



EL RASTRO DE
CTHULHU

La Mente Alienada

ELGUARDIANDELOSARCANOS.BLOGSPOT.COM

LA MENTE ALIENADA

ESCRITO POR
EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS

elguardiandelosarcanos.blogspot.com

Documento aficionado sin ánimo de lucro ni interés comercial

Escrito por EL GUARDIÁN DE LOS ARCANOS

elguardiandelosarcanos.blogspot.com

El Rastro de Cthuhu y Trail of Cthulhu son marcas registradas de Pelgrane Press Ltd.

© 2007 Pelgrane Press Ltd. Todos los derechos reservados. Publicado de acuerdo con Chaosium, Inc.

La edición en español es © 2008 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

Imagen de portada del *Banco de imágenes de la Real Academia Nacional de Medicina*.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons NoComercial

- Compartirlgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



La Mente Alienada

"NI LA MUERTE, NI LA FATALIDAD, NI LA ANSIEDAD, PUEDEN PRODUCIR LA INSOPORTABLE DESESPERACIÓN QUE RESULTA DE PERDER LA PROPIA IDENTIDAD."

—A TRAVÉS DE LAS PUERTAS DE LA LLAVE DE PLATA.

Este escenario se localiza en la ciudad de Arkham, aunque es sencillo moverlo a otro lugar, y específicamente en otoño del año 1933. Esta fecha es importante para justificar algunos de los hechos que se desarrollarán durante la partida. La acción se ajusta a personajes con profesiones como policías o investigadores privados, aunque también se puede introducir a periodistas, alienistas o, incluso, a un jugador bombero. Otras profesiones no quedan excluidas, aunque su encaje dependerá de la voluntad de la mesa de juego.

El Gancho

La llamada de los vecinos de un bloque de apartamentos en Arkham ante un posible incendio descubre un cadáver. El cuerpo sin vida de Thomas Warden yace sin vida, quemado desde dentro, sin haber afectado el fuego al resto de la habitación.

La Horrible Verdad

A veces es complicado explicar por qué suceden las cosas. Y más complicado aún saber el motivo por el que Nina Bouvier, hija del rico comerciante naviero Phillip Bouvier, se casó con Thomas Warden. Quizá solo fue un capricho u otra manera de avergonzar a su progenitor. Sea como fuere, la ahora Nina Warden llegó a tener descendencia con el humilde contable que trabajaba en la empresa familiar, una preciosa jovencita a la que llamaron Helen. Pero ni siquiera esto supuso un cambio en su actitud caprichosa.

Llegando a abandonar a su familia cuando su padre falleció.

Nina Warden, al frente del imperio comercial, comenzó a descubrir ciertos diarios de los años más aventureros de su progenitor, cuando este viajaba a lugares ignotos construyendo su fortuna. Y por primera vez en su vida algo llegó a interesarla por completo. Desde las junglas de Borneo a la misteriosa ciudad de basalto de Ponape, la decidida heredera fue desvelando antiguos ritos olvidados y descubriendo un poder que iba más allá de sus enfermizas elucubraciones.

Pero en otoño de 1933 la desgracia se cruzó en su vida. Se contagió de la encefalitis de San Luis durante una estancia por negocios en Missouri. Una enfermedad que se extendió por su ser con rapidez y sin misericordia. Viendo como su cuerpo se paralizaba a pasos agigantados buscó la solución en el vudú. Un bokor llamado Papa Legba la reveló una posible salida, una salvación para su actual situación pero que conllevaría un alto coste. Su cuerpo no tenía cura, pero su mente podría transmitirse a otro recipiente. Aunque el alto coste residía en que dicho recipiente debería ser de su propia sangre. Solo así se lograría el éxito en la transferencia.

El miedo superó cualquier reticencia, y sin el menor escrúpulo, Nina volvió sus ojos hacia la pequeña Helen. El primer intento de transferencia se produjo de inmediato, pero la débil y enfermiza situación de Nina condujo al fracaso. No fue capaz de completarlo, aún así los daños psicológicos a la mente de la niña fueron evidentes. Helen se sumió en un estado catatónico con súbitos episodios de histerismo. La pequeña fue incapaz de comprender la presencia de una sombra dentro de su mente, desplazando su propio ser.

Ante la situación y queriendo mantener el control, Nina decidió internar a Helen en el manicomio de Arkham, bajo la atención directa de Papa Legba. Fue su ex marido, Thomas, quien percibió la amenaza, aunque siendo incapaz de indentificarla completamente. Comenzó a moverse para sacar a su hija del internamiento y traerla de vuelta a casa, algo que puso muy nerviosa a Nina. Temerosa de que su plan se fuera al traste ordenó al bokor acabar con la vida de su ex pareja. Haciendo uso de su conocimiento del vudú, realizó un complejo ritual que hizo arder al infeliz desde su interior sin ser consciente de qué era lo que ocurría.

El Esqueleto

El escenario comienza con el cuerpo de bomberos penetrando en un apartamento donde se ha detectado un posible incendio. El descubrimiento del cadáver quemado de Thomas Warden iniciará las pesquisas para ir descubriendo la horrible verdad.

Desvelar el misterio que oculta Nina Warden supondrá la segunda parte de este escenario, que pasará a un último estadio cuando logre transferir su esencia al cuerpo de Helen.

Será entonces una carrera contrarreloj para lograr revertir los efectos y liberar a la pequeña del lúgubre destino al que ha sido condenada.

Condiciones de Victoria

Salvar a la pequeña Helen del retorcido plan de su madre debería ser el objetivo primario de la aventura, aunque liberar por completo su mente puede resultar complicado. Acabar con la amenaza que supone Nina y Papa Legba debería estar también dentro de los objetivos de los investigadores.

PRIMERA PARTE: UN CADÁVER HUMEANTE

Resumen: El descubrimiento del cadáver quemado desde dentro de Thomas Warden inicia las pesquisas necesarias para descubrir la causa y motivo de su muerte en tan extrañas circunstancias. La investigación llevará a su actual patrón, a su abogado y, finalmente, a su ex mujer, Nina.

La extraña muerte de Thomas Warden

Tipo de escena: Gancho/Clave

A las 23:30 horas del jueves 20 de noviembre de 1933, la estación central de bomberos de Arkham es alertada de un posible incendio en el número 15 de la calle Derby, a la altura del cruce con la Avenida Peabody. Los vecinos han divisado una consistente nube de humo blanquecino saliendo del apartamento B de la segunda planta.

El inicio del escenario dependerá de la profesión que elijan los investigadores, procediendo a incorporarse al misterio en diversas etapas.

Si los investigadores son vecinos de Thomas, serán los primeros en divisar la pestilente nube blanquecina y el incremento de calor concentrado en el apartamento. Si tratan de abrir la cerradura recibirán el punto de daño en forma de quemadura en la mano, con sus posteriores ampollas. Deberían ser ellos los que llamasen a los bomberos, o si no, surgirá de otro vecino.

Si los investigadores forman parte de la dotación de bomberos que acuden a la llamada desde la estación central de la calle Armitage, el escenario comenzará con su llegada

al edificio. Uno de los vecinos en bata de estar por casa les recibe en el portal y les señala el apartamento en cuestión. La cerradura sigue caliente y causará el punto de daño en caso de tocarla sin protección. La llave la podría poseer algún otro inquilino o deberán derribar la puerta a hachazos, según disponga el Guardián. Nada más entrar serán golpeados por una ráfaga de aire caliente, a una temperatura difícil de soportar. La sala principal es un auténtico infierno. Si bien el clima lluvioso de marzo hace que las calles de Arkham estén llenas de abrigos y chubasqueros para guarecerse, aquí dentro la temperatura lleva rápidamente al sofoco. Será complicado aguantar mucho en los primeros instantes, provocando el tórrido ambiente sudores, mareos y desvanecimientos.

Si los investigadores son miembros de la policía, detectives, periodistas (que se puedan colar al tener relación con alguno de los anteriores) o profesionales independientes llamados a modo de consulta sobre el hecho, llegarán a una escena que a pesar del tiempo pasado mantiene gran parte del calor ambiental, lo que les obligará a ponerse en manga corta.

Una escena inefable

El apartamento es un pequeño hogar de dos habitaciones, salón con cocina americana y un baño. Decorado de manera clásica es algo humilde, pero confortable. En la estancia principal está el sillón en el que se hallan los restos mortales de Thomas Warden. Dicho sillón permanece inalterado ante el caos desatado. Encima solo quedan dos piernas, dos brazos, la parte superior del tronco y la cabeza del fallecido. El aspecto de la situación a *grosso modo* es como si se hubiese encendido una fogata en el mismo estómago del desgraciado, cuando éste se había sentado a descansar, quizá mientras dormía. Pero a pesar

de ello, el sillón no ha sufrido daño alguno.

Examinando un poco mejor los restos, éstos se encuentran pegajosos. Una mezcla blancuzca de grasa humana y ropas que no han llegado a chamuscarse a pesar de la alta temperatura alcanzada. En la parte del techo que se halla sobre la víctima hay una mancha blanquecina que aparenta haber traspasado el mismo hormigón del que se compone. Con un rápido vistazo no se observan mayores daños en la estancia provocados por el fuego, éste parece haberse concentrado única y exclusivamente en el estómago del fallecido.

Un enigma envuelto en un misterio

Los investigadores deberían comenzar a recabar pistas e información para tratar de componer un cuadro completo de lo aquí sucedido.

Examinando el cadáver: como se mencionaba con anterioridad en el sillón se halla sentado el cuerpo del difunto. Su cuerpo ha ardido desde el interior de su estómago, dejando una gran cavidad vacía en su interior, pero manteniendo intactas sus extremidades así como la parte superior del tronco y la cabeza. Thomas Warden era un individuo grande, de oronda figura y prominente barriga, pero poco queda de él. Empleando *Recogida de pruebas* se advierte que, a pesar de la alta temperatura alcanzada, el sillón no ha sufrido daño alguno.

Mediante *Medicina forense* queda clara la causa de la muerte, la víctima ha ardido, pero el fuego no procede del exterior, sino que se ha producido en el interior de su cavidad estomacal. El calor ha fundido la grasa del sujeto con la ropa que llevaba encima, provocando un efecto vela. Aunque no existe una explicación científica que justifique la ignición. Se pueden

llevar restos y muestras a un laboratorio para examinar la cantidad de alcohol presente, pero saldrán negativas, no hay rastro de ningún agente combustible. Mediante el gasto de un punto de *Recogida de pruebas* se apunta que lleva puesta la ropa de calle, no se había cambiado, o no le había dado tiempo.

Con un gasto de un punto de *Química* o *Biología* se sabe que la grasa humana arde a 215° centígrados, aunque si está embebida en una mecha puede arder a una temperatura menor.

Mediante un gasto de un punto de *Ciencias ocultas* o tres puntos de *Historia oral* se recuerdan algunos sucesos de combustión espontánea así como su asociación con rituales de magia negra y otras artes ocultas (para extenderse en los detalles ver el recuadro LA COMBUSTIÓN ESPONTÁNEA).

Buscando por el apartamento: este es el principal lugar para obtener pistas. Gastando un punto de *Recogida de pruebas* se encontrarán con una bolsa de piel, en el suelo, cerca del sillón, que contiene 12.000\$ en billetes usados anudados en fajos de 500.

Mediante *Farmacología*, *Medicina* o *Supervivencia* los investigadores serán capaces de localizar un penetrante olor a hierbas presente en toda la estancia. Es un aroma seco, fuerte y áspero, como de agujas de alguna especie arbórea. Aunque serán incapaces de localizar su origen, su impregnación parece surgir del propio centro del fuego.

Gastando otro punto de *Recogida de pruebas* se observa en el techo una masa de hollín consistente blancuzca adherida a parte del hormigón, que amenaza con desprenderse. Empleando *Química* o *Biología* se identifica dicha masa como una mezcla de cenizas y grasa corporal procedente del propio individuo. Rascando un poco se puede eliminar parte de la composición quedando al descubierto las vigas de hierro que conforman el armazón del edificio.

La combustión espontánea

La combustión espontánea se refiere a la incineración sin una fuente externa de ignición. Se conocen más de 200 casos desde el siglo XVIII, aunque ninguno ha sido probado ni investigado en profundidad. El *modus operandi* es similar, la grasa corporal se derrite y es absorbida por la misma ropa o tela ya carbonizada, lo que actúa como la mecha de una vela produciéndose así una llama suave y estable, ardiendo por horas. Las primeras menciones se recogen en un artículo de Paul Rolli del siglo XIX en *The Philosophical Transactions of the Royal Society of London, from Their Commencement in 1665 to the Year 1800*. El autor recoge algunos casos de víctimas que perdieron la vida por incineración sin que se pudiera encontrar la fuente del incendio. Rolli explora también la explicación propuesta por el autor John Henry Cohausen, quien sugiere que algunas sustancias contenidas en el cuerpo humano y diferentes procesos de fermentación en el estómago podrían crear una llama desde el interior del cuerpo al combinarse con bebidas alcohólicas y los movimientos internos del cuerpo durante la noche. Rolli concuerda con la teoría de Cohausen y sugiere otros procesos químicos y emanaciones del cuerpo que podrían estar involucrados en el fenómeno.

Estando éstas derretidas en su punto central. Mediante *Arquitectura* o *Física* se conoce que la temperatura de fusión del hierro es de 1538° centígrados.

Con un gasto de un punto de *Habilidad Artesanal* descubrirán que el reloj de cuco de pie, que se encuentra en el salón, está parado en las 23:12 horas. Al abrirlo verán que todo su mecanismo interior está fundido. Las ruedas y engranajes han devenido en una única masa de hierro uniforme. Consultando a los bomberos se confirma la hora del aviso de incendio en torno a las 23:30 horas.

Con un gasto de un punto de *Recogida de pruebas* se llega a la conclusión de que no hay un solo cenicero en todo el apartamento. Tampoco se encuentra tabaco ni encendedores. No hay una fuente externa clara de ignición.

Empleando *Recogida de pruebas* se halla la cartera con los documentos personales que confirman al falle-

cido como Thomas Warden, junto a ella una libreta de direcciones con unas cuantas citas. Ese mismo día a las 21:00 horas con Marco Lentini en el Club Carousel y al día siguiente una consulta programada en las oficinas de Benson & Benson, que con el uso de *Historia oral* se sabrá que son el bufete de abogados más caro y elitista de toda la ciudad.

Interrogando a los vecinos: nada más salir a la escalera verán a la señora Carrouthers asomada a la puerta de otro apartamento en la misma planta. No hará falta mucho esfuerzo para soltar la lengua de la chismosa vecina. Ya sea con *Adulación*, *Consuelo* o *Jerga policial* (no conviene asustarla con algo más directo como *Interrogatorio* o *Intimidación*) pronto se sentirá lo suficientemente cómoda como para empezar a desgajar la vida de Warden. Lo define como educado y trabajador, un buen hombre. Divorciado y permanentemente pendiente de su pequeña hija. En los últimos tiempos había estado bastante agitado y disperso por la enferme-

dad de la pequeña. No sabe exactamente qué es lo que le pasa a la niña, pero si sabe que había tenido que ser ingresada en el manicomio de Arkham.

El portero del edificio, Benjamin Djurjevjk, podrá confirmar la hora en la que se detectó el humo. Mediante *Interrogatorio* o *Jerga policial* constatará que es él quien dio el aviso a los bomberos (salvo que fuera uno de los investigadores), en torno a las 23:30 horas, lo recuerda perfectamente puesto que había saludado al señor Warden cuando llegó al edificio, sobre las 23:00 horas, solo media hora antes.

Las primeras conclusiones

Tras el análisis de la escena y la investigación de los diversos caminos abiertos los investigadores deberían llegar a las siguientes conclusiones:

Thomas Warden llegó sobre las 23:00 horas a su casa, dándose la alarma de incendio en torno a las 23:30 horas. Es decir, en menos de media hora ardió hasta los huesos. Si además se está atento a la hora que marca el reloj de cuco, parado a las 23:12 horas, momento en el que el calor es tan alto que funde su maquinaria interna, se debe comprender que el fuego se produjo de manera espontánea. No hubo ningún efecto mecha o vela que le hiciera arder durante horas.

La grasa humana arde a 215° centígrados, pero los daños causados tanto en la maquinaria del reloj como en las vigas situadas encima del foco del fuego debieron ser superiores a los 1538° centígrados, punto de fusión del hierro.

No se encuentra ninguna fuente externa que provoque el fuego, ni tampoco interna.

El club Carousel

Tipo de escena: Alternativa

El último lugar conocido que visitó Thomas Warden es un prestigioso y elitista club nocturno. Amenizado con las mejores actuaciones de jazz su lista de espera puede alcanzar años. Bien sabido por los que dispongan de *Bajos fondos* su propietario, Marco Lentini, lo emplea para blanquear el dinero procedente de sus "otros negocios", menos lícitos pero mucho más lucrativos.

En la puerta, tanto trasera como delantera hay dos gorilas que custodian ambas entradas. Será complicado lograr que permitan el acceso al interior, aunque con un gasto de 2 puntos de Jerga policial o un soborno mediante el gasto de 2 puntos de Crédito conducirán a los investigadores a la zona privada de Lentini, tras hacerles esperar un buen rato fuera para ir a consultárselo, por supuesto.

Porteros

Tres datos: Altos, fuertes y callados. De pocas palabras y mascando entre dientes con su fuerte mandíbula lo poco que dicen. Responden atentos a cualquier gesto rápido echando mano a la sobaquera en la que guardan la pistola.

Habilidades: Armas de fuego 6, Atletismo 8, Escaramuza 10, Salud 8

Umbral de Golpe: 4

Modificador de alerta: +1

Armas: 0 (pistola automática), -2 (puñetazo)

Il capo

Marco Lentini es un hombre en la cuarentena cuyo pelo ya blanqueó en su totalidad. Simpático y afable trata de mantener la precaria máscara que oculta sus instintos más primarios. Aunque aparenta distracción sus pequeños ojos azules se mantienen fijos y sin pestañear en el objetivo de su atención. Lentini no desea atraer a "la pasma" y prefiere mantenerse fuera del foco, por lo

que en cuanto se le mencione el asunto en cuestión rebajará su tensión y se mostrará colaborador.

— *Hace unos cuantos días, el señor Warden, el hombre que me lleva las cuentas del club, se me presentó pidiendo ayuda. No le presté demasiada atención al asunto, siempre hay gente pidiéndome dinero, ya saben. Pero tenía que ver con su hija. Al parecer estaba enferma, o algo así. Uno tiene su corazoncito, yo mismo tengo dos bellas ragazzas que son la alegría de mi vida, así que cedí. Uno tiene que ser generoso, lo dice la Biblia... en alguna parte, supongo. Ordené que le prestaran una importante cantidad de dinero, quizá la recogió ayer, u otro día, yo que sé, no me ocupo de esas cosas.*

Si se insinúa su implicación en la muerte o se le sitúa dentro de la investigación contestará:

— *No me gusta lo que insinúan, este es un establecimiento legal. No quiero ningún problema. ¿Por qué me iba a interesar la muerte de una persona que me debe dinero? ¿Qué ganaría con eso? De ahí no puedo sacar pasta. Ahora seguro que no podré recuperar la cantidad que le presté.*

Benson & Benson

Tipo de escena: Alternativa

El prestigioso, y caro, bufete de abogados Benson & Benson se encuentra en la mejor zona de la ciudad. Un único edificio de tres plantas que recoge la multitud de oficinas dedicadas a los diversos asuntos que rige la sociedad. Tanto Michael James Benton padre como su hijo Michael James Benton II disponen de una privilegiada situación dentro de la clase alta de Arkham y eso se refleja en sus instalaciones. Madera de roble, cortinas de satén de colores cálidos y una enorme canti-

dad de trabajadores moviéndose con prisa por todos lados, tratando de ascender dentro de la jerarquía interna.

Los investigadores serán rápidamente conducidos ante el encargado de la cita con el señor Warden si pertenecen al cuerpo de policía. Si tienen alguna otra ocupación deberán gastar al menos 2 puntos de *Crédito*, *Derecho* o *Burocracia*. Robert Tuchell confirmará el encuentro programado con el fallecido. Ya habían tenido la oportunidad de hablar con anterioridad. El asunto en cuestión versaba sobre la custodia de su hija Helen, ante la delicada salud mental de la pequeña, su madre, Nina Warden, había promovido su ingreso en el Manicomio de Arkham. El señor Warden quería sacarla de allí y para ello debía pleitear con la señora Warden en los juzgados. Y eso, en América es algo caro, muy caro.

El bufete dudaba de su capacidad económica y por eso le había derivado a uno de los miembros más jóvenes e inexpertos de entre todos los empleados. Ir en contra de dicha señora es insensato, puesto que es la hija y única heredera de Phillip Bouvier, rico comerciante naviero y gran benefactor de la ciudad. Enfrentarse a ella es, llanamente, una locura. Si los jugadores gastan 1 punto de *Historia Oral* o *Derecho*, serán conocedores de que Benson & Benson fueron los encargados de gestionar la petición de Nina Warden para ingresar a su hija en el sanatorio mental.

El Manicomio de Arkham

Tipo de escena: Pista Clave

De grandes rejas de metal, unas imponentes puertas chirrían como el mismísimo infierno cuando se abren para dar paso a una amplia plaza

por la que se llega a la entrada. Unas vetustas escaleras de piedra incólume se elevan hasta el enorme portón de madera y acero que oculta los secretos de tan escalofriante lugar. En la plaza los conductores de un camión con distintivos del zoológico de la ciudad proceden a descargar unos bultos con forma de animales de su interior, mientras un inquietante hombre negro como el carbón se mantiene inmóvil como una estatua en las escaleras. Tras señalar a los porteadores la zona de atrás de la institución, sin proferir el más mínimo sonido, les acompaña ignorando por completo a los demás visitantes. (Es común en estos centros que se haga uso de animales muertos para diseccionar sus cerebros y estudiarlos en mayor o menor medida).

Los investigadores, tanto si buscan a la hija de Thomas, Helen, como si se interesan por su ex mujer, Nina, serán conducidos a unas estancias internas del Manicomio acomodadas para su permanencia en ellas. A pesar de que la Mansión Bouvier se encuentra a tan solo unas horas en coche a las afueras de Arkham, la madre de la niña ha optado por permanecer cerca de ella en tan lúgubres circunstancias.

Mentalmente divergente

La siguiente escena debe ser narrada mientras los investigadores atraviesan las diversas estancias interiores del manicomio. Solo pretende crear ambiente de extrañeza y establecer un escenario inquietante y surrealista.

Las viejas paredes que de hormigón blanco y azulejos verdes acogen sus pasos parecen haber salido de una edad pasada. El decoloramiento se mezcla con extrañas manchas por doquier de imposible reconocimiento. Las añejas tuberías que cuelgan sin patrón alguno por el techado emiten quejarosos sonidos indescriptibles asaltados por el rítmico

goteo de la humedad concentrada en las juntas que ya no permanecen selladas. Los gritos y alaridos de un paciente parecen sacar del ensimismamiento del monótono paisaje. A través de la pequeña ventanilla de una de las blancas puertas de madera recia se observa a un paciente atado a su cama. Su cabeza se balancea de lado a lado mientras la tensión de su rostro hace aflorar un tono rojo carmesí imposible. Sus dientes apretados no logran contener las palabras sin sentido que su cerebro, ya perdido, emite insanamente.

El eterno pasillo se abre a una amplia sala con múltiples enfermos tanto sentados como deambulando. Las muestras de una sedación masiva se hacen evidentes mientras uno de ellos, hundido en una mecedora observa el infinito, a la par que una consistente masa de saliva cae por su mentón. Otra mujer, de largo pelo encanecido anda sin ton ni son chocándose contra las paredes, sin fuerza a penas. En el centro un hombre calvo se ha bajado los pantalones y, con la ropa interior por las rodillas, se masturba compulsivamente su flácido y enrojecido órgano. Mirando con cara de desquiciado a todas partes, sin fijarse especialmente en ningún lugar. Dos enfermeros, anchos como armarios le cogen rápidamente y otro más le inyecta algo en el cuello que parece lograr que cese en su actividad. Durante la confusión del momento, un hombre alto, negro y con una corta barba se acerca a los jugadores. Va vestido con un imponente traje que adorna una pajarita roja. Su voz es imponente y de una manera seria y formal se dirige a ellos manteniendo fija su mirada. Como si les fuera a decir lo más importante que jamás hayan escuchado en su vida:

— *La verdad es que no vengo del espacio exterior. Es un estado de divergencia mental. De pronto me*

encuentro en el planeta Occo. Soy parte de la élite intelectual que se prepara sin descanso para subyugar las hordas bárbaras de Plutón. Pero aunque para mí se trata de una realidad totalmente convincente en todos los sentidos, sin embargo Occo solamente es un producto de mi psique. Yo soy mentalmente divergente, y con ello escape de ciertas realidades in-nombradas que invaden mi vida aquí. Cuando deje de ir allí me pondré bien... ¿Tú también eres mentalmente divergente, amigo?

Al tiempo de decir la última frase apoya la cabeza en el hombro de uno de los investigadores, que puede observar como la exquisita vestimenta del individuo se completa con unas pantuflas de felpa rosa que asemejan un osito de peluche. (N. del A: evidente homenaje a la película *12 MONOS* (1995) de Terry Gilliam).

Nina Warden

De finos rasgos acentuados por la tensa coleta con que recoge su negro pelo azabache, las gafas que usa para ver ocultan unos ojos azules tan fríos como penetrantes. A su lado está el doctor Leslie Talbott, encargado del internamiento de la pequeña. Su figuras contrastan cómicamente, ella alta y delgada, pura fibra sin un gramo de grasa. Él bajito y regordete, calvo y con un frondoso bigote que oculta gran parte de su rubicunda cara.

Ante la noticia de la muerte de su ex marido no mostrará sorpresa, asegurando haber sido ya avisada por la firma de abogados que lleva sus asuntos. La relación entre ambos era prácticamente inexistente y se reducía en último término a lo referente a la pequeña. Mediante *Evaluar sinceridad* se confirma que la señora Warden no engaña en ningún momento. Asegura que solo pretende el bien de su hija y que es lo único que la preocupa. Otra vez con *Evaluar sinceridad* podrán dar

por cierto lo dicho, pero con un gasto de 2 puntos se dan cuenta que dentro de esa afirmación se oculta algo, algo más allá del simple bienestar de Helen. Con un gasto de 1 punto de *Medicina* se observan diversos síntomas en la mujer: rigidez del cuello, convulsión espástica ocasional en las manos, que rápidamente esconde tras su espalda y una ligera aparición de sudor en su frente que podría indicar fiebre. Mediante el empleo de otro punto de *Medicina*, o 2 de *Farmacología* o *Historia oral* se pueden asociar a la enfermedad conocida como ENCEFALITIS DE SAN LUIS.

La Encefalitis de San Luis

Se trata de una enfermedad vírica transmitida por mosquitos que provoca la inflamación del encéfalo. En otoño de 1933 se produjo una epidemia en San Luis, Misuri y en el vecino condado de San Luis con más de 1000 casos reportados por el recién creado Instituto Nacional de Salud. Sus síntomas son fiebre alta, rigidez del cuello, estupor, desorientación, temblores, convulsión espástica ocasional y parálisis. La mortalidad puede llegar al 30%, en cuyos casos el cuerpo del paciente infectado se va quedando paralizado por completo hasta fallecer. No se conoce cura en la fecha.

Helen Warden

Si los investigadores insisten en visitar a la pequeña serán conducidos por Leslie Talbott, mientras Nina los acompaña en perpetuo silencio y con un evidente cansancio en su rostro. Hay un corto tramo

que separa a éstas de la celda acolchada en que se encuentra la pequeña. En el trayecto, mediante el gasto de 1 punto de *Farmacología*, *Medicina* o *Supervivencia* serán capaces de localizar un penetrante olor a hierbas. Es un aroma seco, fuerte y áspero, como de agujas de alguna especie arbórea. Es el mismo aroma que se encontraron en la casa de Thomas Warden, y su origen parece proceder del cuarto de mantenimiento. Evidentemente el doctor se negará a que los jugadores vayan a sus anchas por la institución y entren en cualquier habitación que se les antoje. Si uno de los Pj se las arregla para escabullirse y echar un vistazo pasa directamente a EL CUARTO DE MANTENIMIENTO del Acto 2.

La niña está sentada en una esquina de la habitación abrazándose las rodillas contra el pecho. De pelo tan negro como su madre sus ojos pardos solo muestran miedo e incompreensión. Parece estar hablando consigo misma en tono bajo. Repite constantemente — *No deberías estar aquí... no, no, no soy yo ¿o sí?... las estrellas caen fulgurantes del espacio exterior... son como luciérnagas... pero verlas quema... no, no quiero oírlo, ¡cállate!*

El doctor Talbott habla de una manera bastante atropellada mientras limpia los cristales de sus pequeños anteojos con sus fofos pero cortos dedos. La situación de la pequeña es un enigma, desconoce desde hace cuanto sufre de su desorden mental. Su diagnóstico es trastorno de identidad disociativo, también conocido como desorden de personalidad múltiple. Dada la corta edad de la niña, 10 años, se podría pensar que se trata solo de una forma de llamar la atención en un caso de familia desestructurada, pero la insistencia y realidad de los síntomas son inequívocos. Su mente parece estar lidiando con otra personalidad que parece abrumarla

alejándola de la realidad. Se vio obligado a restringir su libertad porque había empezado a causarse heridas en los brazos. Grandes cortes con lo que pretendía sacarse no se qué producto de su psique enferma. Ahora mismo solo puede permanecer sedada y bajo control. El tiempo dirá qué más se puede hacer.

Mediante un gasto de 2 puntos de *Medicina* se confirma el diagnóstico del doctor, aunque también se conoce que la solución más común a estos casos tiende a ser la administración de cortas sesiones de electro shock hasta observar mejoría, algo que no ha mencionado. Empleando 1 punto de *Evaluar sinceridad* se llega a la conclusión de que Talbott está callando algo, el hablar continuamente con la vista en el suelo, sin mirar a los ojos y solo distraerse al clavar sus ojos fijamente en la niña evidencia que no está siendo totalmente sincero.

Este pequeño añadido es completamente accesorio y puede ser eliminado sin problema, aunque es otro complemento que incorpora un elemento extraño pero humanizador y que ayudará a la inmersión en el juego. Antes de marcharse, el investigador con la puntuación de *Consuelo* más alta creará haber visto algo. Por un instante, al mirar a Helen por última vez, juraría que esta le devuelve la mirada y dice, como en un susurro — *Socorro*. Nada más, menos de un segundo, y vuelve a su continua letanía de frases incoherentes. El personaje no podría jurar que ha sucedido, ha sido tan rápido que nadie más ha podido verlo, pero lo ha dejado intensamente marcado. A partir de este momento se encuentra vinculado a la niña de algún modo que no puede comprender, recibiendo ayuda en momentos puntuales que se marcarán durante la partida. Pero también tendrá un precio a pagar. Todos los controles de *Estabilidad* que realice a partir de ahora au-

mentarán su dificultad en +1, añadiéndose la angustia de la pequeña Helen.

SEGUNDA PARTE: UNA MADRE Y UNA HIJA

Resumen: Los acontecimientos se aceleran y, a la par que los investigadores van descubriendo la oscura verdad detrás de Nina Warden, la trama da un giro definitivo cuando esta fallece y la pequeña Helen aparece totalmente restablecida. El trasvase de la mente de la madre al cuerpo de la hija se completa y descubrir cómo revertirla supondrá el *leif motiv* de esta segunda parte.

Una llamada en medio de la noche

Tipo de escena: Pista Clave

Los jugadores deberán marcharse del manicomio con varias ideas y líneas de investigación abiertas. Es posible que hayan notado que algo va mal con respecto a la pequeña. Que la madre les haya dado mala espina. Y sobre todo, que hay una conexión entre el cuarto de mantenimiento de la institución y la escena de la muerte de Thomas Warden. Con una alta probabilidad estarán haciendo planes para investigar con mayor profundidad dichas pistas, aprovechando el acogimiento de la oscuridad nocturna. La siguiente escena está pensada para romper su planificación y desviarles, al menos temporalmente. Aún así, si los Pj optan por acelerar sus pesquisas puede retrasarse, aunque no indefinidamente.

Poco tiempo después de su marcha, en el lugar que suponga la base de operaciones de los jugadores, ya sea

la oficina de policía si pertenece alguno a este cuerpo, lugar de trabajo o domicilio particular en otro caso, recibirán una llamada de teléfono. Al otro lado del auricular está el doctor Talbott. Su voz acelerada y nerviosa, casi irreconocible, les urge a reunirse con él a media noche en el aparcamiento subterráneo de la cuarta con Pickmann Street. No dirá más y colgará sin dar opción a replica. Mediante *Evaluar sinceridad* del análisis de la llamada del doctor solo podrá sacarse algo en claro: miedo, puro y claro como el agua, miedo en estado puro.

Una cita intempestiva

Una noche cerrada con un viento helado que penetra hasta los huesos. La soledad abrumadora que acompaña como un espectral vigilante a cada paso dado. Un aparcamiento de cemento y acero, frío y húmedo, en el que los someros sonidos rebotan potenciados por sus vacías paredes. El olor a moho, gasolina y goma de neumáticos inundan las fosas nasales congeladas en una tan poco apacible hora. Cuando un arco de luz ilumina el sombrío lugar. Un coche entra llenando de vida lo que antes parecía un pequeño mundo muerto. Un Cadillac serie 452 V-16 Roadster biplaza de morro alargado, color carmesí y adornos plateados irrumpe con su potente motor rugiendo como una bestia enjaulada.

Leslie Talbott sale atropelladamente quedando tras la puerta abierta de su coche. Las luces se mantienen encendidas deslumbrando a los investigadores que deberían situarse al frente. El aspecto del doctor se muestra muy desmejorado con respecto a lo observado hace solo unas cuantas horas. El sudor cubre su rostro, donde el tono cetrino de su piel contrasta con las enormes ojeras que surcan sus pequeños y hundidos ojos. Su voz, apenas un murmullo surge detrás de su frondoso mostacho, y mientras se

arropa con ambos brazos en su gabardina color café dice:

— *He corrido mucho riesgo al venir aquí esta noche... estoy seguro de que me han seguido... si, seguro que si...*

Entonces un gesto de dolor cruza su rostro mientras se dobla levemente quedando apoyado sobre la puerta abierta.

— *No, no importa, deben escuchar... la niña corre peligro... Helen les necesita... yo ya no puedo hacer nada... debería haber actuado antes, pero nunca... yo nunca he sido un héroe... ni siquiera serví en el frente en la Gran Guerra... yo, he...*

Un nuevo espasmo de dolor casi le hace caer al suelo mientras se agarra con fuerza el estómago.

— *Deben ayudarla, el tiempo se acaba... no hay razón médica para lo que le pasa, es algo que va más allá de la razón humana... de la ciencia... es el mal, esa niñita se enfrenta al mal, en un estado puro y salvaje... tienen que sacarla de allí, tienen que salvarla... prométanmelo... júrenlo en el nombre de Jesús Cristo... ayúdenla... sálvenla...*

En ese momento el doctor se desploma en el suelo, quedando medio sentado en las anchas protecciones laterales del automóvil. Su mirada perdida en el infinito, con los ojos a punto de salirse de las órbitas. Su boca abierta en un rictus de dolor sin parangón incapaz de emitir sonido alguno. Cuando su estómago estalla en una gigantesca bola de fuego de una temperatura anormal e imposible. Si alguno de los investigadores se ha acercado al doctor durante su monólogo deberá realizar un control de **Atletismo** a dificultad 5 para tratar de esquivar la combustión. Si supera el control recibirá un daño de Id6-I. En caso de

no superarlo recibirá daño igual a Id6+I y se le considerará ardiendo (ver EL RASTRO DE CTHULHU pag. 69). Presenciar una escena tan grotesca exige un control de estabilidad a dificultad 5 con una pérdida potencial de 5. Sea como fuere, la temperatura ambiental aumenta exponencialmente haciendo sudar inmediatamente a los presentes y dejando sus rostros muy bronceados, incluso quemados. Del mismo modo que si hubieran permanecido bajo el sol en el desierto abrasador durante horas.

Bestias que acechan

Mientras observan y analizan la situación, con un coche cuyas puertas han quedado superficialmente fundidas, en especial los adornos y tiradores, una amenaza se aproxima sin que sean conscientes. Nina Warden no está dispuesta a dejar cabos sueltos y ha enviado a Papa Legba a eliminar la potencial amenaza que suponen los investigadores. Mediante su conocimiento vudú ha levantado de entre los muertos a los animales que llegaron del zoológico. Una pareja de leones, fallecidos en el viaje en barco hasta Arkham y que habían sido derivados al manicomio para su estudio, bajan de la furgoneta en un piso superior del aparcamiento. Sus cuerpos putrefactos muestran heridas y laceraciones que dejan a la vista sus órganos internos en algunas partes de sus anatomías. Silenciosos y sin capacidad de emitir sonido alguno comienzan la caza que sus instintos primarios marcan como prioridad absoluta.

Solo la pisada de sus garras en el frío cemento les delatan y será complicado detectar su presencia antes de que se lancen sobre sus presas.

Leones muertos

Tres datos: No emiten sonido alguno. Con signos evidentes de putrefacción. No muestran dolor alguno al daño sufrido.

Habilidades: Atletismo 8,

Escaramuza 16, Salud 8

Umbral de Golpe: 4

Modificador de alerta: +1

Modificador de sigilo: +2

Armas: +0 (mordisco), +1 (garras); si ambos ataques (garra y mordisco) golpean, el león se agarra con sus mandíbulas para bloquear la reserva de aire de su presa, causándole el daño de mordisco automáticamente cada Ronda, y rasga con sus garras traseras, lo que le permite realizar dos ataques de garras cada Ronda reduciendo el Umbral de Golpe de su presa en 1.

Protección: +1 contra cualquiera (rastros de piel y hueso)

Pérdida de Estabilidad: +2

En el caso de que algún jugador aceptase la vinculación con Helen, cuando la conoció en el manicomio, tendrá una revelación. Como si de un recuerdo vívido se tratase, en ese momento volverá a encontrarse en la misma situación que aquel momento, salvo porque la niña le mirará directamente a los ojos y le gritará — *¡Corre! ¡Ya vienen!* Teniendo éxito automático en su control para detectar el ataque.

El escenario es complejo, el coche de Talbott se encuentra en medio del pasillo que conduce a la salida, un piso más arriba, manteniendo una temperatura excesivamente alta como para poder maniobrarlo, tras la combustión espontánea sufrida por el pobre doctor. Por otra parte, el medio de transporte de los investigadores por el que hayan llegado al aparcamiento y su disponibilidad habrá de haber sido establecido con anticipación. El desarrollo de la escena dependerá de las acciones que decidan los Pj. Luchar o huir, pocas opciones más tendrán. Durante el caos que se desatará, el personaje con la mayor puntuación en *Recogida de pruebas* se dará cuenta del sonido de motor de otro vehículo que no han visto hasta el momento. Si deciden huir, y con dos

controles de *Atletismo* de dificultad 5 podría llegar a través de las escaleras internas a ver como una furgoneta con distintivos del manicomio de Arkham se aleja en la noche. Es conveniente que dicha furgoneta se pueda marchar, puesto que en ella está Papa Legba que tendrá una importancia fundamental en el último acto.

Una recuperación y un funeral

Tipo de escena: Transición

En el tiempo que Papa Legba llevaba a cabo sus planes para acabar con los peligros que se cernían sobre sus cabezas, Nina ha finalizado su ritual para transferir su mente al cuerpo de la pequeña. La compleja ceremonia ha tenido éxito y atrás queda el cascarón vacío y sin vida de la mujer.

Es de esperar que el siguiente paso de los jugadores sea volver al manicomio, bien para sacar a la niña de allí, como para investigar alguna de las pistas que pretendan seguir. Pero su llegada no será inadvertida. En el patio central que conduce a las escaleras principales un coche fúnebre espera mientras algunos de los empleados del manicomio esperan aprovechando para fumar un cigarrillo. A la par un lujoso vehículo de un negro brillante abre sus puertas ante la bajada de una Helen exquisitamente vestida, completamente restablecida y sin signo alguno de locura que se introduce en su interior. El haitiano, un hombre negroide, flaco y estirado, ahora vestido como un chófer la ayuda y procede a introducirse en el asiento del conductor. Si los investigadores intentan ponerse en contacto con ella serán despedidos con cajas destempladas, la niña agradecerá su preocupación pero les pedirá respeto en un momento tan complicado para ella.

Un féretro será introducido en el coche de pompas fúnebres y ambos vehículos se marcharán al unísono. Será sencillo informarse acudiendo a alguno de los presentes en la entrada. Bien sea otro doctor o enfermero, comunicarán que durante la noche la señora Warden sufrió una muerte repentina. Eran conocedores de su delicado estado de salud (aunque no de que sufriese patología alguna concreta), lo que sumado al dolor por ver a su hija en tal situación debió acelerar su óbito. Así mismo, los doctores creen que el shock de la muerte de su progenitora ha sacado finalmente a la niña de su estado de ensimismamiento y disociación. No hay nada más catártico que una madre para una hija.

Indagando un poco más descubrirán que la pequeña se ha marchado a la mansión Bouvier a las afueras de Arkham junto al fiel criado de su madre, donde dará descanso a los restos mortales de su progenitora en el mausoleo familiar. También ha dado orden para que las pertenencias de su madre sean inmediatamente empaquetadas y devueltas a su propiedad con el mayor celo posible. En ese punto ha sido tremendamente clara y concisa, expresándose con una fuerza y autoridad poco común en una niña de su edad, y menos habiendo pasado por un estado tan delicado, cosa que ha sorprendido enormemente a los presentes.

Atando cabos

Tipo de escena: Pista clave

A estas alturas los investigadores ya deberían haberse dado cuenta de que los sucesos que han presenciado son completamente anormales. La muerte de Nina y la milagrosa recuperación deben tener una extraña y ominosa conexión que se escapa de la comprensión del común de los mortales. Reunir el resto de pruebas

que les ayuden a completar el puzzle de lo sucedido para tener una visión más amplia debería suponer el siguiente y decisivo paso a tomar. Tanto el cuarto de mantenimiento de donde percibieron el olor a las mismas hierbas que en el apartamento de Thomas Warden como la estancia habitada por Nina suponen la llave que puede abrirles la puerta al conocimiento.

Es evidente que por parte de los gerentes y empleados del manicomio no se les va a permitir su libre circulación una vez que ya no se encuentran presentes los objetivos de sus pesquisas. La institución requiere de calma y paz para sus internos. Pero las maneras de penetrar son amplias y variadas y quedan a voluntad de los investigadores. Pueden gastar 1 punto de *Crédito* para sobornar a algún trabajador que les cuele a través de la entrada para empleados. También pueden *Intimidar* a los gerentes o usar *Jerga policial* para lograr su objetivo, aunque en ese caso llamarán inmediatamente a la mansión Bouvier para dar constancia de los hechos y pondrá en aviso a sus enemigos. Por supuesto podrán intentar colarse pero, en cualquier caso, y hagan lo que hagan, siempre existirá la posibilidad de que alguien perteneciente al personal les descubra y avise a seguridad para echarles.

Enfermeros

Tres datos: Vestidos de blanco y con un cinto lleno de llaves que tintinean al andar. Acostumbrados a reducir a pacientes peligrosos ajenos a su cháchara. De espaldas anchas y manos aún más anchas.

Habilidades: Armas 8, Atletismo 4, Escaramuza 6, Salud 8

Umbral de Golpe: 3

Modificador de alerta: +1

Armas: -1 (porra de goma), -2 (puñetazo), inyección de Pentobarbital sódico (sedante anestésico)

El cuarto de mantenimiento

El cuarto de mantenimiento que buscan específicamente los investigadores (puesto que hay varios dentro del manicomio) se encuentra en el ala oeste de la institución. Cerrada por reformas para su ampliación gracias a la generosa contribución de la familia Bouvier, dicha ala se encuentra vacía a excepción de los trabajadores y empleados que de vez en cuando la cruzan para diversos cometidos. Uno de los cuales, y el más urgente al parecer, el empaque y traslado de las pertenencias de la fallecida señora Warden a su mansión.

En cuanto al cuarto de mantenimiento es una pequeña habitación de unos cuatro metros cuadrados sin luz natural. Una solitaria bombilla cuelga del techo bamboleándose a causa de las rachas de viento helado que transitan por los estrechos pasillos del manicomio. El contenido es espartano cuando menos. Un jergón yace casi a ras del suelo con una manta marróncea y sin almohada alguna. Al lado opuesto de la entrada solo un desvencijado armario que acoge escobas y mochos para la limpieza así como un saco de serrín.

Empleando 1 punto de *Recogida de pruebas* se descubre debajo del jergón un cuenco de barro decorado con serpientes entrelazadas de vivos colores. En su interior quedan las cenizas de lo que parecen ser hierbas con un fuerte y penetrante aroma exótico que los investigadores serán incapaces de identificar. Este cuenco de barro se considera encantado según las reglas de EL RASTRO DE CTHULHU pag. II6.

La habitación de Nina

También en el ala oeste, aunque separada se halla la estancia habilitada para la permanencia temporal de Nina Warden mientras el ingreso de su hija. Es una habitación amplia y con generosa iluminación natural

por parte de unos grandes ventanales orientados al norte. A través de ellos se observa un extenso campo verdoso que sirve de recreo para pasear a los internos más dóciles y menos problemáticos, dentro del perímetro de la institución. En el interior encontramos una cama doble con dosel y finas sábanas de hilo egipcio, una cómoda que hace las veces de escritorio. En este hay una copia recién redactada por Benson & Benson del testamento de la señora Warden dejando todos sus bienes y propiedades a su hija, con fecha del día anterior. En la pared occidental un armario abierto muestra cómo algunas de las prendas que acogía ya han sido colocadas en maletas que yacen a sus pies a la espera de ser transportadas.

Empleando *Recogida de pruebas* cualquier investigador avisado se dará cuenta de que uno de los cajones de la cómoda no corre como debería y parece engancharse. Si se saca de la estructura, en el hueco que queda se descubre una pequeña caja de metal cerrada con candado. Mediante *Cerrajería* o un control de dificultad 5 de *Escaramuza*, si se opta por romperla, se podrá abrir, descubriendo un ajado diario en su interior. Escrito de puño y letra por la propia Nina, se relatan sus peripecias por todo el globo en un viaje de descubrimiento e ilustraciones en las rarezas y extrañezas ocultas tras la falsa cortina de cotidianidad. Desde las ruinas de basalto de Ponape a los glifos ocultos del desierto de Atacama, pasando por lugares ajenos al ser humano que no han de ser mentados ni en los delirios del ser más desquiciado, el diario es un compendio de someras aproximaciones a los Mitos en diversas etapas. Su contenido es extenso y carente de bastante rigor lo que provoca que su lectura resulte compleja y tediosa. Pero los pj podrán gastar 2 puntos de *Buscar libros* para ir a lo más

esencial para este escenario y no malgastar su tiempo. Hojeando el contenido se encuentra en sus páginas finales el descubrimiento de la enfermedad sufrida por Nina. Relata el conocimiento del diagnóstico de la encefalitis de San Luis y el rápido avance de sus síntomas hasta el inevitable final. A partir de ese momento todo su esfuerzo se centra en diversos escritos en un francés arcaico en los que se repite con frecuencia la palabra "bokor".

Bokor

Un bokor en el culto vudú es un brujo, *houngan* (sacerdotes) o *mambo* (sacerdotisas), que se dice "*sirven a la loa con ambas manos*", lo que significa que practica tanto la magia negra como la magia blanca. Su magia negra incluye la creación de zombis y la creación de "ouangas", talismanes que albergan espíritus.

También hay una especie de ritual repetido varias veces, como si se hubiese copiado de diferentes fuentes junto con una traducción al inglés donde se han hecho varias correcciones sobre un texto inicial. El ritual en cuestión es TRANSFERENCIA MENTAL y se encuentra descrito al final de este documento.

TERCERA PARTE: EL RECUERDO DE UNA NIÑA

Resumen: Una vez descubierta la trama urdida por Nina Warden para sobrevivir a su propia muerte a través del cuerpo de su hija, deberán los jugadores los que traten de

detener tal aberración, intentando revertir los efectos por todos los medios que hayan podido reunir.

El puzzle completo

Tipo de escena: Transición

Unir todas las piezas del puzzle no debería ser complicado a estas alturas de la historia. Nina descubrió su enfermedad y el inevitable final. Haciendo uso del conocimiento adquirido durante sus viajes por el globo se decidió a emplear un oscuro ritual que le permitiría sobrevivir a coste de la vida de su propia hija. Y en pos de perpetuarse eliminó toda la oposición que pudiera hacerla frente o hacer fracasar sus ominosos planes.

También deberían haber encontrado el ritual de Transferencia mental empleado, junto con la posibilidad de revertirlo en un periodo de 48 horas. En caso de que los investigadores hayan optado por saltarse alguno de los pasos y no dispongan del mismo, queda en manos de la benevolencia del Guardián el que puedan restablecer la mente de la pequeña tras derrotarla de la manera que estimen oportuna.

Nina, en el cuerpo de Helen, extasiada de su éxito optó por marchar de inmediato a la seguridad de la mansión familiar. Allí espera que el revuelo montado con su óbito se relaje y así pueda volver a reiniciar sus viajes en busca de un conocimiento antiguo y prohibido con su nueva vida. Mientras tanto se entretiene y deleita con aficiones un tanto macabras cuyo conocimiento no debiere cruzar el umbral de la privacidad que le otorga su propio hogar.

La mansión Bouvier

Tipo de escena: Clave/Acción

La mansión Bouvier es una enorme construcción de estilo colonial que se halla enclavada en una amplia propiedad de varias hectáreas de extensión. El edificio principal se rodea de una plantación de algodón, recordatorio de la época esclavista en que fue construido. Varios trabajadores se mueven por ella de manera lenta y parsimoniosa. No emiten sonido alguno y parecen ausentes. No responderán a ninguna pregunta e ignorarán sistemáticamente a los investigadores, incluso de chocarse o ser golpeados. Estos desgraciados son pobres trabajadores zombificados por obra de Papa Legba. Y junto con el bokor y Nina Warden son los únicos habitantes de la propiedad.

Zombis

Tres datos: Lentos y estúpidos. Vestidos con andrajos, sucios y malolientes. No emitirán sonido alguno salvo cuando reciban una orden de ataque del bokor, entonces comenzarán a emitir un salvaje sonido gutural como de un perro rabioso.

Habilidades: Atletismo 3, Escaramuza 8, Salud 6

Umbral de Golpe: 3 (lento)

Modificador de alerta: -1

Armas: -1 (mordisco), si dos ataques de mordisco seguidos tienen éxito contra el mismo objetivo, el Zombi ha enganchado a su víctima y, por tanto, el segundo ataque hace el doble de daño. No necesita tirar para golpear a ese objetivo de nuevo, simplemente continuará haciéndole el daño normal cada Ronda hasta que le mate o sea repelido.

Protección: Ninguna

Pérdida de Estabilidad: +0 salvo que el Zombi fuera conocido en vida por el testigo.

Dos enormes rejas de hierro fundido componen la única entrada en un muro de piedra y alambre circuncida la propiedad. A primera vista se encuentran sin vigilancia, confiando en que su cerradura suponga sufi-

ciente disuasión para quien quiera penetrarlas. Pueden abrirse mediante *Cerrajería*, escalarse con un control de dificultad 4 de *Atletismo* o derribarse mediante el embate de un vehículo (aunque eso atraería la atención). Los personajes podrán pasar inadvertidos por ahora si no llamaron demasiado la atención en su última visita al manicomio. Si los gerentes avisaron de su injerencia habrá un número de zombis igual al número de investigadores más uno, esperándoles agazapados entre los setos de la carretera que conduce a la mansión, con órdenes de acabar con ellos. De no ser así, los desgraciados que se mueven por la plantación directamente les ignorarán.

Tras una pequeña carretera pavimentada y rodeada de setos y vegetación que crece salvaje, aparentemente sin recibir cuidados desde hace algún tiempo, se llega a una rotonda que se abre a los pies de la entrada de la mansión. A su derecha la plantación de algodón que ya ha sido segada a estas alturas, mientras las gruesas balas recogidas son transportadas por los silenciosos trabajadores. A su fondo se observa una rudimentaria edificación de cuya chimenea sale humo. A la izquierda una construcción extensa de una planta sirve de garaje para acoger los múltiples vehículos de la familia, así como otros de puro coleccionismo. En su interior hay dos depósitos cuadrados de plástico rojo con 250 galones de gasolina cada uno.

La mansión es una vetusta construcción de dos alturas que ha pasado tiempos mejores, parece descuidada en estos días. No es que se encuentre en un estado ruinoso, pues es sólida y estable, pero las enredaderas que crecen en sus paredes, las hojas caídas o la suciedad pegada a las ventanas advierten de cierta dejadez en su mantenimiento. Las grandes puertas dobles de madera dan a un enorme salón en

que destaca una lujosa escalera de madera circular doble que da acceso a su segunda planta. A la derecha otro salón aún más grande con mesa y sillas listas para cualquier clase de recepción y una puerta doble giratoria por la que se llega a las cocinas, que permanecen apagadas y vacías. A la izquierda se encuentran las estancias del servicio, en una de las cuales se haya instalado Papa Legba. Si no ha sido advertido de la presencia de los investigadores permanecerá tranquilo en un estado de semi-trance. De ser sorprendido se mostrará dócil hablando lo poco que sabe del idioma inglés mientras busca cómo escabullirse por la puerta trasera habilitada para el servicio. Si es conocedor de la llegada de los Pj les observará a través de los ventanales del salón mientras ordena a los zombis que marchen por ellos, huyendo posteriormente por la puerta trasera a la cabaña de la plantación para encontrarse con Nina.

Papa Legba

Tres datos: Haitiano negro como el carbón, muy alto y delgado. De maneras suaves y correctas rehúye el contacto físico. Habla poco inglés con un marcado acento francés.

Habilidades: Armas 6, Atletismo 9, Escaramuza 10, Estabilidad 8, Magia 12 (ver MAGIA EN BRUTO pag. 8), Mitos de Cthulhu 4, Salud 9

Umbral de Golpe: 4

Modificador de alerta: +1

Armas: -1 (cuchillo oculto)

Hechizos: Combustión (ver recuadro al final del documento), Consunción, Convocar/Atar Vampiro Estelar, Encantar objeto

En la habitación de Legba, empleando *Recogida de pruebas*, se descubre un diario escrito en francés arcaico donde se habla del proceso de zombificación y también recoge el hechizo Combustión. Leerlo es complejo y comprenderlo aún más. Si uno de los investigadores conoce el idioma podrá gastar 2 puntos de

Buscar libros para echarle una rápida hojeada, adquiriendo el desconcertante conocimiento de que los zombis (al menos de este caso) no son criaturas sobrenaturales, si no pobres desgraciados a los que mediante drogas se ha anulado su voluntad y capacidad de raciocinio.

Zombificación

El vudú en Haití es más que un mito, es una religión con la que se convive a diario. Y a sus sacerdotes, los temidos Bokor, se les supone el poder de crear zombis. Lo cierto es que el proceso se aleja bastante de las supersticiones del cine y la literatura. El brujo administra a la víctima el “polvo zombi”, un compuesto que reúne un sinfín de productos de origen vegetal y animal que da lugar a un potente veneno. Entre sus ingredientes se encuentra el pepino de mar (con propiedades alucinógenas), la tetrodotoxina (que se obtiene de las hembras del pez globo) y otras plantas muy peligrosas. Todo esto se le administra a una persona sana que tras ingerir o respirar la pócima, cae en un estado de catalepsia. Entonces es dado por muerto y posteriormente enterrado, incluso siendo pinchado con una aguja en el globo ocular para demostrar su fallecimiento. Al cabo de cuarenta y ocho horas es desenterrado y manejado como una marioneta a voluntad de su dueño, tras hacerle ingerir una pasta compuesta por atropina y escopolamina para despertarlo. Estas personas sufren tales daños cerebrales que jamás vuelven a un estado normal.

Nota: Por tanto, en este escenario, los únicos “vuelos a la vida” en el sentido estricto de la palabra son los leones que atacan a los investigadores en el aparcamiento. No tiene sentido usar el “polvo zombi” con ellos.

La segunda planta acoge las habitaciones de la familia, vacías ahora, salvo aquella que usa Nina. Pero carece de interés alguno y no se encontrará nada de utilidad en su interior.

La cabaña de la plantación

Si uno de los investigadores se haya vinculado a Helen, sentirá una pulsión irrefrenable por acudir a la cabaña en primer lugar. Como si de una realidad se tratase comenzará a ver a la pequeña en medio de la plantación señalando a la cabaña y diciendo: — *Ayúdame, por favor*. A penas segundos después habrá desaparecido como si nunca hubiese estado allí, pero la atracción se mantendrá dentro de la cabeza del Pj resonando la suplica de la niña.

Desde la vuelta de Nina en el cuerpo de Helen a la mansión ha permanecido encerrada en la pequeña cabaña al borde de la plantación. La compleja personalidad de la mujer sumada a su enfermedad supone uno de los pilares de este escenario. Cada cual afronta una desgracia de una manera muy personal y, en el caso de la señora Warden, fue mediante el odio y el desprecio. A sí misma. No podía comprender cómo teniendo todo en la vida, haciendo los descubrimientos que había realizado y teniendo un horizonte tan amplio y rico como el que se le abría, su maldito cuerpo fuera a fallarla. Llego a verse como una carga. Un impedimento. Y eso la llevo a odiarse, con tal rabia y fuerza que el hecho de acabar con la vida de su propia hija no supuso más que una escapatoria.

Ahora liberada de la condena que la conducía a un final inevitable, desde

las enormes posibilidades que le dota su nueva situación, observa con desdén el cadáver que casi frustra todos sus planes. Desde pequeña Nina fue una niña “especial”. La curiosidad la llevó más allá de los juegos infantiles típicos de su edad. Pronto descubrió los restos de un animal atropellado y no fue el asco o miedo lo que la inundó, si no el deseo de experimentar. Como si de un mecano se tratase jugó con aquellos restos impulsada por motivos que se escapan a la razón humana. No pasó mucho tiempo antes de que deseosa de continuar con sus “juegos”, y careciendo de nuevos “materiales”, acabase con la vida del gato de la familia con sus propias manos.

Ahora, ensimismada en sus propias fantasías, opera con el inerte cuerpo que recién abandonó, cortando, injertando y suturando partes tanto propias como ajenas. El ejército de zombis de Papa Legba no es imperecedero y supone un rápido suministro de miembros para los oscuros y macabros deleites de la enfermiza mujer.

El olor pútrido y nauseabundo impregna el lugar. Del rústico techo cuelgan delgados cables que sostienen un cuerpo hinchado por los gases de la descomposición. Sus miembros han sido injertados con partes procedentes de otros cadáveres que yacen por doquier en el suelo, alargando hasta límites imposibles su envergadura. Capaces de doblarse en ángulos inhumanos acaban en un par de manos cada uno, situadas de manera oponible, capaces de cerrarse sobre sí mismas como si de unas pinzas se tratase. Su cabeza desfigurada por el odio de Nina, incapaz de observar a su antiguo yo ha sido rasgada de oreja a oreja permitiendo la apertura de su boca hasta un ángulo de 90°, habiendo sido añadidos colmillos e incisivos procedentes de algún animal salvaje. El espectáculo es tan

horrendo que verlo supondrá un control de *Estabilidad* de dificultad 4 con una pérdida potencial de 4 puntos.

Tanto si han sido advertidos de las indagaciones de los investigadores como si no, Nina se mantendrá recluida en la cabaña dejando en manos de Papa Legba la resolución de cualquier otro asunto. Por lo que la llegada de los jugadores será en todo caso inesperada. En un primer momento tratará de fingir que solo es una pequeña niña triste por la muerte de su madre, pero ante la evidencia abandonará la actuación. Firme, segura y decidida amenazará haciendo valer su situación de poder. No se amedrantará a menos que los Pj demuestren conocer el hechizo de Transferencia mental.

Nina Warden en el cuerpo de Helen

Tres datos: De pelo negro azabache y penetrantes ojos pardos. Piel clara y cuerpo delgado. Viste una bata blanca manchada de sangre encima de su vestidito negro, mientras aprieta con fuerza un bisturí en su pequeña mano derecha.

Habilidades: Armas 3, Atletismo 8, Escaramuza 3, Estabilidad 4, Magia 6 (ver MAGIA EN BRUTO pag. 8), Mitos de Cthulhu 1, Salud 6

Umbral de Golpe: 4

Modificador de alerta: +1

Armas: -1 (bisturí)

Hechizos: Transferencia mental

Una de las condiciones principales de victoria de este escenario consiste en la liberación de la pequeña expulsando la mente invasora de su cuerpo. Para ello es imprescindible haber encontrado el hechizo en el diario de Nina y emplearlo con éxito. Acabar con la amenaza de la mujer y terrible Bokor también pondría final a la aventura, aunque de una manera más agria y con mayores cuestiones morales para los jugadores. Desde luego llevar ante la jus-

ticia a la mujer en el cuerpo de la pequeña es del todo inútil, nadie jamás les creería, y solo serviría para meterles en un lio mayor.

Nina tratará de defenderse con uñas y dientes (y cortante bisturí) ante la oposición de los investigadores. Gritará y llamará a los zombis de Papa Legba que pululan por la plantación en pos de socorro, que inmediatamente se dirigirán a la cabaña. Los jugadores deberán lidiar con la expulsión a la par que resisten en el interior de la pequeña construcción.

¿El final?

Tipo de escena: Acción

Si logran hacer uso de la expulsión y liberan a Helen habrán conseguido tener éxito en el propósito principal del escenario. Pero eso no significará que lo hayan acabado. La mente de Nina será expulsada volviendo al cuerpo que otrora habitase, la abominación de cuerpo abotargado y miembros imposibles que cuelga del techado improvisado. Pocos segundos después de efectuarse el hechizo caerá sobre los jugadores loco de rabia e ira con una furia mortífera, chillando y babeando un icor purulento. Se requerirá de un nuevo control de *Estabilidad* con una pérdida potencial de 7 puntos (de los que habrá que restar los que se perdieran al realizar el primer control al verlo).

La abominación

Tres datos: Cuerpo morado e hinchado por los gases de la descomposición. Miembros alargados de más de tres metros de envergadura, capaces de articularse en ángulos imposibles, acabados cada uno en dos manos oponibles. Cabeza desfigurada con una apertura de hasta 90° de oreja a oreja que muestra colmillos e incisivos procedentes de algún depredador.

La Mente Alienada

Habilidades: Atletismo 4,

Escaramuza 12, Salud 8

Umbral de Golpe: 3 (grande)

Modificador de alerta: +1

Modificador de sigilo: +2

Armas: -2 (pinzas formadas por dos manos opuestas), +0 (colmillos)

Pérdida de Estabilidad: +1

Afrontar la amenaza interna de la abominación dentro de la cabaña y la externa con los zombis y Papa Legba puede suponer un desafío

enorme para los investigadores, a la par que protegen la integridad de la niña. El final que decidan darle al escenario depende de los hechos que se vayan sucediendo y de cómo se resuelvan. Papa Legba no tiene una lealtad firme para con Nina por lo que cuando vea que la situación se pone en su contra optará por huir y proteger su propio pellejo. Los zombis están perdidos y sin líder vagarán sin propósito por la propiedad hasta desfallecer o ser

trasladados al manicomio, como último refugio. Helen Warden es la heredera universal de la fortuna Bouvier y su primera decisión será ver arder el lugar hasta convertirse en cenizas. Si uno de los personajes se vinculó con la pequeña, esta no querrá separarse de él o ella bajo ninguna circunstancia. Podría suponer un giro argumental muy interesante la adopción de la pequeña por su parte.



Combustión

Poderoso hechizo de ataque que prende el cuerpo del objetivo desde el interior haciéndolo arder hasta su completa ignición. Siendo capaz de funcionar a larga distancia, requiere de algún resto físico de la víctima, como sangre, pelo o alguna prenda usada con habitualidad. Mediante un ritual oscuro y obsceno dicho resto se mezclará con una serie de hierbas exóticas y aceites que deberán quemarse en un cuenco de barro encantado. El lanzador debe realizar un primer Control de *Estabilidad* para lanzar el hechizo y un segundo Control de *Estabilidad* con una dificultad igual a la *Estabilidad* actual del objetivo más su Puntuación actual de *Salud*, ardiendo inmediatamente en llamas desde el interior de su estómago.

Dificultad del Control de Estabilidad: 4.

Coste: 4 de *Estabilidad*.

Tiempo: 2 Rondas de cánticos mientras quema los ingredientes.

Transferencia mental

Permite al lanzador transferir su mente de manera definitiva a otro cuerpo. Siendo requisito imprescindible que la vasija a la que pretenda volcarse pertenezca a su familia hasta un tercer grado sanguíneo. Lanzador y objetivo deben encontrarse a distancia suficiente de poder verse. La víctima realizará un Control de *Sentir el peligro* pudiendo, en caso de tener éxito, saber quién es el lanzador siempre que pueda verle. El intento de transferencia mental obliga a realizar un primer Control de *Estabilidad* para poder lanzarlo.

Lanzador y objetivo, entonces, se enfrentarán en una confrontación de *Estabilidad* (también se podrá gastar puntos de la reserva de *Magia*). Por cada punto que el lanzador supere la tirada del objetivo, este perderán un punto de su Reserva de *Estabilidad*. Cuando la Reserva de *Estabilidad* del objetivo llegue a 0 la transferencia se habrá completado.

También existe una contrarréplica para expulsar una mente que aliene otro cuerpo. Las exigencias serán las mismas salvo que el objetivo será la mente invasora y el lanzador aquél que trata de expulsarle. Pero para que dicha contrarréplica sea efectiva deberá realizarse en un plazo de 48 horas desde producida la transferencia.

Dificultad del Control de Estabilidad: 5 (contra un objetivo con el que tenga afinidad sanguínea hasta tercer grado).

Oposición: Ver arriba.

Coste: Tanta *Estabilidad* como la mitad de la Reserva de *Estabilidad* actual del objetivo, redondeando hacia abajo, y 1 de *Cordura*.

Tiempo: 1 Ronda para lanzar y cada asalto de confrontación otra Ronda.

Nota: Estos hechizos son variaciones de los presentados en el EL RASTRO DE CTHULHU libro de reglas: Consunción (pag. 112) e Intercambio de mente (pag. 121), adecuados a las necesidades específicas del escenario.