



ROLEROS UNIDOS PRESENTA
UN SUEÑO DE JUSTO MOLINA

PESADILLA EN LA CASA CORBITT

Pesadilla en la Casa Corbit

Por Justo 'Complejo de Master' Molina

Esta aventura responde a un doble propósito. Por un lado, trata de rendir homenaje a *El hechizo de la casa Corbitt*, el módulo más famoso del juego de rol *La llamada de Cthulhu*, una aventura cuyo propósito original era servir de introducción a jugadores noveles. Por otro, intenta ser un “one-shot” introductorio para el juego de rol *Dreamriders*.

Por si esto fuera poco, la aventura se inspira –muy libremente, eso sí– en *Pesadilla en Elm Street III: Los Guerreros del Sueño*, filme que, si bien presenta una calidad artística discutible, utiliza un planteamiento que sirve de perfecta intersección entre el horror “Lovecraftiano” y las aventuras oníricas que nos propone Ismael Díaz Sacaluga.

La aventura está pensada para que el Director de Juego pueda ir explicando las mecánicas de *Dreamriders* de manera progresiva, a modo de tutorial, pero ese tutorial no está explicitado en el módulo. Además, el módulo está escrito de tal manera que el Director de Juego pueda obviar el trasfondo de *Dreamriders* si tal es su deseo, pero que también pueda integrarlo sin problemas en el escenario de campaña oficial, si eso es lo que encaja mejor con sus planes.

El resto de detalles de la aventura están sacados de la mítica Casa Corbitt y de la literatura de H.P. Lovecraft. Que los jugadores hayan jugado o no a *La llamada de Cthulhu* o a *El hechizo de la casa Corbitt* no es importante para disfrutar de este módulo, las experiencias serán distintas, pero se ha intentado que todas resulten satisfactorias.

ANTECEDENTES

Estos antecedentes están creados de tal manera que proporcionen la información de trasfondo necesaria para integrar la aventura dentro del escenario de campaña oficial de Dreamriders. Si esto no es muy importante para ti, puedes obviar esta parte del módulo.

La historia de *Pesadilla en la casa Corbit: Los Guerreros del Sueño* tiene lugar después de los sucesos narrados en la campaña que aparece en el propio *Dreamriders*, al comienzo de ese *statu quo* en el que la Sociedad Yggdrasil “recluta” a afectados por el Mal de Morfeo, para usarlos como “saqueadores de sueños” que preserven el tejido de nuestra realidad.

Los Personajes serán, evidentemente, estos “saqueadores”, pero su caso presenta unas diferencias dramáticas con los de los otros “reclutas”. Como cualquier afectado por el Complejo de Mesías, los Personajes fueron responsables de crear “sucesos paranormales” en nuestro mundo, pero con una particularidad: los eventos que ellos crearon fueron idénticos.

En sus manifestaciones oníricas, un ser monstruoso, vagamente humano, de piel putrefacta y aterradores ojos rojos trató de asesinarlos. De un modo u otro, todos pudieron salvarse, pero el ser causó estragos entre sus familiares, sus amigos o entre testigos inocentes.

Este tipo de manifestación colectiva resulta algo desconocido para la Sociedad Yggdrasil y tras las pertinentes operaciones para “desactivar” a cada uno de los Personajes, sus especialistas se pusieron manos a la obra para descubrir qué es lo que estaba pasando.

Al final, el propio Sawyer ha dado con la clave: todas las manifestaciones de los Personajes han sido “inducidas” por otra persona. Por extraño que parezca, algún otro soñador manipuló y alteró los sueños de cada uno de los Personajes, haciendo que repitieran una misma pesadilla.

Por este motivo, cuando los Personajes fueron finalmente reclutados por la Sociedad Yggdrasil, su primera misión real consistió en encontrar al soñador que estaba en sus propios sueños, a quien fuera que estuviese creando esas pesadillas. La misión no pudo ir peor.

UNA AVENTURA ANTES DE LA AVENTURA

Puedes jugar una aventura previa a la de este módulo, si no quieres que esta sea la primera incursión de tus jugadores como “saqueadores de sueños”. De hecho, puedes usar el módulo **Sóñar Despierto** del propio libro de **Dreamriders**. Incluso, puedes usar el argumento que se da en esta sección para crear una aventura que conecte directamente con la de este módulo.

En realidad, **Pesadilla en la casa Corbitt: Los Guerreros del Sueño** comienza in media res. El módulo presupone que los Personajes han participado en una misión fallida justo antes de los acontecimientos que se narran en la aventura y que esta muestra sus “consecuencias”.

Los Personajes, tras el entrenamiento de rigor, se conectaron al dispositivo Yggdrasil que se encuentra en los sótanos de Lighthouse Manor en la Isla de Aldernay. Su misión era encontrar al causante de sus pesadillas recurrentes y no tardaron mucho en hallarlo. Se trata del doctor Harvey Walters, uno de los propios técnicos de la Sociedad Yggdrasil.

Sin embargo, cuando se produjo la confrontación final contra Walters, este logró vencer a todos los Personajes, pero en vez de expulsarlos de su sueño, consiguió hacerlos caer en un estado de coma profundo, en el que las sus psiques han quedado atrapadas dentro de la pesadilla creada por su subconsciente.

EL PORQUÉ DE LAS COSAS

Esta sección, si bien sigue siendo de antecedentes, contiene parte de la información referente a la aventura que los jugadores deben descubrir y que les conducirá a las significativas revelaciones que posibilitarán que tengan la oportunidad de vencer a sus propias pesadillas.

Como afectados del Mal de Morfeo, los Personajes no recuerdan nada de su pasado que pudiera arrojar luz sobre si

¿Qué personajes usar?

Los Personajes de este módulo tienen que compartir el hecho de que uno de sus antepasados perteneció al equipo de investigadores que trató de desentrañar el misterio de una casa encantada en el Boston de 1920. De todos modos, dado el tiempo que ha pasado desde entonces, eso no debería ser ningún impedimento a la hora de crear a los Personajes ni a la hora de que el Director de Juego los pueda integrar en la aventura.

*Estamos hablando, eso sí, de los **Dreamraiders**, en cuanto a los **Dreamriders**, será el Director de Juego quien decida si se usarán Personajes pregenerados o si los jugadores los diseñarán ellos mismos, ya sea antes de la partida o durante la misma.*

están conectados de algún modo entre ellos o con Harvey Walters. Además, si bien la SENOKRAD puso todo su empeño en hallar alguna conexión entre personas aparentemente sin ninguna relación, sus pesquisas fueron completamente infructuosas.

Sin embargo, evidentemente, hay una conexión. Los Personajes son los descendientes de un grupo de estudiosos de lo paranormal que, en el verano de 1920, llevaron a cabo una investigación en una supuesta “casa encantada” de la ciudad de Boston.

BOSTON, 1920

El origen de la historia lo encontramos en una casa del Boston de principios del Siglo XX. Todos los inquilinos de dicha casa o bien fallecían en extrañas circunstancias – accidentes, imposibles, súbitos suicidios, etc.- o bien enloquecían de la noche a la mañana y tenían que ser internados de manera fulminante, tanto por su propia seguridad, como por la de los demás.

La inmobiliaria que adquirió la casa a precio de saldo, ante tanta fatalidad inexplicable, contrató a un grupo de investigadores para

certificar si había “algo” en la casa que pudiera causar tantas desgracias y si lo había, que acabasen con ello, del modo que hiciese falta.

La investigación de los antepasados de los Personajes les llevó al descubrimiento de una “cámara secreta” en el sótano del inmueble. En esta sala oculta, hallaron el cadáver momificado de Walter Corbitt, el antiguo propietario de la casa, que había sido tachado de “brujo” por sus vecinos en vida, a finales del Siglo XIX.

Los investigadores no dudaron en relacionar las tragedias de la casa con la momia de Corbitt, de modo que hicieron las gestiones necesarias para que el cadáver fuera sacado del sótano y se enterrase en un lugar sagrado, con los ritos necesarios.

La muerte y la locura abandonó la antigua “Casa Corbitt”, la inmobiliaria pagó generosamente al grupo de estudiosos de lo oculto y todo acabó sin ningún percance. Pero había algo que los investigadores nunca pudieron olvidar: los diarios de Walter Corbitt.

Durante el registro de la cámara secreta, los ancestros de los Personajes hallaron los diarios del supuesto brujo. Aunque la mayoría de sus anotaciones no eran más que los delirios de un demente, el último cuaderno terminaba con una amenaza que nunca abandonaría las pesadillas de los investigadores.

“Hay de aquellos que turbasen mi reposo, profanasen mis restos y me alejasen de mi morada, pues sobre ellos caerá mi venganza. Pero no sufrirán ellos, sino sus hijos y los hijos de sus hijos. Les acecharé donde nunca podrán protegerlos: en sus sueños.”

Con el paso de los años, los investigadores se fueron olvidando de la maldición, pues esta nunca pareció llegar a cumplirse, por supuesto. Sin embargo, la historia sí que se fue transmitiendo de generación en generación entre algunos de los descendientes de los implicados. Fue así como la maldición de Walter Corbitt ha llegado hasta nuestros días.

El Caso de Harvey Walters

Harvey Walters, como los Personajes, es un descendiente del grupo original de investigadores que se enfrentó al misterio de la “Casa Corbitt”. Él conoce la investigación de sus antepasados y ha podido leer la maldición del supuesto brujo una y mil veces, pues legado de generación en generación, hasta él llegó el último cuaderno de los diarios de Walter Corbitt.

La historia de la “casa encantada” siempre ha fascinado a Harvey y aunque sus estudios de Medicina y Psiquiatría le han alejado de las “supersticiones” de sus antepasados, se tomó como un hobby el ir rastreando a los otros descendientes de los miembros del grupo de estudiosos de lo oculto que desentrañó el misterio original. Fue así como el doctor Walters conoció la identidad de los Personajes, si bien nunca llegó a contactar con ellos.

Este es el caldo de cultivo que ha encontrado el Complejo de Mesías en el subconsciente de Harvey. Esta es la razón por la que, en sus sueños, Walters ha estado contactando con los Personajes y les ha ido arrastrando a su pesadilla recurrente, una pesadilla en la que un Walter Corbitt no-muerto trata de llevar a cabo su horrible amenaza póstuma.

El hecho de que el doctor Walters haya sido contratado por la Sociedad Yggdrasil y sea uno de los técnicos que trabajan en Lighthouse Manor solo ha empeorado la cosa. De algún modo, el conocimiento de Harvey del plano onírico ha hecho que su subconsciente sea mucho más poderoso que el de otros soñadores y que haya sido capaz, no solo de arrastrar a otros a su pesadilla, sino de dejar en coma a un equipo completo de “saqueadores de sueños” a los que ha atrapado en un reino onírico donde Walter Corbitt pueda por fin cumplir sus amenazas.

¿Qué pasa en el “mundo real”?

Tanto el propio Sawyer como los técnicos de Yggdrasil se quedaron horrorizados ante el giro que habían tomado los acontecimientos.

Los Personajes están “atrapados” en la pesadilla de Walters sin más posibilidad de escapatoria que la que ofrezcan sus propias voluntades.

La opción de desconectarles de Yggdrasil es inviable, pues las posibilidades de que tal acción causase la muerte o graves daños cerebrales a los Personajes son del 95%, según los cálculos de Sawyer. La solución tendrá que venir de otra parte.

Es ahí donde interviene el coronel Rockstone, que junto con uno de sus grupos de seguridad, tratará de encontrar al Harvey Walters real, antes de sea demasiado tarde. Sin embargo, por exigencias del guion, el equipo de Rockston solo descubrirá el paradero del doctor cuando ya sea demasiado tarde, bien porque los Personajes hayan triunfado, bien porque hayan muerto.

ACTO I: COMIENZA LA PESADILLA

Aquí es donde empieza la verdadera aventura para los jugadores. El inicio de este Acto tiene ciertos puntos en común con los antecedentes que acabamos de narrar. No dejes que esto te confunda. Harvey Walters está recreando una fantasía basándose en el “mundo real”, para que las psiques de los Personajes acepten mejor su pesadilla. Los Personajes están, en realidad, en un sueño dentro de otro sueño, a meced del propio Walters.

Hay, en verdad, dos escenarios oníricos en este Acto: uno perteneciente al **Siglo XXI** y otro a **1920**, el cual, en efecto, es un sueño dentro de un sueño dentro de un sueño.

Hace unos días, cada Personaje se despertó en una sala de urgencias. De hecho, ese es el recuerdo más antiguo que tienen, pues inmediatamente descubrieron que habían perdido completamente la memoria. Desde entonces, han sido incapaces de recordar nada de su vida.

Haciendo tiradas

Todo el **Acto I** puede jugarse sin la necesidad de hacer una sola tirada, si así lo quiere el Director de Juego, dejando que los jugadores se familiaricen con sus Personajes y con la situación, a la vez que se van interesando por la trama.

Sin embargo, es normal que este estilo de juego no convenza a algunos Directores, de modo que, durante el **Acto I**, aparecerán cuadros como este, en los que se darán los detalles necesarios para llevar a cabo las pruebas pertinentes y por lo tanto, las tiradas. Estas pruebas, de conseguirse, ofrecerán información adicional. A más riesgo, mayor gloria.

De todos modos, como comprobará el Director de Juego, la opción de realizar tiradas solo se contempla en el Escenario Onírico de 1920, pues es el que los jugadores considerarán un sueño a priori y por lo tanto, en el que se deberían usar las reglas de **Dreamraiders**.

Sus amigos y parientes –o quienes dicen ser sus amigos y parientes, pues ellos no los recuerdan– les han ayudado en estos días, acompañándoles de especialista en especialista, hasta que se acabaron las pruebas y las opciones. Su condición parecía irreversible.

Sin embargo, un rayo de esperanza vino a disipar las tinieblas que su pasado proyecta en su futuro.

Cada Personaje recibió una carta de una clínica de Boston, que les invitaba a someterse a un tratamiento experimental, el cual podría ser la única cura existente para su enfermedad.

La clínica pertenece a la Sociedad Yggdrasil, una solvente institución médica internacional, que prometía correr con todos los gastos necesarios, si los personajes aceptaban su oferta.

La Clínica Roxbury

Los Personajes carecían de opciones, así que, tras firmar decenas de formularios, fueron conducidos a la clínica, donde ingresaron rápidamente como pacientes de área de psiquiatría. Tienen cada uno su propia habitación y se acogerán a un régimen muy especial.

La clínica está en un moderno edificio, situado en el barrio de Roxbury, no muy lejos de las prestigiosas Universidades de Teología de la zona. El logotipo de la SENOKRAD Consolidated, el conglomerado empresarial que financia la Sociedad Yggdrasil, está por todas partes. Hay mucho personal, una cantidad considerable de pacientes y bastantes medidas de seguridad, para tratarse de una institución mental.

Al comienzo de la partida, los Personajes empiezan su segundo día como pacientes de la clínica. Están vestidos con unas cómodas batas azules, sentados en los mullidos sillones de lo que parece una moderna y aséptica sala de espera, escuchando un anodino hilo musical. Como solo se conocen de vista de ayer, puede ser buen momento para que se relacionen.

Al poco, un hombre rubio, vestido con una bata blanca y con cierto aire de preocupación, entra en la sala y se acerca a los Personajes. Se presenta como el doctor Harvey Walters y les comunica que él será el encargado de su tratamiento. El psiquiatra tendrá unos cuarenta años y aunque parece cansado y algo melancólico, es muy amable y transmite confianza.

Harvey –insiste en que se refieran a él por su nombre de pila- les explica que la terapia que van a probar con ellos consiste en una nueva técnica de hipnosis colectiva. En cada sesión, él se encargará de someterles a un trance hipnótico en el que todos estén interconectados, dentro de la misma regresión hipnótica. Si todo sale bien, durante de la propia regresión, podrán ir compartiendo recuerdos, como si de un viaje se tratase.

Escenario Onírico: Siglo XXI

Realitas d10	Imago d6
Mnemore d6	Natura d4

En este Acto, este Escenario Onírico tiene ciertas particularidades:

Los Personajes no podrán usar sus valores de **Creatio** o **Morfo**, pues ni siquiera saben que están en un sueño.

Los Personajes no pueden ganar **Desequilibrio Onírico**, por el mismo motivo.

El nivel de **Inestabilidad Onírica** del escenario no puede aumentar, además de por lo anterior, por los especiales conocimientos de Walters.

El Doctor les advierte de que los recuerdos que aparezcan en las regresiones pueden ser desagradables, perturbadores o incluso peligrosos, pero que deben de afrontarlos, si quieren tener alguna posibilidad de recuperar su vida. De todos modos, les asegura que él estará en todo momento acompañándoles, de un modo u otro, para garantizar su seguridad.

Tras disipar, en la medida de lo posible, las dudas de los Personajes, el doctor les preguntará si están preparados y después de unos ejercicios de relajación, dará comienzo la primera sesión.

El Manicomio de Roxbury

Los Personajes empiezan a someterse a las técnicas hipnóticas de Walters. Tras los típicos “te pesan los párpados” y demás zarandajas mesméricas, todos irán cayendo en un sopor que les conducirá, sin solución de continuidad, al más profundo de los sueños.

Apenas unos segundos después de perder la consciencia –o esa es la percepción de los Personajes-, despertarán en medio de otra sala de espera, bastante distinta de aquella en la que se encontraban, pero con la que no dejan de encontrarle cierto parecido.

Escenario Onírico: 1920

Mnemo d10	Imago d6
Realitas d8	Natura d4

En este Acto, este Escenario onírico tiene ciertas particularidades:

Los Personajes no podrán usar sus valores de **Creatio** o **Morfo**, pues Walters está reprimiendo sus capacidades.

Si los Personajes son expulsados del sueño –por cualquier motivo-, no despertarán en el mundo real, sino que volverán al Escenario Onírico anterior.

El calendario que cuelga de una de las paredes de la sala les indica que se hallan en junio de 1920 y varios letreros que pueden ver en puertas y ventanas les informan de que están en el Manicomio de Roxbury, un pueblo cercano a Boston, por aquel entonces. Todos los Personajes estarán ataviados con ropas de los años 20 y su aspecto, si bien ha cambiado mínimamente, se habrá adaptado a las necesidades de la época.

Al poco, entrará en la sala un hombre ataviado con una bata blanca y con una ropa y un peinado típico de los años 20. Los Personajes no tardarán en reconocerlo como el doctor Harvey Walters, aunque él mismo se presentará así, como si no le conocieran.

-Me han comunicado que quieren entrevistarse con los Macario. Bueno, con las recomendaciones que les preceden no puedo negarme, aunque dudo mucho de que sus respuestas les sean de mucha ayuda.

Sin más dilación, Walters hará que los Personajes le sigan por un pasillo que parece conducir a las habitaciones de los internos. En esta fantasía, Harvey Walters es uno de los médicos del Manicomio de Roxbury. No parece saber nada de otras realidades y no saldrá en ningún momento de su “personaje”. Los jugadores debería pensárselo dos veces antes de compartir teorías inverosímiles con un profesional de la medicina, dentro de un manicomio.

Haciendo tiradas

Interrogar a Vittorio Macario se puede considerar un **Obstáculo de Realitas de Dificultad 6**. Si los jugadores obtienen **3 fallos** antes de superarlo, pasará a considerarse una **Amenaza**.

Walters les conduce finalmente a la sala acolchada en la que se encuentra Vittorio Macario, un hombre demacrado de unos cincuenta años. Lleva una camisa de fuerza y se encuentra agazapado en una esquina de la estrecha sala, murmurando incoherencias. Los Personajes no podrán sacar nada en claro de Macario, que como mucho, podría ponerse violento.

-Bien, ya se lo advertí- les espetará Walters, mientras cierra la puerta de la celda- Ahora vamos a ver a su esposa. Ella sí puede comunicarse, pero les ruego que pregunten con el mayor tacto posible, pues su histeria puede devenir en una crisis en cualquier momento.

En esta ocasión, el doctor conducirá a los Personajes a una pequeña sala con una gran mesa redonda y unas cuantas sillas. Walters les abandonará un momento, explicando que va a por la señora Macario, pero antes, les arrojará una carpeta de cartón llena de documentos.

-Es el expediente de los Macario, pueden echarle un ojo mientras esperan.

Si los Personajes lo examinan, verán que, en efecto, se trata del historial de Vittorio Macario y Gabriela Macario –de soltera, Gabriela Romero- un matrimonio de inmigrantes europeos, que consiguieron la ciudadanía estadounidense no hace mucho. Además de sus datos personales y complejas consideraciones sobre su salud mental, el dossier explica lo que les ha sucedido.

La familia Macario –el matrimonio y sus dos hijos- vivía desde hace dos años en una casa unifamiliar, en un barrio de clase media-baja de Boston. Un año tras la mudanza, Vittorio enloqueció con violencia, tras sufrir un accidente doméstico. Fue ingresado en el Manicomio de Roxbury por su estado violento.



Haciendo tiradas

Interrogar a Gabriela Macario se puede considerar un Obstáculo de Realidad de Dificultad 6. Si se obtienen 5 fallos antes de superar el obstáculo, Walters se llevará a Gabriela

Si los Personajes superan el reto, Gabriela añadirá –en su típico tono demente–, mientras Walters se la lleva, lo siguiente: “Él ya está aquí... Él ya está aquí... ¡EL ESTÁ AQUÍ!”

Tan solo un mes después, Gabriela enloqueció de un modo similar al de su marido. Al parecer, ambos comparten la misma monomanía: una fantasía paranoide en la que un ser monstruoso, al que se refieren como “el hombre de los ojos rojos”, habita en el piso superior de su casa y trata por todos los medios de echarles de la vivienda o de acabar con ellos.

La carpeta contiene algunos documentos más. Uno es la foto de la casa, una vivienda de aspecto ciertamente siniestro. El otro es un dibujo infantil que muestra una sombra negra con unos descomunales ojos rojos. El dibujo está firmado por Valentino Macario, de siete años.

Cuando los Personajes hayan tenido tiempo de examinar los dosieres, el doctor Walters volverá con una mujer de treinta y tantos, desgredada, ojerosa y pálida, que presentará como la señora Macario, mientras le ayuda a sentarse. Su aspecto es de completa locura.

Los Personajes pueden interrogar a Gabriela, aunque Walters pondrá fin a la entrevista si esta se alarga demasiado, pues el estado de nervios de su paciente empeorará progresivamente.

La mujer les dirá que su casa está poseída por un ser maligno, algún tipo de demonio que solo quería su mal. Dará detalles floridos sobre *poltergeist*, posesiones y demás, pero no arrojará muchos datos de una utilidad relevante, hasta que, sin venir a cuento y mirando fijamente a los Personajes, les espetará:

–Él les conoce a ustedes, ¿saben? Les está esperando... Nosotros solo somos el cebo... Ustedes son su verdadera presa... No pueden huir de él, porque les acechará donde no puedan defenderse... en... en los... en sus...

Gabriela nunca terminará esa frase y aunque los jugadores pueden seguir preguntando, no volverá a arrojar luz sobre el tema. Si insisten en ello, la mujer empezará a sufrir un ataque de histeria y el doctor Walters se la llevará de la sala inmediatamente.

Sea como fuere, tras la entrevista, Walters comunicará a los Personajes que no puede hacer más por ellos. No se negará a responder algunas preguntas –su conocimiento de los Macario se circunscribe a su diagnóstico y tratamiento–, pero no tardará en invitar a los Personajes a seguir su “investigación” en alguna otra parte. El doctor les acompañará a la salida personalmente y les deseará suerte “con lo que sea que estén tratando de averiguar”.

Vuelta al mundo real

Los Personajes despertarán de manera súbita en la sala de espera donde empezó su terapia. Frente a ellos, con cara de preocupación, se encuentra el doctor Walters, el del Siglo XXI.

Walters tratará de explicarles su teoría sobre lo que ha ocurrido. Al parecer, sus subconscientes han creado un delirio común en el que son una especie de investigadores de lo paranormal que tienen que desentrañar un ominoso misterio. El doctor no sabe muy bien el porqué de esta extraña fantasía, pero tiene una cosa clara: si quieren recuperar sus recuerdos –y por ende, su vida– deben desvelar ese misterio. Cuando hallen las respuestas a sus tribulaciones en el mundo onírico, encontrarán también las del mundo real.

Si los Personajes le preguntan sobre su aparición en el sueño, Harvey les dirá que su subconscientes siempre tratarán de añadirle a la trama de sus regresiones, pero que no se lleven a engaño, pues él no podrá comunicarse con ellos a través de esos “personajes”.

El doctor no pondrá problemas para solventar otras dudas de los Personajes, pero tratará de terminar con la sesión lo antes posible, pues la regresión ha durado varias horas y los Personajes deben comer y descansar un poco, antes de la sesión de la tarde.

Los Personajes deben ir al comedor de la clínica y disfrutar de una pasable comida de catering junto al resto de pacientes internos. Después, tras comer, volverán a sus habitaciones, para descansar.

Sus dependencias son una especie de “habitaciones de hospital”, pero con una moderna cerradura de seguridad por fuera. De todos modos, cuentan con televisión, un ordenador con Internet, teléfono fijo y hasta una neverita con refrescos y aperitivos. Se nota que su situación es muy distinta a la del resto de pacientes de la clínica.

Las habitaciones de los Personajes están en el mismo pasillo, pero la única manera en la que pueden comunicarse entre ellos es por teléfono o usando Internet, pues los auxiliares de la clínica –hombres fornidos y mal encarados- no les permitirán compartir habitación.

Sea como fuere, tras este pequeño interludio, los Personajes serán conducidos –por los ubicuos auxiliares- a la misma sala de espera donde comenzaron su terapia esta mañana.

El doctor Walters ya les estará esperando. Si los Personajes han sufrido algún percance durante la tarde, el doctor responderá a cualquier queja o pregunta con argumentos tan razonables como convincentes y con la mejor de las actitudes. Es verdad que puede que los jugadores no se den por satisfechos,

¿Y si complicamos las cosas?

Esta escena de anticlímax debe servir de respiro a los jugadores, aunque el Director de Juego puede tratar de romper la aparente tranquilidad que reina en la clínica. Tiene varias opciones:

- Puede crear algún conflicto entre los Personajes y algún otro paciente. Durante la posible discusión, alguno de los internos les dirá algo así como: *“No sé por qué pierdo el tiempo con vosotros... Él ya os ha encontrado y no parará hasta mataros.”* Por supuesto, no podrán sacar nada en claro de estas extrañas palabras.
- Puede que el conflicto se produzca con los auxiliares de la institución, los cuales darán a entender que los Personajes no son “invitados”, sino “unos locos más”.
- También existe la posibilidad de que los Personajes crean ver –a los lejos, de refilón...- al señor o la señora Macario, allí mismo, como internos. Evidentemente, cuando se acerquen al lugar para comprobarlo, habrán desaparecido sin dejar rastro.

¿Y si lo hacemos por las malas?

Puede que los jugadores lleven las cosas al extremo de negarse a participar en la terapia o incluso de querer abandonar la clínica. Es perfectamente normal y esperable y si bien Walters intentará solventar cualquier problema por las buenas, no dudará en hacerlo por las malas, si los jugadores lo hacen estrictamente necesario.

Primero tratará de intimidar a los Personajes, haciendo referencia a los papeles que han firmado y que les ponen en manos de la Sociedad Yggdrasil, ante su incapacidad manifiesta. Pero si esto no funciona, no dudará en recurrir a los fornidos auxiliares para hacer colaborar a los Personajes por la fuerza. Usará correas, sedantes y hasta la violencia, si es necesario.

Lo normal es que el Director de Juego determine que los Personajes no pueden resistirse a los auxiliares a estas alturas de la aventura. Si la intención del Director de Juego es otra, será entonces cuando se salga de los límites de este módulo y tenga que improvisar. De todos modos, el hecho de que todo sea un sueño puede facilitar esta improvisación.



pero Walters les prometerá solventar cualquier situación tras la sesión de la tarde, que como resulta evidente, está ansioso por llevar acabo.

Así, si los Personajes no tienen ninguna objeción, el doctor comenzará con los ejercicios de relajación que servirán, una vez más, como prólogo necesario a la segunda sesión de regresión hipnótica de la terapia.

Archivos y bibliotecas

Tras otra rápida ronda de técnicas de hipnosis, los Personajes volverán a perder la consciencia. Casi inmediatamente, despertarán en el hall de un gran edificio. Un vistazo a los alrededores –a la gente que entra y sale, a los muebles, a la decoración, a sus propias ropas, etc.- les confirmará que vuelven a estar en los “locos” años 20 del Siglo pasado.

Tras un mostrador de roble, una recepcionista les mira con curiosidad. Detrás de ella, un cartel con letras doradas informa a los Personajes de que se encuentran en el Boston Globe, el periódico más importante de la ciudad en aquella época. La recepcionista, una chica de unos veinte años bastante atractiva, se dirigirá a los Personajes:

-Disculpen. Ustedes son los que venían a buscar algo en los archivos, ¿no? Lo digo porque el señor Dexter no puede atenderles ahora, pero me ha dicho que les comunique que pueden visitar los archivos sin él. Mi compañera, Marcy, les espera abajo. El señor Dexter lo lamenta, pero no se preocupen, en cuanto termine su reunión, bajará con ustedes.

La muchacha puede responder a las posibles preguntas de los Personajes si son muy insistentes, pero lo normal es que les aconseje que “hablen con Marcy, ella sabe de todo”.

Lo lógico es que los Personajes bajen al archivo, aunque también pueden esperar en el hall al señor Dexter, sin mayor problema. Cualquier otra opción, en principio, les

alejara de las piezas de información que pueden obtener en esta escena.

Los archivos del Boston Globe se encuentran en un enorme sótano lleno de armarios, estanterías, cajones y cajas. Nada más bajar las escaleras, una mujer rubia de unos treinta años saldrá al paso de los Personajes y se presentará como Marcy, la encargada del archivo. Marcy es una mujer competente, voluntariosa y simpática, una excelente ayuda, la verdad.

Lo normal es que los jugadores se pongan a buscar cualquier información que pueda hacer referencia a los Macario, que es la única pista que tienen por ahora. Si los jugadores buscan información sobre otros asuntos, el Director de Juego tendrá que improvisar lo que pueden encontrar,

¿Y si lo hacemos por las malas, en el sueño?

Vale, me has pillado, como muchas aventuras introductorias, esta tiene cierto dirigismo. Es evidente que el escenario presupone que los jugadores seguirán las pistas, los indicios o “los cebos” que les presente el Director de Juego para “resolver el misterio”.

Sin embargo, de nuevo, los jugadores podrían negarse activamente a participar en cualquier cosa que parezca hacer avanzar la trama, sobre todo si en el supuesto “mundo real” han sido obligados a participar en la terapia a la fuerza. Llegados a ese punto, volvemos a situarnos en el terreno en el que se hará necesaria la improvisación.

En este caso –y de hecho también, en última instancia, en el caso del supuesto “mundo real”- la mejor idea suele ser “acelerar” el escenario. Si los jugadores no quieren pasar por la parte de la investigación, el Director de Juego debería hacer avanzar la trama directamente hasta el Acto II y si es necesario, hasta las confrontaciones con Corbitt y Walters.

basándose en su propio criterio. Si, por el contrario, los jugadores se estancan, Marcy puede salir al rescate. Es una suerte que sea cotilla, además de maja.

A continuación, se detalla toda la información que los jugadores pueden obtener en los archivos, en el orden más lógico que podrían seguir sus pesquisas.

Archivos del Boston Globe

Macario: Si bien encontrarán las noticias que hacen referencia a la locura súbita del padre y después, de la madre, no descubrirán más datos. Eso sí, en los artículos queda reseñada la dirección exacta del inmueble: el 6 de Benevolent Street.

6 de Benevolent Street: Descubrirán que hay otras noticias de sucesos extraños en el inmueble. En 1917, una familia entera enfermó súbitamente y decidieron abandonar la casa. En 1914, el hijo mayor de una familia de inmigrantes, que también había sido castigada previamente por la enfermedad, mató a su padre con un cuchillo de cocina. Incluso, hay una nota manuscrita que habla de una matanza en la casa en el año 1880. En esta nota, el periodista escribió en un margen “antiguo propietario: Reverendo Michael Thomas”.

Reverendo Michael Thomas: Encontrarán un artículo de 1850 en el que se habla de la generosa donación que un tal Walter Corbitt había hecho al reverendo, para que este pudiera construir en Boston un lugar de culto para la Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos.

Waltter Corbitt: Hay una noticia de 1852 en la que se habla de las quejas de los vecinos

del señor Corbitt, al que acusaban de “hábitos repugnantes y comportamiento impropio” y en la que exigían que se expulsase a Corbitt de su casa, en el número 6 de Benevolent Street. Aunque no se consigna el resultado de la querella, se puede suponer que se falló a favor de Corbitt, pues en otro artículo, este de 1866, se habla de la muerte del señor Corbitt y se menciona que residía en el 6 de Benevolent Street. Este otro artículo habla de una segunda querella de los vecinos, en este caso, para tratar de impedir que Walter Corbitt fuera enterrado en su propia casa, como era su deseo. Tampoco se conoce el final de esta querella.

Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos:

Encontrarán las notas para un artículo que nunca llegó a publicarse en el que se relata una redada en la Capilla de la Contemplación. La redada desencadenó en un tiroteo que terminó con en un aparatoso incendio. Al parecer, se acusaba a los fieles de la iglesia de secuestro de niños.

En cuanto los Personajes den por finalizada su investigación, aparecerá en escena el esperado señor Dexter, el director del periódico. Entrará pidiendo disculpas por su tardanza –aunque lo hará de un modo demasiado desenfadado para tomarlo en serio- y fumando un enorme puro. Pero en lo único que podrán fijarse los Personajes es en que el tipo es exactamente igual que Harvey Walters. Con otra ropa, con otro peinado, con otra actitud, pero es el doctor Walters.

El hombre se presentará como Charles Dexter y de nuevo, no saldrá del “personaje” en ningún momento. Es, a todos los efectos, el director del Boston Globe, algo que quedará totalmente corroborado por el comportamiento de la señorita Marcy.

-Bueno, menudos amigos poderosos que tienen ustedes –comenzará a decir Dexter, tras las presentaciones- No se avergüencen, eso es bueno, eso les garantiza mi ayuda, ja, ja... Que no es moco de pavo, no señor... Bueno, ¿en qué andan? ¿Qué le han sacado a mi viejo archivo?

Haciendo tiradas

Buscar en los archivos se puede considerar un Obstáculo de Realitas de Dificultad 10. Cada vez que un Personaje obtenga al menos 2 éxitos en una tirada, obtendrá una de las piezas de información, hasta que solo quede la última, a la que solo accederán superando el reto.



Lo normal es que los jugadores acaben aludiendo a alguno de sus temas de investigación. Dexter puede ofrecer detalles adicionales sobre varios, pero la información más valiosa que posee es la sobre la Capilla de la Contemplación.

-Esos tipos eran unos chiflados. El supuesto reverendo Thomas, todos sus... sectarios y ese autoproclamado brujo, el tal Walter Corbitt. Ese era el peor de todos. Al parecer, la iglesia esa que se traían entre manos era una tapadera para realizar actos delictivos... Los muy bastardos se dedicaban a secuestrar niños... La policía ató cabos y realizó una redada relámpago, esperando encontrarse un antro de... degenerados. Pero lo que encontró fue aún peor.

Dexter hará una pausa, como si el recuerdo le afectase de alguna manera, pero proseguirá:

-Bueno, hay detalles que es mejor no comentar. Es una suerte que la Capilla quedase completamente destruida en el incendio... Aunque quedan los sótanos, ¿saben? Bajo las ruinas que quedan hoy en día, aún están los sótanos de esa maldita iglesia... Dios, ¿quién sabe lo que puede haber ahí? Porque me consta que a los polis no les quedaron ganas de registrar más.

Los Personajes no podrán sacarle nada más a Dexter, que, de improviso, recordará que tiene una cita ineludible con el alcalde. Antes de que se puedan dar cuenta, el director del periódico les estará acompañando personalmente a la salida y se despedirá de ellos de manera atropellada, no sin antes desearles buena suerte “para lo que sea que estén haciendo”.

La realidad ataca de nuevo

De improviso, los Personajes despertarán en su vieja sala de espera con el doctor Walters —el verdadero, el original— sentado delante de ellos, en actitud circunspecta. De nuevo, responderá lo mejor que pueda a todas las preguntas de los Personajes, pero una vez más, tendrá mucha prisa por terminar la sesión. Casi ha anochecido y

los Personajes tienen que cenar y acostarse pronto, pues mañana será otro día de terapia intensa.

De nuevo, los jugadores tendrán una escena de relax por delante. Esta vez, nada extraño o perturbador debería ocurrirles. Irán a cenar al comedor comunal, serán conducidos a sus habitaciones y podrán dedicarse a lo que quieran hasta que decidan irse a dormir o hasta que les sorprenda el sueño. Al fin y al cabo, ha sido un día duro, lleno de emociones.

ACTO II: AÚN MÁS RARO

En este Acto, la trama da un giro inopinado y la aventura pasa del horror a la fantasía, como solo un relato de Lovecraft puede lograr. Algunas partes están inspiradas en las llamadas Tierras del Sueño, otra creación del “Genio de Providence”. De todos modos, el escenario se sigue considerando un sueño controlado por Harvey Walters.

Sin embargo, este Acto servirá para que los jugadores usen a las otras contrapartidas de sus personajes. Dirán adiós a los “saqueadores de sueños”, para interpretar a los “jinetes de sueños”. Hay así un nuevo escenario onírico: Dylath-Leen.

En medio de la noche, los Personajes serán sobresaltados por un fuerte ruido. Tras despertarse de manera súbita, descubrirán que el sonido es el zumbido eléctrico de la cerradura electrónica de sus habitaciones. El zumbido se apaga, seguido por un “clic” metálico, que indica que se acaba de abrir la puerta. Por si esto fuera poco, la propia puerta empezará a entornarse con un sonoro chirrido. Nadie la está empujando.

Lo normal es que los Personajes salgan al pasillo a investigar. Una vez en el corredor al que dan todas sus habitaciones, podrán ver que, imponiéndose sobre la oscuridad reinante —las luces no funcionan, por cierto—, una especie de resplandor etéreo, de color blanco, parece venir de más allá de la puerta que conecta el pasillo en el que se encuentran con el resto de la clínica.

Jinetes de Sueños

Los jugadores tendrán que dejar a un lado las hojas de personaje de sus Dreamraiders y comenzar a usar las de sus Dreamriders. Hay que recordar, eso sí, que aunque cambien su físico y sus capacidades y si bien los Personajes tendrán un vago conocimiento sobre estas, la personalidad e idiosincrasia de los Personajes no cambia. Seguirán siendo las mismas personas que eran antes, solo que estarán “metidas” en un cuerpo extraño.

La puerta está cerrada, pero por sus quicios se filtra una poderosa y extraña luminiscencia. Si se acercan, si bien no podrán ver nada al otro lado, precisamente por la cegadora luz, sí que podrán oír ruido.

A lo lejos, se escuchan varias conversaciones ininteligibles.

No hay otra salida del pasillo –a menos que lo que quieran sea volver a sus habitaciones-, con lo que, tarde o temprano, los Personajes tendrán que tratar de abrir la puerta. En cuanto lo intenten, esta se abrirá de par en par con violencia y tanto el pasillo, como los propios Personajes, se verán envueltos por una cegadora luz blanca que lo cubrirá todo.

Escenario Onírico: Dylath-Leen

Imago d10	Natura d6
Mnemore d8	Realitas d6

En este Acto, este Escenario Onírico tiene ciertas particularidades:

El escenario usa las reglas de los **Dreamriders**, los “jinetes de sueños”.

En este escenario no hay **Cuenta Atrás**, de nuevo, por el control de Walters.

Si los Personajes son expulsados del escenario –por cualquier motivo-, no despertarán en el mundo real, sino que volverán al Escenario Onírico anterior.

Inspiración

La ciudad de Dylath-Leen es una urbe fantástica creada por el propio H. P. Lovecraft y que aparece en su obra *La búsqueda en sueños de la ignota Kadath*.

Dylath-Leen

En una fracción de segundo, la luz se disipa, dejando que sea el sol del atardecer el que ilumine la escena, una escena completamente distinta a la que los Personajes han abandonado.

La puerta que acababan de abrir ha desaparecido y el pasillo de la clínica se ha convertido en un oscuro callejón adoquinado, entre dos caserones de paredes negras. Pero eso no es lo más impresionante, pues los propios Personajes son los que han cambiado.

Cuando los Personajes se recuperen de la sorpresa, se percatarán de que, a pesar de que el callejón en el que se encuentran no tiene salida hacia el Este, hacia el Oeste podrán contemplar las inmediaciones de un puerto que parece sacado de un libro de Historia.

Inmensas galeras negras atestan el muelle cercano. De las naves salen extraños hombres, ataviados con minúsculos chapines, voluminosos turbantes y oscuras túnicas. Se dedican a descargar mercancías de sus navíos y a cargar esclavos de piel negra. Los marineros no prestan atención a los Personajes, algo que estos puede que agradezcan, pues sus ojos crueles y sus enormes bocas les producen una sensación difícil de explicar, pero muy desagradable.

Junto al puerto hay cierta cantidad de tabernas y posadas, rodeadas de pequeños tenderetes donde se vende desde pescado a telas, pasando por especias de todo tipo. Cierta número de gente recorre las tiendas y los bares, aunque la cercanía de la noche va terminando con el bullicio de la zona de manera gradual. El lugar es oscuro y ominoso, aunque quizá sea por las angulosas e irregulares torres de basalto que pueblan el horizonte.



Por mucho que se esfuercen, los Personajes no podrán ubicar el lugar ni geográfica ni temporalmente. La ciudad – pues pueden comprobar que se encuentra en una ciudad de un tamaño considerable- mezcla elementos arquitectónicos de Europa y el Medio Oriente, sin mucho orden y sin un estilo reconocible. Por otra parte, si bien está claro que la escena que presencian pertenece a un tiempo pasado, lo que ven parece mezclar elementos de la Edad Media y el Renacimiento, pero con algunos detalles más antiguos o más modernos.

En general, los Personajes tendrán la impresión de estar en la típica ciudad de una novela fantástica de las de “espada y brujería” o un lugar salido de *Las mil y una noches*.

El Director de Juego puede dejar que los jugadores exploren la ciudad, a la vez que se van acostumbrando a sus nuevos cuerpos y sus nuevas capacidades. Será mejor que los Personajes no hablen con los hombres de las galeras negras –pues son hoscos y traicioneros-, pero el resto de habitantes del lugar no tendrán reparos en informarles de que se encuentran en la ciudad de Dylath-Leen, justo en el estuario donde el río Skai desemboca en el Mar Meridional.

Sea como fuere, los Personajes se acabarán encontrando con una escena lamentable. En una oscura callejuela, un hombre ataviado con caros ropajes y cargado de joyas está siendo golpeado de manera inmisericorde por un grupo de cinco marineros. Los marineros son parte de la tripulación de las galeras negras, aquellos hombres siniestros de pies pequeños y bocas enormes. Lo raro es que no parece un robo, sino un ensañamiento gratuito.

La víctima no deja de gritar de manera lastimera. De inmediato, los Personajes reconocerán la voz y en cuanto dirijan su vista a la escena, confirmarán sus sospechas: se trata de Harvey Walters. En esta ocasión, vestido como un opulento mercader de un zoco medieval.

Es de esperar que los Personajes traten de salvar a su “terapeuta” y aunque pueden emplear los métodos que les parezcan oportunos, tendrán que ser muy imaginativos para evitar un combate contra los marineros, que en realidad son hombres de Leng.

Amenaza: Hombres de Leng

Dificultad 8

Esferas

Imago d8

Colmillos

Mnemore d8

Cimitarras

Los hombres de Leng son una especie de sátiros de las Tierras del Sueño. Tienen pezuñas de cabra en lugar de pies, unos pequeños cuernos en la cabeza y una boca enorme llena de colmillos. Van armados con cimitarras. Son violentos, fanáticos y traicioneros.

Una vez los Personajes acaben con los hombres de Leng, el “Harvey Walters medieval” no tendrá reparos en mostrar su gratitud de la manera más efusiva posible.

-Me habéis salvado... Oh, gracias a los Dioses... A los que sean... ¡Y gracias a vosotros! Pero, en verdad me merezco este trato. Nunca debí mezclarme con estos seres... Estaba desesperado y ahora... Lo gracioso es que, aunque me hayáis salvado de los hombres de Leng, nadie puede librarme de los sectarios de la Capilla de la Contemplación...

El tipo empieza a llorar mientras parece tratar de arrancarse los pelos de la cabeza. Al poco, ya sea porque los Personajes tratan de calmarle o porque él mismo se recomponga, volverá a dirigirse a los Personajes, algo más entero, pero igual de preocupado.

-Vosotros... Vosotros sois guerreros... ¡Héroes! Vosotros podríais entrar en la iglesia de esos sectarios y... ¡Mirad! –Dice sacando de sus bolsillos puñados de brillantes rubíes- ¡Puedo pagaros una fortuna! ¡Lo que sea por librarme de ellos...!

Si los Personajes quieren poner las cosas en orden y saber lo que está pasando, podrán interrogar al mercader sin mucho problema.

El hombre dice llamarse Ibn Ghazi y les cuenta que antes era comerciante de trigo, pero que debido a los años de sequías y malas cosechas, cambió su negocio por la trata de esclavos de la nación de Parg. Vendía a esos pobres hombres de negra piel a los esclavistas de Leng, a cambio de sus maravillosos rubíes. Era un trabajo feo, pero todo le iba bien.

Al menos hasta que los sectarios de la Capilla de la Contemplación volvieron a Dylath-Leen. Estos fanáticos que rinden culto a un dios oscuro y horrible fueron expulsados de la ciudad por sus prácticas aberrantes, pero han vuelto a establecerse en la urbe hace poco, en secreto.

Ibn es una de las pocas personas que lo sabe, porque los propios sectarios contactaron con él. Al parecer, los fanáticos siguen necesitando realizar sacrificios humanos para sus impíos rituales, pero esta vez no querían llamar la atención de las autoridades y por eso buscaron a Ghazi, para comprarle esclavos de Parg. El mercader trató de explicarles que él ya tenía un trato con los hombres de Leng que no podía romper, pero los sectarios le respondieron que si no les conseguía los esclavos, la numerosa familia Ghazi los supliría en el sacrificio.

Eso fue hace semanas y ahora que las galeras negras han llegado a la ciudad, los de Leng exigen al esclavista el cargamento pactado. Aunque les explicó la verdad, esto no aplacó la ira de los monstruosos seres. Si los Personajes no hubieran intervenido, Ibn cree que le hubieran matado para mostrar a los habitantes de Dylath-Leen que nadie juega con ellos.

-Yo conozco la guarida de los sectarios de la Capilla,- Continuará el esclavista- de hecho, se esconden en los sótanos de su antiguo templo, aquel que fue quemado por la guardia de la ciudad. Nadie ha sospechado de un escondrijo tan obvio... Puedo mostraros el

camino si estáis dispuestos a librame a mí... y a la ciudad... de esos maniacos.

Una vez más, todo apunta en la misma dirección. Su última incursión en los años 20 parecía conducirles a las ruinas de los sótanos del templo de la Capilla de la Contemplación e Iglesia de Nuestro Señor Otorgador de Secretos y esta nueva encarnación “medieval fantástica” de Harvey Walters les está prácticamente suplicando que vayan hacia allá.

Capilla de la Contemplación

Seguimos en el mismo Escenario Onírico y seguimos en Dylath-Leen, aunque a las afueras, en esta ocasión. Ante los Personajes se extienden las ruinas de un antiguo templo de basalto. Los poco que queda de la iglesia hace pensar en una catedral gótica, aunque una especialmente siniestra. Los elementos se han cebado con las ruinas y una vegetación malsana se abre paso entre las numerosas grietas de suelos y paredes.

En uno de los pocos muros que quedan en pie, los Personajes podrán ver el símbolo de la Capilla de la Contemplación, pintado de manera tosca con brochazos blancos. Se trata de tres “Y”, colocadas formando una pirámide, con un ojo abierto en su centro. Cualquiera que pose sus ojos sobre el símbolo puede quedar atrapado por un hechizo paralizante que se manifiesta, en cuanto a reglas de juego, como una **Barrera de Imago Dificultad 6**, que puede llegar a producir daños físicos –deterioro muscular, por ejemplo- debido a la potencia del conjuro.

Cuando los Personajes se sobrepongan al embrujo del extraño símbolo y mientras recorren las ominosas ruinas buscando una entrada al sótano –que en realidad está a muchos metros de allí-, acabarán pasando por encima de una zona donde el suelo es de madera. Un sonoro “crac” será el único aviso que tendrán antes de que los tabloncillos podridos cedan bajo sus pies, lo que consideraremos una **Barrea de Natura de Dificultad 4**, ya que los Personajes deben intentar no hacerse daño al caer los cuatro metros que les separan del suelo del sótano.



Una vez se asiente el polvo y los Personajes se puedan poner en pie, se encontrarán en una sala estrecha que, aparte de unos anaqueles rotos, solo cuenta con una puerta de metal, que se encuentra entornada. Por el quicio de la puerta, los Personajes pueden ver el resplandor de una antorcha y oír unos monótonos cánticos.

Si la curiosidad les mueve a echar un vistazo, los Personajes verán que la puerta da acceso a una gran sala circular. En medio de la sala hay un imponente atril, sobre el que reposa un inmenso libro, sujeto a este mediante una cadena. Alrededor del atril, unos doce sectarios en corro, ataviados con túnicas de terciopelo negro, entonan un siniestro cántico, mientras se mecen rítmicamente. La sala tiene una puerta de salida, pero un tigre dormita frente a ella.

En cuanto los Personajes hagan cualquier cosa que llame la atención, los sectarios pondrán fin de manera súbita a su canto y les atacarán con una irracional furia homicida, gritando:

Amenaza: Sectarios

Dificultad 8	
Esferas	
Realitas d8	Pelea
Mnemo d8	Puñales

Los sectarios son simples fanáticos enloquecidos, armados con puñales. Además de que quieren proteger su libro, consideran que deben castigar cualquier intrusión con la muerte.

Amenaza: Tigre

Dificultad 8	
Esferas	
Imago d10	Garras y Dientes

El tigre está perfectamente amaestrado para atacar a los intrusos de manera desaforada, pero sin poner en peligro, en ningún momento, a los sectarios.

-¡Protegedlo, protegedlo! ¡No deben conocer su secreto!

Al mismo tiempo, uno de ellos azuzará el tigre contra los intrusos, formándose una escena dantesca en cuestión de segundos. El caos será total.

En realidad, el objetivo de los Personajes debería ser el inmenso grimorio que reposa sobre el atril, pues esa obra contiene la única pieza de información útil que les puede proporcionar este escenario. Para poder separar el tomo del atril sin destruirlo, tendrán que superar una **Amenaza de Realitas de Dificultad 8**. El daño que sufran los Personajes se atribuye a que sus enemigos pueden atacarles casi “a placer”, mientras ellos se concentran en el libro.

Si los Personajes vencen a sus enemigos o escapan con el libro, podrán tratar de leerlo en cuanto se encuentren en un lugar seguro. Sin embargo, el tomo está protegido con una escritura mágica. Para sortear su embrujo, el lector tendrá que superar una **Barrera de Imago de Dificultad 10** que puede causar heridas –severos daños cerebrales, de hecho-. Aunque quien lo trate de leer muera en el intento, el hechizo de protección se desactivará. A partir de entonces, cualquiera podrá leer el libro.

Aunque el tomo es inmenso y contiene una ingente cantidad de impíos y blasfemos hechizos, solo habrá una cosa que llame la atención a los personajes. Según logran deducir, se trata de la única forma de vencer al “hombre de los ojos rojos”. El libro explica que, mientras esté protegido por su hechizo de armadura, el ser es invencible, pero que si esta es anulada, podrá ser aniquilado por medios mortales. Evidentemente, también consigna el método de hacer caer su armadura: “Llamar al ser por su propio nombre”.

En cuanto lean esto, una luz blanca – igual a la anterior- volverá a envolver a los Personajes.

Despertares

Los Personajes, una vez más, despertarán de sus sueños de una manera violenta y abrupta. Cada uno estará en su cama, respirando profundamente y empapado en sudor. Es de día, la puerta de su cuarto está cerrada y todo parece normal. En ese momento, la cerradura de cada habitación se abrirá y la megafonía de la clínica anunciará que el desayuno se servirá en quince minutos, exactamente igual que los días anteriores.

Los Personajes pueden ir a desayunar o quedarse en sus habitaciones. Sus opciones son reducidas, pues los “siniestros” auxiliares de la clínica les vigilarán allá donde vayan. No mucho tiempo después y estén donde estén, les “recomendarán” que vayan a la sala de terapia.

Cuando lleguen a la sala, el doctor Walters ya estará allí. Es de esperar que los Personajes le cuenten lo que han “soñado”. Si lo hacen, el doctor se quedará muy sorprendido.

-¿Habéis tenido una regresión conjunta espontánea? ¡¿Todos?! ¿Y estáis bien?

El doctor examinará su dilatación ocular, les tomará el pulso y cosas así, mientras les sigue preguntando, para cerciorarse de que se encuentran en perfecto estado, como así es.

-Esto es muy irregular... Nunca había ocurrido nada parecido... De todos modos, si bien el sueño era ciertamente distinto, parecía seguir el mismo... “argumento”, por así decirlo, ¿no?

Tras una pausa, para comprobar la reacción de los Personajes, proseguirá.

-Eso es bueno... Sea como fuere, habéis conseguido otra pieza de información. Una que puede ser crucial. Parece ser que vais a tener que enfrentaros a ese... “monstruo de los ojos rojos”. ¿Os acordáis de cuando mencioné que las regresiones podían entrañar cierto peligro? Pues a esto me refería... De todos modos, se supone que habéis conseguido la manera de vencer a ese ser... porque, sabéis su nombre, ¿no?

El doctor no confirmará ningún nombre hasta que lo hagan los Personajes.

Lo único que podría provocar una reacción en él es que los Personajes dijeran su propio nombre, lo que haría que la acción del módulo pasase directamente al Epílogo.

Sea como fuere, Walters no proporcionará ninguna otra información de interés. Si le preguntan sobre por qué pudieron verle también en su sueño contestará que no tiene respuesta para eso, una frase a la que recurrirá mucho en esta escena.

Finalmente, ya le hayan contado los Personajes su sueño o no, el doctor tratará de nuevo de apremiarles para que inicien la tercera sesión de la terapia pues, como comentará esperanzado:

-Algo me dice que puede ser la última.

Y en efecto, por última vez, empezarán los ejercicios de relajación, las rutinas de hipnosis y el embriagador sopor que hará que los Personajes se suman en el más absorbente de los sueños.

ACTO III: ¿EL FIN?

Tras el cambio de tercio del Acto II, en este Acto se vuelve, en principio, al statu quo anterior. El Escenario Onírico base es el Siglo XXI y el “sueño dentro del sueño” es 1920. Sin embargo, las cosas van a empezar a cambiar rápidamente.

El primer cambio es que los Personajes se verán obligados, por primera vez, a usar sus capacidades oníricas de Creatio y Morfo. Por fin empezarán a utilizar todos los rasgos de sus “saqueadores de sueños” y participarán en una auténtica “lucha onírica”.

Los Personajes empezarán perdiendo la consciencia, como siempre. Pero esta vez, en lugar de despertar súbitamente en un extraño escenario con apariencia de realidad, irán recobrando los sentidos poco a poco y se encontrarán en una especie de limbo gris y antinatural.



Hacia donde quiera que miren, solo se encontrarán con un espacio infinito, coloreado en diversos y serpenteantes tonos de gris. No hay sonido, no hay olor y aunque pueden caminar sin problemas, ni siquiera encuentran un suelo bajo sus pies.

Al poco de su aparición –si es que el tiempo tiene sentido en este lugar-, los Personajes oirán una voz, una voz que nunca han escuchado antes, una voz que parecerá hablarles dentro de su propia cabeza, una voz inhumana, traicionera, cruel y horrible:

-¿Mira a quien tenemos aquí? Si son los retoños de los soñadores... Ja, ja, ja... Recorriendo el abismo como ovejas al matadero... Habéis leído mi libro, ¿verdad?

A partir de aquí, la conversación que tengan los Personajes con este extraño ser dependerá de ellos, pero el Director de Juego debe tener en cuenta lo siguiente:

- El ser se denominará a sí mismo como el Otorgador de Secretos. Sin embargo, si los Personajes dudan o insisten, puede que llegue a presentarse como **Nyarlathep**.
- El “hombre de los ojos rojos” es un problema para él, pues su mente está tan desquiciada que no es ya ni amigo ni enemigo suyo. Eso le molesta.
- Por eso en su libro detalló la manera de vencerle: interpelarlo por su propio nombre, para que sea vulnerable, aunque se encuentre en su propio hogar.
- De todos modos, el ser advertirá a los Personajes que de nada les servirá privar al “hombre de los ojos rojos” de sus protecciones, si ellos mismos no consiguen convertirse en unos auténticos soñadores.
- Les dirá que, hasta ahora, su enemigo había coartado sus poderes de soñador, pero que él ha decidido intervenir para equilibrar la balanza.
- Explicará a los Personajes que están en un sueño y que, por lo tanto, pueden hacer lo que quieran, si su voluntad es lo suficientemente poderosa.

Capacidades Oníricas

El misterioso encuentro con Nyarlathotep no deja de ser una excusa para que los jugadores puedan emplear a partir de ahora sus capacidades de Morfo y Creatio. Además de dar una excusa narrativa, la escena puede servir para que el Director de Juego explique las reglas que rigen estas capacidades y para que los jugadores practiquen con ellas.

Nyarlathep no responderá a más preguntas que estas, no dará más pistas ni se extenderá en detalles ni explicaciones.

Cuando haya proporcionado toda la información que deseaba transmitir, soltará una carcajada que irá creciendo en volumen, hasta que sea insoportable.

- BWA HA HA HA HA HA HA...

¿Cómo que Nyarlathotep?

Nyarlathep es un personaje creado por H. P. Lovecraft y que aparece en varias de sus obras. De todos modos, su aparición en esta aventura puede justificarse de varias maneras. El Director de Juego puede elegir la que más le convenza.

- El ser es en realidad una manifestación del subconsciente de uno o varios de los Personajes, para comunicarles esta importante información.
- Es la única manera que ha encontrado Sawyer –o cualquier otro técnico de la Senokrad- para tratar de ayudar a los Personajes.
- Se trata de una manifestación del subconsciente de Harvey Walters, para intentar evitar lo que está a punto de hacer si nadie lo remedia.
- Es el propio Yggdrasil, que ha intervenido en favor de los Personajes.
- Se trata del verdadero Nyarlathotep, que es un ser real en alguna parte del Multiverso y es capaz de intervenir en el plano onírico.

La Casa Corbitt

Cuando los Personajes están convencidos de que sus cabezas van a estallar por el estruendo de la risa del extraño ser que ha invadido su mente, el sonido cesa de repente. Los Personajes, que habían cerrado los ojos por el dolor, los abren súbitamente, encontrándose con un panorama completamente diferente al que han dejado.

Es de noche, se hallan en una calle que, a primera vista, parece normal y corriente. En una esquina cercana, vislumbran un cartel con el nombre de la vía: “Benevolet Street”. Evidentemente, todos vuelven a estar ataviados con sus ropas de los años 20 y un vistazo con más detenimiento a sus alrededores corroborará que están en el Boston del Siglo XX.

En cuanto su mente se acostumbre a su nuevo entorno, no podrán pasar por alto la siniestra casa que se levanta a tan solo unos metros de ellos, subiendo por la calle. Se trata, cómo no podía ser de otra manera, de la casa de los Macario, la que vieron en las fotos de su dossier.

La vivienda es de ladrillo y está rodeada por edificios más modernos. A su alrededor hay un jardín sucio y descuidado, cuya vaya exterior brilla por su ausencia. Las ventanas están cegadas de mala manera con tablones y a la puerta principal se le han añadido cuatro cerrojos extra. Sin embargo, ahora mismo, todos ellos están abiertos y la puerta entornada.

Escenario Onírico: 1920

Imago d8	Realitas d6
Mnemo d8	Natura d4

En este Acto, este Escenario Onírico tiene ciertas particularidades:

Si los Personajes son expulsados del escenario –por cualquier motivo–, no despertarán en el mundo real, sino que volverán al Escenario Onírico del Siglo XXI.

Todos los Personajes experimentarán una indescriptible sensación de desasosiego al mirar a la oscura vivienda. Una especie de aura de tristeza, opresión y amenaza parecen emanar de la casa, como si fueran los palpables efluvios de alguna pútrida miasma.

En el jardín no hay nada de interés y nada se puede ver a través de las ventanas. Si los Personajes rodean la casa, descubrirán que existe una puerta trasera que da a la parte posterior del desastrado patio. También está levemente entornada.

Ahora los Personajes deben enfrentarse a la famosa Casa Corbitt. Su objetivo se encuentra en el sótano, en la cámara secreta, pero Walter Corbitt tratará de impedir que llegue allí, por todos los medios a su alcance.

Ya que, en este Escenario Onírico, Walter Corbitt es un brujo no-muerto, sus recursos para entorpecer la labor de los Personajes son variados. Los primero que intentará será atraerlos a la planta superior y así llevarles en la dirección equivocada. Lo hará por medio de *poltergeist*, ruidos, lluvias de sangre, etc. Si nada de esto funciona, pasará a medios más drásticos.

A continuación, se enumeran todas las habitaciones de la casa. Se describe cada sala y se consignan los retos a los que los Personajes tendrán que enfrentarse en cada una de ellas.

Planta Baja

Toda la planta está totalmente a oscuras. Los Personajes tendrán que usar alguna fuente de iluminación para poder ver. Quizá es un buen momento para que usen sus capacidades oníricas, como usando Creatio para hacer aparecer una linterna o Morfo para que un Personaje transforme sus ojos en los de un gato o algo parecido.

Pasillo

La entrada de la casa da a un largo y oscuro pasillo. A ambos lados del corredor se abren tres puertas. Las tres de la izquierda –según



se entra- dan al trastero, el cuarto de las escobas y el vestíbulo. Las de la derecha dan al salón, el comedor y la cocina. Al final del pasillo hay unas escaleras que suben al piso superior y una puerta cerrada con candado que da al sótano.

Trastero

Se trata de una sala atestada de cacharros y basura de todo tipo y condición. Si los Personajes buscan activamente, encontrarán los diarios de Walter Corbitt. Son unos cuadernos, en su mayoría quemados, destrozados e ininteligibles. Solo es perfectamente legible la última página del último cuaderno, en la que está la famosa amenaza de Walter Corbitt:

“Hay de aquellos que turbasen mi reposo, profanasen mis restos y me alejasen de mi morada, pues sobre ellos caerá mi venganza. Pero no sufrirán ellos, sino sus hijos y los hijos de sus hijos. Les acecharé donde nunca podrán protegerlos: en sus sueños.”

Cuarto de las escobas

Un cuartucho con escobas de paja, trapos viejos, un cubo y una lata de queroseno.

Vestíbulo

Un pequeño pasillo que da a la puerta trasera de la casa. Solo tiene una percha con ropa vieja y un paragüero del que sale un olor nauseabundo.

Salón

El salón de una típica familia de clase media-baja. Tiene una mesa con sus sillas, estanterías, cuadros, espejos, etc. Eso sí, hay una inmensa profusión de símbolos religiosos católicos: estampitas de santos, velas, tallas de la Virgen, crucifijos, rosarios, etc.

Comedor

Un comedor normal y corriente. Hay una cena de tres comensales que se pudrió sobre la mesa hace mucho tiempo. Las moscas y otros insectos abundan en esta sala.

Cocina

Una gran cocina sucia y llena de grasa. Como pasaba con el comedor, las hormigas, las ratas y otras plagas llenan los rincones de esta sala.

Planta Superior

Las ventanas de esta planta no están cegadas. De hecho, muchas están abiertas, dejando pasar la brisa nocturna y el sonido de los grillos. Sin embargo, la oscuridad sigue siendo total.

Dormitorio de los Macario

El dormitorio de un matrimonio. La cama está deshecha y las cosas de la señora Macario están tiradas sobre la cama. De nuevo, la sala está repleta de símbolos religiosos.

Dormitorio de los niños

Hay dos pequeñas camas desechas con unos cuantos juguetes rotos y sucios, de un aspecto ciertamente siniestro.

Antiguo dormitorio de Corbitt

Esta sala está en peor estado que las demás. Las paredes tienen grietas y manchas de humedad, el techo tiene goteras y de cada esquina emana un olor nauseabundo. El único mueble de la habitación es una cama con los muelles al descubierto.

Si los Personajes llegan hasta aquí, puede que Corbitt trate de usar sus poderes para acabar con ellos. Su táctica será abrir de golpe la ventana de la habitación y hacer que unos extraños sonidos salgan de detrás de ella. Si un Personaje se acerca a investigar, Corbitt usará sus poderes telequinéticos para lanzar la cama hacia él y lanzarlo por la ventana. Este ataque se representará como una Barrera de Imago de Dificultad 8.

Lavabo

Un lavabo con inodoro y bañera. El olor nauseabundo y el repiqueteo de un grifo que nunca deja de gotear hacen de la sala un lugar bastante desagradable

Sótano

Evidentemente, el sótano está también completamente oscuro.

Sótano

Para acceder al sótano, primeramente habrá que romper, abrir o inutilizar el candado de la puerta que da a sus escaleras, lo que se considera un Obstáculo de Dificultad 4.

Una vez se consigue, habrá que bajar por unas escaleras que se tambalean y crujen bajo el peso de cualquier Personaje. De hecho, Corbitt puede hacerlas “estallar”, lo que hará caer a quienes estén encima, con el riesgo además de clavarse estacas y astillas. Para evitarlo, habrá que superar una Barrera de Realitas de Dificultad 8.

Una vez abajo, los personajes se encontrarán en una gran sala. Sus paredes son de ladrillo, salvo la del Oeste que es de planchas de madera. El suelo es de tierra compactada. Por aquí y por allá, hay herramientas, repuestos y cachivaches. En la esquina noreste, hay una especie de sala prefabricada con maderos, que es una improvisada carbonera.

Si los Personajes ya han llegado aquí, Corbitt no perderá oportunidad de tratar de acabar con ellos. Si sobrevivieron a la rotura de las escaleras, el no-muerto puede animar una daga recubierta de sangre seca, que yace semienterrada entre la basura del lugar. La daga voladora atacará a los Personajes una y otra vez, hasta que acabe con ellos. Se trata de una Amenaza de Imago de Dificultad 8.

Carbonera

Todavía queda carbón en este estrecho cuartucho, pero no hay nada más.

Espacio entre las paredes

Es posible que a los Personajes les llame la atención la única pared de madera que hay en el sótano. De hecho, no es difícil retirar los tablones que la forman. Al hacerlo, quedará al descubierto un espacio, de más de un metro de fondo, que separa otra pared de tablones de madera, similar a la anterior y del que emana un olor nauseabundo.

En cuanto se retire algún tablero, una auténtica “marea de ratas” atacará con una rabia inusitada a los Personajes. Las ratas son una Amenaza de Natura de Dificultad 6.

Si los Personajes despachan a las ratas, podrán examinar la pared de madera que acaban de descubrir. En ella, hallarán el símbolo de la Capilla de la Contemplación –la pirámide de “Y” con el ojo en medio– tallado en ella.

Cámara secreta

La única manera de acceder a la cámara secreta es romper la pared de madera.

Al otro lado, encontrarán una sala enorme, con una especie de altar en el medio del lugar. Sobre el altar hay un bulto del tamaño de una persona, cubierto con una lona. Al fondo de la sala, hay una especie de despacho con un escritorio, un baúl y unas estanterías.

Evidentemente, el “bulto” no es otro que el cadáver de Walter Corbitt. Esperará el momento preciso para abalanzarse sobre los Personajes, ya que, si han llegado hasta su santuario, no puede dejarles vivir.

Si los Personajes han llegado hasta aquí, el enfrentamiento contra el no-muerto que es Walter Corbitt será inevitable. El ser tratará de acabar con ellos por todos los medios.

Uno de los primeros conjuros que lanzará Corbitt será *Convocar a un Vagabundo Dimensional*. El ser aparecerá entre el no-muerto y los Personajes, defendiendo a su señor.

Es muy probable que los jugadores comiencen su enfrentamiento contra Corbitt gritándole un nombre, como sugería el libro de Nyarlathotep.

Hay varias opciones:

- **Que le llamen Walter Corbitt:** En este caso, el ser parecerá resultar afectado por un breve momento de desorientación, tras el cual se lanzará con furia y energías redobladas hacia sus enemigos gritando: “¡Eso no os servirá de nada!”



- **Que le llamen Harvey Walters:** Con lo que el Director de Juego debe hacer avanzar el módulo hasta el Epílogo, adaptándose a los nuevos acontecimientos.
- **Que le llamen por cualquier otros nombre:** El no-muerto, dudará un segundo, para acto seguido echarse a reír. “No habéis entendido nada, necios”. Dirá, entre carcajadas, mientras se lanza hacia los Personajes.

Sea como fuere, mientras los Personajes permanezcan en este Escenario Onírico, no tendrán más remedio que luchar contra Walter Corbitt o tratar de huir del no-muerto.

Si los Personajes vencen a Corbitt, el Vagabundo Dimensional desaparecerá al instante. Si vencen antes al Vagabundo, podrán usar los éxitos que consiguieron en esa tirada como **dados bonificados** para la siguiente tirada que realicen contra Corbitt.

Este acto finalizará si los Personajes mueren, lo que normalmente finalizará la aventura. También si los personajes huyen, con lo que pasarán directamente al Epílogo. Aunque lo esperable es que venzan a Corbitt.

Si los Personajes logran acabar con Walter Corbitt, su cadáver empezará a consumirse, hasta que desaparezca en un humeante y maloliente charco de residuo viscoso. Tras el momento de tensión, la calma se instalará en la cámara secreta.

Puede que los jugadores esperasen despertar nada más acabar con el no-muerto, pero esto no será así. Aún hay una información muy importante que deben recuperar.

Sobre el escritorio de Walter Corbitt, perfectamente a la vista, están desperdigados un montón de papeluchos arrugados y amarillentos.

Los documentos hablan de un grupo de estudiosos de lo paranormal a los cuales se les encomendó la misión de investigar la antigua casa de los Macario, en el 6 de Benevolent Street, un inmueble en el que parecían sucederse hechos luctuosos inexplicables.

Los investigadores descubrieron el cadáver del antiguo dueño de la casa -un tal Walter Corbitt- en el sótano y lo relacionaron inmediatamente con los extraños sucesos que ocurrían en la casa. Para solventar el problema, decidieron sacar el cuerpo del sótano y darle cristiana sepultura. Todo esto sucedió en el verano de 1920, en Boston.

Amenaza: Walter Corbitt

Dificultad 8

Esferas

Imago d10

Garras y Magia

Corbitt es un humanoide cadavérico cuyo cuerpo se debate entre la momificación y la putrefacción.

Su cara está horriblemente desfigurada y en ella resaltan dos ojos rojos que brillan con el destello de la maldad y la locura.

Sus afilados dientes y sus garras son auténticas armas mortales.

Por si fuera poco, su dominio de la magia oscura le permite realizar proezas de telekinesis control mental, etc.

Amenaza: Vagabundo Dimensional

Dificultad 8

Esferas

Imago d12

**Garras, Fuerza y
Viaje Dimensional**

Se trata de una inmensa mole antropomorfa que comparte rasgos físicos de los gorilas, con algunos de los insectos. Su piel le cuelga de un prominente esqueleto que sujeta, no muy firmemente, una cabeza en la que parecen perderse unos ojos de aspecto enfermo.

Además de una capacidad física sobrehumana y unas afiladas garras, el ser puede viajar entre dimensiones, incluso, llevándose algunas de sus víctimas con él.

De todos modos, este relato no será lo que más sorprenda a los Personajes. Debajo de estos papeles hay unos folios, que sin duda han sido realizados e imprimidos con un moderno ordenador. En ellos aparecen unos árboles genealógicos. El inicio de cada árbol es el nombre de uno de los investigadores que sacaron a Corbitt de su casa, mientras que al final están los nombres de los propios Personajes. Sin embargo, hay un último nombre, que está genealógicamente a la altura de los Personajes, el cual ha sido tachado y es ilegible.

Lo normal sería que esta revelación sea muy sorpresiva para los Personajes. De repente, han descubierto que todos ellos están relacionados y de una manera muy especial, además. Todos son descendientes de las personas que descubrieron “el misterio de la Casa Corbitt”.

Árboles genealógicos

Lo más recomendable sería que el Director de Juego entregase a quienes encuentren los folios una ayuda de juego que represente los árboles genealógicos que conectan a los investigadores originales con sus Personajes.

Estos árboles genealógicos, por motivos obvios, no pueden presentarse en este módulo, sino que deberían ser elaborados por el Director de Juego, una vez que conozca los trasfondos y las características de los Personajes de sus jugadores. Es decir, tendrá que adaptarse a sus nacionalidades, edades, etc.

Es importante recalcar que los Personajes no deberían tener parentesco entre ellos –o como mucho, alguno muy lejano-, pues algo así no se les hubiera pasado por alto a los investigadores de la Senokrad y como se especificaba en los antecedentes, ellos no habían podido establecer ninguna conexión entre los “saqueadores de sueños”.

Ni que decir tiene, que el nombre tachado es, evidentemente, el de Harvey Walters.

El Director de Juego puede dejar unos momentos para que los jugadores reaccionen ante tan importante revelación e interpreten a sus Personajes. Sin embargo, en poco tiempo, una luz brillante envolverá a los Personajes, inundándoles con una gran sensación de paz.

EPÍLOGO: SE LLAMA HARVEY WALTERS

Este es el auténtico final de Pesadilla en la Casa Corbitt: Los Guerreros del Sueño. En este Epílogo, los Personajes se enfrentarán contra el verdadero soñador y determinarán el desenlace del módulo, para bien o para mal.

Esta parte de la aventura transcurrirá en el Escenario Onírico del Siglo XXI, pero este cambiará sustancialmente, pues los acontecimientos harán evidente que se trata también de un sueño, con lo que los jugadores podrán seguir usando sus capacidades oníricas.

Los Personajes, por última vez, despertarán en la misma sala en la que empezó su terapia. Siguen sentados cómodamente en los sillones que ocupaban, la luz del mediodía entra por las ventanas y el doctor Walters les observa, con una mirada cansada, pero satisfecha.

-Bueno, creo que esto los soluciona todo. Habéis salido con vida de vuestro enfrentamiento contra ese enemigo creado por todos y habéis descubierto la verdad de ese misterio que había fabricado vuestro subconsciente... Puede que todavía no hayáis recuperado la memoria, pero creo que ya podemos empezar el camino a la recuperación de vuestros recuerdos.

Quizás los Personajes estén algo desconcertados y no les convenzan las explicaciones del doctor, pero este se esforzará en tranquilizarles y les repetirá que lo peor ya ha pasado y que, en los días sucesivos, empezarán terapias individuales para comenzar a recordar.



Todo parece pues acabado. Harvey Walters se muestra feliz, a pesar de su extenuación y tras unos minutos, empezará a recomendar a los Personajes que vayan a comer y descansen toda la tarde. Pero cuando está a punto de despedirse de ellos, todo cambiará.

La verdad al descubierto

Justo cuando Walters está a punto de estrechar la mano de uno de los Personajes, le sobrevendrá un violento golpe de tos. El doctor se disculpará y se dolerá del pecho. Harvey tratará de convencer a sus pacientes de que no es nada, pero justo cuando se esfuerza por dibujar una tímida sonrisa en su cara, una mano putrefacta y terminada en unas afiladas garras, romperá la caja torácica del doctor, saliendo de dentro de su propio pecho.

Otra mano aparecerá junto a la primera y ambas, agarrando las costillas de Walters, abrirán al pobre doctor en canal. Entre vísceras y sangre, Walter Corbitt, el brujo no-muerto, empezará a surgir de dentro de Harvey Walters, como quien sale de un agujero en el suelo.

Los restos del psiquiatra caerán al suelo, musitando un lastimero “lo siento”, mientras el cadáver viviente de Corbitt se yergue en medio de la sala, mirando desafiante a los Personajes.

Escenario Onírico: Siglo XXI

Realitas d10	Mnemo d4
Imago d10	Natura d4

En este Acto, este Escenario Onírico tiene ciertas particularidades:

Si los Personajes despiertan, por cualquier motivo, ahora sí que lo harán en el “mundo real”. Aparecerán en la piscina del dispositivo Yggdrasil, rodeados por los técnicos de la Senokrad, supervisados por Sawyer.

El Director de Juego debe usar los datos que aparecen tanto en los antecedentes, como al final de la aventura, para narrar lo que sucede en estos despertares.

¿Qué está pasando aquí?

Durante toda la aventura, la psique de Harvey Walters ha sufrido una lucha interna dramática y desigual. Una parte de su subconsciente trataba de ayudar a los Personajes a librarle de su pesadilla, mientras que otra, trataba de cumplir sus miedos y acabar con todos ellos.

El doctor Walters de la clínica Roxbury era el “avatar” que ayudaba a los Personajes, mientras que el brujo no-muerto, Walter Corbitt, representaba la fuerza destructora de su mente.

Pero justo ahora, tras esta titánica lucha, el miedo y el odio de Walters se han impuesto sobre el resto de su psique, lo que hace que el doctor Walters desaparezca del Escenario Onírico y que el monstruo que es Corbitt tome el control y acabe definitivamente con sus enemigos.

WALTER CORBITT

Brujo No-Muerto
(a.k.a Harvey Walters)

CARACTERÍSTICAS	
CONOCIMIENTO	3
FÍSICO	2
COMBATE	3
ASTUCIA	3
ONÍRICA	
CREATIO	8
MORFO	1
ESFERAS	
NATURA	d6
IMAGO	d10
REALITAS	d8
MNEMORE	d8
ESPECIALIDADES	
Garras y dientes	2
Cuerpo Indestructible	2
Telequinesis	2
Control mental	2

La anterior encarnación de Corbitt era un simple constructo de la mente de Harvey Walters, pero esta criatura es ya la manifestación del soñador que domina el lugar y por lo tanto cuenta con unas capacidades prácticamente omnímodas en su Escenario Onírico.

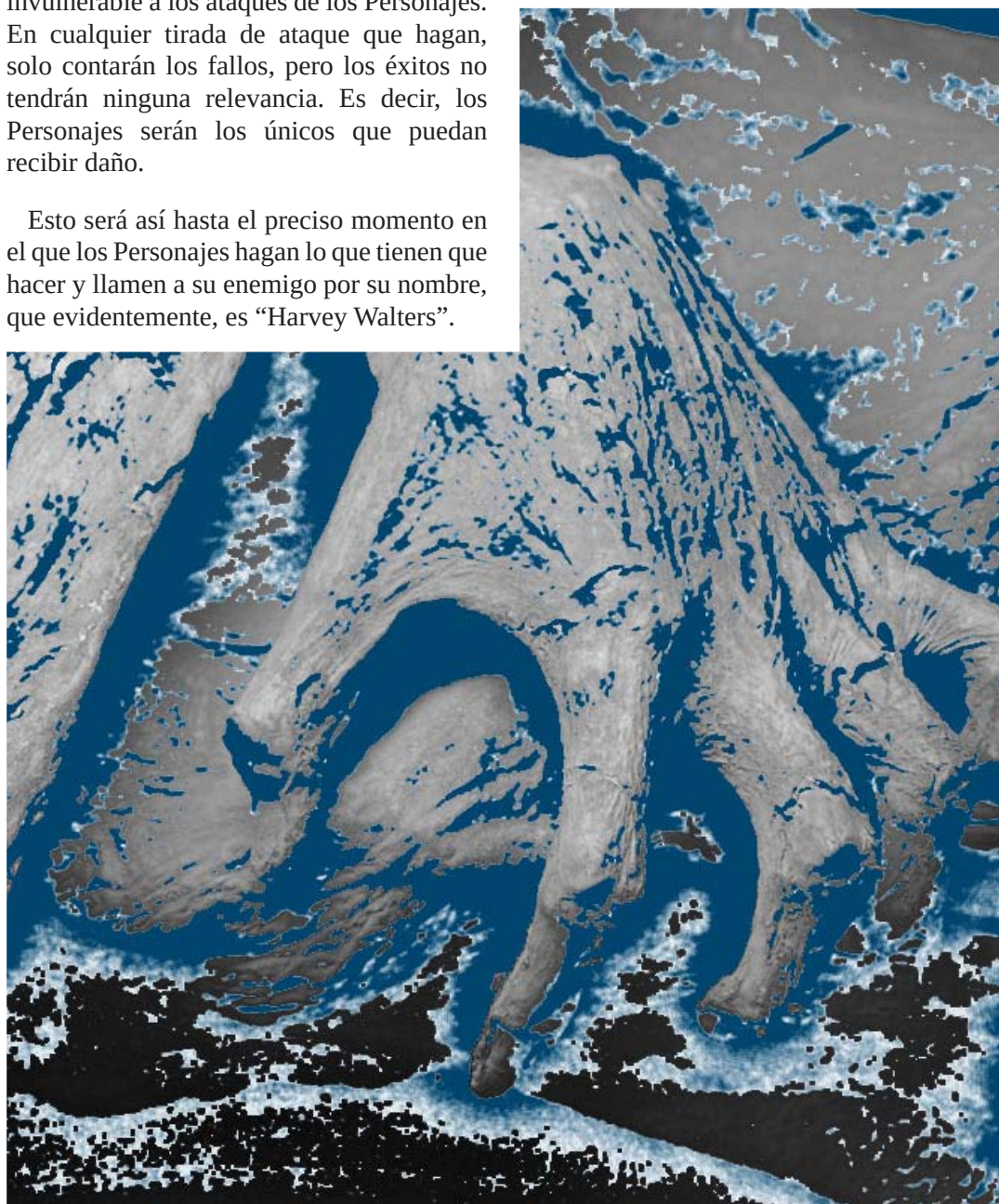
Es ahora cuando los jugadores deben probar que han conseguido unir las pistas que les ha proporcionado la aventura, pues no podrán sobrevivir al módulo sin hacerlo.

En principio, Corbitt será absolutamente invulnerable a los ataques de los Personajes. En cualquier tirada de ataque que hagan, solo contarán los fallos, pero los éxitos no tendrán ninguna relevancia. Es decir, los Personajes serán los únicos que puedan recibir daño.

Esto será así hasta el preciso momento en el que los Personajes hagan lo que tienen que hacer y llamen a su enemigo por su nombre, que evidentemente, es “Harvey Walters”.

Una vez que hayan interpelado a Corbitt por su nombre real, la invulnerabilidad de este desaparecerá y se aplicarán las reglas normales del combate contra un soñador, incluyendo las de Inestabilidad Onírica, que antes también estaban “desactivadas”.

Así, de un modo u otro, aquí se pondrá el colofón a ***Pesadilla en la Casa Corbitt: Los Guerreros del Sueño***, ya sea con la derrota –y normalmente muerte- de los Personajes o con su heroica victoria, la cual propiciará que consigan despertar sanos y salvos, incluso aunque matasen a Walters.





EL AUTÉNTICO FINAL

Llegamos al gran final de la aventura. En esta parte del módulo, no harán falta reglas ni tiradas, sino que todo se reducirá a la narración de la conclusión de la historia.

El Director de Juego tiene varias opciones a la hora de manejar el final del módulo. Puede pasar de puntillas sobre esta parte y dejar que la victoria sobre Walters sea el fin de la aventura. Puede narrar el comienzo del final y dejar la cosa ahí, sin más explicaciones. Y puede, por supuesto, reproducir tanto lo que aquí se consigna, como los datos de los antecedentes del módulo, para que los jugadores sepan toda la verdad.

Una luz blanca, de una potencia y pureza inimaginable envolverá a los Personajes. Lo extraño es que, más que una energía, la luz parece ser un líquido. En unos segundos, los Personajes se sentirán flotar en un líquido tibio y calmo. Se imaginan que esta sensación de paz y protección no debe ser muy distinta de la que experimenta un bebé en el vientre materno.

Sin embargo, esa embriagadora paz durará poco, pues unas persistentes alarmas y unas luces rojas y agresivas les despertarán por completo. Dando una tremenda arcada, inspirarán aire puro por primera vez en mucho tiempo. Alguien les quitará una especie de casco al que estaban conectados, mientras mide su dilatación ocular y les pregunta si “están bien”.

Los Personajes están inmersos en una inmensa piscina, sacada de una película de ciencia ficción. Cada uno lleva un traje de neopreno, atiborrado de electrodos, sensores y cables. En cuanto los enfermeros les ayuden a incorporarse, podrán ver que se encuentran en un gran laboratorio, lleno de aparatos raros y personal científico corriendo de un lado para otro.

Sin embargo, lo que más llama su atención es la imponente y extraña máquina que parece surgir del centro de la piscina que

acaban de abandonar. Un conglomerado de cables y dispositivos, que parece crecer de manera exponencial hasta el distante techo de la enorme sala, formando una estructura que recuerda vagamente a la de un gigantesco árbol.

Un hombre de unos treinta años, con gafas y pelo largo, vestido con una camiseta de ACDC y unos vaqueros, les felicitará desde una silla de ruedas.

-Lo habéis conseguido, chicos, vencisteis a Walters. Casi os perdemos pero... ¡Habéis ganado!

Es entonces cuando los Personajes empiezan a recordar. Recuerdan el asunto de la Gran Vigilia de hace unos meses. Recuerdan lo extraño que pareció volverse el mundo tras ello. Recuerdan los brotes del Mal de Morfeo y recuerdan que ellos son unos de los afectados por el mal.

No recuerdan su vida pasada, pues ese es el síntoma de la dolencia. El recuerdo más antiguo que tienen es de hace un mes. Se despertaron en una sala de urgencias, rodeados de gente que decían ser sus amigos y familiares, pero que ellos no reconocían, que no podían recordar.

Lo que sí recuerdan es como empezaron una terapia experimental con la Sociedad Yggdrasil. Recuerdan que la sociedad solo era una tapadera para una organización que reclutaba agentes para defender la realidad del desbordamiento del mundo de los sueños. Recuerdan que su última misión fue tratar de combatir a un extraño soñador, que parecía tener unas capacidades por encima de lo normal. Sí, era Harvey Walters, así que... ¡han ganado!