

**PESADILLA EN
MANOR PEAK**

Un módulo para
LA LLAMADA DE CTHULHU

por Xabier Ugalde

Bilbao
ROCK & ROL

2016

INTRODUCCIÓN

Este es un módulo para el juego de rol *La llamada de Cthulhu*. Está diseñado para cuatro jugadores con sus investigadores pre generados. El texto que aparece entre paréntesis y negrita indica la realización de una tirada de habilidad o cordura. Las ayudas de juego están referenciadas como **AdJ** y sucesivamente numeradas. Se recomienda encarecidamente al Guardián que lea un par de veces el módulo antes de jugarlo y así hacerse una idea de la composición de la partida. De igual manera, se recomienda leer tras esta introducción, el trasfondo de cada personaje pre generado.

■ Información para el Guardián

Año 1932. Los investigadores se encontraban buscando en la mansión Belasco un poderoso objeto de los Mitos: el Orbe de Kalil-el-Amra. Según la leyenda, era usado por un hechicero para entrar en contacto con Yog Sothoth. Tras encontrarlo, el personaje de Melisa Wood tocó el Orbe con ambas manos, y sufrió un *shock*, sumiéndose en un profundo coma. Pasaron varios meses sin que Melisa despertase o mostrase algún síntoma de mejoría. El resto de sus compañeros tras estudiar los libros de los Mitos recuperados en la mansión, prepararon un ritual de “comunidad mental” para acceder a la psique de la misma con la esperanza de conseguir despertarla del coma.

El ritual tuvo éxito al sumir al grupo en la psique de Melisa, pero algo salió mal y solo el personaje de Claire Pittsburg es consciente de donde se encuentran realmente y el motivo por el que están allí.

La psique de Melisa esta apresada en una dimensión onírica. En ella ha recreado soñando, el solitario manicomio de Manor Peak, situado en lo alto de una zona montañosa, cerca del pueblo de Bloomfield (NY). Allí es la doctora que cuida la salud de los enfermos mentales. Todos los habitantes de Manor Peak son representaciones de partes del subconsciente de ella.

Su subconsciente ha llegado a la errónea conclusión de que la única manera de volver a la realidad es acabando con esta dimensión onírica, destruyendo todo lo que contiene. Por este motivo, el jardinero, representando sus instintos homicidas ha comenzado a asesinar al resto de residentes, a razón de uno por noche hasta que no quede ninguno.

El objetivo de los investigadores será encontrar la manera de regresar al mundo real antes de que el jardinero termine con todos los habitantes de Manor Peak. Para ello deben encontrar la representación en esta dimensión del Orbe de Kalil-el-Amra y revertir el hechizo de comunión mental. Sin embargo, el Orbe está custodiado en esta dimensión por un sicario de Karakal, un ser formado por electricidad y que intentará evitar por todos los medios que los investigadores usen el Orbe.

■ La Dimensión Onírica

La dimensión onírica presenta algunos extraños fenómenos. Unos pueden ser percibidos fácilmente, mientras que otros requieren que los investigadores se fijen un poco más. Por ejemplo, el agua no gira hacia ningún lado en los desagües de los lavabos ni se generan remolinos. Curioso fenómeno físico, que tiene que ver con la ausencia de efecto Coriolis en esta dimensión.

Todos los investigadores que presencien hechos incoherentes propios de esta dimensión, pueden llegar a ser conscientes de la verdad. Para ello pueden tirar una vez por día (**PODx1**). Si la tirada tiene éxito, serán conscientes de donde se encuentran y podrán emplear sus puntos de magia para alterar el entorno, de manera similar a las Tierras del Sueño (ver manual de *La llamada de Cthulhu*, edición primigenia de Edge, página 160), tal como se describe en la hoja del personaje de Melisa Wood.

SECUENCIA DE ACONTECIMIENTOS

■ Primer día

Un lunes cualquiera en noviembre de 1932. La enfermera Diane Coleman ha sido asesinada en el manicomio de Manor Peak. El Director Houston ha llamado a la policía de Bloomfield, que ha enviado dos agentes para investigar el suceso. Los agentes llevan con ellos a una profesora de ciencias acusada de múltiples robos y fugas de calabozo, que ha alegado cleptomanía ante el juez. La policía la custodia hasta Manor Peak para que le hagan un reconocimiento psicológico.

Los tres personajes viajan desde Bloomfield en un viejo Ford T. Es un día de furiosa tormenta. El cielo se ha oscurecido completamente. Lluve y truena sin parar. El viaje se demora más de lo previsto, ya que el coche apenas puede subir por los enfangados caminos, pero finalmente y tras un tortuoso viaje, llegan sobre las 18:30h.

El Director Houston les recibirá en la puerta: *“Gracias por haber llegado hasta aquí en este día de mil demonios. Ya estamos sirviendo la cena a todo el personal, así que pueden asearse y cenar con nosotros para entrar en calor. La corriente eléctrica se ha ido hace un par de horas, pero disponemos de un generador para estas situaciones. He dispuesto que la doctora Wood les ayude en todo lo que necesiten en su investigación. Dado que en estas condiciones no pueden regresar al pueblo, pediré que les preparen unas habitaciones para pasar la noche”*.

En algún momento durante la cena, los investigadores se percatarán (**Descubrir**) de que uno de los internos, Gary Felstein, no deja de repetir algo así como *“uno, tres, cuatro, cero, siete, dos... uno, tres, cuatro, cero, siete, dos”* mientras tiene la mirada perdida. Si preguntan por el interno, cualquier miembro del personal revelará con discreción que Felstein tiene una fuerte obsesión compulsiva con los números.

Ethan Vila, el jardinero lleva días mezclando en las cenas Ascaridol, un potente anestésico que destila de las hojas del arbusto de Boldo, para que todos duerman profundamente y pueda actuar con libertad (empieza a tener efecto unas 3 horas tras la ingesta). Cualquiera que quiera resistirse

al efecto deberá pasar una tirada de CON contra Potencia 20. Los que fallen la tirada dormirán toda la noche y aunque se les intente despertar no lo harán hasta el amanecer.

■ Segundo día

Por la mañana la tormenta ha amainado, aunque sigue lloviendo mucho. El cielo tiene un lúgubre y extraño color azul pálido muy peculiar (**Cordura: 0/1**) y el edificio parece mucho más tenebroso y deteriorado que cuando llegaron la tarde anterior. Los fuertes vientos han derribado muchos de los pinos que rodean el lugar, haciendo intransitable el camino de vuelta a la Bloomfield. El teléfono no funciona, posiblemente la línea telefónica también ha caído.

A las 7:30 h, Karina la encantadora cocinera, sirve un más que aceptable desayuno. Tras el mismo, se escucha un terrible grito que proviene del sótano. La enfermera Quintina acaba de encontrar el cadáver del interno Felstein en el almacén de material sanitario.

En el interior del almacén se percibe un leve olor a ozono en la estancia, como cuando hay tormenta. Se aprecia (**Descubrir**) que la parte de debajo de la puerta, en ambos lados y en el suelo, una zona ennegrecida, como medio chamuscada.

■ Tercer día

Cada nuevo día en Manor Peak da la sensación de que todo se encuentra más marchito y sucio que el día anterior. Este deterioro se produce de una manera ciertamente rápida y extraña (**Cordura: 1/1D6+1**).

El día comienza con el terrible descubrimiento por parte del celador Nighul del cadáver horriblemente mutilado del director Houston, en su despacho. Justo antes de servir el desayuno, el celador suele llevar la ropa limpia de la colada al director. No estaba en su dormitorio, por lo que fue a su despacho y allí encontró su cuerpo.

■ Cuarto día

Comienza con la aparición de la Cocinera muerta en la cocina. La voz de alarma la dará

el jardinero, que a las 6:30 fingirá que se ha encontrado a Karina muerta. Junto al cadáver esta el bote de condimento, roto.

■ Los días posteriores

Es bastante probable que los jugadores ya hayan resuelto a estas alturas el módulo, para bien o para mal. Si no han conseguido parar al jardinero, cada noche cometerá un asesinato en el orden

establecido en la **Adj N°3**. En ese caso, como guardián tendrás que improvisar las situaciones y los detalles de los macabros asesinatos. Con la última muerte, el cuerpo real de Melisa Wood fallecerá. Los otros tres personajes se verán sumidos en una muerte cerebral, hasta que al de un tiempo sus cuerpos terminen desfalleciendo por inanición. Los investigadores habrán fracasado completamente.

LA INVESTIGACIÓN

Hasta ahora se ha descrito la secuencia de acontecimientos que ocurrirán, pero los investigadores están allí para intervenir y alterar estos acontecimientos. Pueden descubrir al jardinero, enfrentarse a él o al sicario en cualquier momento, por lo que tendrás que improvisar según actúen los investigadores para derivar las consecuencias lógicas de sus actos.

Hay dos pistas que pueden hacer que los investigadores cobren ventaja. La primera es que el nombre del jardinero (Ethan Vila) es un anagrama de Leviathan. La segunda es el orden alfabético en el que se cometen los asesinatos. Las iniciales de los apellidos y nombres de cada habitante se suceden en orden alfabético de la A a la Z y nunca se repiten. Solo faltan en este patrón la E y la V de nuestro jardinero asesino.

■ Examinar los cadáveres:

Diane Coleman: El cuerpo fue encontrado en su habitación, por el director Houston sobre las 7:00. Estaba completamente desnuda tendida en el suelo en un charco de sangre.

Presenta cientos de cortes a lo largo de todo su cuerpo. Los cortes parecen haber sido hechos con algún objeto liso y tremendamente afilado. Está prácticamente irreconocible. El cadáver esta atrozmente sajado (**Cordura: 1/1D4**). El dictamen de la doctora Wood fue fallecimiento entre las 12 y las 2 de la madrugada por la pérdida masiva de sangre debido a la cantidad de cortes que tenía.

Si se vuelve a examinar el cuerpo, en la cadera derecha se aprecian (**Descubrir**) un par de cortes diferentes. Se han cortado un par de trozos

de carne y piel, como dos estrechos rectángulos paralelos.

En la nuca se observa (**Descubrir**) una mancha oscura, alargada y fina como una especie de quemazón. Unos pocos pelos de la base de la nuca se encuentran algo chamuscados. La marca es compatible (**Medicina**) con una fuerte descarga eléctrica.

Gary Felstein: El cuerpo es encontrado en el almacén de material sanitario, por Karina la cocinera después del desayuno. Viste un pijama y la posición de cuerpo es preparada ya que esta arrodillado y con las manos atadas en un gesto de rezo.

El cadáver (**Cordura: 1/1D4**) tiene tres bisturís clavados en la cara, uno en cada ojo y el tercero en la boca, de cuyas incisiones salen algunos regueros de sangre seca, como ennegrecida.

La doctora puede hacer una autopsia del cadáver (**Medicina**) en una hora. Dictamina que falleció entre las 12 y las 2 de la madrugada. Tiene los órganos internos quemados, con heridas compatibles con una especie de electrocución. Falta también su globo ocular derecho.

Isaac Houston: El cuerpo es encontrado en su despacho, por el celador Nighul antes del desayuno. Su cuerpo está completamente desnudo, sentado en la silla. La cabeza esta tendida hacia atrás y de su boca emana una buena cantidad de sangre, ya algo seca (**Cordura: 1/1D6**).

Examinando el cuerpo se puede apreciar que tiene los genitales y el pene seccionados burdamente. La amputación parece haber sido

hecha (**Descubrir**) con unas tijeras de podar o algo similar.

Las partes amputadas se las han metido en la boca, salvo uno de los testículos, que no se encuentra allí. La sangre que ha brotado de la boca del director proviene de sus partes amputadas. La autopsia revela (**Medicina**) en una hora que el director falleció a entre las 12 y las 2 de la madrugada de un infarto.

Karina Jones: El cuerpo es encontrado en la cocina, por el jardinero sobre las 6:30. Esta vestida con ropa de faena, tumbada en el suelo en pose natural. La cara de Karina presenta un rictus de terror absoluto que desentona con el gesto amable que tenía siempre (**Cordura: 1/1D4**).

Examinando el cadáver se observa (**Descubrir**) que en la comisura de los labios presenta ligeros restos de algún líquido de tono verdoso similar al color del condimento. Analizar los restos (**Química o Farmacología**) revela que es ascaridol, una sustancia de cualidades somníferas, pero concentrado para ser letal.

La autopsia (**Medicina**) establece la misma hora de fallecimiento que las anteriores víctimas, y como causa de la muerte, envenenamiento por un concentrado de Ascaridol, sustancia que (**Biología**) se extrae de las hojas de un arbusto llamado Boldo.

■ Internos y personal residente.

Entrevistar o interrogar a los internos es complicado si no eres psicólogo profesional. Puede ser una manera ideal de confundir a los investigadores interpretando sus patologías, haciéndoles sospechosos de los crímenes.

Isaac Houston, Director: 55 años. Alto y de porte señorial. Houston se encontrará visiblemente alterado tras el asesinato de Felstein. En la conversación (**Psicología**), los jugadores comprenderán que el director no está contando toda la verdad sobre las muertes.

Houston revelará que Felstein no es la primera persona que fallece electrocutada. La noche antes de la muerte de Diane, el celador encontró en la sala de electroterapia el cuerpo

de **Barry Arson**. El cuerpo estaba completamente electrocutado, junto a la máquina, por lo que se consideró que había sido un accidente. No se avisó a las autoridades ya que no parecía un asesinato. Además, Arson no tenía familia conocida. Si se le menciona a Diane y su situación sentimental, (**Persuasión**) terminará reconociendo que tenían algún escarceo, nada serio según él. En esto está mintiendo, ya que tenían una relación bastante estable aunque discreta (**Psicología**). Houston asegura que jamás hubiese hecho daño a Diane, lo cual es cierto (**Psicología**). Confirmará (**Persuasión**) que Diane tenía tatuado un dos en números romanos en la cadera derecha.

Karina Jones, Cocinera: 50 años. Es una mujer amable y risueña. Se le puede sonsacar varias cosas (**Charlatanería**) como la relación entre Diane y el director Houston. Si se muestra interés en como realiza las comidas (**Persuasión**), revelará que uno de sus secretos es como condimenta los platos. Emplea una mezcla de especias cuyo toque final es una sustancia artesana que elabora el jardinero con las plantas y hierbas que él mismo cultiva.

Marcus Landy, Psicólogo: 42 años. Es el encargado de establecer los tratamientos a los internos. Salvo tiradas de persuasión muy justificadas, no puede revelar demasiados detalles sobre las patologías de los internos, por el secreto profesional. Si tuviese que pronunciarse, descartaría como asesino a Uriel Thomson por su profunda depresión (intentó suicidarse semanas atrás ahorcándose, lo que evitó el jardinero). Silas Renfro por su esquizofrenia o Xabier Webb del que no se sabe nada de su misteriosa amnesia son sus sospechosos principales. Reconocerá que estaba tratando al señor Yates con la máquina de electroterapia hasta que se estropeo.

Orson Nighul, Celador: 28 años. De origen Indú, su familia estaba muy bien posicionada y le envió a la universidad de Boston a estudiar enfermería, tras terminar sus estudios terminó haciendo las prácticas y posteriormente trabajando en Manor Peak. Tiene un fuerte acento indio.

Según Nighul, no está nada claro que la electrocución de Brian Arson fuese accidental (la máquina de electroterapia es incapaz por sí sola de electrocutar a un ser humano). Declara que la descarga fue tan fuerte que una parte de la máquina se rompió, quedándose pegada a la mano carbonizada e inerte de Arson. Cree que Houston quiso tapar la muerte de Arson para no manchar el nombre de la institución y seguir cobrando la asignación del Estado de Nueva York. Cree que el posterior asesinato de Diane obligo a Houston a llamar a las autoridades, pero ni aun así relató voluntariamente la muerte de Arson.

Ante preguntas sobre Diane (**Psicología**), revelará que sentía profundo afecto no correspondido por ella. Culpa al director de su muerte, ya que si hubiese avisado a las autoridades antes es posible que Diane siguiese con vida. Si se le mencionan las fotos de Diane que escondía en su dormitorio reconocerá que las encontró en el marco de la foto de Paul Muni, en el dormitorio de Diane.

Quintina Pérez, Enfermera: 22 años. De origen mexicano. Lleva un par de años trabajando en la institución. Se llevaba muy bien con Diane y sabía de sus escauceos con el director. Esta muy afectada desde la muerte de Diane. Se le puede convencer para que (**Persuasión**) revele que Diane sufrió acoso por parte de Nighul, antes de que empezase su discreta relación con el Director.

Silas Renfro, Interno. 25 años. Esquizofrénico. No para de repetir que el Leviathan ha llegado al sanatorio para acabar con todos. Sus visiones lo atormentan. Si se le interroga no se puede sacar demasiado de él. Responde a las preguntas con un sí o un no aleatoriamente.

Uriel Thomson, Interno. 38 años. Judío. Depresivo y con tendencias suicidas. Está en la institución por orden del juzgado, dado sus reiterados intentos de suicidio. Sumido en una constante melancolía no desea hablar con nadie y le cuesta participar en los juegos y actividades. Protagonizó un intento de suicidio por ahorcamiento semanas atrás que evito el jardinero.

Xavier Webb, Interno. Aparenta unos 40 años. Padece una terrible amnesia. Cualquier miembro del personal confirmará que fue encontrado a pocos kilómetros por unos montañeros, vagando por el bosque con la ropa hecha jirones. Salvo su nombre y que era escritor, no recuerda nada más. Lleva solo dos semanas en Manor Peak. Ni la policía ni el director han conseguido averiguar nada sobre él.

Aparenta bastante nerviosismo. Solo dirá a los investigadores que tiene mucho miedo y que este sitio no es seguro, que aquí nadie es lo que parece.

Zacharias Yates, Interno. 60 años. Su familia es muy influyente en la industria del acero de New York. Ha sido internado discretamente por sus tendencias pedófilas. Es un hombre de trato muy correcto. Recibía tratamiento de electroterapia hasta que la máquina se averió. Solo conocen su patología el director Houston y el doctor Landy.

Ethan Vila, Jardinero: 52 años. Se trata de un hombre peculiar. Hace un poco de todo en Manor Peak, ejerciendo de jardinero, recadista, chapuzas, etc. Lleva aquí desde antes de que se convirtiese en un sanatorio mental. Trabajaba para su antigua dueña, la señora Cornelia Stone, que al fallecer dispuso que la casa y parte de su herencia se empleasen como sanatorio mental.

Es un hombre serio, formal y trabajador. No es muy dado a hablar, por lo que tener una conversación con él es complicado. Si los jugadores mencionan el laberinto de setos o las especias de la cocinera el jardinero responderá con tranquilidad, aunque aconsejará que no se adentren solos en el laberinto, ya que se pueden desorientar.

(**Psicología: Le molesta hablar del tema**). Si se fijan en su atuendo, (**Descubrir**) verán que calza botas altas de faena con suela de goma, lo que le protege ante descargas eléctricas.

Sobre **Barry Arson**, Interno. Cualquier interno o residente puede hablar sobre él. Tenía 50 años. Oriundo de Tulsa, Oklahoma. Llevaba, muchos años en la institución. Se le trataba de multitud

de fobias. Como interno de confianza tenía cierta libertad de movimientos. Salvo Nighul, todo el mundo considera su fallecimiento electrocutado como un accidente.

Sobre **Diane Coleman**. Enfermera. El personal residente podrá revelar que tenía 35 años y era originaria de Boston. Llevaba varios años trabajando de residente en Manor Peak. Soltera. Todos destacan su belleza y amabilidad. Sin duda su presencia allí se debía a su vocación profesional.

Sobre **Gary Felstein**. Interno. Tenía 35 años. Según decía, era de Arkham. Tenía un desorden obsesivo compulsivo numérico. No era muy popular, ya que sus diatribas sobre los números molestaban a casi todo el mundo.

■ DENTRO DE MANOR PEAK

El edificio es un palacete victoriano de una planta y sótano. En algunas de sus estancias los jugadores pueden encontrar pistas u objetos de utilidad. Para describir todas las demás estancias y su contenido, usa el sentido común. En el fondo, todo lo que hay en esta dimensión ha sido elaborado por la psique de Melisa Wood, como un sueño en el que no todo está completamente detallado.

Dormitorio de Diane: En el suelo hay algunos restos de sangre que ya ha sido limpiada en su mayoría. En la mesita hay una foto enmarcada de la estrella de cine Paul Muni (**AdJ N°4**). Si se saca la foto del marco, en el reverso se puede leer, escrito con elegante caligrafía, lo siguiente: “Para mi segunda mejor admiradora. Con cariño: P.M.”.

Si se registra la cama, (**Descubrir**), se aprecia que el colchón presenta varios cortes laterales. Uno de ellos es lo suficientemente grande para meter la mano. Entre el relleno hay varias cartas manuscritas. Las cartas no tienen fecha y son cartas de amor hacia Diane firmadas por “I.H.” Si se investiga la caligrafía o se pregunta a alguien del

personal se comprobará que se trata de la letra del director Houston.

Revisando la puerta del dormitorio, se puede apreciar cierto ennegrecimiento, en la parte baja de la puerta, y en el suelo justo bajo ella. Es como un ligero quemazón (**Electricidad**) provocado por una descarga eléctrica.

Dormitorio de Felstein: El dormitorio está perfectamente ordenado. Si se revisa el escritorio se observará que las patas de la mesa cojean. Al agacharse se observa que la parte de abajo del escritorio está repleta de números tallados (**AdJ N°5**). Los números son los que repetía Felstein, pero además destaca una inscripción: “106661”. (**Física -25%**) Es la representación matemática del número del Leviathan.

Bajo la mesa se encuentra también una daga de doble filo tremendamente afilada, pegada a la tabla con esparadrapo. Si se observa la daga detenidamente o con una lente de aumento, se pueden apreciar restos de sangre. Felstein la cogió de los aperos del jardinero y ha tallado los números con ella.

En la parte baja de la puerta del dormitorio también se encuentran las mismas marcas ennegrecidas que en el dormitorio de Diane. Son las marcas que deja el Sicario, un ser de electricidad pura al pasar bajo las puertas. Si revisan el resto de puertas del edificio (**Idea**), todas presentan estas marcas salvo la cocina, los aseos y las puertas que dan al exterior del edificio (**Idea/2**): Son lugares donde hay presente agua, muy dañina para el Sicario.

Dormitorio de Webb: No presenta nada de interés salvo un papel arrugado y roto (**Descubrir**) junto a la papelería. Contiene la palabra Leviathan con cada letra tachada por separado (**AdJ N°6**).

Dormitorio de Nighul: Si se revisa a fondo (**Descubrir**), se verá que una tabla del suelo junto a la cabecera de la cama se encuentra un poco suelta. Al retirar el tablón se aprecia que se trata de un escondrijo donde se pueden encontrar varias fotos, una jeringuilla y un frasco con una sustancia inyectable. En las fotos se puede distinguir el cuerpo de una mujer joven desnuda

en diversas poses pornográficas. No se le llega a ver la cara pero en varias de ellas si se ve que tiene un dos en números romanos tatuado en su cadera derecha. El frasquito tiene una etiqueta que indica que se trata de morfina.

La Secretaria: Se puede encontrar el horario de los internos (**Adj N°1**) y el plano de Manor Peak (**Adj N°2**).

La cocina: Hay todo tipo de utensilios para cocinar. Si se busca en la despensa de la cocina, destaca un gran bote lleno de polvo verde. Se trata de un concentrado de hojas de Boldo. En la etiqueta del bote aparece escrita a mano la palabra “Condimento”. Si se rebusca entre los utensilios, se podrá ver que en un taco de cuchillos falta uno de ellos. La cocinera asegura que se rompió hace varias semanas.

Sala de Terapia: Aquí se encuentran múltiples aparatos que se emplean en las diferentes terapias aplicadas. De especial interés, aunque tapada con unas sábanas viejas es la máquina de electroterapia, que hace pasar una corriente por el cuerpo del paciente. La máquina tiene diversas bolas de acero y ventosas que se colocan en extremidades, cabeza, etc. La esfera a la que van conectados todos los cables si se examina adecuadamente (**Descubrir**), presenta unos grabados muy inusuales, como un tipo de escritura rúnica (se trata de la representación onírica del orbe de Kalil el Amra). La máquina no funciona ya que a la mencionada esfera le falta un pedazo. La parte de la esfera que falta, se encuentra en la tumba de Barry Arson, pegada a su inerte y carbonizada mano.

Almacén de material: El almacén contiene todo el equipamiento habitual en una institución mental de la época. De interés (**Descubrir**) puede ser una caja etiquetada como “material de electroterapia”. Dentro los investigadores encontrarán un par de juegos de botas de goma y guantes de plástico, ideales para aislarse de descargas eléctricas. En el almacén también hay una larga manguera de más de 100 metros que puede conectarse al depósito de agua del exterior.

El cuarto del generador: Está situado en el sótano. En el interior del generador se esconde el Sicario de Karakal. Todas las noches tras acostarse el personal se apaga el generador y es en esa hora cuando la falta de electricidad hace salir al Sicario de su escondite.

En el cuarto del generador también hay una trampilla oculta en el suelo (**Descubrir**). Esta trampilla da paso a un estrecho túnel cavado en la tierra y débilmente apuntalado con listones de madera. El ambiente es asfixiante y la madera supura una resina negra con un olor nauseabundo. En las paredes de tierra se retuercen y reptan algunos gusanos. El túnel tiene más de 100 metros de largo y llega hasta el centro del laberinto de setos, comunicando con una trampilla de la caseta del jardinero.

La Capilla: Se encuentra en el sótano. Contiene un altar, un cristo crucificado colgado en la pared y varias filas de bancos para los fieles. En un lateral se haya un pequeño órgano de tubos. Si los investigadores rebuscan en la capilla, encontrarán una biblia lujosamente encuadrada sobre un atril. Si abren la biblia comprobarán que en todas las hojas solo tienen escrito “10666!”.

La Biblioteca: Es amplia y se pueden encontrar multitud de libros de varios campos científicos y de psicología. Sin embargo, todos ellos menos uno se encuentran en blanco: *La pesadilla de Manor Peak* (**Buscar Libros**). El libro está protagonizado por unas personas a las que se refiere como intrusos, pero en él se cuenta todo lo que han hecho los investigadores hasta ese mismo momento, como si alguien hubiese estado observando todos sus movimientos (**Cordura: 1/1D4**). Los dos últimos párrafos son de especial interés (**Adj N°7**).

Una vez que los investigadores encuentren el libro, éste ya no sufrirá ninguna modificación, por lo que termina con los dos últimos párrafos mencionados.

Sala de terapia ocupacional: Es donde los internos desarrollan muchas de sus actividades. Además de diversos juegos, se encuentra la radio y un gramófono con multitud de discos. Uno

de los internos está intentando localizar alguna emisora en la radio, pero solo se escucha estática. Al de un rato se puede escuchar el *Confutatis* de Mozart entre la estática. El interno presente, ríe históricamente (**Cordura: 1/1D4**).

■ EL EXTERIOR

Manor Peak se encuentra en un alto rodeado de un frondoso bosque de pinos, al que solo se puede llegar por una sinuosa pista de tierra que actualmente se encuentra enfangada y bloqueada por los árboles caídos.

A cada día que pase el nublado cielo tornara a un azul cada vez más pálido, otorgando una luz ciertamente extraña y antinatural. No deja de llover. Fuera del sanatorio se puede revisar un pequeño huerto con su invernadero, el lugar donde se ha enterrado a Barry Arson, al cual no se le ha puesto ni siquiera una lápida, y el enorme laberinto de setos que cuida el jardinero.

Invernadero y huerto: Tiene todo tipo de plantas y hortalizas. No hay rastros de Boldo (el jardinero lo cultiva masivamente en los setos del laberinto). El invernadero contiene algunas herramientas y aperos, incluyendo varios cuchillos y un machete, empleados para el mantenimiento de los vegetales.

Depósito de Agua: Es un gran depósito circular que recoge agua para riego, etc. Tiene una bomba manual de agua y con la manguera del almacén se puede bombear agua a casi cualquier punto del edificio.

La tumba de Barry Arson: Cerca de un lateral del laberinto de setos se encuentra una zona con la tierra removida. Es prácticamente imposible de encontrar si no se sabe dónde mirar, dado lo mojado del terreno. No tiene lápida. Si los investigadores desean exhumar el cadáver, al cavar verán que la tierra contiene muchos gusanos que colean y se retuercen al salir a la superficie.

El cadáver se encuentra envuelto en una sábana y al abrirla la imagen es espeluznante, ya que el cuerpo se encuentra completamente

carbonizado (**Cordura: 1/1D6**). Lo más importante del enterramiento es que el cadáver de Barry todavía tiene pegado a su mano el pequeño fragmento del orbe que se rompió cuando recibió la descarga eléctrica que lo mató.

El laberinto de setos: Tras el edificio principal se encuentra un enorme laberinto de setos de dos metros de altura. En el centro se encuentra un pequeño chamizo viejo y desordenado. Hay un catre bastante sucio y todo tipo de herramientas incluyendo un extraño alambique para destilar. El jardinero guarda en un baúl sus posesiones más tenebrosas (restos como el tatuaje de Diane, el ojo de Felstein o un testículo del director Houston). Dentro también hay una lista manuscrita con los nombres de todos los habitantes de Manor Peak (**Adj N°3**) salvo el de la doctora Melisa Wood, que si ve la nota, reconocerá su letra (**Cordura: 1/1D10**). Aquellos que hayan sido asesinados tienen sus nombres tachados de la lista.

A lo largo del laberinto, el jardinero cultiva muchas hierbas y plantas y la parte superior del mismo está cubierta por hiedra. Abundan los arbustos de Boldo (**Biología**), de cuyas hojas extrae un compuesto llamado Ascaridol que destilado correctamente funciona como un potente somnífero. En concentraciones elevadas es sumamente tóxico y puede provocar la muerte.

El laberinto es territorio del jardinero y cualquier incauto que entre en él sin el jardinero, no podrá más que dar vueltas y más vueltas y terminar exactamente en el mismo sitio donde empezó. Da igual que se siga algún método sistemático para intentar llegar al centro. La única manera es que les acompañe el propio jardinero, o llegar por el túnel que va desde el cuarto del generador hasta debajo de la caseta.

Al llegar los investigadores al chamizo serán atacados por el jardinero en **1D10+2** turnos. Animara oníricamente a la hiedra que abunda por encima de los setos del laberinto para que atrape a los investigadores mientras él se encarga de acuchillarlos hasta la muerte.

Sigue en pág. 15

CONCLUSIÓN

Para salir de la dimensión onírica con éxito, se debe reunir las dos piezas del Orbe de Kalil-el-Amra (en la sala de electroterapia y en la tumba de Barry Arson) y los investigadores deben revertir el hechizo de comunión mental. Es muy posible que para ello tengan que acabar con el jardinero (retenerlo es muy complicado, ya que puede alterar partes de la dimensión onírica), así como con el Sicario de Karakal (que defenderá el orbe en cuanto junten las dos piezas).

El jardinero comete sus asesinatos a media-noche, cuando todos duermen por el efecto del ascaridol. Los jugadores pueden anticiparse a sus movimientos e incluso descifrar el orden en el que se están cometiendo para enfrentarse a él con cierta ventaja. El jardinero ha conseguido atar al Sicario para que no le ataque (además va protegido de la electricidad con botas de goma y guantes de plástico), incluso le ha ofrecido la vida de algunas de sus víctimas.

El Sicario tiene su guarida en el generador. Sale de él por la noche, cuando el generador es desconectado y vaga por el edificio. No sale del edificio por que llueve casi todo el rato y el agua le resulta muy dañina. Para salir airoso de este enfrentamiento es importante ir correctamente aislado de la electricidad, así como poder atacar al sicario con abundante agua.

Para acabar con el Sicario las dos maneras más sencillas son o bien emplear la manguera mientras uno de los investigadores bombea agua del depósito (dos litros por asalto), o bien sacar el orbe fuera del edificio, donde la lluvia acabará con el sicario.

ÉXITO Y FRACASO

Para tener éxito en el módulo, basta con que algún investigador consiga regresar de la dimensión onírica con Melisa Wood.

Puedes medir el grado de éxito de tu grupo de investigadores partiendo de 10 puntos y aplicando los siguientes modificadores negativos:

0,5 puntos por cada asesinato posterior al de Gary Felstein.

0,5 puntos por cada locura temporal de un investigador.

1 punto por cada investigador que no consiga volver de la dimensión onírica.

1 punto por no acabar con el jardinero.

2 puntos por no acabar con el Sicario de Karakal.

1 punto por cada PNJ con el que acaben los jugadores que no sea el jardinero.

0,5 puntos por no descubrir el anagrama de Ethan Vila (Leviathan)

La cifra resultante sirve de baremo para valorar el grado de éxito del grupo.

ANEXOS

1: Nuevo Hechizo: Comunión mental.

Con este hechizo, la mente de una o varias personas entre en comunión con el subconsciente de otra persona a través de un trance. Tras recitar los salmos adecuados cada participante hace una tirada de PODx3 y gasta 5 puntos de magia. Si se falla la tirada, la comunión también se crea, pero puede tener algún efecto adverso.

Para regresar al mundo real, los participantes deben revertir el hechizo con los salmos adecuados y gastar 5 puntos de magia. En este caso es necesario también emplear el Orbe para volver, ya que fue el orbe el que envió a la psique del afectado a la dimensión onírica en la que se encuentra preso.

Si por algún motivo algún participante de la comunión mental despertase mientras el hechizo está activo, regresara al mundo real, pero deberá hacer una tirada de COR 3/1d10, y durante dos días sufrir intensas migrañas que harán que pueda usar sus habilidades solo a la mitad de su nivel.

2: El Sicario de Karakal:

(Cordura: 1/1D4). Está hecho de electricidad, sus patas aracnoides son relámpagos negros y rojos que continuamente se desvanecen y reemplazan. Su pequeño cuerpo negro está atravesado por fognazos de color rojo. No tiene cabeza ni órganos sensoriales visibles. Flota en el aire y se desplaza mediante movimientos de arrastre de sus miembros eléctricos. Suele atacar con una de sus patas eléctricas que deja un rastro negruzco en el blanco

Características:

FUE: 8 CON: 14 TAM: 6
INT: 4 POD: 12 DES: 10
P.V.:10 Movimiento: 6 flotando.

Armas: Toque 40% 2D6+tirada de resistencia (CON contra el daño sufrido. Si falla la tirada, se le para el corazón y muere (si el objetivo va correctamente aislado con unas botas de goma solo recibirá 1D6 de daño y sin riesgo de infarto)..

Armadura: Ninguna. Las armas materiales sólo les causan 1 punto de daño por impacto. Si se les acierta con un arma de cuerpo a cuerpo de metal, con el puño, etc., el atacante sufre 1 punto de daño y a continuación recibe automáticamente el mismo daño que si el monstruo le hubiera atacado a él. El agua le causa 1 punto de daño por cada litro que se le vierta encima.

3: Ethan Vila, 52 años. Jardinero onírico:

FUE: 12 CON: 10 TAM: 14

INT: 11 POD: 13 DES: 12

P.V.:12 P.M.: 13

Bonificador al daño: +1D4

Machete 50% 1D6+1D4

Hiedra animada: DES 8. FUE 18. Ataque de Presa 50%. Responder con éxito a sus ataques con algún arma cortante provoca que durante el siguiente turno ese jugador no reciba ataques. Cada jugador consciente de la dimensión onírica puede tirar PODx1, gastar 1D3 puntos de magia y si tiene éxito la hiedra no le atacará más.

Armadura: Ninguna, pero concentrándose durante un turno, puede gastar 1D3 P.M. por cada P.V. regenerado.

AdJ N° 2

Sanatorio Mental de Manor Peak

Bloomsfield (N.Y.) - Año 1932

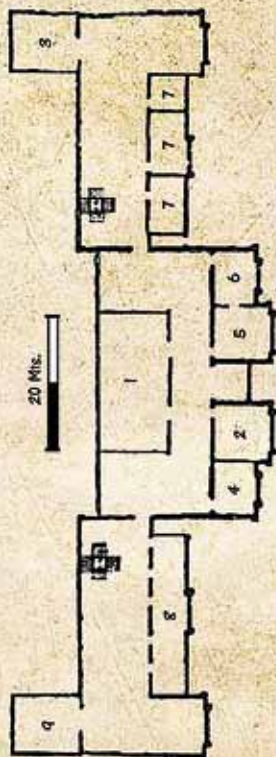
Exterior:

- 1a) Casita del Jardiner
- 2a) Invernadero.
- 3a) Huerto.
- 4a) Depósito de agua.
- 5a) Enterramiento de Barry Arson.



Primera Planta:

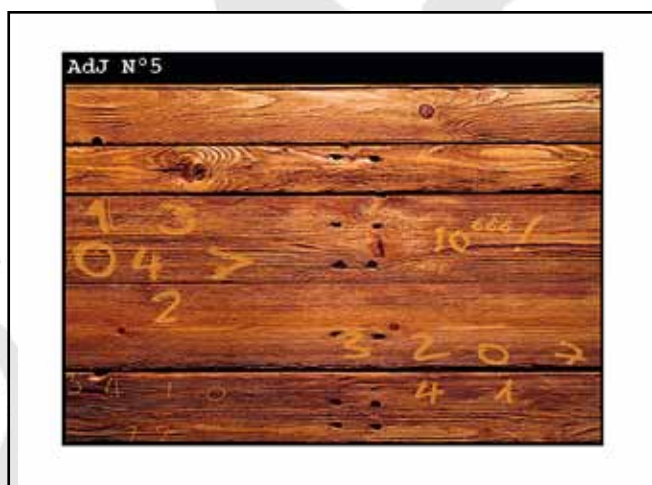
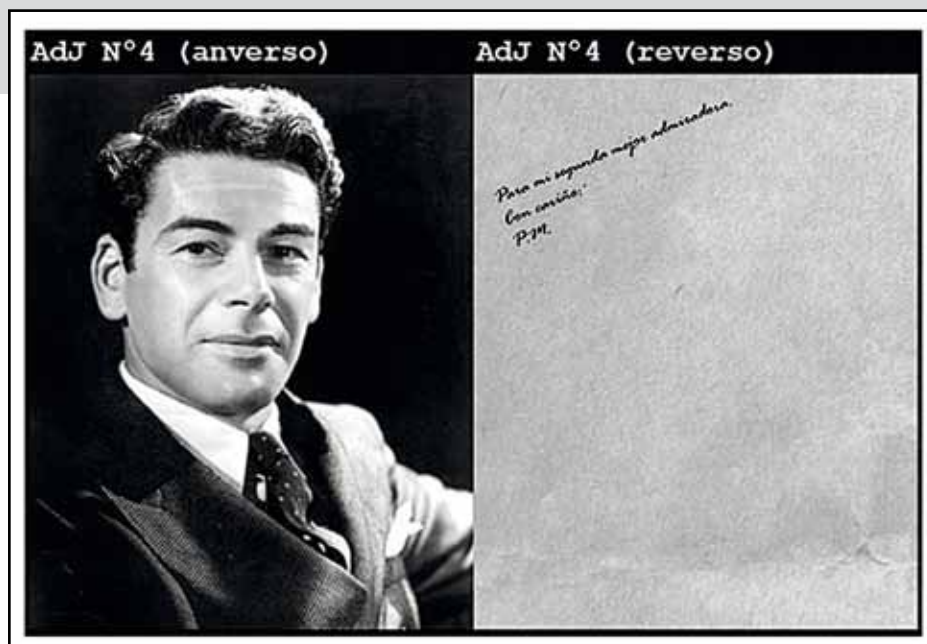
- 123 Sala común para los internos.
130 Cocina.
141 Inmesdér.
151 Inespenia.
161 Dormitorio del Director Houghton.
171 Dormitorio del Doctor Watson/Wood.
181 Dormitorio del Psicólogo Marcus Landy.
191 Garita del Celador.
201 Aseso.
210 Dormitorio de Barry Arson.
221 Dormitorio de Diana Celanan.
231 Dormitorio de Gary Faletch.
241 Dormitorio de Karina Jones.
251 Dormitorio de Orson Nighal.
261 Dormitorio de Quailina Pérez.
271 Dormitorio de Silas Renfro.
281 Dormitorio de Uriel Thompson.
291 Dormitorio de Xavier Webb.
301 Dormitorio de Zacharias Yates.
311 Dormitorios de internos.
321 Sala para empleados.
331 Dormitorio de personal.



Sótano

- 1) Capilla.
2) Sala de electroterapia.
3) Generador eléctrico.
4) Almacén.
5) Sala de enfermería.
6) Almacén de material sustituto.
7) Sala de terapia.
8) Bodega.
9) Almacén de combustible.







Nombre del investigador... **Claire Pittsburg**
 Ocupación... **Profesora de Ciencias**
 Títulos, licenciaturas... **Licenciada en Física**
 Lugar de nacimiento... **Nueva York**
 Trastornos mentales... **¿Cleptomanía?**
 Sexo... **Mujer** Edad... **30 años**

Características y tiradas

FUE	9	DES	10	INT	18	Idea	90%
CON	12	APA	12	POD	16	Suerte	80%
TAM	10	COR	80	EDU	20	Conocim.	100%
99 - Mitos de Cthulhu	79	Bonificación al daño	0				

Nombre del Jugador

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	INCONSCIENTE	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Habilidades

☐ (I) Antropología (01%)	_____	☐ (P) Descubrir (25%)	30%	☐ (I) Mitos de Cthulhu (00%)	20%	☐ (C) Psicología (05%)	40%
☐ (I) Arqueología (01%)	_____	☐ (F) Discreción (10%)	_____	☐ (F) Nadar (25%)	_____	☐ (I) Química (01%)	60%
☐ (#) Arte (05%)	_____	☐ (*) Disfrazarse (01%)	_____	☐ (M) Ocultar (15%)	_____	☐ (C) Regatear (05%)	_____
☐ _____	_____	☐ (M) Electricidad (10%)	60%	☐ (F) Ocultarse (10%)	_____	☐ (F) Saltar (25%)	_____
☐ _____	_____	☐ (F) Equitación (05%)	_____	☐ (*) Oficio (05%)	_____	☐ (P) Seguir rastros (10%)	_____
☐ (F) Artes marciales (01%)	_____	☐ (P) Escuchar (25%)	25%	☐ _____	_____	☐ (F) Trepár (40%)	_____
☐ _____	_____	☐ (F) Esquivar (DES x 2)	30%	☐ _____	_____	OTRAS HABILIDADES	
☐ (I) Astronomía (01%)	50%	☐ (I) Farmacología (01%)	_____	☐ (I) Orientarse (10%)	_____	☐ _____	_____
☐ (I) Biología (01%)	_____	☐ (I) Física (01%)	70%	☐ (C) Otras lenguas (01%)	_____	☐ _____	_____
☐ (I) Buscar libros (25%)	60%	☐ (M) Fotografía (10%)	_____	☐ _____	_____	☐ _____	_____
☐ (M) Cerrajería (01%)	30%	☐ (I) Geología (01%)	_____	☐ _____	_____	☐ _____	_____
☐ (C) Charlatanería (05%)	25%	☐ (I) Historia (20%)	_____	☐ _____	_____	☐ _____	_____
☐ (I) Ciencias ocultas (05%)	50%	☐ (I) Historia natural (10%)	_____	☐ (C) Persuasión (15%)	40%	ARMAS DE FUEGO	
☐ (M) Conducir automóvil (20%)	25%	☐ (F) Lanzar (25%)	_____	☐ (M) Pilotar (01%)	_____	☐ (F) Ametralladora (15%)	_____
☐ (F) Conducir maquinaria (01%)	_____	☐ (C) Lengua propia (EDU x 5)	100%	☐ _____	_____	☐ (M) Arma corta (20%)	_____
☐ (I) Contabilidad (10%)	60%	☐ _____	_____	☐ _____	_____	☐ (M) Escopeta (30%)	_____
☐ (C) Crédito (15%)	_____	☐ (M) Mecánica (20%)	_____	☐ (M) Primeros auxilios (30%)	_____	☐ (M) Fusil (25%)	_____
☐ (I) Derecho (05%)	_____	☐ (I) Medicina (05%)	_____	☐ (I) Psicoanálisis (01%)	_____	☐ (M) Subfusil (15%)	_____

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)	_____	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	☐ ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ (F) Patada (25%)	_____	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	☐ ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ (F) Presa (25%)	_____	especial	2	toque	1	n/a	☐ ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ (F) Puñetazo (50%)	_____	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	☐ ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐ ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐ ()	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Historial del investigador

Nada de lo que te rodea es real. Os encontráis en lo que parece una dimensión onírica. Ezequiel Thomas, Raymond Bollinger y tú realizasteis un hechizo de comunión mental para entrar en la psique de Melisa Wood, otra compañera que llevaba en coma muchas semanas (desde que entro en contacto con el Orbe de Kalil-el.-Amra, un poderoso objeto de los Mitos).

Vuestro objetivo era intentar reanimarla, sin embargo algo ha salido mal porque tus dos compañeros no recuerdan quienes son ni por que están allí. Dentro del mundo onírico en el que os encontráis, Ezequiel y Raymond creen por algún motivo que son dos policías que te custodian, acusada de varios robos. Además ellos te están llevando a un sanatorio mental para que te hagan un reconocimiento psiquiátrico.

Según el plan que trazasteis, debéis encontrar el yo onírico de vuestra compañera, Melisa Wood, debéis encontrar también la representación onírica del Orbe, que ejerció como portal para mandar su psique a esta dimensión y finalmente debéis revertir el hechizo de comunión mental para regresar a vuestra dimensión.

Ahora todo se ha torcido y por el momento no puedes contar con tus compañeros, que ni siquiera te reconocen. No entiendes como ha podido suceder esto, pero posiblemente este entorno onírico en el que os encontráis ha sido generado por la psique de Melisa, por lo que sabes que aquí puedes emplear tus puntos de magia para crear o alterar el entorno, e incluso para curar tu yo onírico, de manera similar a cuando se viaja a las Tierras del Sueño. Esto te otorga una cierta ventaja, que quizás pueda equilibrar la balanza. Suerte.

No dispones de equipo, sin embargo, la consciencia de que estas en una realidad onírica te permite emplear tus puntos de magia para diferentes cosas. Ten en cuenta que el uso de estas habilidades especiales delante de otros personajes, puede provocarles pérdidas de COR.

- Crear/alterar objetos: Te concentras durante un turno, y gastas puntos de magia en función del tamaño y complejidad del objeto (Según te indique el guardián) y tiras PODx1. Si tienes éxito se creará o alterará el objeto.
- Recuperar Puntos de Vida: Concentrándote un turno puedes gastar 1D3 puntos de magia por cada punto de vida recuperado.
- Mostrar la verdad: Una vez por día si cualquiera de tus compañeros, (Ezequiel, Raymond o Melisa) se enfrentan a algún hecho incoherente propio de la dimensión onírica, puedes intentar mostrarles la verdad. Para ello debes hacer una tirada de PODx1 por cada uno de ellos. Si tienes éxito con alguno de ellos, ese personaje recordará como llego allí y será consciente de que están en un mundo onírico, pudiendo emplear tus habilidades especiales de igual manera que tú.



Nombre del investigador... **Ezequiel Thomas**
 Ocupación... **Policía de Bloomfield**
 Títulos, licenciaturas...
 Lugar de nacimiento... **Nueva York**
 Trastornos mentales...
 Sexo... **Varón** Edad... **38 años**

Características y tiradas

FUE	10	DES	14	INT	16	Idea	80%
CON	12	APA	12	POD	16	Suerte	80%
TAM	12	COR	80	EDU	16	Conocim.	80%
99 - Mitos de Cthulhu	99	Bonificación al daño	0				

Nombre del Jugador

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

(Menos pts de cordura que COR por el trauma de la Guerra en Europa)

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	INCONSCIENTE	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Habilidades

☐ (I) Antropología (01%)	_____	☐ (P) Descubrir (25%)	60%	☐ (I) Mitos de Cthulhu (00%)	_____	☐ (C) Psicología (05%)	60%
☐ (I) Arqueología (01%)	_____	☐ (F) Discreción (10%)	50%	☐ (F) Nadar (25%)	_____	☐ (I) Química (01%)	_____
☐ (#) Arte (05%)	_____	☐ (*) Disfrazarse (01%)	_____	☐ (M) Ocultar (15%)	_____	☐ (C) Regatear (05%)	40%
☐ _____	_____	☐ (M) Electricidad (10%)	_____	☐ (F) Ocultarse (10%)	40%	☐ (F) Saltar (25%)	_____
☐ _____	_____	☐ (F) Equitación (05%)	_____	☐ (*) Oficio (05%)	_____	☐ (P) Seguir rastros (10%)	50%
☐ (F) Artes marciales (01%)	_____	☐ (P) Escuchar (25%)	30%	☐ _____	_____	☐ (F) Trepár (40%)	_____
☐ _____	_____	☐ (F) Esquivar (DES x 2)	50%	☐ _____	_____	OTRAS HABILIDADES	
☐ (I) Astronomía (01%)	_____	☐ (I) Farmacología (01%)	_____	☐ (I) Orientarse (10%)	40%	☐ _____	_____
☐ (I) Biología (01%)	_____	☐ (I) Física (01%)	_____	☐ (C) Otras lenguas (01%)	_____	☐ _____	_____
☐ (I) Buscar libros (25%)	40%	☐ (M) Fotografía (10%)	40%	☐ _____	_____	☐ _____	_____
☐ (M) Cerrajería (01%)	30%	☐ (I) Geología (01%)	_____	☐ _____	_____	☐ _____	_____
☐ (C) Charlatanería (05%)	40%	☐ (I) Historia (20%)	_____	☐ _____	_____	☐ _____	_____
☐ (I) Ciencias ocultas (05%)	_____	☐ (I) Historia natural (10%)	_____	☐ (C) Persuasión (15%)	60%	ARMAS DE FUEGO	
☐ (M) Conducir automóvil (20%)	50%	☐ (F) Lanzar (25%)	30%	☐ (M) Pilotar (01%)	_____	☐ (F) Ametralladora (15%)	_____
☐ (F) Conducir maquinaria (01%)	_____	☐ (C) Lengua propia (EDU x 5)	80%	☐ _____	_____	☐ (M) Arma corta (20%)	70%
☐ (I) Contabilidad (10%)	_____	☐ _____	_____	☐ _____	_____	☐ (M) Escopeta (30%)	_____
☐ (C) Crédito (15%)	60%	☐ (M) Mecánica (20%)	30%	☐ (M) Primeros auxilios (30%)	40%	☐ (M) Fusil (25%)	_____
☐ (I) Derecho (05%)	50%	☐ (I) Medicina (05%)	_____	☐ (I) Psicoanálisis (01%)	_____	☐ (M) Subfusil (15%)	_____

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)	30%	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	☐ () Revolver .45	70%	1D10+2	99	45m	1	6	12
☐ (F) Patada (25%)	30%	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ (F) Presa (25%)	50%	especial	2	toque	1	n/a	☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ (F) Puñetazo (50%)	50%	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Historial del investigador

Llevas muchos años como agente de Policía, primero en Nueva York y posteriormente en Bloomfield. Antes de eso, fuiste a Europa a luchar en la gran guerra, lo que te dejó bastante afectado por las atrocidades que viste en el campo de batalla. Casado y con dos hijas eres el paradigma de hombre de ley y buen padre de familia.

El jefe de policía de Bloomfield os ha encargado a ti y a tu compañero Raymond que acudáis al solitario manicomio de Manor Peak para investigar el asesinato de Diane Coleman, una de las enfermeras de la institución. El sanatorio mental se encuentra en una escarpada zona boscosa a unos 15 kilómetros del pueblo. No es la primera vez que vas allí, ya que tienes buena relación con la doctora del sanatorio mental, Melisa Wood. Ella te ayudó cuando llegaste a Bloomfield años atrás y te recomendó al anterior psicólogo de Manor Peak, ya jubilado, para tratar algunos síntomas de estrés post traumático a tu regreso de Europa.

Por tu antigüedad y experiencia, deberías dirigir la investigación, aunque aprecias las ideas de tu compañero, cuyos métodos son algo más expeditivos que los tuyos (a veces demasiado, en tu opinión). Tu compañero Raymond se encargará en cualquier caso de tener vigilado a vuestra prisionera, Claire Pittsburg, una profesora de ciencias acusada de multitud de pequeños hurtos y con varias huidas de los calabozos a sus espaldas.

Por orden del juzgado, debe ser reconocida por Marcus Landy, el psicólogo de Manor Peak para evaluar su estado mental. Dado que os tenéis que desplazar para investigar el asesinato, el jefe también os ha pedido que llevéis con vosotros a la señora Pittsburg para su evaluación.

Equipo y paraviones

- Revolver del .45
- 12 balas para revolver del .45
- Mechero.
- Lupa de aumento.
- Bloc de notas y pluma estilográfica.
- Exposas.
- Linterna a pilas (en el coche).
- Cámara de fotos (en el coche).

Nombre del investigador... **Melisa Wood**
 Ocupación... **Doctora en Manor Peak**
 Títulos, licenciaturas... **Medicina en Arkham**
 Lugar de nacimiento... **Bloomfield**
 Trastornos mentales...
 Sexo... **Mujer** Edad... **36 años**

Características y tiradas

FUE	10	DES	14	INT	16	Idea	80%
CON	10	APA	8	POD	12	Suerte	60%
TAM	12	COR	60	EDU	18	Conocim.	90%
99 - Mitos de Cthulhu				99	Bonificación al daño		0

Nombre del Jugador

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Puntos de magia

INCONSCIENTE				0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de vida

INCONSCIENTE									
MUERTO				-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Habilidades

☐ (I) Antropología (01%)	30%	☐ (P) Descubrir (25%)	50%	☐ (I) Mitos de Cthulhu (00%)		☐ (C) Psicología (05%)	50%
☐ (I) Arqueología (01%)		☐ (F) Discreción (10%)	40%	☐ (F) Nadar (25%)		☐ (I) Química (01%)	50%
☐ (#) Arte (05%)		☐ (*) Disfrazarse (01%)		☐ (M) Ocultar (15%)		☐ (C) Regatear (05%)	
☐		☐ (M) Electricidad (10%)	40%	☐ (F) Ocultarse (10%)		☐ (F) Saltar (25%)	
☐		☐ (F) Equitación (05%)		☐ (*) Oficio (05%)		☐ (P) Seguir rastros (10%)	
☐ (F) Artes marciales (01%)		☐ (P) Escuchar (25%)	30%	☐		☐ (F) Trepas (40%)	
☐		☐ (F) Esquivar (DES x 2)	50%	☐		OTRAS HABILIDADES	
☐ (I) Astronomía (01%)		☐ (I) Farmacología (01%)	60%	☐ (I) Orientarse (10%)		☐	
☐ (I) Biología (01%)	50%	☐ (I) Física (01%)	20%	☐ (C) Otras lenguas (01%)		☐	
☐ (I) Buscar libros (25%)	60%	☐ (M) Fotografía (10%)		☐		☐	
☐ (M) Cerrajería (01%)		☐ (I) Geología (01%)		☐		☐	
☐ (C) Charlatanería (05%)	20%	☐ (I) Historia (20%)		☐		☐	
☐ (I) Ciencias ocultas (05%)		☐ (I) Historia natural (10%)		☐ (C) Persuasión (15%)	50%	ARMAS DE FUEGO	
☐ (M) Conducir automóvil (20%)	40%	☐ (F) Lanzar (25%)	30%	☐ (M) Pilotar (01%)		☐ (F) Ametralladora (15%)	
☐ (F) Conducir maquinaria (01%)		☐ (C) Lengua propia (EDU x 5)	40%	☐		☐ (M) Arma corta (20%)	
☐ (I) Contabilidad (10%)	50%	☐		☐		☐ (M) Escopeta (30%)	
☐ (C) Crédito (15%)	60%	☐ (M) Mecánica (20%)		☐ (M) Primeros auxilios (30%)	70%	☐ (M) Fusil (25%)	
☐ (I) Derecho (05%)	25%	☐ (I) Medicina (05%)	70%	☐ (I) Psicoanálisis (01%)		☐ (M) Subfusil (15%)	

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)		1D4 + bd	0	toque	1	n/a	☐ ()							
☐ (F) Patada (25%)	30%	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	☐ ()							
☐ (F) Presa (25%)	50%	especial	2	toque	1	n/a	☐ ()							
☐ (F) Puñetazo (50%)	70%	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	☐ ()							
☐ () Bisturí	70%	1D4+1	1	Toque	1	n/a	☐ ()							
☐ ()							☐ ()							

Historial del investigador

Nacida en Bloomfield. Salvo los años en los que fuiste a la universidad de Miskatonic en Arkham a estudiar medicina, siempre has permanecido en el pueblo. Tienes una consulta en el centro que atiendes un par de días por semana. Desde hace un par de años, eres la doctora residente de Manor Peak un sanatorio mental ubicado en una escarpada zona boscosa, a varios kilómetros de Bloomfield. Allí te encargas de revisar la salud física de los enfermos mentales.

Desde hace varios meses, te notas triste y apática, con la desagradable sensación de que algo te falta, de tener un vacío en tu interior. Tenías la esperanza de ir recuperándote poco a poco, sin embargo en las últimas semanas esa sensación ha ido a peor. Siempre estas cansada y a veces te cuesta concentrarte. A pesar de que duermes toda la noche del tirón, al despertar sigues teniendo una gran sensación de somnolencia.

Sabes que en algunos momentos tienes lapsos de memoria y no recuerdas lo que ha sucedido en ellos. Algunas veces son de pocos minutos, pero otras son de varias horas. Es una sensación terrible ya que de repente te encuentras en un lugar del sanatorio y no recuerdas cuando fuiste allí ni para qué. No has comentado nada al Director Houston o al doctor Landy, el psicólogo de la institución por miedo a que te quieran internar.

El asesinato de Diane Coleman, una de las enfermeras te ha puesto bastante nerviosa. Has dictaminado como causa de muerte la pérdida masiva de sangre debido a una enorme cantidad de cortes a lo largo de todo su cuerpo, pero a veces un sudor frío te recorre la nuca...tienes una sospecha. En lo más profundo de tu ser crees que has podido tener algo que ver en su muerte, pero eres incapaz de descubrir el qué o por qué.

Para colmo, el director Houston te ha pedido que atiendas en todo momento a los agentes de la policía de Bloomfield que vienen a investigar, ya que los conoces personalmente de haberlos tratado en tu consulta del pueblo.

Ezequiel Thomas, es un buen hombre. Veterano de la guerra en Europa y con bastantes años de servicio en la policía. Le recomendaste hablar con el anterior psicólogo de Manor Peak, para tratar ciertos síntomas de estrés post traumático derivados de su servicio en Europa. Raymond Bollinger, el compañero de Ezequiel es un hombre fuerte y decidido, que arrastra una grave lesión de rodilla que le aparto del deporte profesional. Le has tratado varias veces de sus dolores en la rodilla recetándole analgésicos. Son buenos policías, así que posiblemente descubran que le ha pasado a la pobre Diane. Si es así, ¿terminarás tus días en prisión?

Como doctora de Manor Peak tienes acceso a todo tipo de material que sea lógico encontrar en un sanatorio mental en 1932.



Nombre del investigador... **Raymond Bollinger**
 Ocupación... **Policía de Bloomfield**
 Títulos, licenciaturas...
 Lugar de nacimiento... **Boston**
 Trastornos mentales...
 Sexo... **Varón** Edad... **25 años**
 519759

Características y tiradas

FUE	17	DES	10	INT	12	Idea	60%
CON	16	APA	12	POD	15	Suerte	75%
TAM	16	COR	75	EDU	12	Conocim.	60%
99 - Mitos de Cthulhu			99	Bonificación al daño		+1D6	

Nombre del Jugador

Puntos de cordura

LOCO	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99											

Puntos de magia

INCONSCIENTE	0	1	2	3
4	5	6	7	8
9	10	11	12	13
14	15	16	17	18
19	20	21	22	23
24	25	26	27	28
29	30	31	32	33
34	35	36	37	38
39	40	41	42	43

Puntos de vida

MUERTO	INCONSCIENTE	-2	-1	0	+1	+2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43

Habilidades

☐ (I) Antropología (01%)	_____	☐ (P) Descubrir (25%)	45%	☐ (I) Mitos de Cthulhu (00%)	_____	☐ (C) Psicología (05%)	50%
☐ (I) Arqueología (01%)	_____	☐ (F) Discreción (10%)	30%	☐ (F) Nadar (25%)	_____	☐ (I) Química (01%)	_____
☐ (#) Arte (05%)	_____	☐ (*) Disfrazarse (01%)	_____	☐ (M) Ocultar (15%)	_____	☐ (C) Regatear (05%)	_____
☐ _____	_____	☐ (M) Electricidad (10%)	_____	☐ (F) Ocultarse (10%)	30%	☐ (F) Saltar (25%)	50%
☐ _____	_____	☐ (F) Equitación (05%)	_____	☐ (*) Oficio (05%)	_____	☐ (P) Seguir rastros (10%)	_____
☐ (F) Artes marciales (01%)	50%	☐ (P) Escuchar (25%)	40%	☐ _____	_____	☐ (F) Trepas (40%)	50%
☐ _____	_____	☐ (F) Esquivar (DES x 2)	40%	☐ _____	_____	OTRAS HABILIDADES	
☐ (I) Astronomía (01%)	_____	☐ (I) Farmacología (01%)	_____	☐ (I) Orientarse (10%)	25%	☐ _____	_____
☐ (I) Biología (01%)	_____	☐ (I) Física (01%)	_____	☐ (C) Otras lenguas (01%)	_____	☐ _____	_____
☐ (I) Buscar libros (25%)	30%	☐ (M) Fotografía (10%)	_____	☐ _____	_____	☐ _____	_____
☐ (M) Cerrajería (01%)	25%	☐ (I) Geología (01%)	_____	☐ _____	_____	☐ _____	_____
☐ (C) Charlatanería (05%)	50%	☐ (I) Historia (20%)	_____	☐ _____	_____	☐ _____	_____
☐ (I) Ciencias ocultas (05%)	_____	☐ (I) Historia natural (10%)	_____	☐ (C) Persuasión (15%)	_____	ARMAS DE FUEGO	
☐ (M) Conducir automóvil (20%)	40%	☐ (F) Lanzar (25%)	70%	☐ (M) Pilotar (01%)	_____	☐ (F) Ametralladora (15%)	_____
☐ (F) Conducir maquinaria (01%)	_____	☐ (C) Lengua propia (EDU x 5)	60%	☐ _____	_____	☐ (M) Arma corta (20%)	50%
☐ (I) Contabilidad (10%)	_____	☐ _____	_____	☐ _____	_____	☐ (M) Escopeta (30%)	_____
☐ (C) Crédito (15%)	_____	☐ (M) Mecánica (20%)	35%	☐ (M) Primeros auxilios (30%)	40%	☐ (M) Fusil (25%)	_____
☐ (I) Derecho (05%)	25%	☐ (I) Medicina (05%)	_____	☐ (I) Psicoanálisis (01%)	_____	☐ (M) Subfusil (15%)	_____

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)	40%	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	☐ () Revolver .38	50%	1D8+1	99	35m	2	6	9
☐ (F) Patada (25%)	60%	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ (F) Presa (25%)	50%	especial	2	toque	1	n/a	☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ (F) Puñetazo (50%)	60%	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ () Navaja	50%	1D4+bd	1	Toque	1	n/a	☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	☐ () _____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Historial del investigador

Fuerte, atlético. Desde el instituto ya apuntabas a estrella de fútbol americano, pero cuando estabas a punto de dar el salto a la universidad una grave lesión de rodilla te privó de un brillante futuro como deportista. Tras varios escauceos con el alcohol y mala gente, decidiste dejar Boston y comenzar una nueva vida. Llegaste a Bloomfield hace un par de años para empezar una nueva vida y conseguiste entrar en su cuerpo de policía por tu imponente físico.

Eres expeditivo y directo y no te importa usar la fuerza cuando es necesaria. A pesar de tu chulería innata, todavía te consideras algo novato. Tener a Ezequiel de compañero facilita mucho las cosas, aunque no siempre este de acuerdo con tus decisiones ni con algunos de tus métodos más "directos".

Bloomfield es un pueblo tranquilo, por lo que hasta ahora solo has tenido que lidiar con casos menores. Sin embargo, el jefe os ha asignado a Ezequiel y a ti la investigación del asesinato de Diane Coleman, una enfermera de Manor Peak, el sanatorio mental que se encuentra a varios kilómetros del pueblo. Nunca has subido a Manor Peak, pero conoces a una de sus empleadas. La doctora Melisa Wood te ha tratado varias veces en su consulta de Bloomfield de la lesión de rodilla.

Ezequiel por experiencia y antigüedad debería dirigir la investigación, sin embargo a ti te ha caído una tarea adicional. Custodiáis a Claire Pittsburg, una profesora de ciencias con demasiada afición por lo ajeno y con una sorprendente habilidad para el escape hasta Manor Peak. Allí, a petición del juez, debe ser evaluada mentalmente por Marcus Landy, el psicólogo de la institución para descubrir si su alegato de que padece cleptomanía es cierto o no.

Equipo y paraviones

- Revolver del .38
- 12 balas para revolver del .38
- Navaja.
- Bloc de notas y pluma estilográfica.
- Esposas.
- Linterna a pilas (en el coche).
- 30 metros de cuerda (en el coche).
- Pala (en el coche).