
La Iglesia Trascendental de Silvermouth

Suplemento no oficial para el juego *La Llamada de Cthulhu*

Esta aventura ha sido creada sin ánimo de lucro, y puede ser distribuida gratuitamente, sin estar sujeta a ningún copyright. El juego *La Llamada de Cthulhu* es propiedad de Chaosium Inc.

Este documento es freeware. Puedes distribuirlo gratuitamente. Cualquier comentario o sugerencia puedes enviarlo a juancp@teleline.es

Aventura diseñada íntegramente por Juan A. Cuadra Pérez. Málaga, 1997. Arreglos: Killer Dog.

Esta aventura está pensada para 1 o 2 Pjs de nivel inicial, idealmente para un periodista y su fotógrafo. Para grupos más experimentados puede alterarse, incluyendo sectarios mejor armados o alguna otra criatura servidora de Tsathogghua.

Introducción

Silvermouth es un pequeño pueblo al oeste de Dunwich, prácticamente lindando con New Hampshire. Está compuesto por una cincuentena de casas, y el único acceso posible a él es mediante una destartalada carretera estatal de tercer orden. Nada haría pensar que Silvermouth sería un buen lugar para hacer un reportaje, y sin embargo allá vais, rebotando en el maltrecho asiento de un autobús de línea regional, con una escueta nota del redactor jefe en el bolsillo, y unos enormes deseos de estar de vuelta en Boston. Un desapacible viento se cuela a través de una de las ventanas a medio abrir del autobús.

La ventana del autobús está atascada, y los Pjs no lograrán cerrarla, por mucho que lo intenten. El autobús tiene unas treinta plazas pero sólo una docena están ocupadas. Todos los demás pasajeros se mantienen alejados unos de otros, y ninguno va a Silvermouth. Si preguntan al conductor, les dirá que todavía queda una hora de trayecto.

Respecto a la nota, es descarnadamente escueta "*Id a Silvermouth y haced una pequeña reseña sobre la nueva Iglesia. Intentad conseguir la opinión de otros sacerdotes, si los hay, y buscad algo de la historia del pueblo. Y no volváis a meter la pata*". La firma P. Westend, redactor jefe del Massachusetts Bay Herald, periódico para el que trabajan los Pjs. La acción se inicia a finales de otoño, por lo que el tiempo es realmente desapacible. Según va cayendo la noche, comienza a llover. Por la ventana abierta entran unas molestas gotas.

"*¡Silvermouth!*", anuncia finalmente el conductor, mientras frena bruscamente el autobús y abre con un chirrido la puerta de salida. Con un suspiro, cogéis vuestras cosas y salís a la lluvia. Frente a vosotros se extienden un pequeño puñado de casas, a los lados de lo que parece ser la calle principal. A la derecha, la luz que escapa de una puerta abierta ilumina un desvencijado cartel que reza "El Pequeño Cedro, Bar", bajo él un rótulo pegado indica que también se alquilan habitaciones.

Silvermouth

-Personajes y Lugares Principales:

El Pequeño Cedro

El Pequeño Cedro es el único bar de Silvermouth, y por lo tanto punto de reunión obligado para todos los habitantes varones. La economía de Silvermouth se asienta básicamente en la agricultura, por lo que no es hasta caída la noche cuando comienza a llenarse el local. A partir de la puesta de sol, y hasta una o dos horas antes de medianoche el local se encontrará lleno a rebosar. Los parroquianos son curiosos, pero no hasta el grado de llegar a ser molestos. Están interesados por noticias de la gran ciudad, sobre todo por el estado del mercado (precios de vegetales, abastecimiento), y por los adelantos tecnológicos en la agricultura.

Respecto a la nueva Iglesia, nadie conoce al párroco, aunque todos coincidirán en que parece un buen tipo. Comentarán sin ningún temor que el padre Carter es muy estricto y casi fatalista en sus sermones, y que por eso teme que mucha gente decida pasarse a la nueva congregación. La mayoría, como gente práctica que son, esperarán hasta poder formarse una buena impresión de la Iglesia Trascendental, y si les convence, probablemente irán a las dos iglesias (al fin y al cabo el padre Carter lleva muchos años aquí, y no van a abandonarle). Todos los habitantes del pueblo son bastante religiosos, y van a misa al menos una vez a la semana.

Hay tres habitaciones para alquilar encima del bar. Son pequeñas pero pulcras, y bastante baratas.

La Iglesia Trascendental

Construcción de estilo románico, simple y sin ornamentos innecesarios. En su parte posterior cuenta con un enorme jardín, rodeado de un muro de un par de metros de altura. En el jardín no hay flores, siendo la única vegetación una intrincada estructura de setos, que forman una especie de laberinto. Visto desde arriba (el campanario, por ejemplo, pero no el muro), el laberinto dibuja la silueta de una especie de criatura humanoide, rechoncha y con una cabeza en forma de sapo, pero con unas orejas picuda (en realidad una representación de Tsathogghua). La imagen no es reconocible como ninguna criatura existente, pero es increíblemente desasosegadora, como si hiciera vibrar una parte oculta del subconsciente. Verla provoca la pérdida de 1 punto de cordura, ninguno si se supera la tirada. El sacerdote, por supuesto, asegurará que jamás se había fijado en la existencia de esa figura, y añadirá que fue un jardinero de New Hampshire (John Adams) el que diseñó el jardín con entera libertad.

En el centro del jardín, hay un claro circular, rodeado por bancos de mármol blanco sin respaldo. En el centro, hay un gran crucifijo sobre una enorme losa de mármol negro. Si se estudia el crucifijo (tirada de descubrir), se descubrirán dos cosas: existen unos orificios cerca de las esquinas de la losa; y el crucifijo puede ser retirado. Realmente, el crucifijo se retira para dejar preparado la losa como altar de sacrificios, y en los orificios se sitúan los arneses que mantienen sujetas a las víctimas. El sacerdote explicará que los agujeros se hicieron para poder transportar la losa desde Boston, y que la cruz se desmonta por el mismo motivo, y asegurará que ha permanecido montada desde que se trajo.

Un investigador perspicaz (nueva tirada de descubrir) puede percatarse de que no hay polvo en la junta entre la cruz y la losa, y de que esa zona es casi imposible de limpiar.

El edificio de la iglesia en si es absolutamente normal, ya que todas las ceremonias impías se llevan a cabo en el jardín. Tiene dos largas filas de bancos de madera, y un altar, todo ello extremadamente simple y carente de ornamentos. El equipo de las ceremonias impías se guarda en una casetilla situada en uno de los extremos del jardín, oculto entre el equipo de jardinería. En ese cuartillo, una trampilla (descubrir) conduce a un enorme sótano, donde se mantienen encerradas a las futuras víctimas y se entierran los restos de los sacrificios. Junto a la escalera de salida hay un par de palas, y en el extremo opuesto una recia argolla de hierro está incrustada firmemente en la pared. Por lo demás, está vacío, aunque pueden observarse algunas zonas en las que la tierra ha sido removida más recientemente (descubrir).

El credo de la Iglesia Trascendental: Mantiene que para alcanzar el verdadero conocimiento de nuestro Señor Jesús y de Dios Padre debemos desprendernos de los ornamentos externos, de igual forma que hicieron las primeras comunidades, y buscar por la simplicidad el conocimiento de Dios.

El verdadero credo de la Iglesia Trascendental: La Iglesia Trascendental es en realidad la tapadera que utiliza su sacerdote y fundador, Alan Brokeriver, el padre Alan, para aumentar discretamente el número de fieles del culto a Tsathogghua que dirige (ver la sección de PNJs para más datos).

La Iglesia de Nuestra Señora de la Luz

Iglesia protestante, de estilo bastante barroco, que dirige el padre Carter, un anciano duro como la piedra de cerca de sesenta años. El padre Carter es muy estricto, y en sus sermones suele hablarse más del infierno, y como arderán en él todos los pecadores, que del Cielo. Su iglesia no es muy grande, pero está bien cuidada. Allí se encuentran los archivos de nacimientos, bodas y defunciones.

El Padre Carter opina que con su simplicidad la Iglesia trascendental no conseguirá otra cosa que condenar a sus fieles, pero en realidad teme que un sacerdote más “blando” consiga arrebatarle a sus feligreses. No sospecha nada del culto que realmente encierra la Iglesia Trascendental.

El Dr. J. Strawman

En Silvermouth no hay biblioteca pública como tal, pero ese nicho lo ocupa el Dr. Strawman, un anciano antropólogo retirado hace bastantes años de la docencia, que se instaló en el tranquilo pueblo de Silvermouth para concluir su libro: “Los Sacrificios en las Religiones Prehistóricas”. El doctor es un anciano prácticamente calvo, con una bien cuidada barba blanca, y que habla siempre con rotundidad, sin dudar jamás de sus afirmaciones. Le encantan las visitas, sobre todo porque en Silvermouth apenas tiene, y facilitará el acceso a su biblioteca a cualquiera que lo solicite amablemente. En ella hay crónicas y recortes de la historia del pueblo desde prácticamente su fundación, hace 200 años, hasta la actualidad. También tiene gran cantidad de libros de ocultismo y antropología, así como de religiones antiguas. En su mesa de trabajo, se encuentra el manuscrito casi terminado de su obra, fruto de años de investigación y trabajo de campo. En el estudio también hay otra mesa, organizada con un toque claramente femenino (claridad, pulcritud, y un pequeño jarroncito con flores), que es la que utiliza Annie Woodman para las clases.

El Dr. Strawman opina que hay algo extraño en la Iglesia Trascendental, más que extraño casi familiar, algo que vio en sus viajes, pero que todavía no ha logrado determinar. Ese algo no es otra cosa que el subyacente culto a Tsathogghua, estudia por el profesor cuando visitó Sudamérica bajo el nombre de *Tlaltecuhli*, una deidad prehistórica que mantuvo sus adoradores hasta los comienzos del Imperio Azteca.

El Sheriff Woodman

El Sheriff es un tipo alegre y hablador, que considera su destino en Silvermouth una bendición. Aquí la criminalidad tiende a cero, y su trabajo suele reducirse a detener alguna pelea de borrachos y poco más. Vive en una casa del centro del pueblo, junto con su hija Annie de 17 años. A pesar de lo que pueda parecer a primera vista, el sheriff Woodman no permitirá que la ley se viole de ningún modo, y actuará con dureza si es necesario, encarcelando a los culpables en la pequeña celda de la comisaría hasta que sean entregados a las autoridades estatales. El sheriff es también el único habitante de Silvermouth que tiene armas de fuego: su revolver reglamentario del 38 y una escopeta del 12. Lo más importante en la vida de Woodman, tras la muerte de su esposa, es su hija Annie. A pesar de que hay una escuela pública, el sheriff ha conseguido que el viejo Dr. Strawman le dé clases, preparándola para el acceso a la Universidad el próximo año. Mientras, Woodman ahorra todo lo posible para costear los gastos universitarios, sin saber que el doctor Strawman, encariñado con la joven, está dispuesto a mover algunos hilos y conseguir una beca completa para Annie. Los Pjs pueden encontrar a la joven en alguna de sus visitas a casa del doctor. Annie es un hermosa joven de largo cabello castaño y sonrisa angelical. Está extremadamente interesada en todo lo que puedan contarle de Boston, y le atrae tanto la historia y la antropología como el periodismo.

-La Primera visita:

En su primera visita a Silvermouth, los Pjs no tienen por qué notar nada especialmente raro. Deberían conocer a todos los personajes, aunque sólo resultan imprescindibles el Padre Alan y el Dr. Strawman. Una vez hayan completado su artículo, regresarán a Boston tranquilamente. Antes de su partida, el Dr. Strawman les pedirá sus datos, para enviarles una copia de su libro cuando esté terminado (un mes a lo sumo).

-Entreacto:

Unas dos semanas después de su regreso, recibirán un ejemplar firmado y dedicado del libro "Los Sacrificios en la Religión Prehistórica", del Dr. J. Strawman. La dedicatoria dice "A (nombre del Pj más interesado en el tema), deseándole lo mejor en su profesión. James Strawman". Por lo demás, la vida de los Pjs transcurrirá tranquilamente. Si desean hacer una visita de nuevo al viejo profesor, problemas laborales les impedirán realizar el viaje. Si le mandan cartas, recibirán respuestas muy breves, del tipo "Estoy investigando ciertos datos de mis viajes a Sudamérica. Si encuentro algo interesante les avisaré", pero nada claro. No hay teléfono en Silvermouth.

Finalmente, y tres meses después de su primera visita, recibirán una carta sin remite, escrita en quechua. Una vez hayan conseguido traducirla, probablemente tras visitar la Universidad de Arkham, leerán lo siguiente:

Ver Ayuda nº 1 al final del texto...

La carta tiene matasellos de hace cuatro días, más los que hayan tardado los Pjs en descifrarla.

¿Qué ha sucedido? Tras la partida de los Pjs de Silvermouth, el Padre Alan realizó cuidadosamente sus movimientos, hasta la gran jugada: tras lograr la asistencia de todos los habitantes de Silvermouth a una fiesta en el jardín de la Iglesia Trascendental, realizó una invocación a una de las más poderosas Semillas Informes del propio Tsathogghua. Con ayuda de este impío ser, el Padre Alan logró convocar a una proyección de Tsathogghua. La presencia del primigenio fue demasiado para los habitantes del pueblo: más de la mitad enloquecieron directamente, y los restantes quedaron demasiado asustados como para oponerse a los designios del Padre Alan. Sólo tres personas no acudieron a este evento: el Padre Carter, que se negó a acudir a la fiesta; y tanto Annie Woodman como el Dr. Strawman, que estaban preparando los exámenes de acceso a la Universidad. El sheriff Woodman no resultó enloquecido, pero el padre Alan le amenazó con ordenar a la Semilla Informe que devorara a su hija si no le obedecía hasta en los más mínimos detalles, por lo que tampoco se atreve a hacer nada.

Tras la fiesta-invocación, el padre Alan se convirtió en el único gobernante de Silvermouth, y todos sus habitantes, bien por locura o por temor, se convirtieron a su religión maldita, intentando mantener sus actos ocultos a los ojos del mundo. El padre Carter es el único que permanece ignorante a la situación. Cree que simplemente sus fieles le han abandonado por el otro párroco, y que por ello todos arderán en el infierno, pero es ajeno al horror que se ha asentado en el pueblo. Por su parte, el Dr. Strawman pronto logró atar los cabos, pero fue descubierto a su vez por los sectarios mientras espía una de sus ceremonias.

Temeroso de lo que podría perseguirle, el doctor grabó un símbolo arcano en su puerta, sellando su casa de las criaturas impías, pero eso no salvó su vida. Fue apresado por los sectarios, que le sacrificaron y le enterraron bajo la caseta del jardín de la Iglesia Trascendental, dejando en su casa una supuesta nota de despedida para Annie, que el sheriff Woodman autenticó debido a la coacción del padre Alan. Annie también desconoce lo que está ocurriendo realmente en el pueblo, pero no cree que el doctor desapareciera sin más. Ha notado que la gente últimamente es más callada y parece estar más tensa, pero no sabe el por qué. Sigue estudiando por libre con los textos que dejó el doctor.

-La Segunda Visita:

El Pequeño Cedro

En esta segunda visita a Silvermouth, El Pequeño Cedro está cerrado. Si los Pjs preguntan, les informarán de que su dueño, John Cane, ha tenido que marchar durante unos días a New Hampshire, debido a la muerte de su hermana, y que no se sabe la fecha concreta de regreso. Realmente, John fue uno de los primeros sacrificados en el culto a Tsathogghua.

La Iglesia Trascendental

La Iglesia Trascendental se ha convertido en el centro neurálgico del pueblo. En sus jardines cada noche se ofician impías ceremonias, y se realiza un sacrificio a la Semilla de Tsathogghua. De los aproximadamente 150 habitantes originales del pueblo, unos sesenta ya han sido sacrificados por el padre Alan. Sólo los seguidores “no puros” son sacrificados, por lo que los demás obedecen con verdadero terror al blasfemo ministro. El padre Alan espera que la gran cantidad de víctimas le permitan obtener los favores de la Semilla, y aumentar así sus poderes impíos. Durante el día la Iglesia parece tranquila, pero extrañamente vacía. Es al anochecer cuando los habitantes de Silvermouth comienzan a dirigirse silenciosamente hacia ella, para realizar sus prácticas en el tapiado jardín posterior.

El padre Alan mantendrá que la normalidad reina en el pueblo. Si los Pjs se percatan del descenso alarmante en la población, sugerirá que mucha gente suele ir a la Feria de New Hampshire por estas fechas, como corroborarán los demás habitantes.

La Iglesia de Nuestra Señora de la Luz

La Iglesia de Nuestra Señora de la Luz tiene un aspecto gris y descuidado. El polvo se acumula en sus pasillos, e incluso el padre Carter parece prestar poca atención a su aspecto, mostrando un rostro que lleva varios días sin afeitarse. Si le preguntan, el padre Carter dirá que ese hereje de la Iglesia Trascendental le ha robado todos sus feligreses, y que por ello arderán en el Infierno, pero después se retractará de su ira. Aún desconoce el culto a Tsathogghua, y cree que le han abandonado porque es un mal sacerdote. Por ello ha pedido a la diócesis que le traslade a otro pueblo, y está esperando la respuesta.

El Dr. J. Strawman

A pesar de la desaparición del doctor, la casa no está vacía. Annie Woodman, preparándose para los inminentes exámenes, ha trasladado su residencia aquí, en parte por el consejo de su padre. El sheriff prefiere que su hija esté lo más alejada posible de los sectarios, y sabe que las abominables criaturas del padre Alan no pueden penetrar en la casa de Strawman, aunque no conoce el por qué. Si los Pjs visitan la casa, Annie hará una pausa en sus estudios para contarles lo que sabe. Poco antes de marcharse, el doctor le entregó una pequeña llave, pero no ha encontrado a qué pertenece. La llave corresponde a un diario, oculto en el interior de una Biblia (tirada de descubrir). Annie no cree que el doctor se marchara, al menos no por su propia voluntad. Sabe que estaba investigando algo, pero no el qué, ya que no le explicó nada, por miedo a ponerla en peligro. Concentrada en sus estudios, Annie no conoce nada más de la situación en el pueblo, ya que prácticamente no sale de la casa del doctor. Si los Pjs no tienen donde alojarse, la joven les ofrecerá quedarse en la casa de Strawman con ella, siempre que no interfieran en sus estudios.

El diario del Dr. Strawman no tiene escritas fechas, sino que consta de una serie de anotaciones aparentemente inconexas. Estas son las partes que pueden interesar a los Pjs:

Ver Ayuda nº 2 al final del texto...

En el diario también se encuentra el testamento del doctor Strawman, completamente en regla. Por el lega su fortuna y todos los posibles beneficios de sus libros a Annie Woodman, como única heredera de sus bienes. También estipula que todos los privilegios académicos obtenidos durante su larga carrera, principalmente su beca completa, sean traspasados a la joven, facilitándole así su entrada en la Universidad.

El Sheriff Woodman

El sheriff Woodman es ahora mismo una marioneta en manos del padre Alan. A pesar de ser todavía dueño de sus actos, teme que si contraria en lo más mínimo al abominable sacerdote éste sacrifique a su hija. Vigilará de cerca a los Pjs, y a la menor infracción los encarcelará, en parte para tener contento a Alan, pero también para ponerlos así fuera del alcance de los sectarios.

-Acontecimientos en Silvermouth:

El Pueblo Maldito

En cuanto los Pjs empiecen a realizar preguntas comprometedoras, el padre Alan ordenará a sus sectarios que les vigilen. Inicialmente prefiere que se marchen a tener que matarlos, pero no dudará en tomar la última opción si se acercan demasiado a la verdad.

Si los Pjs se empeñan en interrogar a los habitantes del pueblo, estos se mostrarán cada vez más hostiles, hasta la posibilidad del linchamiento. Nadie osará revelar lo que ocurre realmente, por temor a las terribles consecuencias. A su vez, el sheriff les seguirá de cerca. Si los Pjs provocan la agresión de algún ciudadano, o bien se introducen sin autorización en una propiedad privada, Woodman los detendrá y los encerrará en la celda de la comisaría. Si son descubiertos presenciando una de las ceremonias nocturnas, o bien descubren los cuerpos enterrados bajo el jardín de la Iglesia, también los detendrá para evitar que sean apresados y sacrificados por los sectarios.

El padre Carter

Durante la segunda noche que pasen los Pjs en Silvermouth, el padre Alan enviará a una Semilla Informe de Tsathogghua contra su vecino de parroquia. Si los Pjs superan un control de escuchar a la mitad, despertarán al oír un grito ahogado en la distancia. De cualquier otro modo, no descubrirán lo ocurrido hasta su próxima visita a la Iglesia de Nuestra Señora de la Luz. Si visitan la parroquia esa misma noche, encontrarán restos de sangre en las paredes, y gran número de bancos volcados, pero ni rastro del padre Carter. A la mañana siguiente, todo estará de nuevo en orden, aunque una tirada de descubrir permitirá ver que hay una gran porción del pasillo de la Iglesia libre de polvo, como si algo o alguien lo hubiera limpiado al pasar. Los lugareños afirmarán que el padre Carter se cansó de esperar la respuesta de la diócesis y volvió a Boston para informarse.

El comienzo de la locura

Este hecho sucede una vez que los Pjs han sido encarcelados por el sheriff Woodman, al anochecer a ser posible.. Con los Pjs a buen recaudo, el padre Alan ha decidió dar el paso decisivo para su eliminación. Para asegurarse la completa fidelidad de Woodman, el padre Alan ha hecho apresar a Annie, y la mantiene encerrada en el subterráneo del jardín de la Iglesia, dispuesta para ser sacrificada a media noche si el sheriff no libera a los Pjs y los ejecuta durante su "fuga". Pero el dolor y la locura del sheriff han alcanzado un punto demasiado alto, lo que concederá a los Pjs una oportunidad de escapar y desbaratar los planes del impío culto.

Tras horas de angustiada espera en soledad, la puerta de la pequeña comisaría de Silvermouth se abre en silencio. Recortada por los últimos rayos de sol, contempláis la figura del sheriff Woodman, que penetra en la habitación con paso vacilante. En sus ojos veis un destello de locura. Con premeditada lentitud, el sheriff se dirige al estante de las armas, y coge de él su escopeta y una caja de cartuchos.

Sin ni siquiera dirigiros una mirada, el sheriff carga meticulosamente el arma, y la deja sobre la mesa. De espaldas a vosotros, comienza hablar con una voz espesa.

"Él tiene a Annie. Mi pobre Annie" -dice entrecortadamente-. "Y la matará, como a todos los otros. El y sus blasfemas criaturas".

Entonces, y sin previo aviso, saca las llaves del cinturón y las arroja hacia la celda, sin volverse. Con un sonoro tintineo, las llaves rebotan contra los barrotes, y quedan al alcance de vuestra mano.

"Necesitaréis estas armas" -continúa el sheriff Woodman- "En seguida acabo".

Después, ante vuestros atónitos ojos, el sheriff coge la escopeta de encima de la mesa, y apoya el cañón contra su barbilla. Con un estallido atronador, aprieta el gatillo, y contempláis con horror como los proyectiles atraviesan su cabeza, que se abomba de una forma extrañamente cómica antes de estallar en una miríada de gotitas rojas.

Todos aquellos que fallen su tirada de cordura, perderán 1D4 puntos de cordura. Tras el disparo, los Pjs tienen unos diez minutos antes de que vengan los sectarios a investigar. El sheriff ha dejado una escopeta del 12, así como una caja de 50 cartuchos. En su cinturón lleva también su revolver del 38 cargado, así como 30 balas.

La Ceremonia

Salvo que los Pjs lo eviten, la noche de su extraña liberación por parte del sheriff, el Padre Alan sacrificará a Annie a la Semilla de Tsathogghua. La ceremonia se llevará a cabo a medianoche, por lo que los Pjs tienen unas cuatro horas desde su liberación hasta el momento culminante.

Desde el anochecer hasta una hora antes de la medianoche, hay dos sectarios vigilando la entrada de la Iglesia, por lo que los Pjs no podrán utilizar esta entrada a no ser que se hagan pasar por habitantes del pueblo. Esto daría un porcentaje variable de ser descubiertos (opción del DM), pero nunca inferior a un 25%. Nadie vigila los muros que rodean el jardín.

Los sectarios comienzan a preparar el jardín una hora antes de la medianoche, retirando la cruz y situando las correas en su lugar. Media hora antes de la ceremonia se sacan los braseros con el incienso ceremonial, que ahora se guardan en el interior de la Iglesia para más comodidad. Un cuarto de hora antes de la medianoche cuatro sectarios se dirigen a la casetilla, y custodian a la víctima hasta el momento de ser conducida al sacrificio.

Las probabilidades que tienen los Pjs de ser descubiertos depende de la hora y de las precauciones tomadas. Si algún sectario les ve, dará la alarma, y los Pjs se verán perseguidos por grupos de 2D6 sectarios hasta que sean muertos o huyan del pueblo. Si el padre Alan está presente, o si los Pjs irrumpen en medio de la ceremonia, no dudará en invocar a la Semilla Informe de Tsathogghua para que acabe con ellos.

En el subterráneo bajo la caseta del jardín, Annie permanece encadenada a la pared del fondo. La llave del candado la tiene el padre Alan, por lo que los Pjs deberán encontrar otro modo de liberarla. Según el ruido realizado, deberá chequearse de nuevo para ver si son descubiertos (opción del DM). Si la liberan, Annie insistirá en que vayan a buscar a su padre. Si le informan de la muerte del sheriff, la joven, sufrirá una pequeña conmoción pero se recuperará rápidamente, y accederá a ayudar a los Pjs en lo posible.

En caso de que los Pjs observen alguno de los ceremoniales, todos siguen un ritual similar al que se describe a continuación: En primer lugar, todos los sectarios presenten entonan un cántico ritual en una lengua primitiva y maldita, invocando el beneplácito de Tsathogghua. Tras esto, comienza una desenfrenada danza alrededor del altar, durante la cual los fieles se flagelan unos a otros con largas varas, mezclándose los cánticos con aullidos de terror. Esta parte del ceremonial se extiende durante cerca de media hora, mientras se acumula la energía impía. Aquellos que contemplen la escena deben chequear cordura o perder 1D3 puntos.

Tras esto, el sacerdote impone silencio, y la víctima es arrastrada hasta el altar, donde se la desnuda y se la ata. Tras esto, y con el único fondo de los gritos de terror de la víctima, el sacerdote comienza la invocación a la Semilla Informe, coreada en ciertos momentos por los fieles. La invocación suele durar cerca de un cuarto de hora, tras los que las sombras se acumulan sobre el altar, dejando paso a la horrible Semilla Informe (chequeos de cordura pertinentes). Esta se yergue sobre el altar, y devora a la víctima de la forma más horrible posible (chequeo de cordura o perder otros 1D6 puntos). Una vez saciada la criatura, el sacerdote se unge con la sangre de la víctima, y alcanzando el paroxismo del horror y la locura, invoca la imagen de Tsathogghua, que se yergue durante un momento sobre el altar (tiradas de cordura pertinentes), para después desaparecer con un sordo estallido de negrura. Después de la aparición, los fieles permanecen postrados por cerca de una hora, momento en que comienzan a recobrase del shock, y rápidamente limpian y recogen el jardín, para que al amanecer vuelva a tener su aspecto normal.

-Terminando la Aventura:

Tras su liberación, no debe ser demasiado difícil para los Pjs lograr escapar vivos y con Annie de Silvermouth. Sin embargo, a no ser que hayan logrado pruebas de lo que sucede allí, poco más habrán conseguido. Pruebas definitivas serían fotos de los ceremoniales, fotos de los cuerpos enterrados bajo el jardín, fotos del cuerpo del sheriff o de la Iglesia de Nuestra Señora de la Luz ensangrentada. Sin embargo, el sólo testimonio también servirá tras un largo interrogatorio. Una vez que las fuerzas de la ley estén informadas, el F.B.I. se hará cargo de la situación. Si consiguieron atención inmediata, el F.B.I. logrará capturar a todos los cultistas, así como al padre Alan. Si tuvieron que superar un interrogatorio, el F.B.I. encontrará a todos los habitantes del pueblo muertos, y ningún rastro del sacerdote.

De cualquiera de las maneras, el pueblo será completamente demolido. La recuperación de cordura depende del éxito obtenido:

- **Éxito absoluto:** Rescatan a Annie, y tanto los cultistas como el padre Alan son detenidos. Recuperación de 12 puntos de cordura.
- **Éxito:** No rescatan a Annie, pero son detenidos todos los implicados. Recuperan 1d10 puntos de cordura.
- **Éxito relativo:** Rescatan a Annie pero llegan tarde a detener el culto. Recuperan 1d10+2 puntos de cordura.
- **Fracaso relativo:** No rescatan a Annie, y llegan tarde a detener a los cultistas. Recuperan 1d6 puntos de cordura.

-Personajes no Jugadores:

Padre Carter

FUE 12 CON 12 TAM 13 INT 12 POD 14
DES 12 APA 12 COR 70 Puntos de Vida 12

Habilidades: Cantar 30%; Contabilidad 25%; Crédito 20%; Elocuencia 60%; Historia 40%; Latín 60%; Psicología 45%; Regatear 75%

Sheriff Woodman

FUE 16 CON 15 TAM 17 INT 12 POD 10
DES 14 APA 12 COR 50 Puntos de Vida 16

Habilidades: Antropología 10%; Camuflaje 50%; Conducir Automóvil 60%; Derecho 30%; Descubrir 50%; Discreción 30%; Escuchar 60%; Esquivar 45%; Lanzar 35%; Mecánica 30%; Ocultarse 30%; Saltar 45%; Seguir rastros 35%; Tregar 60%; Puñetazo 75%, Patada 50%; Porra 90%; Revolver 50%; Escopeta 50%

Notas: +1D6 al daño cuerpo a cuerpo.

Annie Woodman

FUE 7 CON 11 TAM 10 INT 16 POD 15
DES 12 APA 17 COR 75 Puntos de Vida 10

Habilidades: Antropología 10%; Arqueología 10%; Astronomía 10%; Botánica 10%; Buscar libros 30%; Elocuencia 10%; Historia 30%; Lingüística 10%; Psicoanálisis 10%; Psicología 10%; Regatear 45%; Zoología 10%

Dr. J. Strawman

FUE 9 CON 15 TAM 15 INT 17 POD 14
DES 10 APA 13 COR 70 Puntos de Vida 15

Habilidades: Antropología 80%; Arqueología 50%; Astronomía 20%; Botánica 20%; Buscar libros 90%; Ciencias Ocultas 70%; Descubrir 70%; Discusión 40%; Elocuencia 60%; Escuchar 40%; Geología 20%; Alemán 75%; Francés 60%; Latín 50%; Azteca 50%; Quechua 50%; Historia 60%; Lingüística 40%; Mitos de Cthulhu 5%; Psicoanálisis 30%; Psicología 30%; Química 20%; Zoología 20%

Alan Brokeriver

FUE 11 CON 15 TAM 13 INT 16 POD 17
DES 13 APA 14 COR 25 Puntos de Vida 14

Habilidades: Astronomía 25%; Buscar libros 75%; Cantar 50%; Ciencias ocultas 85%; Descubrir 40%; Elocuencia 60%; Escuchar 50%; Esquivar 45%; Mitos de Cthulhu 30%;

Conjuros: Símbolo de Conjuración, Contactar con una Semilla Informe de Tsathogghua, Resistir a la Muerte

El Padre Alan es un hombre de unos cuarenta años, pero prematuramente envejecido, por su pasado de misionero en Sudamérica, según se dice. Allí descubrió las virtudes de la simplicidad y la ausencia de ornamentos, y decidió fundar su Iglesia. Tiene el pelo corto y castaño, con algunas canas, y a pesar de su pose algo encorvada es un hombre de constitución recia. La sonrisa asoma fácilmente a sus labios.

El padre Alan realmente estuvo de misionero en Sudamérica, pero lo que descubrió allí fue el antiguo culto a Tsathogghua. Cuando regreso a los Estados Unidos, busco en las más antiguas bibliotecas, hasta descubrir más referencias a Tsathogghua en el "Nameless Cults". Tras investigar en otros textos, entre ellos el "True Magick", logró descubrir la forma de contactar con una Semilla Informe de Tsathogghua, comenzando así sus tratos con los primigenios. La Semilla le reveló los detalles para volver a fomentar el culto a su Señor, y el Padre Alan comenzó a acumular poder a cambio de sacrificios. Cuando se sintió lo suficientemente fuerte, decidió instalarse en Silvermouth y transformar el pequeño pueblo en su nuevo "rebaño".

Sectario

FUE 11 CON 11 TAM 11 INT 10 POD 10 DES 11
Movimiento 8 Puntos de Vida 11

Habilidades: Descubrir 30%; Porra 40% - Daño 1d6

-Nuevos Conjuros:

Resistir a la muerte: Este conjuro sólo está a disposición de los mas altos sacerdotes de Tsathogghua. Para su realización se requiere el sacrificio ritual de tres cultistas fieles, y el gasto de 2 puntos de poder permanentes, así como un contacto con Tsathogghua, por lo que debe conocerse también este hechizo. Si el sacerdote es del agrado del primigenio, el conjuro le será concedido, y si no lo es, será devorado. Una vez ha cobrado efecto, el conjuro es permanente. Cada vez que el sacerdote sea herido, debe realizar una tirada de resistencia entre los puntos de daño causados y sus puntos de magia actuales. Si la falla, sufre daño normalmente, pero si la supera, el daño se aplica al cultista más cercano en vez de al sacerdote. Este conjuro no tiene efecto si no hay ningún cultista a la vista.

-Nuevos Libros:

Los Sacrificios en la religión Prehistórica (por el Dr. J. Strawman)

Idioma: Inglés

Plus al conocimiento: +3%

Multiplicador de Hechizos: x1

Cordura: -1D3

-Ayudas:

Ayuda nº 1

“Si están leyendo esta carta, es que habrá conseguido burlar su vigilancia. Supongo que ninguno de ellos entenderá el azteca, pero de ese demonio de Brokeriver ya no me sorprendería nada. Mis peores pronósticos se han cumplido con creces. Ahora todo el pueblo está bajo el control de esa condenada Iglesia Trascendental. Por supuesto, yo tenía razón. ¡Si tan sólo hubiera encontrado esas referencias a Tlaltecuhltli hace un par de meses! Estoy desvariando. Apenas tengo tiempo. Probablemente vengan a por mi de un momento a otro. Creo que me vieron cuando me subí al campanario, pero si no lo llego a hacer jamás lo habría descubierto. Ahora ustedes son mi única esperanza, la de todo el pueblo. Si tan sólo pudiera enviar a Annie lejos de aquí... Pero es imposible. Ellos no me dejarían. Oigo pasos... Es Annie. Ella enviará la carta. No tengo tiempo para explicarles más, y aunque lo tuviera no me atrevería a hacerlo por carta. Ese demonio de Brokeriver... El libro, sí, lean el libro, allí encontrarán algunas claves. Busquen referencias a Tlaltecuhltli. No queda casi tiempo.”

Ayuda nº 2

...Finalmente he encontrado la correlación. Debí haberme dado cuenta antes, pero estaba demasiado concentrado en mis propios estudios. Tlaltecuhтли, por supuesto, esa es la imagen que me pareció ver desde el campanario. Pero no comprendo como ese antiguo culto ha podido llegar tan al norte. Ni por qué...

...Ya no tengo dudas. El padre Alan Brokeriver está loco. Realmente cree en ese dios pre-azteca. Me pregunto si toda su Iglesia no será tan sólo una tapadera para intentar introducir ese culto blasfemo en nuestro país...

...Brokeriver ha hecho algo esta noche. Invitó a todo el pueblo, salvo al padre Carter, que no quiso ir. Annie y yo tampoco fuimos, pero eso no ha impedido que notara los cambios. Es como si una cortina de impiedad se hubiera extendido sobre el pueblo. Tengo que descubrir que ha ocurrido realmente...

...Dios Santo. Dios Santo. Todo el pueblo está sometido a su voluntad. Pero es imposible, Tlaltecuhтли es tan sólo un mito, una leyenda. No puede existir una criatura semejante. Es imposible. Pero todos siguen sus ordenes, presos de terror por esa criatura. Aunque ellos la llaman de otra forma. Tsathogghua. Sí, ese es el nombre. Ni siquiera el sheriff Woodman se atreve a hacerles frente. Debo hablar con él, por el bien de nuestras almas...

...Estamos atrapados. Woodman no se atreve a hacer nada, por miedo a lo que pueda sucederle a Annie, y yo soy demasiado viejo. Si tan sólo pudiera conseguir algunas pruebas de lo que sucede aquí y entregarlas a la policía, todo quedaría desmantelado en apenas unos días. Pero no puedo hacerlo, me tienen vigilado. He inscrito un símbolo de protección en mi puerta, bajo la placa con el número. Al menos así la Semilla no podrá entrar aquí. Que Dios cuide de nuestras almas...

...Espero que Annie haya logrado entregar la carta que le di. Es nuestra última esperanza. Si las autoridades no conocen pronto lo que sucede aquí, dudo que alguien llegue a salir vivo de este maldito pueblo. Estamos condenados. Brokeriver y sus blasfemos cultos nos han condenado. Maldito sea Tsathogghua y todos sus impíos adoradores...