

La llamada de
CTHULHU

246

CORBITT STREET

ESCRITA POR ABRAHAM CASTRO



246 CORBITT STREET

Este documento constituye una muestra parcial de *246 Corbitt Street*, y como tal contiene extractos del juego original.



AUTOR

Abraham Castro «Zero»

EDICIÓN

Francisco Valverde García

Marta de la Serna

CORRECCIÓN

Marta de la Serna

DISEÑO

Andrés Sáez Martínez «Marlock»

ILUSTRACIÓN

Alberto Martínez Benito

MAQUETACIÓN

Claudia Andrade

Laura Faílde

© Shadowlands Ediciones. Juegos de mesa y rol, S.L.

<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-123859-1-5

Depósito legal: B 11183-2021

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc.

All rights reserved.

This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the *Call of Cthulhu* game in general.

No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.

La llamada de CTHULHU



Primera edición, julio de 2021

Primera reimpresión, diciembre de 2021

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

PRELUDIO: ANTECEDENTES

Soren ganó algún dinero	7
El accidente	7
«Aquí no puede alcanzarme»	7
La investigación previa	8
Primer día de investigación	8
Segundo día de investigación	8
Tercer día de investigación	9
El cuerpo... el cuerpo	10
Resumen de «Antecedentes»	12

ACTO I: CÓDIGO 246

El escenario	13
La casa	13
Los coches	15
Resumen de «El escenario»	18
Reunir al equipo	18
La versión de Michael	19
Resumen de «La versión de Michael»	20
¿Y los disparos?	20
¿Qué hacer con Michael?	20
¿Por dónde continuar?	20

ACTO II: SEGUIR EL RASTRO

Los planes de Comstock	21
Cómo se mueve Comstock	21
La colaboración de los fieles	22

«Ven, no te arrepentirás»	23
Resumen de «Los planes de Comstock» ...	24
La casa de los Taggart	25
Resumen de «La casa de los Taggart»	26
Coacción	26
Resumen de «Coacción»	27
El forense	27
Seguir el rastro de las notas	30
El contratista	31
Resumen de «El contratista»	32
El departamento de psiquiatría	32
Resumen de «El departamento de psi- quiatria»	35
La Iglesia de la Meditación	36
Resumen de «La Iglesia de la Meditación» ..	36
El hotel	37
Resumen de «El hotel»	37
TG Sculpt: la fábrica de los Taggart	38

ACTO III: ASCENSIÓN

Resolver la situación	42
El futuro	42
Continuación	43

APÉNDICES

Dirigir 246 Corbitt Street de forma lineal ...	44
Ayudas de juego	45
Investigadores	49
Personajes no jugadores	58



INTRODUCCIÓN

246 Corbitt Street es un escenario de investigación con un trasfondo de los Mitos, pensada para 4 o 5 jugadores. Está diseñada para que sean las acciones de los jugadores las que vayan determinando el desarrollo de los sucesos. Sin embargo, también se puede dirigir de forma más lineal, conduciendo a los investigadores, paso a paso, hasta la escena final. Como Guardián, tú decides.

246 es el código que la policía estadounidense usa para alertar de un posible tiroteo, y con un aviso de este tipo es precisamente cómo se inicia este escenario. En ella, los investigadores son hombres y mujeres del departamento de policía de la ciudad, que deberán dilucidar qué ha ocurrido en una casa suburbial que tiene fama de encantada. Los personajes desconocen totalmente los Mitos, por lo que 246 puede ser un escenario ideal para introducirse en la materia.

La acción de *246 Corbitt Street* se sitúa en 2019, aunque puedes llevarla a la época que más te guste sin demasiada dificultad —tendrás que cambiar, eso sí, las cómodas búsquedas en Internet por tediosas y encantadoras horas de biblioteca—. También puedes ambientarla en la ciudad que prefieras.

La historia se basa en lo ocurrido justo antes de que los personajes de los jugadores entren en escena y, por ello, se da una descripción exhaustiva de los hechos previos. Aun así, puede haber multitud de elementos que no estén especificados. Siéntete libre de inventar e improvisar todo aquello que no esté escrito aquí como parte del caso.

Por último, debes saber que *246 Corbitt Street* constituye un homenaje a «La casa Corbitt», el más clásico de los escenarios de *La Llamada de Cthulhu* de Chaosium. Sin duda, con algo de trabajo puedes modificar esta historia para que suponga una continuación de aquella, aunque funciona igual como historia independiente.

QUÉ CONTIENE ESTE LIBRO

Preludio: Antecedentes: expone lo ocurrido antes de la entrada de los investigadores en la partida, con todo lujo de detalles para que el Guardián comprenda lo sucedido y brindar así una buena base a partir de la que improvisar escenas o pistas durante el desarrollo de la historia.

Acto I. Código 246: describe el escenario que los investigadores deben evaluar y las pistas que en él pueden encontrarse.

Acto II. Seguir el rastro: explica los planes para el futuro inmediato del antagonista de la historia y sus secuaces. Contiene multitud de escenas probables, así como consejos para desarrollarlas y vías de investigación optativas.

Acto III. Ascensión: ofrece varias posibilidades para una confrontación final, que depende del desarrollo de la historia en base a las acciones tomadas por los jugadores e incluye posibles desenlaces de la misma.

Apéndices: una breve guía para dirigir esta historia de forma más lineal, las fichas de los personajes y las ayudas de juego.



PRELUDIO: ANTECEDENTES

A continuación, se relatan de forma exhaustiva todos los antecedentes que desencadenan esta aventura. Es importante que, como Guardián, comprendas qué, cómo y por qué han ocurrido los sucesos. Esto debería permitirte improvisar cualquier detalle que los jugadores deseen saber y que no se encuentre específicamente reseñado en la historia.

SOREN GANÓ ALGÚN DINERO

La historia de *246 Corbitt Street* comienza unos días atrás, cuando un empresario e inversor de nombre Soren Lehmann —de padre alemán y madre sueca— contrata a tres personas para solucionar un problema con una propiedad recientemente adquirida.

Asesorado por un bróker, Lehmann ganó algún dinero por medio de inversiones inteligentes y, siguiendo sus consejos, decidió retirar los beneficios e invertir en una propiedad. El mismo bróker le recomendó algunas subastas policiales donde, de cuando en cuando, pueden conseguirse auténticas joyas a precios irrisorios.

Así que Lehmann se presentó en una de estas subastas y ojeó su catálogo. De inmediato, le llamó la atención una casa situada en Corbitt Street que presentaba un precio de salida realmente bajo. Indagó sobre ella y descubrió que había pasado media docena de veces por este tipo de eventos y nunca nadie se había interesado por adquirirla. Al parecer, tenía fama de encantada.

Por supuesto, Lehmann no daba crédito a tales supercherías y se hizo con la propiedad por unas decenas de miles de dólares, pensando que era una auténtica ganga.

Como no disponía de mucho más dinero, tiempo ni ganas para invertir en la propiedad recién adquirida, le dedicó apenas un par de fines de semana de trabajo para adecorarla y ponerla en alquiler.

No tardó en encontrar una familia interesada: los Natale, compuesta por Severano, Fabrizzia y sus hijos Philip y Cameron, de seis y tres años respectivamente.

EL ACCIDENTE

Lehmann recibía puntualmente cada mes su cheque por el alquiler del inmueble, sin tener ninguna noticia de los Natale. Pero ocurrió algo que cambió el curso de la historia: Severano tuvo un accidente en casa, cayó escaleras abajo y se abrió la cabeza, quedando en un estado cercano a la catatonia. Tras recibir atención médica y pasar por los trámites propios del seguro, Severano fue internado en el hospital, donde permanece a día de hoy totalmente desconectado de la realidad.

Cuando la compañía de seguros de Severano se puso en contacto con Lehmann, este respondió a sus preguntas lo mejor que pudo y trató de interesarse por el bienestar de Fabrizzia y sus dos hijos. Sin embargo, esta se mostraba hosca y algo reticente. Se negó a abandonar el inmueble argumentando que el seguro pagaría la mitad de su alquiler solo si permanecía en el lugar donde se había producido el accidente —una abusiva cláusula, sin duda—, por lo que Lehmann siguió con su vida, cobrando mes a mes, con la única salvedad de que ahora los cheques provenían del seguro y no de los Natale.

«AQUÍ NO PUEDE ALCANZARME»

Hace apenas un mes, a Lehmann volvieron a llamarle en relación al inmueble, esta vez del departamento de psiquiatría del hospital. Al parecer, Fabrizzia Natale había ingresado en el centro voluntariamente, había renunciado a la custodia de sus hijos y había sido internada debido a una conducta agresiva relacionada con alucinaciones —el informe preliminar aseguraba que tenía que ver con el accidente de su marido y la aparición de una figura espectral—. No cesaba de repetir: «Aquí no puede alcanzarme».

Extrañado por lo que estaba pasando, Lehmann indagó por su cuenta, hizo algunas llamadas y dedicó algunas horas a buscar en Internet. Recordó la fama que precedía a la casa en la subasta, y entonces pensó en acudir a detectives capacitados para dictaminar si el inmueble suponía un peligro o no.

Así es como Lehmann contrató a Franklin Johnson, Michael Philips y Trevor Armstrong, un grupo variopinto que le recomendó un compañero de trabajo. En una breve reunión, Lehmann les puso al día de todo cuanto sabía del lugar y les dejó trabajar a su libre criterio, con la promesa de que le informarían con la mayor brevedad posible.

LA INVESTIGACIÓN PREVIA

Primer día de investigación

Franklin, Michael y Trevor llevaban tiempo trabajando juntos y se compenetraban bien, por lo que rápidamente supieron cómo proceder. Franklin y Trevor viajaron en el coche del primero, mientras que Michael conducía el suyo propio —Franklin se está separando de su pareja y usa el coche como trastero provisional, lo que impide que una tercera persona viaje en él—.

Durante el primer día, trataron de averiguar tanto como pudieron del pasado de la casa: visitaron las hemerotecas de los periódicos más relevantes, hicieron búsquedas intensivas en Internet y algunas llamadas a contactos y, por último, visitaron a Severano y Fabrizzia Natale en el hospital.

Durante sus pesquisas, descubrieron que la casa fue erigida en 1935 por orden de su propietario Willbur Comstock y que, unos quince años después —en 1950—, los vecinos comenzaron a protestar por los ruidos que se oían a horas intempestivas. No obstante, el inmueble superó con éxito numerosas inspecciones visuales, sin que estas arrojaran ningún signo de anormalidad.

De nuevo quince años después —en 1965—, Comstock murió. El funeral se celebró en su propia casa, y de su cuerpo nunca más se supo. Tras él, solo quedó Gabriel Bartholomew, su albacea, que jamás explicó qué había sucedido con el cadáver cuando fue interrogado por la policía.

Tirando del hilo del tal Gabriel Bartholomew, los detectives descubrieron que fue condenado a

cadena perpetua cuarenta y cinco años después, al ser considerado el máximo responsable de la desaparición de varios niños. Sin embargo, al poco de ingresar en prisión se fugó.

Al parecer, Bartholomew era el cabecilla de una organización religiosa que se hacía llamar Iglesia de la Meditación y que fue desarticulada tras una redada policial en 2010. La operación se saldó con varios detenidos, aunque solo media decena fueron procesados. A la mayoría se les imputaron cargos menores, a excepción del ya mencionado Bartholomew y un tal Samuel Taggart, que fue condenado a ocho años de cárcel.

Segundo día de investigación

Con la abrumadora cantidad de datos recopilados hasta el momento, Franklin, Trevor y Michael siguieron el hilo de la vieja Iglesia de la Meditación, ahora disuelta. Descubrieron que el lugar en el que se reunían era una pequeña ermita con más de un siglo de antigüedad, enclaustrada entre dos edificios más modernos. El lugar ardió como resultado de la redada de 2010 contra la organización, y se convirtió desde entonces en un solar semiabandonado, tomado por la vegetación y penosamente vallado por el Ayuntamiento en un pobre intento de evitar la entrada de curiosos.

Decididos a descubrir más del lugar, los detectives se colaron en el solar. Mientras caminaban por él, se percataron de que una de las piedras de los cimientos del edificio tenía una escueta talla y que debió quedar oculta durante siglos por la argamasa y la piedra depositada encima. La talla mostraba un hexágono con la palma de una mano en su interior —al parecer, el símbolo con el que se identificaba la organización—.

Mientras estaban en el solar, Trevor dio un paso en falso y unas viejas tablas se rompieron bajo su peso, cayendo a un semisótano que debió quedar enterrado a consecuencia del derrumbe tras el incendio.

En un rincón de ese semisótano, descubrieron un viejo y mohoso tomo de páginas cuarteadas. Lo cogieron y se marcharon rápidamente para hacerle una cura de emergencia a Trevor en su maltrecha pierna, sin llegar a indagar mucho más en aquel lugar.

Ya en sus respectivas habitaciones de hotel, y mientras Trevor descansaba, Michael y Franklin ojearon el libro. Estaba escrito por diferentes manos, en diferentes lenguas y de forma caótica. El texto de la primera página lo identificaba como el *Necronomicón*, aunque se trataba de una versión incompleta y poco fiable del mismo.

AYUDA PARA EL GUARDIÁN

Si como adepto de los Mitos, consideras que el *Necronomicón* es un elemento demasiado importante como para caer en manos de tus investigadores en este momento, te sugerimos que cambies este volumen por cualquier otro que consideres más adecuado, como por ejemplo, el *Liber Ivonis*.

En cualquier caso, en el libro en cuestión debe mencionarse un hechizo de invocación para traer a esta realidad a un ser mencionado como «Aquel que acecha en la oscuridad».



Franklin se mostró preocupado por el precario estado en el que se encontraba el libro y, tras una rápida búsqueda en Internet, se puso en contacto con un museo especializado en libros y códices para que le orientaran sobre la mejor forma de conservarlo.

Siguiendo las directrices que le marcaron, Franklin envolvió el libro en la funda de una almohada y lo introdujo en el conducto del aire acondicionado, dejándolo conectado para mantenerlo fresco y seco.

Tercer día de investigación

Con Trevor ya recuperado de su pierna, los detectives se decidieron a entrar en la casa de Willbur Comstock.

Mientras recorrían las diferentes estancias de la casa, Franklin y Trevor comenzaron a sentirse extremadamente cansados; pero Michael era quien se encontraba peor. Él era, sin saberlo, una de esas personas especialmente sensibles «al otro lado». En cuanto Michael puso un pie en la casa, fue como un timbrazo para Comstock, su espíritu lo notó inmediatamente y empezó a «alimentarse» de él. Aunque fue drenando la energía de todos sus nuevos visitantes, en el caso de Michael, la absorción fue como volver a la vida tras de una descarga eléctrica directa al corazón.



LO QUE OCULTA LA CASA

Lo cierto es que el cuerpo de Willbur Comstock se encontraba en el sótano, lugar que usó durante años para llevar a cabo oscuros ritos, hasta el punto de desarrollar cierto vínculo con la casa.

Cuando murió, un joven Gabriel Bartholomew hizo valer el testamento de Willbur en el que especificaba que debía ser emparedado en su casa siguiendo los designios de una entidad a la que veneraban en la Iglesia de la Meditación como «Aquel que acecha en la oscuridad». Previamente, se ofició un rito fúnebre por el que su cuerpo quedó cubierto por una membrana impenetrable, y que solo puede romperse con el hacha ritual de Comstock. Willbur planeaba retornar algún día, trayendo consigo desde el otro lado parte de su maestro.

Lamentablemente para Comstock, Bartholomew no era tan diligente como él pensaba, y no lograba dar con la forma de traerle de vuelta. Mientras, el espíritu de Comstock permanecía olvidado en la casa, alimentándose de la escasa energía que era capaz de mendigar a los huéspedes que la fueron ocupando, siempre insuficiente para nada que excediera de crear algún fenómeno *poltergeist*.

Bartholomew estaba a punto de encontrar la manera de cumplir con los designios de su antecesor cuando se produjo la redada, su encarcelamiento y posterior fuga. Bartholomew huyó sin mirar atrás, dejando todo lo relacionado con el ocultismo y los Mitos.

A la vez que inspeccionaban el lugar, los detectives intercambiaban ideas de todo lo que iba sucediendo y cuáles eran sus teorías. De esta manera, sin saberlo, ponían al tanto de sus hallazgos a Comstock, pues su espíritu tenía consciencia de todo lo que ocurría en cualquier lugar de su casa.

Michael, sintiéndose cada vez más débil, perdió pie un par de veces y estuvo a punto de caer desmayado. Se tumbó en el sofá de la sala de estar a descansar, mientras Trevor encendía la chimenea

de la estancia, pues el frío era intenso en el lugar. Franklin, por su parte, echaba un vistazo más en profundidad. En el sótano, entre medio centenar de cajas apiladas, Franklin encontró unos pequeños diarios manuscritos con las iniciales de su antiguo propietario: W. C. En ellos confesaba su pertenencia a la Iglesia de la Meditación y cómo se valía esta de niños secuestrados para llevar a cabo experimentos de corte ocultista, usando el hacha de mano de su familia como arma ritual para acabar con sus vidas.

En ese momento, y desatado por la energía recibida, Comstock proyectó su psique a través de la casa, generando algunos efectos *poltergeist*: sillas que se arrastran, camas que se mueven y cosas por el estilo.

Después de esta intensa experiencia, los detectives decidieron darse un respiro y salir a comer algo. Franklin se llevó los diarios consigo y los dejó en la guantera de su coche.

El cuerpo... el cuerpo

A su regreso continuaron inspeccionando la casa hasta que, en el sótano, encontraron una cámara de aire y, en su interior, el cadáver de Willbur Comstock preservado antinaturalmente.

En ese momento, Comstock temió por lo que pudieran hacer con su cuerpo y decidió generar un intenso fenómeno *poltergeist* en la segunda planta para atraerlos y alejarlos de su cadáver. Solo Michael, que iba armado, subió a ver qué sucedía. Fue el mayor error de su vida.

Comstock desató contra Michael todo su poder, llevándolo a un colapso producido por la locura: lo encerró en una de las habitaciones, lo hostigó con el mobiliario y, por último, manifestó su aterradora forma espectral. Michael trató de defenderse inútilmente con su arma disparando dos veces... pero, en su estado, no pudo resistirse a que la psique de Comstock lo poseyera.

Alertados por los disparos, Franklin y Trevor subieron del sótano y, desde la sala de estar, vieron cómo Michael bajaba por las escaleras. Sin embargo, algo puso en alerta a Franklin, que se mantuvo a la defensiva. Por un instante, hizo creer a Michael que confiaba en él y se acercó, pero rápidamente lo redujo y lo esposó a una barra de

metal situada sobre chimenea de la sala. Franklin advirtió a Michael que se quedaría ahí hasta que todo se aclarara.

Viéndose atrapado, Comstock se sintonizó con la que fuera su arma ritual: el hacha de mano que había permanecido durante generaciones en su familia y que quedó abandonada en el sótano durante décadas.

Controlada mediante telequinesis por Comstock, el hacha se elevó y levitó, girando por el aire hasta llegar a Franklin. Este apenas tuvo tiempo de girarse antes de recibirla en el pecho, ante la mirada de pavor de Trevor que lo veía todo desde el otro lado de la sala.

Paralizado por el miedo, Franklin recibió un tajo tras otro, hasta media docena de hachazos en el pecho. Trevor trató de retener el hacha, pero el poder de Comstock era demasiado fuerte y no lo consiguió.

Cuando Franklin cayó al suelo con el hacha profundamente clavada en su corazón, Trevor se contempló anegado por la sangre de su compañero y amigo. Al mismo tiempo, vio por el rabillo del ojo que el cuerpo que habían encontrado hacía unos minutos en el sótano subía caminando por las escaleras. Se movía controlado por la mente del propio Comstock, ya que no podía poseerlo por la membrana que lo recubría.

La situación superó la frágil mente de Trevor, que trató de huir despavorido del lugar mientras no dejaba de repetir un mantra relacionado con todo lo que había acontecido: *«El cuerpo, el hacha, nos quita la vida, casi se desmaya, debe ponerse a salvo... Es muy valioso... Fresco y seco, fresco y seco...»*.

Por desgracia para Trevor, la anterior inquilina de la casa —Fabrizzia Natale— había claveteado todas las ventanas, harta de que se abrieran y cerraran de golpe en mitad de la noche, mientras que la puerta permanecía firmemente cerrada por voluntad de Comstock.

Al final, Trevor huyó escaleras arriba sin siquiera pensar en lo que estaba haciendo, encerrándose en la primera habitación que encontró: el baño. Allí, se dejó caer contra la puerta para bloquearla, sujetándose los oídos para evitar escuchar el ensordecedor ruido de decenas de muebles agitándose y moviéndose por toda la casa.



Comstock escuchó entonces las sirenas de la policía, que había sido alertada por los vecinos al oír el ruido de los disparos. Supo que no tenía mucho tiempo. Decidió concentrar todas sus energías en poner a salvo su cuerpo, y lo condujo hasta Michael —aún poseído por él—. Registró sus bolsillos, donde encontró la llave del hotel donde se alojaban los detectives y la del coche de Michael. Justo cuando las luces de las sirenas empezaron a filtrarse por las gruesas cortinas de las ventanas de la casa, Comstock arrojó la llave del hotel al fuego de la chimenea para evitar que la policía la encontrase.

A continuación, guarecido por la densa oscuridad de la noche, dirigió mentalmente su cadáver hacia el maletero del automóvil de Michael, donde lo dejó junto con las llaves del coche a la espera de que la situación se solucionase.

La llave permanece entre las cenizas de la chimenea, con el logo de plástico del hotel derretido, pasando inadvertida para cualquiera que no la busque activamente.

Resumen de «Antecedentes»

1. Hace algo más de un año, Soren Lehmann compró una casa con fama de encantada en una subasta policial y se la alquiló a un matrimonio y sus dos hijos: Severano, Fabrizzia, Philip y Cameron. Poco después, Severano sufrió un accidente que le dejó catatónico. Desde entonces, está ingresado en el hospital. Fabrizzia decidió quedarse en la casa por las condiciones del seguro, pero hace un mes, ingresó en el área psiquiátrica del hospital, tras entregar voluntariamente la custodia de sus hijos a unos familiares lejanos.
2. Soren Lehmann contrata a Franklin Johnson, Trevor Armstrong y Michael Philips para investigar la casa.

Lo que descubren:

- La casa se construyó en 1935 por orden de Willbur Comstock.
- En 1950 los vecinos protestaban por el ruido a horas intempestivas.
- En 1965 muere Willbur Comstock. El funeral se celebró en su casa por voluntad de su albacea, Gabriel Bartholomew. Nadie sabe qué ocurrió con el cuerpo.

- Comstock y Bartholomew pertenecían a una organización religiosa conocida como la Iglesia de la Meditación, desmantelada en 2010 tras una redada policial. Como consecuencia, Gabriel Bartholomew fue condenado a cadena perpetua y Samuel Taggart a ocho años de prisión. Gabriel Bartholomew se fugó sin dejar rastro.

- En las ruinas de la vieja ermita de la Iglesia de la Meditación, hallan una piedra con el símbolo de la organización: un hexágono con la palma de una mano en el centro.

3. El tercer día de investigación entran en la casa de Lehmann. Allí, emparedado en el sótano está el cuerpo de Willbur Comstock, enterrado de forma ritual, a la espera de ser devuelto a la vida. El espíritu de Comstock mantiene un vínculo psíquico con la casa.

Lo que ocurre en la casa:

- Franklin encuentra los diarios de Comstock, donde confiesa sus ritos.
- Hallan el cuerpo de Comstock emparedado en el sótano.
- Comstock genera un fenómeno *poltergeist* en la segunda planta. Michael sube y es asediado brutalmente por el espectro de Comstock. Trata de defenderse con dos disparos que alertan a los vecinos, quienes llaman a la policía.
- Comstock toma posesión del cuerpo de Michael y Franklin lo esposa a la chimenea.
- Comstock convoca con su psique su hacha ritual y mata a Franklin. Luego, controla su cuerpo original por telequinesis y lo hace subir desde el sótano. Trevor se refugia en el baño.
- Comstock arroja la llave de la habitación de hotel que encuentra en los bolsillos de Michael a la chimenea; el plástico con el nombre del hotel queda totalmente irreconocible por el fuego. Luego, coge las llaves del coche de Michael y lleva su cuerpo original hasta el automóvil. Lo deja en el maletero junto con las llaves.

ACTO I

CÓDIGO 246

Para los investigadores, la historia de *246 Corbitt Street* comienza con las luces rojas y azules de un coche patrulla acercándose a una casa en un barrio residencial de clase media baja. La casa presenta un aspecto descuidado. Tiene dos plantas y un jardín desatendido cubierto por malas hierbas de tonos pardos. Una pequeña valla metálica de un metro de altura acota el terreno. En el centro, hay una pequeña puerta abierta golpeteando rítmicamente al son del viento que la mece. Sobre ella pende un cartel que reza *Keep out* (No pasar).

Nuestros primeros investigadores son los dos patrulleros que descienden del coche. En cuanto ponen un pie fuera del automóvil ven que, en el porche de la casa de al lado situada a unas decenas de metros, los vecinos señalan inquisitivamente hacia la casa, confirmándoles que ese es el lugar que les ha alertado.

Como Guardián, tú decides cómo enfocar la siguiente escena, pero nuestra sugerencia es que te lo tomes con calma y crees una situación de tensión en la que los investigadores recorran la casa habitación por habitación confirmando que todo está en orden, y vayan informando a la central por medio de la radio que llevan encima.

Recuerda a los jugadores que son patrulleros: su trabajo no es investigar la escena del crimen —no por el momento, al menos—, sino asegurarla para que los detectives y la policía científica puedan actuar.

EL ESCENARIO

La casa

El aspecto general de la casa es el de un lugar atendido, pero recientemente abandonado —recuerda que la última persona que habitó aquí fue Fabrizia Natale con sus hijos, y de eso hace un mes—.

Además, la casa está a oscuras: los plomos saltaron y deben ser recolocados en su posición original desde un cajetín que hay en el sótano.

Primera planta

1. **Entrada:** se trata de un pequeño recibidor que cuenta con una mesa donde dejar las llaves al entrar, un rincón para el calzado embarrado y un perchero del que penden tres abrigos —los de Franklin, Trevor y Michael—.

En un bolsillo del abrigo de Franklin están las llaves de su coche, que está aparcado en la misma calle, justo delante del de Michael. Del recibidor sale un largo pasillo distribuidor, cuyas paredes están llenas de fotografías de los Natale y en las que se han colocado estampas de santos y vírgenes.

2. **Cocina:** la primera puerta del pasillo corresponde a la cocina. Tiene electrodomésticos viejos y unos muebles avejentados, más propios de los años sesenta. Hay una pequeña mesa redonda rodeada de tres sillas con armazón de metal y tapizadas en color grana que han visto días mejores.

Toda la comida percedera fue retirada por Soren Lehmann cuando se le notificó el ingreso de Fabrizia Natale en el departamento de psiquiatría del hospital, así que en los armarios únicamente quedan algunas conservas, cubiertos, ollas y similares.

3. **Comedor:** se comunica con la cocina por una puerta directa. Los únicos muebles son una mesa con capacidad para ocho comensales y algunos aparadores llenos de vajillas y otros útiles por el estilo.

Destacan sobre todo la multitud de crucifijos y parafernalia religiosa que hay por todo el lugar.

Cuando los investigadores llegan a esta estancia, ven el cuerpo de Franklin en el suelo,

justo en el espacio que comunica el comedor con la sala de estar. Está bocarrriba, con el hacha de mano de Comstock aún clavada en el pecho —cuando los investigadores cotejen las huellas encontradas en el hacha en comisaría hallarán solo las de Trevor (ver «El forense»)—.

En el bolsillo trasero del pantalón de Franklin se encuentran las llaves de las esposas con las que ha engrilletado a Michael.

4. **Sala de estar:** con entrada desde el pasillo y el comedor. Se trata de un cuarto de tamaño medio, con un sofá de dos plazas y un butacón pegados a una de las paredes. Frente a ellos, hay un pequeño mueble con ruedas donde reposa una vieja televisión de gama baja.

En la pared opuesta, hay una chimenea encendida cuyo resplandor, en mitad de la oscuridad de la sala, llena el lugar de inquietantes sombras.

La chimenea tiene una barra dorada anclada en la parte superior. Presumiblemente, se trata del lugar en el que se cuelgan el fuelle y algunos elementos de hierro para colocar la leña. Es justo en esta barra donde se encuentra esposado Michael.

Michael —recordemos que aún está poseído por Comstock— simula ser una víctima inocente e inculpa a Trevor de todo lo ocurrido (consulta más adelante «La versión de Michael»).

Comstock está agotado debido al esfuerzo hecho anteriormente. Por ello, se limita a utilizar a Michael para dirigir la atención de los investigadores al piso de arriba, donde se encuentra Trevor, advirtiéndoles de que es peligroso y está enajenado.

Con una tirada de **Descubrir** con dificultad Normal los jugadores pueden encontrar varias cosas. En el caso de fallar o de no buscar por la habitación, al día siguiente los compañeros que barren después la zona en busca de pruebas son los encargados de encontrarlas.

Bajo el butacón hay un bloc de notas —**ayuda de juego 1**—. Es el que usaba Franklin para tomar apuntes rápidos sobre los casos que investigaba.

Entre la ceniza de la chimenea se encuentra la llave de la habitación de hotel donde se hospeda Michael, con un pegote de plástico

quemado que hace imposible saber a dónde pertenece. Michael, por supuesto, niega haberla visto nunca.

5. **Baño:** Quizá es algo viejo, pero no hay nada llamativo en él.

Segunda planta

1. **Baño:** En la segunda planta hay un reguero de sangre que ha ido dejando Trevor al huir del acoso *poltergeist* de Comstock. Si se sigue el rastro se llega a al baño donde se ha refugiado.

Para entrar, los investigadores posiblemente deban derribar la puerta usando la fuerza (10 Puntos de Vida).

En el interior, acurrucado en un rincón, está Trevor completamente fuera de sí, en *shock*. Solo musita una y otra vez palabras sueltas relacionadas con lo ocurrido —el hacha, el cuerpo, el desmayo, los diarios, fresco y seco, el libro, etc.—. Ante cualquier intento de establecer contacto con él, incurre en un acceso de ira que obliga a los investigadores a reducirle a la fuerza con una maniobra de combate para inmovilizarlo sin penalizador y enfrentar **Combatir** del atacante contra **Esquivar** 35% o **Combatir** 25% del objetivo.

Una vez inmovilizado, Trevor sigue con su balbuceo, pero mucho menos agresivo.

Si se le insiste más tarde, Trevor no cambia su discurso, y cualquier intento de hacerle volver a pensar en lo ocurrido en la casa vuelve a alterarlo lo suficiente como para ponerse agresivo —para entonces, posiblemente los paramédicos le inyecten alguna clase de relajante antes de trasladarlo al área psiquiátrica del hospital más cercano—.

2. **Habitación de matrimonio:** es el dormitorio usado por los Natale durante su estancia en la casa. No hay nada extraño: una cama de matrimonio, mesillas de noche, un armario con ropa, una cómoda con ropa interior, etc.
3. **Habitación de los niños:** el dormitorio que compartían los dos hijos de los Natale, Philip y Cameron. De nuevo, no hay nada especialmente llamativo: cada uno tenía su propia cama, su propio armario y algunos baúles infantiles donde almacenaban sus juguetes.

4. **Habitación vacía:** solo contiene la estructura metálica de una vieja cama con el somier de muelles a la vista y un armario de época que, sin razón aparente, transmite una sensación de inquietud a todo el que lo mira.

En el suelo, cerca de la cama, está la pistola 9 mm de Michael, con sus huellas y registrada a su nombre (para obtener esta información los investigadores tienen que cotejar las huellas y ver el registro de armas en comisaría). Es el arma que disparó Michael tratando de defenderse de Comstock.

No muy lejos se encuentran los dos casquillos de bala y, en la pared, los dos agujeros que hicieron los proyectiles al traspasar la figura etérea de Comstock.

AYUDA PARA EL GUARDIÁN

Si quieres puedes introducir aquí una manifestación velada de Comstock bajo su apariencia espectral. La idea es inquietar a algunos investigadores, por lo que te recomendamos que te centres en ofrecer la visión únicamente a uno de ellos: unos ojos rojos bajo la cama o en el interior del armario, o quizá una mano cadavérica que cierra la puerta del armario desde dentro. Esto incomoda y crea desasosiego con la pérdida de 1D2 Puntos de Cordura.



5. **Sótano:** se accede a él por unas lúgubres y angostas escaleras que hay junto a la cocina. En el rellano previo a la entrada, una bombilla se bambolea colgada de un cable pelado. El sótano está franqueado por una puerta de madera, candada por cuatro cerraduras diferentes. Los detectives contratados por Lehmann las rompieron cuando accedieron a la estancia, por lo que el paso no tiene dificultad. El lugar es un pequeño cuartucho, de unos cinco o seis metros cuadrados. En el fondo hay apiladas multitud de cajas de cartón atestadas de trastos viejos propios de un trastero, desde una bicicleta carcomida por el óxido hasta viejos periódicos y libros invadidos por el moho.

Todas las pertenencias del sótano son originales de Willbur Comstock. Lehmann no se molestó en deshacerse de ellas, concediendo a los Natale que dispusieran de ellas como bien quisieran. Estos decidieron obviar su existencia.

Es en estas cajas, donde Franklin encontró los diarios de Comstock y donde se hallaba el hacha que este utilizó para matarlo.

Una de las paredes del sótano ha sido abierta a golpes con una almádena que hay apoyada justo al lado. El boquete es irregular, pero lo suficientemente grande como para darse cuenta de que hay un espacio más que generoso entre la pared rota y el muro exterior de la casa.

En esta cámara de aire se encontraba emparedado y embalsamado, mediante oscuras artes, el cuerpo de Comstock. Ahora no queda rastro de él, ni siquiera pueden encontrarse restos como células o fibras en la pared, ya que el cuerpo estaba recubierto por una membrana impenetrable.

Los coches

Los investigadores pueden registrar los coches de Franklin y Michael, especialmente si han encontrado las llaves de Franklin en su abrigo, colgado en el recibidor de la casa. Esta pista se recupera más adelante cuando los investigadores vayan a hablar con el forense del caso (ver el apartado «El forense»).

- ⑨ **El coche de Franklin:** es un coche grande de línea clásica, que se encuentra en relativo buen estado. En la guantera están los diarios escritos del puño y letra de Willbur Comstock, en los que relata su pertenencia a la Iglesia de la Meditación y cómo secuestraba niños para usarlos en sus pérfidos experimentos.

La parte de atrás del coche está atestada de cajas llenas de trastos inútiles. Esto impide que nadie viajara en los asientos traseros, por lo que solo dos personas podían ocuparlo. Esto debería llevar a los investigadores a pensar que hay un segundo vehículo.

En un pequeño compartimento junto a la palanca de cambios están las llaves de las habitaciones de hotel de Trevor y Franklin.

- ⑨ **El coche de Michael:** es un coche de gama media, de línea deportiva pero robusto y muy bien cuidado. En su interior no hay nada





Ayuda 2: Fotografía de los Taggart





1206

1206

T.L.G.

NEW YORK CITY POLICE OFFICER
1206

T.L.G. N.Y.

D. MORTON

CRIME SCENE DO NOT CROSS

CRIME SCENE DO NOT CROSS

MASON MORGAN

Policía patrullero, 27

FUE 65 **CON** 55 **TAM** 65 **DES** 65

APA 65 **INT** 55 **POD** 65 **EDU** 60

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Movimiento: 8

Puntos de magia: 13

Puntos de Vida: 12

Cordura: 65

Suerte: 80

Combatir (pelea) 85%, Armas de fuego (Arma corta) 45%, (Fusil/Escopeta) 45%, Esquivar 35%

Habilidades: Conducir automóvil 40%, Crédito 30%, Derecho 25%, Descubrir 65%, Encanto 65%, Esquivar 35%, Orientarse 40%, Persuasión 30%, Primeros auxilios 50%, Psicología 50%, Sigilo 50%

Ideología/Creencias: El destino, el karma o lo que sea se está riendo de él; la vida le está dando palos sin poder hacer nada para impedirlo.

Allegados: La persona más allegada en Oakley Ortiz, de quien está enamorado platónicamente y en secreto. Necesita demostrarle que es bueno en su trabajo.

Lugares significativos: El lugar donde ha sido más feliz es la comisaría. Aunque ahora no es su mejor momento, dentro de ella se siente como en casa.

Poseiones preciadas: Tiene una bola de béisbol con un gran valor sentimental. En aquella época todo le salía bien: la cogió al vuelo en el estadio Fenway park.

Rasgos: Es muy ambicioso. Por eso, cuando no le salen los planes como preveía, puede llegar a hundirse.

Fobias y manías: Necesita ser aprobado por la gente de su alrededor.

TRASFONDO

Descripción personal: Lleva varios años patrullando la calle; no se siente valorado por sus superiores y está cansado, pero es una persona brillante. Vive sin pasión.



TREVOR ARMSTRONG

Investigador contratado por Soren Lehmann. Pierde la cordura tras ver morir a Franklin y cómo el cadáver de Comstock caminaba.

FUE 30 **CON** 45 **TAM** 50 **DES** 35
APA 40 **INT** 50 **POD** 50 **EDU** 50

Bonificación al daño: -1

Corpulencia: -1

Movimiento: 7

Puntos de Vida: 9

Cordura: 0

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 17%

Habilidades: Charlatanería 80%, Crédito 10%, Escuchar 80%, Intimidar 85%, Sigilo 75%

MICHAEL PHILIPS

Investigador contratado por Soren Lehmann. Tiene capacidades de médium no reconocidas y es poseído por el espíritu de Willbur Comstock, convirtiéndose en su huésped.

FUE 55 **CON** 60 **TAM** 65 **DES** 50
APA 70 **INT** 55 **POD** 50 **EDU** 55

Bonificación al daño: 0

Corpulencia: 0

Movimiento: 7

Puntos de magia: 10

Puntos de Vida: 12

Cordura: 50

Combatir (pelea): 25% daño 1D3, Esquivar 25%

Armadura: Ninguna.

Habilidades: Buscar libros 75%, Charlatanería 50%, Ciencias ocultas 35%, Conducir 40%, Crédito 45%, Descubrir 55%, Escuchar 50%, Idiomas (inglés) 55%, Intimidar 65%, Psicología 55%, Sigilo 55%

