

Terapia de grupo



Terapia de grupo

Por Isaac Pavón Pérez

Agradecimientos:

A Belí y Mariajo, por sus ánimos desde tierras madrileñas.

Al portal Frikiterapia por recordarme viejos tiempos y apoyarme para retomar este viejo y saludable hábito, así como hacer un análisis de mis módulos:

<http://frikiterapia.blogspot.com.es>

Al portal de “La Biblioteca de Pnakotos” (Tectokronos) por ayudarme a revisar “Colmillos de Serpiente y por colgar mis módulos:

<http://labibliotecadepnakotos.blogspot.com.es>

Al portal de “Leyenda.net” (Entropía y Esculapio) donde recibí buenos consejos y críticas muy constructivas para seguir mejorando.

<http://www.leyenda.net>

A todos los jugadores que aún siguen disfrutando de un ratito de miedo con los Mitos de Cthulhu, independientemente del sistema empleado.

Ilustraciones:

Gracias a Raphael Lacoste por su magnífico trabajo que empleo para poner una portada a este módulo gratuito y sin ánimo de lucro:

<http://raphael-lacoste.deviantart.com/>

<http://www.rafael-lacoste.com/>



Howard Phillips Lovecraft

1890-1937

Terapia de grupo es un escenario one-shot de 3 a 5 jugadores principiantes, o con ganas de pasar un buen rato sin demasiada investigación. En ella, un grupo de investigadores se someten a una innovadora terapia de grupo para averiguar por qué comparten el mismo sueño antes de que sea demasiado tarde para ellos...



La Fechoría de Ideas (10/10/2015)
Contacto: isaacpavon@gmail.com



Terapia de grupo

Cuando el tratamiento es peor que la enfermedad...

NOTAS SOBRE EL ESCENARIO

Ahora hace ya unos tres años, mis jugadores, ávidos y necesitados de su ración de rol periódica, me pidieron que les dirigiera una pequeña aventura que pudieran jugar en una única tarde, al tener todos diferentes horarios de trabajo y lugares de residencia.

No sé si fue debido al poco tiempo que me ofrecieron para preparar la partida, o mi indecisión para elegir una aventura ya escrita adecuada a las circunstancias, hizo plantearme inventar algo que no fuera excesivamente complicado y con un sistema de reglas que fuera asequible para todos.

Fue de esta forma como concebí esta aventura como una pequeña improvisación para La Llamada de Cthulhu, porque era un sistema que todos conocían y más o menos dominaban sus reglas.

Así pues, en una frenética mañana escribí lo que eran los andamios de este módulo, y a pesar del poco margen de tiempo, logré que mis jugadores disfrutaran de un par de horas entretenidas.

Es por ello que, siguiendo el deseo de mis jugadores, he decidido escribirla, maquetarla y ponerla a buen recaudo para que no se pierda en los eones del tiempo.

Además de lo anterior, he aprovechado la ocasión para darle un poco más de trasfondo y extensión. Sin embargo, lo hago con la firme intención de que no pierda ese espíritu inicial de improvisación que la hizo dinámica y fresca.

Es por ello por lo que un Guardián avezado en los Mitos de Cthulhu debería verla tal y como es: una aventura one-shot de iniciación, con una trama sencilla y poco centrada en sesudas investigaciones.

Aunque es una aventura de iniciación no quiere decir que el Guardián decida continuarla y que sea el inicio de una campaña mucho más larga, cruenta y oscura, en la que una vez más, el futuro de la humanidad está en manos de un puñado de ingenuos.

Una recomendación para la ambientación del módulo es usar el disco Gates of Delirium de Midnight Syndicate que viene perfecto para momentos clave como la primera visita al manicomio.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Corre el año 1898 y el gobierno de la Reina Victoria comienza a llegar a su ocaso. Es el final de una era, sentenciada por la inexorable llegada de

un nuevo siglo. Sin embargo, no por ello, el Imperio Británico ha dejado de ser una de las máximas potencias mundiales.

A pesar de su privilegiado estatus político, Londres es una ciudad de grandes contrastes. Los ricos miran con mirada altiva desde sus carruajes, ataviados con elegantes trajes y acompañados de bellas damas, a un pueblo llano que trabaja durante todo el día en las fábricas o recorriendo miserablemente las calles en busca de algo de comer.

La revolución industrial ha sumido aún más a la ciudad en la oscuridad, con toneladas de humo y hollín que asfixia a las pobres gentes de los suburbios.

Esta es la época que retrata Dickens en su *Oliver Twist* o *Cuento de Navidad*.

Aunque la ciudad está inmersa en la oscuridad de la ponzoñosa humareda de las fábricas, aún son más oscuras las intenciones de algunas sociedades e individuos que pululan por sus calles.

Este es el caso de Lord Andrew Newham, un notable noble erudito británico, que está llevando a cabo un desesperado plan para esquivar a la parca.

Hace diez años, a Lord Newham le fue diagnosticado un tumor maligno que le arrebataría su vida en cuestión de un par de años. El anciano de 67 años, temeroso a la muerte, veía como su vida se le escapaba entre los dedos.

A pesar de sus conocimientos de medicina o biología, y de depositar grandes sumas de dinero en los bolsillos de prestigiosos doctores del mundo, no encontró cura alguna.

Afanado con poder seguir viviendo cada día, y sumido en una extrema paranoia, decidió introducirse en los círculos esotéricos en busca de un tratamiento alternativo a su enfermedad. Tras investigar, sobornar y chantajear a algunos miembros notables del área, supo de cierta sociedad ocultista en las montañas del norte de Suiza, que practicaba una extraña y antigua religión que podía serle de utilidad.

Lord Newham partió sin demora y gracias a su estatus, influencia y fortuna en Reino Unido, fue aceptado en la sociedad. Su aceptación no fue fortuita, claro está, el grupo pretendía emplearle como peón para ampliar su esfera de influencia en Reino Unido, y posteriormente dar el salto al Nuevo Mundo.

Sin embargo, Newham era muy duro de roer y egoísta, a partes iguales. Logró obtener el conocimiento necesario que buscaba para sobrevivir y escapó del refugio de la sociedad.

Cuando regresó a Inglaterra, desesperado y apremiado por el tiempo que le quedaba, y por la amenaza de los asesinos que pudiera enviar la secta tras de sí, decidió llevar a cabo su plan inmediatamente.

Entre los libros y pergaminos que sustrajo, encontró un complejo ritual que le permitiría ganar más tiempo de vida. Si podía realizarlo perfectamente y sin interrupciones, casi alcanzaría la vida eterna.

Newham necesitaba encontrar colaboradores para su empresa si quería obtener un éxito completo. Encontró el apoyo que buscaba en dos de sus contactos en el mundo esotérico, en concreto, otros dos perturbados eruditos ávidos de poder que buscaban el mismo

objetivo, Erwin Spooner y Miles Tenneman.

Ambos acordaron beneficiarse de los resultados del ritual a cambio de obedecer ciegamente a Newham en lo que les pidiera.

Así que, se pusieron manos a la obra y lo primero que necesitaban era un non nato.

Un niño que hubiera muerto en el parto, cuyo cuerpo no llevara mucho tiempo en descomposición, para que fuera receptáculo de un corrupto ser.

Se devanaron los sesos para robar un cadáver de un orfanato, de algún hospicio, o de un paritorio de mala muerte con poco éxito. Sin embargo, el destino quería brindarles una oportunidad.

Rupert Grant, el fiel contable de Miles Tenneman, acababa de perder a su hijo durante el parto. Como las malas noticias vuelan, rápidamente se presentaron en el lugar para hablar con él.

Grant estaba muy afectado por la pérdida del niño. Habían estado intentando quedarse embarazados durante mucho tiempo y ahora su mujer acababa de perder gran parte de la matriz del útero, dejándola estéril.

Newham y sus compinches, le ofrecieron una importante suma de dinero por el cuerpo de su hijo para la ciencia, pero Grant se negó en rotundo. Le amenazaron con llevárselo por las malas, pero Grant se mostró firme, incluso afirmó que llamaría a la policía. Sin embargo, Newham vio un atisbo de desesperanza en la voz del hombre y supo donde atacarle. Le prometió que el cuerpo del chiquillo era para un experimento científico de vital

importancia que si tenía éxito, podría devolver la vida a su hijo.

Grant desesperado se derrumbó ante la posibilidad de ver sus sueños cumplidos, y tras algunas reservas, finalmente accedió.

Newham, para garantizar su lealtad y que Grant terminara de morder el anzuelo, le ofreció ser partícipe en el experimento a cambio de su silencio. Su investigación era de gran importancia y muchas personas querrían detenerles si supieran lo que se traían entre manos.

Grant, deseoso de poder abrazar a su primogénito con vida, no quiso pensarlo demasiado y entregó el cuerpo del bebé, dejando vacío el ataúd que debía enterrar la funeraria.

Así fue como, al cabo de unas horas, comenzaron el fatídico ritual. Grant estaba estupefacto, en shock al ver como se llevaba a cabo el supuesto experimento científico, pero era demasiado tarde para echarse atrás. Cuando por fin, el fallecido bebé, de piel mortecina azulada comenzó de nuevo a llorar.

Grant había presenciado lo que creía un milagro, sin embargo, pronto se dio cuenta de su error. Aquel niño comenzaba a hincharse de forma monstruosa y horrenda, y su llanto era de hambre, de un hambre no humana.

El pobre padre, creyendo haber visto al mismísimo diablo, salió huyendo sin mediar palabra. Mientras que Newham procedía a atar a la criatura a sí mismo.

Grant, con su cordura gravemente dañada, intentó volver a su vida normal, sin contar su terrible secreto a la policía o a su pobre mujer. Finalmente, su desesperación llegó a tal nivel, que acabó dejándose llevar por el opio y la

absenta, hasta acariciar la muerte en varias ocasiones por sobredosis.

Quizás fue en este estado cuando tuvo un brote de lucidez para deshacer el terrible mal que había hecho.

Mientras tanto, Newham y sus colaboradores se dedicaron en cuerpo y alma a alimentar a la criatura con vagabundos y gentes de poca monta sin familia para no llamar la atención. Sin embargo, los que no prestaron atención fueron ellos al ningunear a Grant.

Una noche, el desesperado padre se presentó en el lugar donde tenían a la criatura y armado con un revólver, dio muerte a Tenneman y a Spooner, e hirió de gravedad a la criatura. Cuando Newham llegó al lugar, aún sorprendido por la escena que estaba contemplando, se enzarzó en combate con Grant, quien finalmente cayó inconsciente en la refriega.

El ser estaba gravemente herido, pero seguía con vida. A pesar de que era poderoso, aún estaba en estado prematuro y por eso era vulnerable.

Ahora que había logrado salvar a la criatura, tenía que limpiar todo el reguero de sangre que había dejado Rupert y ver que hacía con él. No podía liquidarle porque aún le podía servir para curar a la criatura ya que era sangre de su sangre.

Gracias a un importante soborno a un importante comisario de Scotland Yard, se tapó el asunto como buenamente se pudo. Mientras que aprovechó para encerrar a Grant en un manicomio y hacer con él lo que quisiese.

Durante dos años, Newham ha logrado esquivar a los asesinos de la secta gracias al control de la policía. También ha logrado sobrevivir hasta ahora

gracias a la inmortalidad que le otorga la criatura, que ha logrado de recuperarse hasta llegar a su madurez.

De nuevo, el hambre vuelve a despertarse en el ser y la cacería de inocentes comienza de nuevo...

LOS INVESTIGADORES

Para esta aventura, los investigadores pueden pertenecer a cualquier sexo, profesión, edad o estatus social. No hay ningún inconveniente para que los jugadores escojan cualquier detalle de los mismos, pero siempre respetando que la máxima puntuación de su investigador debe estar destinada a su POD, ya que debe reflejar que son psíquicamente sensibles.

Por otra parte, los investigadores deberían de tener el suficiente dinero como para permitirse pagar un tratamiento médico.

TERAPIA DE GRUPO

“Es de noche y hace un frío atroz. La niebla y pequeñas gotas de lluvia calan hasta los huesos. La tenue luz de una farola de gas es lo poco que ilumina el estrecho y sucio callejón.

En mitad del silencio de la noche, comienza a escucharse los ecos de los pasos de una mujer. Ataviada con un pesado abrigo, anda sola por el lugar intentando esquivar los sucios charcos del suelo.

La niebla apenas le permite vislumbrar lo que tiene delante de sí. La mujer, ensimismada en sus pensamientos, o víctima del abuso de alguna sustancia, da un pequeño respingo al oír el repicar de las campanas de una iglesia cercana.

El ruido del repiqueteo le impide percatarse de una extraña presencia a sus espaldas. El rostro de la mujer, borroso y desdibujado, se gira horrorizado para ver con espanto como su vida llega a su fin. Su sangre se vierte en el suelo del callejón, fundiéndose con el barro y el agua sucia de los charcos.”

Es la tercera vez que los investigadores, tienen por separado el mismo sueño. Cada uno de ellos está sufriendo horribles pesadillas sobre extraños crímenes. Sin embargo, por algún motivo, por mucho empeño que hagan, no hay ninguna noticia en los periódicos que haga referencia a los crímenes.

Las pesadillas son cada vez más intensas y vívidas, tanto, que apenas les permiten dormir, y sienten un gran malestar y ansiedad durante todo el día (Sufrir estos sueños causa 1/1D3 puntos de COR).

Buscando en los periódicos alguna referencia a los crímenes, un anuncio llama su atención:

El doctor Johan Millner, de la Universidad de Múnich, busca voluntarios para un revolucionario e innovador tratamiento para fobias, trastornos del sueño e ideaciones paranoides. Al ser una prueba médica, el precio del tratamiento es muy asequible incluso para aquellos bolsillos más sensibles.

Así pues, los investigadores deciden por su cuenta, y sin conocerse previamente, visitar al doctor Millner para poder acabar con su malestar.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

El Doctor Johan Millner trabaja para Lord Newham, y su objetivo es buscar a personas psíquicamente sensibles al poder de la criatura, la terapia sólo es una pantomima. Este hecho explica que tengan una alta puntuación en POD, precisamente lo que necesita la criatura para seguir con vida en este mundo.

Newham sabe que la criatura provoca fuertes pesadillas y malestar psíquico a aquellas personas despiertas extrasensorialmente. Es por ello que ha contratado a Johan para realizar un listado con posibles víctimas con las que alimentar a la criatura.

Tarde o temprano, cederán a sus deseos primarios de calmar el sufrimiento y acabarán visitando la consulta del doctor Millner.

El “buen” doctor, les citará a todos para su primera sesión de terapia grupal dentro de dos días, en el West London Mental Care Institute.

EL MANICOMIO DE WEST LONDON

El West London Mental Care Institute, es un manicomio a la vieja usanza. Es meramente un eufemismo para referirse a una prisión para enfermos mentales.

No es necesario decir que, en el siglo XIX, el estado de desarrollo de las psicoterapias está en pañales. Sólo hace un par de años que Freud divulgara su teoría del psicoanálisis, y las terapias

electroconvulsivas o las lobotomías no harían aparición hasta la década de 1930. Las teorías dominantes en esta época son la frenología (clasificar a las personas por rasgos dependientes de la capacidad y fisionomía craneal), la etiología, el mesmerismo, o los comienzos de la fisiología (Von Helmholtz mide por primera vez la velocidad de transmisión de los impulsos nerviosos en 1853).

En este período, las teorías científicas se confunden con las pseudociencias siendo casi imposible delimitar una frontera clara entre ambos grupos.

En nuestro caso, Johan Millner es un apasionado de las teorías de Mesmer, y no duda en intentar ponerlas en práctica a la menor ocasión. Aunque sea una pantomima, eso no quiere decir que no vaya a aprovechar las sesiones para experimentar.

El West London Mental Care Institute se ubica a seis kilómetros de Londres en dirección a Chertsey. Se ubica en una apartada villa en mitad de un frondoso bosque. Estas defensas naturales son unas medidas perfectas para disuadir a los enfermos de intentar escaparse del lugar.

Un coche a caballos puede llevarles desde Londres hasta allí a cambio de unas monedas. Siempre pueden ir caminando, pero la lluvia, el frío y la niebla, nunca son buenos acompañantes.

Cuando lleguen al lugar, podrán observar como el manicomio surge como un titán que se abre paso entre los árboles con sus robustos brazos.

El imponente edificio de tres plantas que tienen ante sí, está construido en sólida fría piedra gris. Sus paredes son robustas con apenas un par de

ventanucos donde no cabe ni siquiera brazo completo.

Las paredes están cubiertas de musgo y hiedra debido a la enorme humedad de la zona. La parte superior de los muros está coronada con puntiagudas rejas de color negro, muchas de ellas oxidadas y en un pésimo estado de conservación.

La única vía de entrada es un enorme portón de dos hojas de madera, rugosa, oscura y enmohecida. En una de ellas, hay una pequeña compuerta que se abrirá si llaman ruidosamente.

Al cabo de unos minutos aparecerá un hombre de mediana edad, robusto, vestido con un uniforme de enfermero. Está calado hasta los huesos por la lluvia y preguntará de muy mal humor qué hacen allí.

Cuando los investigadores se presenten, les dirá un escueto: “¡Ah! ¡Así que son ustedes!”, abrirá la puerta, y les acompañará al interior.

El interior del manicomio tampoco es muy acogedor. Junto al edificio principal hay lo que parece ser un patio aunque ahora es un enorme barrizal. Tras llenarse de barro hasta las rodillas, atraviesan la puerta principal del edificio.

El interior, aunque alumbrado con lámparas de gas, sigue siendo bastante húmedo. Otro celador se acerca al grupo y los conduce hasta la oficina de Millner mientras que el primer enfermero comienza a secarse con un trapo mohoso.

El aroma en el lugar es bastante nauseabundo, los investigadores más sensibles pueden comenzar a sentir náuseas. Es bastante normal encontrarse con ratas que escapan de la presencia humana, o pisar algún excremento o

inmundicia. Evidentemente, este lugar no es famoso por sus condiciones higiénicas.

Tampoco los gritos y alaridos de los enfermos mentales hacen que se sientan más confortables.

Pero sin duda, lo que es peor aún es ver a los sucios enfermos, desaliñados, gritando como si fueran posesos, golpeándose con las paredes, o los que son más afortunados, deambulando con jaulas en la cabeza y camisetas de fuerza para evitar que ataquen a todo el que pase.

Entre ellos, hay uno que destaca por su peculiar situación. Está encerrado en una jaula parecida a la de un pájaro, pero preparada para retener a un ser humano en su interior. Está colgada del techo a unos dos metros del suelo. En su interior hay un hombre relativamente joven muy delgado y harapiento, de pelo largo, blanco, sucio y despeinado. Tiene su mirada fija en los investigadores, y sus ojos azules parecen que les atraviesan el corazón como fríos puñales.

El hombre simplemente les observará mientras se alejan poco a poco del lugar.

Tras unos tensos minutos atravesando angostos pasillos desde los que se divisan repugnantes celdas con enfermos con jaulas por sombrero, acaban por llegar a una pesada puerta de madera con un pequeño cartel dorado escrito con letras oscuras en el que puede leerse el nombre del doctor Johan Millner.

El celador llamará un par de veces a un pesado llamador de metal que produce un grave estruendo. Una voz proveniente del interior les invitará a pasar.

En contraposición al dantesco escenario de los pasillos del manicomio, el doctor Johan Millner tiene un precioso, amplio y bien iluminado despacho. Sus paredes están plagadas de pesados libros en robustas estanterías de madera. El suelo de parqué está cubierto con una bella y elaborada alfombra de origen indio, y sobre ésta, un titánico escritorio de caoba, sobre el que el doctor Johan tiene sus pertrechos de trabajo. Junto al escritorio hay toscas pero resistentes sillas distribuidas en círculo. El doctor Johan está atrincherado detrás del mismo leyendo por encima de sus gafas una pequeña carpeta que tiene en sus manos.

Cuando los investigadores entren, se levantará para presentarse con un leve acento alemán y darles la mano. Es un hombre en los finales de los cincuenta, pelo corto canoso pero de barba espesa. Detrás de sus pequeños anteojos redondos, sus pequeños ojos son de color oscuro. Va vestido con un impecable traje de chaqueta con chaleco y pañuelo a juego. Torpemente, debido a su sobrepeso, volverá a su asiento.

Su tono de voz es grave y meloso, ese que logra hacerte dormir apenas lo escuchas unos minutos. Lo peor es que parece que a él le gusta el sonido de su propia voz.

El doctor les dará la bienvenida a las sesiones de terapia en grupo, explicándoles brevemente el proceso en el que van a participar.

El método es sencillo, el doctor sacará de su bolsillo un reloj que actuará de péndulo cargado electromagnéticamente, y procederá a sumirles en un estado de trance en el cual, hablarán de la experiencia que les está traumatizando. Al estar dormidos, no sufrirán vergüenza alguna y podrán

controlar sus sentimientos para poder afrontarla más eficazmente.

Previamente, deberán escribirla en papel para comprobar que el experimento mesmérico funciona y durante el estado de trance refieren al mismo tema.

Una vez la hayan escrito, el doctor se acercará a uno de los investigadores e iniciará el proceso. Cada investigador hipnotizado contará su pesadilla al resto.

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Cada investigador es libre de contar su pesadilla como desee, añadiendo o eliminando aquellos aspectos que estime oportuno. Aunque sea el mismo sueño, cada uno lo vive de forma diferente. Además, reflejará el aspecto caótico y emocional de los sueños, además de darle cierto misticismo al asunto.

El doctor Johan Millner, que no ha dejado de tomar notas en todo momento, se mostrará muy sorprendido. A pesar de que tiene otros grupos de terapia, este es el único que comparte una misma experiencia extrasensorial. Lo considera fascinante y se regocija entusiasmado.

Es todavía más excepcional cuando les pregunte si se conocían previamente o si comparten círculos sociales. Evidentemente, esto no es así, ni siquiera se han puesto de acuerdo, y eso puede demostrarse gracias a las notas que han tomado antes de la hipnosis.

Por el momento, el doctor cree que es suficiente para empezar y les citará para la próxima semana.

Una vez hayan salido al exterior, investigadores son libres de charlar entre ellos, conocerse y hablar sobre la terapia hasta la próxima sesión.

LA SIGUIENTE SESIÓN

Una vez hayan accedido al despacho de Millner, la siguiente sesión será muy parecida al caso anterior, salvo que el protagonista del sueño esta vez no es una mujer joven, sino un hombre mayor de unos 40 años, ataviado con ropas de trabajo de la fábrica. Aparte de eso, no lograrán recodar ningún aspecto diferente con respecto al sueño anterior. (Pérdida de COR 1/1D3).

Una vez hayan finalizado, un celador estará esperando fuera para guiarles a la salida.

Cuando llevan unos minutos andando, escucharán unos fuertes alaridos cercanos. Hay un enfermo que no para de golpearse la cabeza contra el muro de su celda, rompiendo incluso la jaula que tiene en la cabeza para evitar que muerda a los celadores.

La jaula es un amasijo de hierros sanguinolento por los fuertes golpes y heridas que está sufriendo el paciente.

El hombre de ojos azules está cerca de los investigadores, y aprovechará para llamar su atención cogiendo por sorpresa a uno de ellos con sus largos y esqueléticos brazos alrededor del cuello. El investigador apenas podrá respirar por el asfixiante abrazo. El hombre acercará la cabeza del investigador a la suya para hablarle. Aunque su mirada es la de un desequilibrado, hay un brillo de lucidez en sus ojos.

“¿Vosotros también lo habéis visto verdad? ¡Oísteis las campanas! ¡Pronto vendrá por nosotros! ¡Yo lo sé, yo LO he visto! ¡Todos pagaremos por nuestros pecados!”

Acto seguido, morderá al investigador en el cuello e intentará golpearlo contra los barrotes de la jaula, recibiendo éste 1D4 puntos de daño al ser golpeado varias veces.

En ese preciso momento, llegarán dos celadores. Al ver lo que ocurre se acercarán a una pared en la que hay una pesada manguera con una válvula de bombeo. Mientras uno la acciona otro encañona al pobre desquiciado. El agua fría como la nieve sale a una gran presión causando un dolor considerable. El hombre se encogerá en una esquina hecho un ovillo, y se mostrará tan manso como un cordero.

Los celadores pedirán disculpas a los investigadores y les conducirán a la puerta de salida, la cual cerrarán con llave.

COMIENZA LA INVESTIGACIÓN

En las semanas sucesivas, los sueños cada vez son más vívidos. En todos ellos, cambia la persona que es atacada por la criatura y el callejón donde ocurre. Sin embargo, el ruido de las campanas es un denominador común entre todos ellos. El número de sesiones a los que los investigadores deseen asistir depende de ellos mismos, sencillamente hasta que se cansen de tener las pesadillas y perder puntos de cordura.

El doctor Millner quitará hierro al asunto, indicando que es normal que sean más vívidos gracias a los efectos del tratamiento, pero lo realmente

importante es cómo afrontar las emociones que genera dicha situación.

Sea como fuere, los investigadores comenzarán a perder su fe en la terapia del buen doctor... La pérdida de COR periódica por cada sueño será un buen incentivo para ponerles en marcha.

Un hecho realmente curioso es que, durante estas semanas, el hombre de la jaula que les atacó durante la segunda sesión ya no está. Desde la primera vez que visitaron a Millner no ha vuelto a hacer acto de presencia.

Si preguntan a los celadores, se limitarán a encogerse de hombros y decir que probablemente murió, como lo hacen todos los que están allí encerrados tarde o temprano...

Lo único que saben era su nombre, un tal Rupert Grant. Tampoco parece haberle importado su muerte a alguien, puesto que, nadie ha venido a reclamar su cuerpo aún. Lo único que tenía era un viejo reloj de bolsillo estropeado sin especial valor. El enfermero dirá entre risas que el doctor se adueñó de él antes que pudiera hacerlo el mismo, y es que ahora usa en sus terapias hipnóticas. Por lo demás, no sabe nada más de interés.

Parece ser que si quieren más respuestas van a tener que buscarlas por sí mismos... Los investigadores tienen varias opciones: bien pueden investigar quién es ese tal Rupert Grant que les atacó en el manicomio y parecía tener una idea de lo que estaba pasando, bien hacerse con el reloj de bolsillo, o bien intentar averiguar donde tienen lugar los crímenes. Vayan donde vayan, los investigadores llegarán a la escena “El horror”, detallada más adelante, como punto de inflexión en la trama.

EL REGISTRO DE LA PROPIEDAD

Si deciden investigar quién es ese tal Rupert Grant, un buen punto de partida es el registro de la propiedad.

Si los investigadores superan una tirada de Derecho, los funcionarios del registro les permitirán echar una ojeada. El registro, ubicado en un humilde edificio del centro de Londres. A pesar de su pequeño tamaño, es un auténtico laberinto estanterías repletas de libros y legajos.

Aunque parezca extraño, hay bastante movimiento en el lugar, la mayoría de los presentes son pasantes de diferentes bufetes que se están dedicando a localizar casas para venderla a postores extranjeros como auténticas gangas.

Una tirada de Buscar Libros fácil, permitirá encontrar una escritura de un local en los muelles del Támesis, una de las peores zonas de Londres. Dicha propiedad pertenecía Rupert Grant y fue heredada por una tal Edwina Grant.

Una tirada de Buscar Libros difícil, permitirá hallar una escritura de compra de un terreno en multipropiedad en Smithfield. El documento se encuentra en muy mal estado de conservación y para colmo estaba en un lugar incorrecto. Si se examina con detenimiento, parece haber sido manipulado ya que hay parte del texto que parece haber sido eliminado intencionalmente. Lo único que puede observarse con facilidad son los nombres de los compradores: Rupert Grant, Lord Andrew Newham, Erwin Spooner y Miles Tenneman.

Si investigan estos nombres, podrán comprobar que todas las propiedades de Spooner y Tenneman fueron embargadas por el Banco de Inglaterra y

subastadas hace ya algún tiempo después de sus fallecimientos. El único que aún posee una propiedad en Smithfield es Lord Andrew Newham, aparte de la multipropiedad en el mismo distrito que heredó.

EL REGISTRO CIVIL DE LONDRES

Una visita rápida al registro civil, con la consabida tirada de Derecho, permitirá averiguar que Edwin Spooner y Miles Tenneman fallecieron el mismo día. No tenían familia, hijos o herederos, al menos reconocidos legalmente.

Si buscan a Rupert Grant, averiguarán que estuvo casado con Edwina Hancock (su nombre de soltera), y también hallarán una partida de nacimiento y defunción del mismo día del hijo de ambos.

Por otra parte, Lord Andrew Newham tampoco posee familia, ni está oficialmente desposado con nadie.

EL PUB: LA FLOR Y NATA

La dirección encontrada en el registro de la propiedad les puede conducir hacia el local ubicado en el puerto.

Se trata de un diminuto pub en la rivera del Támesis que ha sido transformado en una casa de alterne de mala muerte donde acaban los peores desechos y escoria de la sociedad.

El exterior del local es bastante nauseabundo, está justo en la orilla donde se arremolinan basuras, algas y peces muertos por la contaminación. Junto a la pequeña puerta de madera desvencijada y ventanal, hay varios borrachos inconscientes, quizás muertos

ahogados por su propio vómito, junto a montones de basuras.

El olor a orina es perceptible a kilómetros de distancia.

Dentro del local la vista no es mucho mejor, algunos borrachos duermen sobre las mesas y las mujeres buscan el favor de alguno de ellos. Cabe decir que ninguna está lozana, sino enfermas, raquíticas, con algunos dientes de menos, sucias y malolientes. Algunas beben, mientras otras fuman opio con algún cliente.

Un barman con más pinta de marinero que de hostelero, sirve las bebidas y pone orden. Si le preguntan por la señorita Edwina, los mirará de arriba abajo para después señalar la escalera con malas ganas.

Las escaleras ascienden a la planta superior donde hay varios cuartos y lo que parece un pequeño despacho. El griterío y las ratas corriendo por el lugar no auguran meterse en otro lugar que no sea el despacho.

Si llaman educadamente, una mujer les abrirá una rendija para preguntar quiénes son.

Una vez hechas las presentaciones y si Edwina cree que son de fiar, les dejará pasar.

Edwina era lo que se podía decir una mujer bella. Pero la pérdida de su hijo y la estancia de su marido en el manicomio han hecho que tenga un aspecto deplorable.

Aunque cercana a los 35 años, tiene una apariencia de una mujer de cerca de los 50. Su desbaratado pelo se ha vuelto descolorido a mechones no uniformes. Aunque intenta recogerlo en una cola es claramente visible que es un intento

fallido de poner orden en el caos. Tiene unas profundas ojeras y su cara está llena de manchas, arrugas y picaduras de viruela demuestran, que ha pasado por una dura enfermedad. Viste un vestido viejo y raído que no es para nada hermoso.

EDWINA GRANT

FUE 9, CON 13, TAM 8, INT 13,
POD 15, DES 15, APA 14, COR 75,
EDU 17, COR 75, 11 PV

Bofetada, 1D4 / 2 daño (red. abajo)

Habilidades: Descubrir 50%,
Charlatanería 35%, Historia 60%,
Psicología 40%, Persuasión 45%.

La mujer se sentará detrás de un escritorio y les ofrecerá un par de viejas y desvencijadas sillas para sentarse.

En un primer momento, no tendrá muchas ganas de hablar, y menos de su vida privada. Quizás si la tratan con amabilidad, le ofrecen algo de dinero o recurren a la violencia, acabará hablando. Edwina les preguntará qué quieren de ella.

Si le preguntan por su vida privada, dirá que su marido está encerrado en el manicomio y que perdió a su hijo hace dos años. Una mujer sola en el mundo sin familia alguna, y sin tampoco mucho dinero, tenía pocas opciones para salir adelante. Enferma después del parto, cogió las pocas libras que tenía, se mudó al local que había heredado de su marido, y alquiló las habitaciones a las prostitutas del lugar. Gracias a ello ha podido ganarse la vida lo que ha podido en estos dos últimos años. Así espera seguir hasta que el Señor la llame dentro de poco.

Si quieren que hable de su marido, dirá que era un dedicado empleado de banca. No muy bien remunerado, pero con un salario que les permitía vivir cómodamente de alquiler. Sin embargo, todo se truncó cuando quedó embarazada y perdieron al bebé en el parto. Ahí fue cuando Rupert perdió su trabajo, comenzó a beber, a fumar opio y a verse con malas compañías. En aquel momento solía quedar con unos tipos llamados Andrew Newham, Erwin Spooner y Miles Tenneman.

No sabe gran cosa de ellos, solo que Rupert volvió un día de una reunión a altas horas de la madrugada y desde entonces apenas podía comer, beber o dormir. Le atormentaban unas horribles pesadillas.

Fue entonces cuando salió una noche y mató a Spooner y Tenneman con su arma. Cuando la policía apareció por la casa no daba crédito, su marido había matado a dos personas en un ataque psicótico y había sido encerrado en el manicomio de la ciudad donde permanecería hasta el día de hoy.

No le han permitido verlo en dos años ya que dicen que es muy inestable y peligroso.

Si le comentan que su marido ha fallecido en el manicomio, comenzará a llorar desesperadamente. No tenía ni idea de que había muerto, ni siquiera la policía le ha dicho nada.

Si le preguntan por el reloj de bolsillo, ella les dirá que es el reglo de compromiso que le hizo. No tiene gran valor material, pero si sentimental. Aparte de eso, no sabe nada más. Si los investigadores le dicen que el reloj está en manos del Doctor Millner, les dirá que le da igual, ya no tiene importancia ninguna.

Si no tienen nada más que preguntarle por el momento, pedirá que la dejen tranquila por ahora... Han sido demasiadas emociones en un solo instante.

A la salida del lugar, un hombre ataviado con un abrigo oscuro, expresión ceñuda, boina, mostacho y fumando un habano se acercará a ellos.

Mostrará su placa de inspector de Scotland Yard, se presentará como el inspector Robert Shaw, y les preguntará qué hacen unas personas distinguidas como ellos en un lugar como ese.

Digan lo que digan, el inspector no les creará lo suficiente. El inspector venía a comunicar la muerte de Grant a su viuda, y les ha visto salir del lugar de forma sospechosa. Les preguntará por qué estaban preguntando por Rupert y visitando a su esposa. Les dirá que se anden con cuidado, Grant mató a dos personas hace dos años. Nunca se supo si trabajó sólo o tuvo socios en el asesinato, por lo que les preguntará por sus nombres y se quedará con sus caras.

Al cabo del rato, el inspector verá que no es muy útil seguir presionándolos y acabará por dejarles en paz, después claro de amenazarles con que los estará vigilando de cerca. En el último momento se girará y les dirá que tengan cuidado, las calles no son seguras debido a las muchas desapariciones que están teniendo lugar últimamente.

Los investigadores pueden decidir acabar con la vida del inspector, pero eso añadiría más leña a sus problemas. Tendrían a la policía detrás y además no podrían contar con la ayuda del buen inspector en el futuro.

EL INSPECTOR SHAW

FUE 13, CON 12, TAM 15, INT 16,
POD 13, DES 12, APA 11, EDU 15,
COR 65, PV 14

Bonificación al daño: +1D4

Ataques: Revólver 38 50%, daño
1D10; Presa 50%, daño especial;
Puñetazo 60%, daño 1D3 + bd

Habilidades: Primeros auxilios 60%,
Fotografía 45%, Derecho 55%,
Descubrir 62%, Escuchar 67%,
Farmacología 45%, Persuasión 47%,
Seguir Rastros 60%

LA HEMEROTECA NACIONAL DE LONDRES

Un comentario del inspector les puede ayudar a seguir un nuevo hilo del que tirar, buscar noticias sobre las desapariciones.

Si van a la hemeroteca nacional, con una tirada con éxito de Derecho o algún que otro “incentivo”, pueden consultar libremente todos los archivos.

Actualmente, se están dando muchos casos de desapariciones en el distrito de Smithfield. No hay un perfil específico para las víctimas, ya que las hay de diferente sexo y edad. Tampoco hay una hipótesis clara definida, y Scotland Yard tampoco ha dado una versión oficial sobre el asunto.

Rebuscando algunos artículos más en tabloides de poca monta y prensa amarilla, algunos periodistas locales relacionan esta ola de desapariciones con las que tuvo lugar hace dos años. Sin embargo, las de hace dos años fueron por toda la ciudad y ahora están más focalizadas. Tampoco coinciden las

víctimas, hace dos años eran mendigos y vagabundos de poca monta, las actuales no siguen un patrón claro. Scotland Yard por su parte, responde que únicamente son supercherías y que no hay pruebas que relacionen los dos casos.

Una tirada de buscar Libros, les permitirá dar con algunos artículos bastante vagos de un asesinato acontecido hace dos años en Smithfield por un ajuste de cuentas por dinero. Un desgraciado contable estafó a sus clientes y para evitar que lo detuvieran, les asesinó a balazos. Sin embargo, no figuran grandes detalles ya que Scotland Yard los ha ocultado bajo secreto de sumario.

EL HORROR

A estas alturas, los investigadores estarán más cerca de localizar a Newham, y por ello, se están aproximando a su objetivo. Cuando vayan a decidir ir a visitar el distrito de Smithfield, sufrirán una nueva pesadilla, esta vez mucho más vívida que cualquier otra que hayan vivenciado hasta ahora.

“Es de noche y hace un frío atroz. La niebla y pequeñas gotas de lluvia calan hasta los huesos. La tenue luz de una farola de gas es lo poco que ilumina el estrecho y sucio callejón.

En mitad del silencio de la noche, comienzas a andar torpemente, intentando escapar de la lluvia. Estás ataviado con tu abrigo, pero aun así, sientes un frío que no parece provenir de este mundo. Te giras nerviosamente, pero estás solo en el silencioso callejón.

De repente, comienzan a repicar las campanas de una iglesia lejana.

Mirando por encima de las casas distingues la torre gótica de piedra gris que sobresale de los tejados. Está ennegrecida por el impacto de un rayo, y aunque semiderruida, aún siguen sus campanas tañendo lastimosamente.

De pronto, sin saber cómo ha ocurrido, un terrible dolor proviene de tu estómago. Apenas en una fracción de segundo, puedes ver como algo te atraviesa desde la espalda hasta salir por tu abdomen. Es algo amorfo y afilado, hinchado rosáceo y ensangrentado. En un segundo, tu cara se estrella contra el suelo mientras tu sangre se mezcla con la suciedad del barrio y el agua de los charcos.

No tienes fuerzas para moverte, el miedo te invade pero no eres capaz de mover un solo músculo. Tus ojos buscan en vano quién o qué te ha atacado, solo ves una silueta oscura abultada y amorfa reflejada en el charco, mientras escuchas un gemido agudo, parecido al de algún felino.

Poco después, solo hay oscuridad y silencio”.

Los investigadores tendrán todos el mismo sueño, pero con ellos mismos de protagonistas. Ver su propia muerte son 2 /1D6+1 puntos de cordura.

EL DISTRITO DE SMITHFIELD

Si los investigadores deciden intentar recordar donde tienen lugar los crímenes o siguen la pista de las desapariciones, llegarán al distrito de Smithfield.

En el año 1898, el distrito de Smithfield en general es un barrio obrero, de muy mala reputación, al noreste de Londres.

Sus calles están sucias, empantanadas, un completo barrizal. Los coches de caballos apenas pueden circular, quedándose atrapados sin remedio en la calzada.

El día es lluvioso y ceniciento, apenas hay gente en las calles. Casi todo el mundo está en las fábricas que están en las afueras de la ciudad. Los pocos comercios que hay están cerrados por el mal tiempo.

Entre los tejados de las casas, sobresale una afilada silueta que rasga el ominoso cielo. Pueden reconocerla con facilidad como la torre de una iglesia. Al reconocerla, un miedo primitivo les invade y les quita la respiración durante unos minutos.

La iglesia es la edificación más importante del lugar, está rodeada por un pequeño páramo que hacía las veces de parque, hasta que la salvaje vegetación se hizo con el lugar. Parte del parque era un camposanto del que aún se pueden ver algunas lápidas sobresaliendo. Unas rejas de hierro oscuro protegen el lugar.

Una tirada con éxito de historia, les permitirá recordar que la iglesia de St. James se ubicaba en aquel lugar hace unos cien años. La iglesia fue alcanzada por un rayo, y se desató un terrible incendio que devoró casi por completo a la iglesia y parte del campanario.

Si los investigadores visitaron el registro de la propiedad y encontraron la escritura, se darán cuenta que aquel terreno se corresponde con la ubicación de la iglesia.

El acceso a la misma es libre, ya que está abandonada. La iglesia apenas se sostiene en pie, parte de su tejado se ha derrumbado y solo está practicable una pequeña parte junto al altar. Las

escaleras que llevan al campanario son una auténtica trampa mortal si no sabe dónde se pisa, ya que los escalones y la estructura de madera está podrida y plagada de termitas. El viento que entra por la parte superior es el que hace moverse a las campanas y que tañen lúgubrememente.

Pueden examinarla en profundidad, pero no encontrarán nada interesante (al menos a simple vista)

NOTA PARA EL GUARDIÁN

El suelo de la iglesia esconde un pasadizo secreto que lleva a donde está oculta la criatura. Sin embargo, sólo puede abrirse mediante el reloj de bolsillo que tenían Newham, Grant, Spooner y Tenneman. Está embrujado con un hechizo de apertura que se activa al darle cuerda en los lugares adecuados a medianoche.

Detrás de la iglesia se ubica el camposanto. Las viejas lápidas de piedra apenas son inteligibles por el paso del tiempo y la erosión. Están repartidas por el lugar casi por azar, cubiertas por una frondosa vegetación de arbustos salvajes. Es un buen lugar desde el que vigilar o emboscar a alguien.

Si continúan investigando por el barrio, verán que preguntar a los vecinos o viandantes tampoco les será de mucha ayuda, la gran mayoría habla muy pobremente el inglés, una jerga callejera casi indescriptible. Tienen mucho miedo y en cuanto se les pregunte, saldrán como almas que lleva el diablo. Lo que sí tienen, es una extraña sensación cómo si les estuvieran siguiendo, aunque no han visto a nadie.

La única pista que tienen del lugar es la casa de Newham que obtuvieron del registro de la propiedad.

LA CASA DE NEWHAM

Newham vive a un par de calles de la iglesia. Es la mejor zona dentro del distrito, donde vive la gente de clase media.

Es una modesta casa de dos plantas pareada, con un pequeño jardín delantero. Está construida en piedra gris, en un estilo muy sobrio, con dos columnas jónicas de color blanco en el pequeño porche de entrada. Tiene además una verja de hierro de color negro que la protege del exterior.

Cruzar el jardín y llamar a la campana de la puerta, hará que aparezca el criado de Newham, Edward Murray.

Murray es un viejo de unos cincuenta años, de nariz ganchuda, frente arrugada, incipiente calva y algo encorvado. Va vestido con un discreto atuendo de mayordomo de color gris.

El hombre con un ojo entrecerrado les preguntará que desean. Si preguntan por el Sr. Newham, Murray automáticamente les corregirá: "*Lord Andrew Newham*". Les dirá que ha salido por la mañana y no vuelve hasta la noche. Está cerrando negocios importantes que no les incumben.

Los personajes no van a sacar mucho más de este tipejo por las buenas, aunque siempre pueden entrar por las malas.

El interior de la casa no es nada del otro mundo, tiene un pequeño salón recibidor para el té con las visitas, la cocina, un salón de estar, unas escaleras de caracol que suben al segundo piso

donde están los dormitorios, el cuarto de baño y el vestidor. La escalera también baja hacia una pequeña bodega donde el noble guarda sus mejores caldos. Hay un par de estanterías con botellas y un par de barricadas, pero nada más de interés (al menos a simple vista).

NOTA PARA EL GUARDIÁN

La bodega esconde un pasadizo secreto que lleva a donde está oculta la criatura. Sin embargo, sólo puede abrirse mediante el reloj de bolsillo que tenían Newham, Grant, Spooner y Tenneman. Está embrujado con un hechizo de apertura que se activa al darle cuerda en los lugares adecuados a medianoche.

Cuando salgan de la propiedad, de una esquina volverá a hacer aparición (si sigue con vida), el inspector Shaw para preguntarles que hacen allí. Les dirá que es mejor que se alejen de Newham, es un tipo importante y que es mejor no meter las narices en sus asuntos. Si le preguntan por qué está el allí, les dirá que son asuntos policiales y que no puede revelar información.

Los investigadores pueden intentar dar esquinazo al inspector y vigilar la casa hasta que aparezca Newham. Aunque será inútil.

Desgraciadamente, Newham no aparecerá por el lugar a menos de que la criatura esté en peligro real, advertido gracias a la comunicación psíquica que mantiene con el monstruo. No aparecerá bajo ninguna circunstancia, salvo la descrita anteriormente, ni aunque muera su mayordomo. Él sabe que la entrada al cubil es prácticamente imposible de descubrir y prefiere dedicar todos sus esfuerzos en preparar un plan de huida

de Londres mientras lo busca la secta. Sabe que están cerca, muy cerca.

HOLA DOCTOR MILLNER

En algún momento, los investigadores pueden estar interesados en hacerse con el reloj del doctor.

Es posible hacerlo de dos formas, bien por las buenas distrayéndolo y robándole el reloj (o darle el cambiazo), o bien por las malas encañonándole con un buen revólver.

De la primera forma, no levantarán mucha sorpresa. Si hacen lo segundo, Millner (si sale con vida del asunto), llamará a la policía y pondrá a Shaw en contra de los investigadores, por lo que el inspector (si sigue con vida) les seguirá constantemente los talones y combatirá contra ellos en la escena final del escenario. Si por el contrario, lo hacen por las buenas, pueden poner a Shaw de su parte como se detalla más adelante.

Si interrogan a Millner sobre cómo consiguió el reloj, simplemente dirá que a ese paciente ya no le haría más falta. Si le presionan más agresivamente (un buen revolver ayuda), les dirá que sí conocía a Grant y que Newham le pagaba por tenerlo encerrado. No dirá nada más ya que sabe que su vida está en peligro si revela que las sesiones son un timo y que sólo sirven para localizar a potenciales víctimas de la criatura.

Si registran su cuaderno de anotaciones (por las buenas o por las malas), verán como hay registradas una cantidad enorme de sesiones con otros pacientes. Una tirada de Idea permitirá conectar las descripciones de las víctimas que vieron en sus sueños con el género y la edad de los pacientes que le visitaron en esas mismas fechas. Si se descubre el

pastel, Millner llamará a los celadores e intentará luchar hasta la muerte. Si no le matan los investigadores, morirá a manos de Newham.

EL DOCTOR MILLNER

FUE 10, CON 9, TAM 10, INT 17,
POD 16, DES 7, APA 9, EDU 23,
COR 30, PV 10

Ataques: Revólver 38 40%, daño 1D6; Puñetazo 40%, daño 1D3

Habilidades: Medicina 50%,
Charlatanería 50%, Buscar Libros 30%,
Psicología 60%, Psiquiatría 70%,
Química 20%, Farmacología 40%.

CELADOR

FUE 12, CON 11, TAM 10, INT 10,
POD 07, DES 12, APA 7, EDU 11,
COR 40, PV 10, sin bonif. daño

Ataques: Porra 40%, daño 1D8;
Presa 50%, daño especial; Puñetazo 40%,
daño 1D3

Habilidades: Esquivar 50%,
Ocultarse 30%.

El reloj de bolsillo de Grant no es especialmente llamativo. Su cuerpo metálico está bastante desgastado y tiene forma de cocha redonda. Si lo abren, podrán ver una foto de Edwina. Las manecillas del reloj no funcionan, y están colgando hacia abajo por su peso. Si lo examinan con detenimiento, pueden quitar la foto de la mujer, cayendo un pequeño papel amarillento doblado. Es una carta de disculpa de Grant a su mujer, y que puede consultarse en el Anexo 1..

En la carta, también se hace mención de lo ocurrido hace dos años y la forma de encontrar a la criatura. Es una prueba clara del crimen cometido y que hará que Shaw se ponga de su parte siempre y cuando, no hayan cometido ningún crimen. Si no se la enseñaran a Shaw, este no aparecerá en la escena final ni para bien, ni para mal.

Si fueran a enseñársela a Edwina, ella quedará en estado de shock y acabará suicidándose por sobredosis al cabo de unos días.

SCOTLAND YARD

Si los personajes deciden visitar a Shaw por ayuda, un oficial gordo irlandés con bigote que está en la recepción les indicará el despacho del inspector.

Allí, podrán encontrarle con gesto bastante enojado. Sus superiores no le permiten seguir la investigación sobre Newham. Hace dos años no logró resolver por qué Grant mató a sus dos socios por una insignificante propiedad en Smithfield con una iglesia semiderruida. Tampoco se explica cómo Newham pudo escapar esa noche a la furia homicida de Grant. Es algo que le reconcome por dentro y le quita el sueño. Confesará que el tiroteo tuvo lugar en el interior de la iglesia de Smithfield.

Si los personajes le enseñan la carta, la comparará con otros documentos que tiene almacenados de Grant y coincidirá que es su letra. Les dirá que le gustaría ayudarles oficialmente, pero le han apartado del caso. Newham tiene poderosos aliados en la policía.

Sin duda, la carta es una prueba irrefutable de que Newham está metido en el ajo y deben hacer algo para acabar con sus crímenes. Si los investigadores

no cometieron ningún crimen, el inspector Shaw les acompañará de paisano extraoficialmente si van a por Newham esa noche.

CLIMAX

De un modo u otro, los investigadores habrán estado atando cabos sobre lo ocurrido. A estas alturas pueden contar con el apoyo de Shaw o de su enemistad. Pero para bien o para mal, necesitan tener el reloj, haber descubierto la carta oculta en él, saber dónde se cometió el crimen de hace dos años o donde está la iglesia.

Las nubes que cubren la ciudad arrecian tormenta. La noche es oscura y sopla un largo y gélido viento. Si deciden vigilar la iglesia desde el camposanto, tendrán una buena zona donde tender una emboscada.

Cercana la media noche, comenzará una terrible tormenta que apenas permite ver lo que hay frente a uno mismo.

El viento hace crujir el campanario y tañer lúgubrementemente las campanas. El interior de la iglesia está totalmente a oscuras y no hay nadie en su interior.

A falta de unos minutos para la medianoche y si los investigadores se ganaron la enemistad de Shaw. Éste aparecerá en silencio por la espalda de uno de los investigadores y le encañonará con su revólver. Les pedirá que bajen y tiren sus armas al suelo. Están detenidos por obstrucción a la justicia y por ser cómplices de Grant. Está claro que han intentado ocultar todas las pruebas posibles, pero no le van a engañar más. Si alguno de los investigadores hace cualquier gesto llamativo, no dudará en disparar. Si no, intentará esposarles a algún banco para inmovilizarles. Shaw se defenderá a

toda costa, incluso aunque le cueste la vida, es corto de miras en ese sentido. Cuando menos se lo esperen, durante la refriega, aparecerán un ser abyecto, deleznable, amorfo aunque humanoide. Parece una babosa enorme de piel y carne humana blancuzca y azulada. De ella salen numerosos apéndices, algunos hinchados y otros reseco que parecen manos y piernas, aunque están acabados en afiladas garras parecidas a agujas. De toda la masa, hay algo que parece una cabeza de un bebé, enorme e hinchada, como si la hubieran sacado del agua después de días. Tiene gran parte del cráneo hundida, pero lo peor son los terribles ojos azulados clavados en dos cuencas ennegrecidas. Un gemido parecido al de un gato, o al de un niño llorando les helará la sangre. Junto a él, hay un hombre de unos veintitantos años, bien vestido con un traje de chaqueta blanco y sombrero de copa. Tiene un estiloso bigote y una siniestra mueca en sus labios. En sus manos porta una escopeta y un bastón estoque. Esta terrible visión cuesta 1 / 1D8 puntos de COR.

Sin mediar palabra, la criatura aprovechará para atacar a uno de los investigadores y Newham a otro, disparando su arma de fuego, comenzando el combate.

Si los investigadores no se ganaron la enemistad de Shaw, estará allí con ellos para abrir el cubil. Bastará con darle cuerda al reloj para que una gran baldosa del suelo desaparezca por arte de magia (tirada de COR 0 / 1 punto)

Del interior saldrá una bocanada de aire rancio, húmedo, hediondo y acre. Es un túnel de unos dos metros de diámetro excavado en la tierra húmeda.

Las raíces conforman una maraña de redes que dificultan el paso y arañan la ropa. Después de recorrer unos

interminables veinte metros bajo tierra, verán luz al final de un giro brusco que hace el túnel.

Con sigilo pueden observar como al final del recoveco se abre una sala construida de piedra gris y sostenida por gruesos pilares de madera. Al otro lado de la misma, hay un túnel semejante al que están ahora. En el centro hay un hombre de unos veintitantos años, bien vestido con un traje de chaqueta blanco y sombrero de copa. Tiene un estiloso bigote y una siniestra mueca en sus labios. En sus manos porta una escopeta y un bastón estoque. Junto a él está Murray, el mayordomo, quien está vestido con un delantal empapado en sangre cortando con una hachuela de cocina trozos de carne de un cadáver en el suelo. Los trozos son lanzados por una trampilla a una especie de arcón de madera junto a ellos. Ver este terrible espectáculo pasa la factura de 1 / 1D4 puntos de COR.

Ambos están ensimismados en su tarea que no se percatan de los investigadores, así que tendrán un turno de ventaja sobre sus adversarios. La criatura además este turno no atacará al estar dentro del arcón. Pero una vez acabe, destrozará la puerta y se lanzará al ataque de los investigadores, que perderán 1 / 1D8 puntos de COR.

Recaltar que Murray también se lanzará al ataque aunque si ve que las cosas están mal, huirá por el túnel que lleva a la casa de Newham. La criatura por su parte, si ve que está herida, devorará a Murray de un bocado a partir de una enorme boca en su hinchado abdomen para regenerarse algo de salud.

Newham por su parte, tiene armadura que le otorga su vínculo con la criatura, y aunque esté a 1 PV, no puede morir hasta que la criatura deje de existir, por lo que luchará aunque parezca que está

herido gravemente o pierda algún miembro (dentro de sus posibilidades, claro.) Acabar con todos sus enemigos les hará recuperar 5 / 1D6+4 puntos de COR). Si Edwina sigue con vida al final del escenario, obtendrán +3 puntos de COR adicionales.

MURRAY, EL MAYORDOMO

FUE 10, CON 9, TAM 10, INT 17, POD 16, DES 7, APA 9, EDU 23, COR 30, PV 10

Ataques: Hachuela 70%, daño 1D6
Puñetazo 40%, daño 1D3

Habilidades: Ocultarse 50%, Seguir Rastros 40%, Esquivar 30%.

LORD ANDREW NEWHAM

FUE 14, CON 18, TAM 16, POD 24, DES 14, APA 18, EDU 18, COR 0, 15 PV, 24 puntos de magia

Armadura: 8 puntos

Ataques: Escopeta calibre 12 70%, 4D6/2D6/1D6; Bastón Estoque 85%, 1D6+1D4, Puñetazo 50%, 1D3+1D4

Habilidades: Ocultismo 60%, Mitos de Cthulhu 50%, Seguir Rastros 40%, Esquivar 50%, Crédito 70%, Derecho 60%, Primeros Auxilios 40%, Buscar libros 40%, Persuasión 60%, Charlatanería 70%.

Newham permanecerá con 1 PV hasta que muera la criatura, luchará incluso aunque le falte algún miembro de su cuerpo.

**LORD ANDREW NEWHAM
(cont.)**

Hechizos: Durante el combate y si tiene tiempo, Newham puede intentar lanzar algún hechizo que le resulte de utilidad:

Absorción de poder, Ajar un miembro, Consunción, Crear y atar a la Criatura (inventado), Curación, Desviar el daño, Enviar sueños, Explosión mental, Hechizo mortal, Hipnotizar, Inducir el pánico, Inmovilizar a una víctima.

LA CRIATURA

FUE 45, CON 28, TAM 57, INT 13,
POD 10, DES 11, PV 43

Ataques: Mordisco 60%, 1D10+5D6
Garras 40%, 4D; Pisotón 25%, 1D6
+ 5D6.

Armadura natural: 8 puntos

Descripción: La criatura es un ser abyecto, deleznable, amorfo aunque humanoide. Parece una babosa enorme de piel y carne humana blanquizca y azulada. De ella salen numerosos apéndices, algunos hinchados y otros resecos, que parecen manos y piernas aunque acabados en afiladas garras parecidas a agujas. De toda la masa, hay algo que parece una cabeza de un bebé, enorme e hinchada, como si la hubieran sacado del agua después de días. Tiene gran parte del cráneo hundida, pero lo peor son los terribles ojos azulados clavados en dos cuencas ennegrecidas. Emite un gemido parecido al de un gato, o al de un niño llorando hiel la sangre. Pérdida de COR 1/1D8.

EPILOGO

Una vez haya finalizado el combate, los cuerpos de Newham y la criatura comenzarán a deshacerse en un charco gelatinoso marrón y maloliente. Lo único que queda de Newham son sus ropas.

Si Murray sigue vivo, no sabrá bien que hacer y comenzará a comportarse de forma senil y a decir incoherencias. Si ha muerto, su cuerpo permanecerá inmóvil en el suelo sin deshacerse.

Si registran el cuerpo de Newham, descubrirán que tenía un pasaje de un barco de Liverpool hacia Bergen (Noruega), un fajo de billetes por un valor aproximado a 20.000 libras esterlinas, y un pequeño diario escrito con extraños caracteres y un peculiar símbolo masónico. Parecía que estaba listo para marcharse del lugar de un momento a otro con el ser dentro del arcón (el túnel que lleva a la casa es más amplio que el que proviene de la iglesia).

Si Shaw sigue con vida, les dirá que se marchen, va a decirles a sus superiores que siguió la pista de Newham y que escapó del lugar. Tiene pruebas suficientes para incriminarle (los túneles, los cadáveres, etc.) y además de su criado. Scotland Yard ya no podrá protegerle más. Les dará las gracias y les dirá que no les mencionará en su informe.

Si por el contrario, los investigadores están solos (o el inspector Shaw ha muerto de alguna forma), es aconsejable salir del lugar pronto antes de que llegue la policía.

Por el momento, han conseguido acabar con las pesadillas...

IDEAS PARA EL FUTURO

Para desgracia de los investigadores, la Orden del Crepúsculo de Plata averiguará que Newham ha muerto.

La secta le llevaba siguiendo algún tiempo y estaba muy cerca de acabar con él. Newham estaba nervioso y había cometido muchos errores que le habían expuesto. Sin embargo, los investigadores han llegado antes de que pudieran actuar.

Ahora que la criatura ha muerto, van a intentar hacerse con el cuadernillo que tenía Newham. En él está el ritual para crear y atar a la criatura, obteniendo así la vida eterna. Si los investigadores lo tienen en su poder, se convertirán en el objetivo de la secta. Ya los han estado vigilando mientras investigaban por el distrito de Smithfield, por eso se sentían vigilados.

Los investigadores por su parte pueden intentar seguir la pista de a dónde se dirigía Newham en Noruega y descubrir qué intenciones tenía una vez hubiera llegado allí. Quizás tuviera algún aliado allí y la pesadilla no hubiera terminado como ellos creen.

ANEXO I

Querida Edwina,

Ante todo, quiero pedirte disculpas por el terrible
pecado que he cometido. Quiero que sepas que lo
hice todo por amor, por tu amor y por la terrible
perdida que nos había acontecido. Ellos me
mintieron, Spooner, Tenneman y Newham. Se
aprovecharon del dolor y de mis momentos de
debilidad. Pero no te preocupes, te pondré remedio.
Te como acceder a su cobardía. En la oscuridad, me
adentraré a medianoche en la iglesia y te dare
cuerda a mi reloj. Eso bastará. Allí es donde está
oculto, y allí es donde acabare con todos ellos.

Que Dios se apiade de mi alma, te quiero,

Deperis.