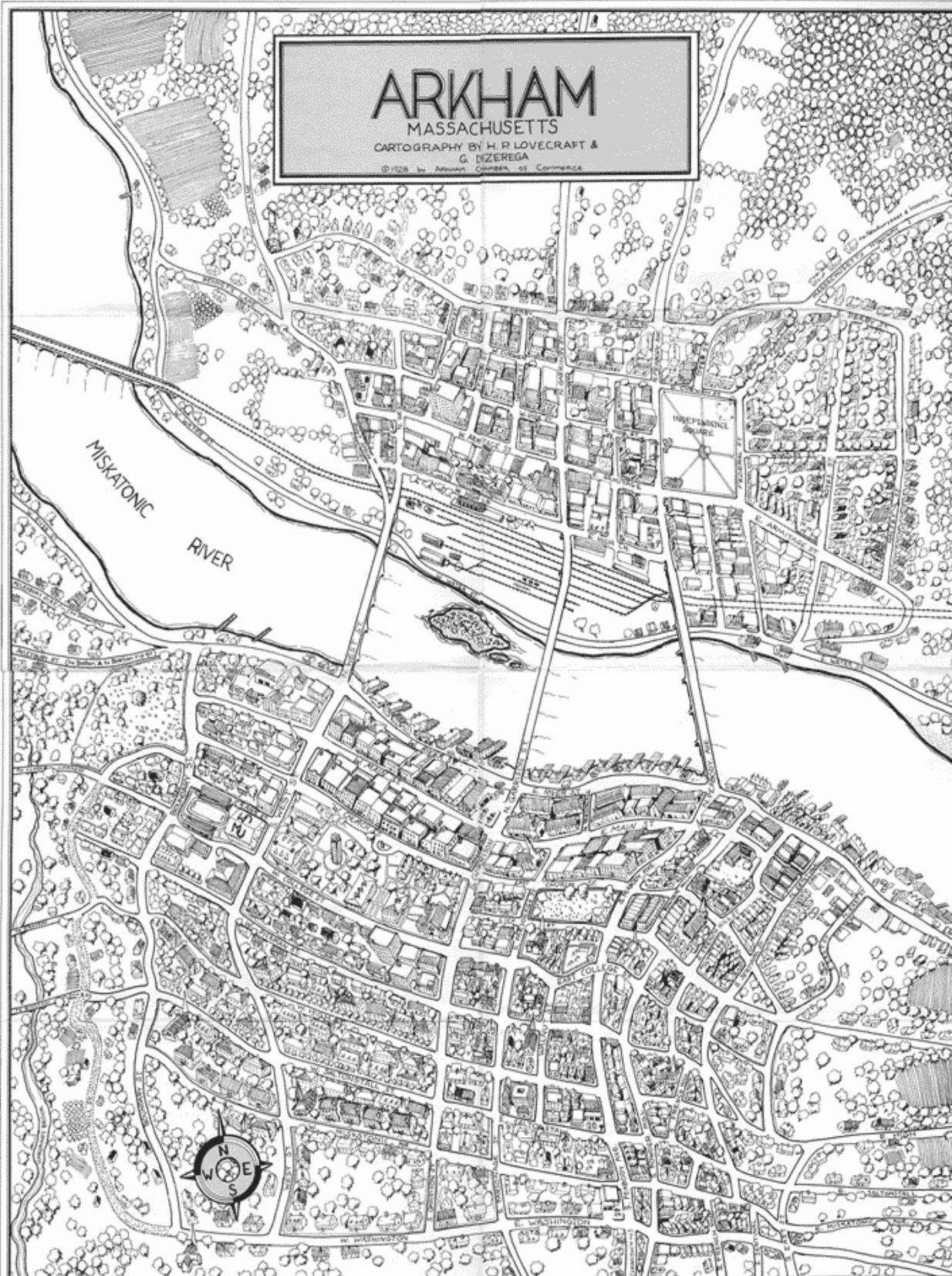
Pero aún quedan algunos cabos sueltos... ¿Qué fue del libro de "Los Conjuros de Merseburgo que el profesor Armitage prestó al profesor Brown?



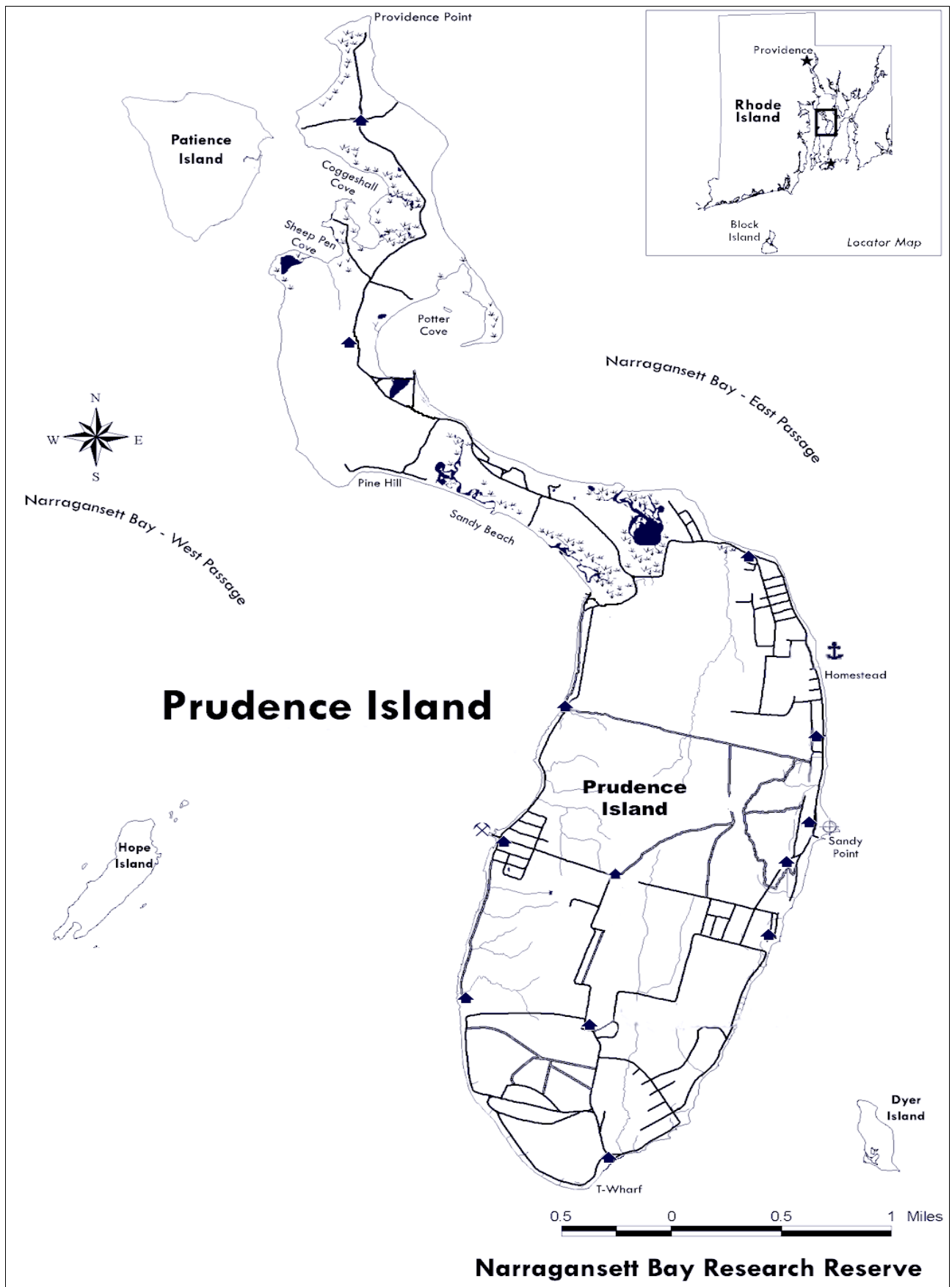
Costa Norte EEUU



Mapa de Providence (Massachusetts)



Mapa de Arkham (Masachussets)



Mapa de la Bahía de Narragansett

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT

J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS

DL	= Day Letter
NM	= Night Message
NL	= Night Letter
LCO	= Deferred Cable
NLT	= Cable Night Letter
WLT	= Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at Central Station, NY.

24-Sept-1933 10:22 Hora Este.

A la atención del señor Abraham Steiner.

Rectorado de la Universidad de Nueva York, Manhattan Island.

PRUEBAS IMPORTANTES DESCUBIERTAS. STOP.
ENCONTRADAS EN RHODE ISLAND. STOP.
LE RUEGO MAS TIEMPO. STOP.
INVESTIGACIÓN PARALELA PRIORITARIA. STOP.
GRANDES BENEFICIOS. STOP.
RHODE ISLAND ES LA CLAVE. STOP.
ORGANICE RENUNCIÓN. STOP.

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY STATION TELEPHONE

Telegrama del Profesor Brown a la atención del señor Abraham Steiner en el rectorado de la Universidad de New York

19 de Julio de 1433

He salido de Nueva York y he comenzado mi gran viaje. Me dispongo a buscar, y con la ayuda de Dios, encontrar las pruebas de la llegada de los vikingos a las costas de Norteamérica durante el siglo X.

Algunos escépticos dicen que las sagas de Vinland son sólo una fantasía, un mito como la Atlántida. Pero yo sé que Vinland está cerca, en el norte y no parará hasta encontrarla.

21 de Julio

Estoy en el Parque Natural de Terra Nova, muy al norte, en la península del Labrador.

He comenzado mi búsqueda en esta reserva natural. Los vikingos llamaron a las tierras del oeste 'Vinland', tierra de viñedos, y este en este parque, tan al norte, existen algunos campos. En invierno tiene que ser una zona muy dura para la vida, debido a las bajas temperaturas...

21 de Septiembre

He descubierto algo importante. Hablando con las gentes del lugar me he enterado de algunas tradiciones orales de los indios. Parece ser que algunas tribus de la zona emigraron al sur, a terrenos mas calidos. Una de esas tribus guarda un gran parecido con los Nimpuk de Rhode Island.

25 de Septiembre, Rhode Island

¡Claro! Nimpuk significa literalmente 'Gente del Agua Fría'. Son la tribu que habitaba el frío norte durante la época de llegada de los vikingos... tengo que hablar con alguno de ellos.

24 de Septiembre

Reserva Federal India de Pawtuxet
Rhode Island.

He hablado con el mas viejo de los
indios Nipmuk que quedan. Fueron
casi exterminados en la Guerra del
Rey Phillip, que él insiste en llamar, Jefe
Metacomb.

El corazón me ha dado un vuelco cuando
ha recordado un rito que se celebraba
en su infancia, en vísperas de Halloween.

Por lo que el viejo recuerda, este
rito lo trajeron "los hombres dragón".

Estoy muy nervioso, se trata sin duda de
los vikingos. Tengo por primera vez una
pista sólida.

Según este hombre, en el rito uno de ellos
portaba los cuernos de una cabra y era
arrastrado en una especie de carro por
otros dos, que se pintaban la cara a modo
de felinos.

Dios todopoderoso, es muy similar al
culto de Freya.

21 de Octubre

Lo encontré. He encontrado un claro en
el que se ha celebrado ese rito. Una
prueba física de la influencia de los
hombres del norte sobre los indios mucho
antes de la llegada de Colón.

Me he precipitado en mis conclusiones.
Parece que el uso de este claro es
reciente, y se ha celebrado algún tipo
de sacrificio.

25 de Octubre

No puede ser cierto, No puede ser...
Que Dios nos ampare...

Debo viajar a Arkham, creo que en su
biblioteca, en la Universidad de
Miskatonic encontraré alguna respuesta...

El Horrendo Cazador

Según "Los Conjuros de Hecaburgo"
este horrible ser caza de noche, pues es
enemigo de la luz.



Horrendo Cazador

Ɔ HƆXƆ↑HƆPƆH
HƆLHƆRƆH Ɔ ƆƆƆ
HƆHƆƆ Ɔ IXXHƆRƆ↑HƆ

ittagathowos yachyros Gaba
Shub-Niggurath!

Providence Sanitarium INPATIENT ADMISSION FORM

Patient's Name: Marion Westmoore Room No.: 112
 Usual Address: 113 Park Road, Patuxent
 Usual Occupation: Trabajador no especializado en factoria.
 Race: Negra Sex: F Age: 42 DOB: 12/09/1891 Height: 1.62 m Weight: 64 kg Hair Color: Negro Eye Color: Verdes
 Next of Kin: John Adam Westmoore (hijo) Telephone: _____
 Address: 113 Park Road, Patuxent

History of current condition:

Paciente trasladado desde el Hospital Presbiteriano de Providence en estado semi catatónico. Presenta miedo obsesivo a los espacios abiertos, al cielo y a la noche. Presenta un cuadro de alucinaciones sensoriales y paranoia. Obsesión con serpientes o gusanos. Constantes referencias a la desaparición de un ser querido al ser secuestrado por un "Dragón".

If paperwork from psychological interview is available, please attach copy to this form.

Diagnosis of condition:

Posible delirio esquizofrénico debido a un trauma mental (la desaparición de su hijo menor). Su mente trata de explicar el suceso posiblemente para protegerse del sentimiento de culpa (el chico tenía 12 años).

History of previous conditions, injuries and medications:

Madre de dos hijos. Sin medicación conocida.

CONDITION ON ADMISSION

Blood Pressure 12/6	Pulse 90 P/m	Temperature 36°C	Respiratory Rate Normal
------------------------	-----------------	---------------------	----------------------------

Initial diagnostic impressions:

Transtorno mental.

LIST ALL DIAGNOSTIC STUDIES DONE

(X-rays, blood tests, etc. and all results)

RX Cráneo. No se aprecian lesiones.
 Exámen físico. No se aprecian lesiones.
 Análisis de sangre. Ningún agente patógeno conocido. Ningún resto de drogas.
 Entrevista con Agente Social de Providence. Declarada "Mentalmente Perturbada".

PLANNED TREATMENT FOR PATIENT

(List medications, therapy plans, etc.)

Reclusión.
 Entrevistas periódicas.
 Tratamiento de Shock con insulina.
 Barbitúricos 1/8 horas.

Was admission voluntary? ☐ Yes ☒ No

If answer is "No," include all relevant documents
 (medical and dental records, police records, court
 documents, etc.)

Admitting Psychiatrist: Dr. Tadeus Warden

Signature: _____

Date: 28/10/1931

List all personal items surrendered to Sanitarium staff.

-

Providence Sanitarium INPATIENT ADMISSION FORM

Patient's Name: Alan Masters Room No.: 207
Usual Address: 97 Ward Street, Barrington
Usual Occupation: Trabajador no especializado en factoria.
Race: Negra Sex: M Age: 27 DOB: 23/04/1906 Height: 1.80 m Weight: 75 kg Hair Color: Negro Eye Color: Marrón
Next of Kin: Elisabeth Masters (Esposa) DESAPARECIDA Telephone: _____
Address: -

History of current condition:

Encontrado delirando cerca de Miles Bridge. Trasladado directamente a al Providence Sanitarium.
Delirio paranoide. Alucinaciones sensoriales. Agresividad extrema. Miedo a espacios abiertos y a la oscuridad.
En su delirio habla de la "Serpiente alada" que secuestró a su esposa. A veces dice que fueron los blancos.

If paperwork from psychological interview is available, please attach copy to this form.

Diagnosis of condition:

Posible delirio esquizofrénico. Debido a la desaparición de su esposa. Es posible que él mismo sea el responsable.

History of previous conditions, injuries and medications:

Ninguno a señalar.

CONDITION ON ADMISSION

Blood Pressure 18/9	Pulse 120 P/m	Temperature 35,2°C	Respiratory Rate Muy Agitado
------------------------	------------------	-----------------------	---------------------------------

Initial diagnostic impressions:

Transtorno mental.

LIST ALL DIAGNOSTIC STUDIES DONE

(X-rays, blood tests, etc. and all results)

RX Cráneo. No se aprecian lesiones.
Exámen físico. No se aprecian lesiones.
Análisis de sangre. Ningún agente patógeno conocido. Ningún resto de drogas.
Entrevista con Agente Social de Providence. Declarado "Mentalmente Perturbado".

PLANNED TREATMENT FOR PATIENT

(List medications, therapy plans, etc.)

Inducción de coma por Barbitúricos.

Was admission voluntary? ☐ Yes ☒ No

If answer is "No," include all relevant documents
(medical and dental records, police records, court
documents, etc.)

Admitting Psychiatrist: Dr. Tadeus Warden

Signature: _____

Date: 02/11/1932

List all personal items surrendered to Sanitarium staff.

-

Providence Sanitarium INPATIENT ADMISSION FORM

Patient's Name: Geoffrey Goldmine Room No.: 102
Usual Address: Denington Road S/N, Warwick
Usual Occupation: Limpiabotas.
Race: Negra Sex: M Age: 9 DOB: 02/06/1924 Height: 1.10 m Weight: 35 kg Hair Color: Negro Eye Color: Marrón
Next of Kin: Winona Goldmine, madre (DESAPARECIDA), John Goldmine (FALLECIDO) Telephone: _____
Address: -

History of current condition:

Paciente encontrado en estado de shock histérico cerca de su domicilio en Warwick. Presenta miedo histérico a la noche, espacios abiertos y al cielo. Referencias a suceso alucinatorio en el que interviene un dragón o serpiente o gusano alado que se lleva a su madre.

If paperwork from psychological interview is available, please attach copy to this form.

Diagnosis of condition:

Posible delirio histérico. Trauma emocional debido al abandono por parte de su madre.

History of previous conditions, injuries and medications:

Ninguno a señalar.

CONDITION ON ADMISSION

Blood Pressure 16/8	Pulse 100 P/m	Temperature 37°C	Respiratory Rate Muy Agitado
------------------------	------------------	---------------------	---------------------------------

Initial diagnostic impressions:

Transtorno mental.

LIST ALL DIAGNOSTIC STUDIES DONE

(X-rays, blood tests, etc. and all results)

RX Cráneo. No se aprecian lesiones.
Exámen físico. No se aprecian lesiones. Desnutrición incipiente.
Análisis de sangre. Ningún agente patógeno conocido. Ningún resto de drogas.
Entrevista con Agente Social de Providence. Declarado "Mentalmente Perturbado".

PLANNED TREATMENT FOR PATIENT

(List medications, therapy plans, etc.)

Reclusión.
Exámenes periódicos.
Barbitúricos 1/Noche.

Was admission voluntary? ☐ Yes ☒ No

If answer is "No," include all relevant documents
(medical and dental records, police records, court
documents, etc.)

Admitting Psychiatrist: Dr. Tadeus Warden

Signature: _____

Date: 25/11/1933

List all personal items surrendered to Sanitarium staff.

-