

Las mansiones de la
LOCURA

TODAS LAS AYUDAS NECESARIAS PARA DESAHUCIAR
A LOS INQUILINOS MÁS ATERRADORES



World-Wide

El mundo en siete

Las mansiones de la locura

Capítulo siete, donde se reproducen las ayudas de juego, a fin de que el guardián pueda replicarlas con facilidad. Se concede permiso para fotocopiar esta parte, sólo para uso personal.

Índice de las ayudas de juego

| <u>Nº / Aventura</u> | <u>Ref. / Pág.</u> | <u>Nº / Aventura</u> | <u>Ref. / Pág.</u> | <u>Nº / Aventura</u> | <u>Ref. / Pág.</u> |
|---------------------------------|--------------------|----------------------------------|--------------------|------------------------------------|--------------------|
| 1. El Sr. Corbitt. | 16 / 212 | 4. El sanatorio. | 121 / 225 | 3. La vieja casa maldita | 196 / 242 |
| 2. El Sr. Corbitt. | 16 / 212 | 5a. El sanatorio | 122 / 226 | 4. La vieja casa maldita | 199 / 243 |
| 3. El Sr. Corbitt. | 16 / 213 | 5b. El sanatorio | 122 / 227 | | |
| 4. El Sr. Corbitt. | 16 / 213 | 5c. El sanatorio | 122 / 228 | Mapas | Ref. / Pág. |
| 5. El Sr. Corbitt. | 23 / 214-216 | 6. El sanatorio. | 122 / 228 | 1. La casa de Corbitt . 20-21 / | 244-245 |
| 1. La plantación | 52 / 217 | 7. El sanatorio. | 122 / 229 | 2. La casa del profesor Gist . . | 44 / 246 |
| 2. La plantación | 54 / 217 | 8. El sanatorio. | 121 / 230 | 3. La plantación | 59 / 247 |
| 1. La decrepita mansión | 84 / 218 | 9. El sanatorio. | 123 / 231 | 4. La casa de Caleb | 63/ 248 |
| 2. La decrepita mansión | 84 / 219 | 1. La mansión de la locura. . | 140 / 232 | 5. La mansión Fitzgerald | 96/ 249 |
| 3. La decrepita mansión | 88 / 220 | 2. La mansión de la locura. . | 143 / 233 | 6. Sanatorio de N. Island. 118/ | 250-251 |
| 4. La decrepita mansión | 97 / 221 | 3. La mansión de la locura. . | 145 / 234 | 7. Apto. de Andrea Pentargon . | 144/ 252 |
| 5. La decrepita mansión | 98 / 222 | 4. La mansión de la locura. . | 145 / 235 | 8. El Club del Marinero | 148/ 252 |
| 1. El sanatorio. | 106 / 223 | 5. La mansión de la locura. . | 152 / 236 | 9. La casa de los Garsetti | 159/ 253 |
| 2. El sanatorio. | 106 / 224 | 1. La vieja casa maldita . 181 / | 237-239 | 10. La mansión de Crater . . . | 166/ 254 |
| 3. El sanatorio. | 121 / 225 | 2. La vieja casa maldita . 196 / | 240-241 | 11. La mansión Hazard | 179/ 255 |

- 1 Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt
*Noticia fechada hace 14 años.

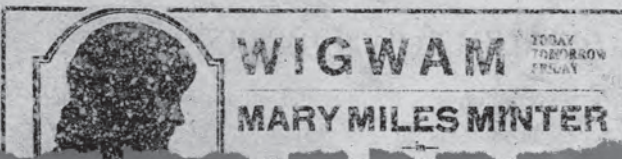
EMPRESARIO LOCAL MUERE EN ACCIDENTE

SE ha sabido hoy que Theodore Corbitt, propietario de Corbitt Importers of America, ha fallecido en un trágico accidente mientras estaba de vacaciones en la India. Corbitt, que se encontraba en compañía de su hijo Bernard, murió al despeñarse mientras ambos caminaban entre las montañas del Punjab.

Según las autoridades, los dos hombres estaban realizando una excursión cuando fueron atacados por un grupo de bandidos que frecuentan la zona. Durante la persecución por la falda de

la montaña, parece ser que el señor Corbitt resbaló y cayó al vacío. Su hijo logró escapar y ponerse a salvo. Aún no se ha localizado el cuerpo del señor Corbitt y las autoridades temen que pueda haberse perdido, pues los perros salvajes que merodean por las montañas podrían haberlo devorado.

Theodore Corbitt deja viuda, su esposa Elaine, y un hijo, Bernard. En este momento no se sabe si Bernard Corbitt se hará cargo de la empresa familiar.



- 2 Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt
*Noticia fechada hace 3 meses.

Vecino arrestado por matar animales

La policía informó hoy de la detención de un sospechoso en relación con la reciente ola de secuestros de mascotas en la zona suroeste de la ciudad. Aunque después fue puesto en libertad por falta de pruebas, Randolph Tomaszewski sigue siendo el principal sospechoso del secuestro de casi una docena de perros y gatos que desaparecieron de las casas y jardines del de los alrededores del Central Hospital. Tomaszewski trabaja en el hospital como celador.

Nuestros lectores recordarán que muchas de las mascotas desaparecidas han aparecido después en parques, habitualmente mutiladas o parcialmente devoradas. Las quejas públicas contra estas atrocidades han sido enérgicas y la policía cree haber descubierto una pista que les permitirá cerrar el caso.

Tormenta invernal pone en jaque a la nación

3 Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt

**Noticia fechada hace 12 años.*

NECROLÓGICAS

CORBITT, Lynn Anne Meyers, de 22 años de edad. Murió al dar a luz en su casa. La señora Corbitt, que se graduó en el instituto de Pierpoint, se casó hace dos años con Bernard Corbitt, un hombre de negocios de la ciudad. Los sepelios de madre e hijo tendrán lugar el sábado por la tarde. La señora Corbitt deja a sus padres, Edward y Shirley Meyers, y a su esposo, Bernard Corbitt, presidente de *Corbitt Importers of America*.

**Comienzan los trabajos
de construcción**

4 Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt

**Noticia fechada hace 12 años.*

Una enfermera, hospitalizada tras un accidente en la casa de un paciente

La señorita Mona Dunlap, enfermera profesional, ingresó ayer en el Sanatorio Central tras sufrir un accidente que ocurrió en la casa de un paciente. Su diagnóstico es grave.

Parece que la señorita Dunlap, contratada por el señor y la señora Corbitt para asistir a esta última durante el parto, sufrió una apoplejía cuando trataba ella sola de traer al mundo al bebé de los Corbitt. Cuando el señor Corbitt llegó de la oficina el miércoles por la tarde encontró a la enfermera Dunlap inconsciente, mientras que su esposa y su hijo recién nacido habían muerto debido a complicaciones durante el parto. Los médicos del sanatorio afirman que la mujer aún no ha recuperado la consciencia y que puede pase algún tiempo hasta que pueda establecerse el alcance real de sus daños.

Accidente de tráfico

5 Ayuda para los jugadores: El señor Corbitt

Los diarios de Corbitt

A continuación se recogen algunos pasajes destacables; el primer diario es de hace 14 años, mientras que el decimocuarto es del presente año. Las entradas no recogidas aquí son muy corrientes, con frases del estilo "Hoy no ocurrió nada" o "Durante mi salida de la tarde me compré un traje".

Primer diario

10 de septiembre - Hoy he sufrido otra molesta laguna mental. Espero que este diario me ayude con este problema.

13 de septiembre - Madre ha firmado el último documento legal para transferirme la propiedad de Corbitt Importers of America. Parece que se encuentra a gusto en la nueva residencia; espero que allí le ofrezcan los tratamientos y la atención que necesita. Me temo que su estado sigue empeorando rápidamente. La muerte de Padre ha trastornado su mente. Si supiera el papel que yo jugué en su muerte, aunque yo no me siento responsable en absoluto, seguro que eso la mataría. No comprendería el poder de mi nuevo señor, Ramasekva. ¡Ojalá hubiera vivido aquellos momentos en la montaña, cuando ÉL se apareció con su terrible magnificencia! Me habló y dejó su marca en mi pecho. Entonces abrazó a mi padre y los dos se hicieron uno. Antes de devorarlo, Ramasekva le arrancó la cabeza de los hombros...

29 de octubre - He conocido a una joven encantadora en una fiesta. Se llama Lynn Meyers. He quedado con ella para ir al cine la semana que viene. Creo que mi señor le dará el visto bueno.

DIARIOS DEL TERCERO AL DUODÉCIMO

En este periodo de tiempo no aparece nada importante para el desarrollo de esta aventura. Los diarios recogen tres viajes a Oriente, compras de orquídeas poco comunes y otras curiosidades botánicas, varios encuentros con viejos amigos, asuntos de trabajo y diversos comentarios sobre compras irrelevantes y cosas por el estilo. En ocasiones se mencionan los experimentos, pero Corbitt no profundiza en explicaciones.

12 de diciembre - Tras treinta horas de ceremonia, he dado con Ramasekva. Quiere un puente hacia el mundo y necesita de mi ayuda. He accedido. Mis estudios han demostrado que Ramasekva es un desconocido Asura, un demonio del Este de la India. Se dice que los Asura son dioses antiguos, los que gobernaron antes de la llegada de Shiva. Algunas de las cosas que aparecen en el libro de Wenn me llevan a creer que puede haber una conexión con un ser llamado Ygr-Sothoth.

Segundo diario

10 de enero - He llegado a la conclusión de que quiero casarme con Lynn y la he pedido en matrimonio. Ha aceptado y hemos fijado la fecha de la boda: será el 9 de marzo de este año. Ramasekva me asegura que el momento es adecuado.

13 de marzo - Hemos regresado de nuestra luna de miel. Lynn y yo hemos decidido mantener la casa familiar, pues nos parece excelente para criar niños. En mayo, si todo va bien, Lynn me acompañará a Ceilán para conseguir una nueva remesa de té. Puede que sea mi último viaje a ese país durante una buena temporada. Un hombre que planea formar una familia debe estar dispuesto a sentar un poco la cabeza.

Segundo diario (continuación)

1 de abril - He mandado a Lynn a casa de su madre mientras llevo a cabo la ceremonia. No creo que esté preparada para entenderlo. Ramasekva me ha dicho que quiere una unión carnal. Exige que sea con mi esposa. Debo esperar 13 días, celebrar otra ceremonia más sencilla y esperar. Ramasekva ocupará mi lugar.

14 de abril - Celebré la ceremonia por la mañana y Ramasekva acudió. Esperé en el sótano mientras él pasó varias horas con Lynn. Parece que ella no sospecha nada.

19 de julio - Mi esposa está pasando un embarazo complicado, así que le he dicho que se quede en la cama todo el día. Yo he aprovechado para contactar con Ramasekva; debo encargarme del parto aquí, en casa. Mi amo me ha ordenado que críe al niño como si fuera mío.

21 de noviembre - 'Horror, horror.' Mi vida no es más que cenizas. La pobre Lynn se puso de parto hoy y, pese a todo lo que hice para salvarla, murió durante el alumbramiento. Por desgracia, la enfermera Dunlap entró en la habitación en el momento más inoportuno. Perdió el sentido al ver al niño. Pese a que intenté cuidar de Lynn lo mejor que pude, puede que cometiera alguna negligencia en el momento crítico. En cualquier caso, se ha ido y la culpa es solo mía. Un segundo bebé, un niño, nació muerto. He hecho que trasladen ambos cuerpos a la funeraria. He escondido al niño de Ramasekva en el sótano. Esa cosa no tiene extremidades y parece tener problemas para respirar. No creo que viva mucho tiempo.

25 de noviembre - Hemos celebrado los funerales de Lynn y el bebé; sus padres estaban destrozados y sentían lástima por mí. Después les consolé y les prometí que seguiríamos en contacto.

26 de noviembre - La ceremonia trajo a Ramasekva, que me explicó cosas sobre el niño. Me dijo que la cosa vivirá y que yo debería dedicar los próximos 10 años preparándome para el momento en que esa cosa me necesitara. Cuando llegue el momento, yo deberé haberle preparado para la vida en la Tierra. Deberá tener extremidades y pulmones. No volveré a contactar con Ramasekva hasta dentro de 10 años y un día.

14 de diciembre - He encontrado alguien que puede ayudarme. Es un hombre llamado Randolph Tomaszewski; trabaja en el hospital y asegura que puede proporcionarme las partes necesarias para los experimentos que tengo que llevar a cabo en los próximos años. Es un tipo desagradable, pero necesito su ayuda. He acordado con él que le proporcionaré las drogas que quiera y, a cambio, él procurará satisfacer mis necesidades. Quizá nuestra colaboración le sirva para mejorar. Parece ser un hombre especialmente irreligioso y amargado. La semana que viene haré mi primera visita al vertedero y veré lo que mi asociado ha logrado encontrar para mí. Los experimentos supondrán un desafío, pero tengo plena confianza en que podré aprender, especialmente con la iluminación de mi señor Ramasekva.

Decimotercer diario

25 de noviembre - El niño se hace grande y el momento ha llegado. Ejecuté la ceremonia para contactar con Ramasekva. Me dijo que cuando llegue la primavera deberé empezar a buscar miembros y órganos frescos para añadirselos a la criatura; se acabaron los experimentos. Como la cosa aún es un niño usaré sólo extremidades y órganos de niños. Mis experimentos demuestran que las partes jóvenes se adaptan mucho mejor que las que no lo son. Se me ha ordenado que alimente al niño con las partes que no vaya a usar. Ramasekva quiere que desarrolle el gusto por tales cosas y dice que ha llegado el momento de que crezca.

Decimocuarto diario

17 de marzo - Tomaszewski dice que le estoy exigiendo demasiado y asegura que está teniendo dificultades para conseguirme las partes. Las necesidades del niño son cada vez mayores y he potenciado de nuevo los efectos de la droga que proporciono a este hombre, con la esperanza de que así esté más dispuesto a colaborar. Sin embargo, temo que la sustancia simplemente agudice su trastorno.

He de admitir que me siento culpable: no creo que esté bien dar alas a sus falsas creencias. No obstante, creo que si le dijera la verdad sólo conseguiría desquiciarle aún más. Seguiré fingiendo que creo en su Amo. Los servicios que me presta Tomaszewski son demasiado valiosos como para arriesgarme a debilitar aún más sus lazos con la realidad. La mayoría de los órganos de niños ya están en su sitio y he implantado unas pocas extremidades; los injertos avanzan bien. Es la recompensa por estos años de experimentación.

28 de marzo, 8 de abril, 11 de abril, 19 de abril, 14 de mayo, 25 de mayo: en estas fechas aparecen testimonios similares a los anteriores. El mayor ritmo de crecimiento del niño-cosa y la necesidad de incrementar la frecuencia de las visitas al vertedero suscitan la sorpresa (y el placer) de Corbitt.

1 Ayuda para los jugadores: La plantación

NEWS & COURIER de Charleston - 23 DE JULIO 1825

¡DETECTIVE ASESINADO!

El cuerpo mutilado de Jasper Galloway, agente de policía de Charleston que se encontraba desaparecido, fue hallado ayer por la mañana por unos pescadores locales. El cuerpo estaba enganchado bajo las raíces de un ciprés en el río Edisto, justo al Sur de la finca del señor Caleb Gist. El agente Galloway estaba investigando unos rumores sobre una iglesia satanista que estaría funcionando en Charleston. Llevaba varios días

desaparecido. El sheriff del condado de Colleton, Virgil Trucks, inspeccionó entre otros lugares la propiedad de los Gist, pero no encontró ninguna prueba de la muerte del detective. El sheriff Trucks ha declarado que cree que el detective tuvo que ser asesinado en Charleston y su cuerpo arrojado a las aguas del río.

El agente Galloway estaba soltero. Sus padres ruegan una oración por su alma.

2 Ayuda para los jugadores: La plantación

NEWS & COURIER de Charleston - 6 DE JULIO 1825

DESCUBIERTOS RITUALES VUDÚ

Una redada dirigida por el capitán Pearson, de la policía de Charleston, desbarató un ritual vudú que estaba celebrándose en los pantanos al sur de Walterboro, en la propiedad de la familia Gist. La ceremonia interrumpida era un ritual de esclavos del que no formaba parte ninguna práctica de adoración cristiana. Todos los participantes del primitivo conciliábulo huyeron hacia los pantanos. Varios de los hombres del capitán Pearson resultaron heridos durante la operación.

La policía encontró una parafernalia extraña: espadas, banderas en las que figuraban runas indiscifrables y cráneos humanos.

INCENDIO EN EL TEATRO

En la madrugada del 5 de julio, se cree que una chispa de las calderas de calefacción desató un violento incendio que destruyó todo el interior del edificio y supuso su destrucción.

Hermanos Dodge
Abogados
12 Main Street
Gamwell, Connecticut
30 de enero de 1925

Estimado señor:

Un amigo común me ha dado sus referencias. Estoy muy interesado en localizar al Sr. Arthur Cornthwaite, pues soy su abogado. Nuestro amigo le mencionó a usted y me dijo que tiene experiencia en la localización de personas desaparecidas, particularmente aquellas con inclinaciones similares a las del Sr. Cornthwaite. Es por eso que me he tomado la libertad de contactar con usted.

Soy socio de una prestigiosa firma legal de Gamwell. El Sr. Arthur Cornthwaite es uno de nuestros clientes y, como abogados suyos, somos depositarios de ciertos documentos que él nos confió. Parece que el Sr. Cornthwaite se ha marchado sin dejarnos ninguna indicación de sus movimientos. Esto nos plantea un dilema: ¿cómo gestionar su patrimonio durante su ausencia sin tener una autorización para este supuesto? Nos gustaría que localizara al Sr. Cornthwaite y que le pregunte cómo quiere que actuemos dada la situación o, mejor aún, que le pida que contacte con nosotros. Si, Dios no lo quiera, descubriera usted que el Sr. Cornthwaite ha fallecido, necesitaremos alguna prueba de ello para proceder siguiendo las disposiciones que estipuló en su última voluntad y testamento. Esperamos que no sea necesario llegar a eso, pero es una de las posibilidades que sin duda debemos tener en cuenta, máxime después de la misteriosa desaparición del Sr. Cornthwaite.

Espero que le sea posible dedicar toda su atención de manera inmediata a este asunto; también querría invitarle a venir a nuestras oficinas tan pronto como le sea posible para mantener una entrevista en la que podremos hablar tanto de los detalles de la situación como de sus honorarios profesionales.

Agradeciéndole de antemano una pronta respuesta, reciba un cordial saludo.

Walter Dodge

Le adjunto un artículo de la Gamwell Gazette

GAMWELL GAZETTE - 17 DE ENERO 1925

EL MILLONARIO DE GAMWELL SE AUSENTA

El más próspero hijo de Gamwell, Arthur Cornthwaite, no visitará la iglesia en las próximas semanas. Parece que ha abandonado la región durante un tiempo, posiblemente para tomarse unas vacaciones o por algún motivo relacionado con sus estudios.

Hay algo de misterio alrededor de la partida del Sr. Cornthwaite, pues ocurrió sin previo aviso. Sin embargo, el sheriff Whitford ha registrado la mansión y sus terrenos y no ha encontrado ningún indicio alarmante. La última persona que habló con Cornthwaite fue su abogado, el Sr. Walter Dodge, el día 7 de este mes. Por aquel entonces no dio muestras de tener intención de marcharse de manera inminente, pero según el

Sr. Dodge se mostraba muy preocupado, sin duda por sus planes de viaje.

De todos es sabido que, además de ser un terrateniente de Gamwell, Cornthwaite también es millonario, erudito, filántropo y explorador. Bien puede haber partido para preparar el terreno de alguna interesante expedición venidera, o quizá sólo está pasando una temporada de descanso en Nueva York. Sin duda, los vecinos de Gamwell recuerdan con afecto las numerosas y generosas donaciones que Cornthwaite ha hecho a las obras de caridad y a la biblioteca del pueblo, y se unirán a nosotros al desearle un viaje seguro y feliz.

Ni un sólo edificio público vacío

El objetivo es detectar qué edificios están infrautilizados y si éstos pueden albergar sedes ministeriales o de otros organismos del sector público que en la actualidad están ubicadas en inmuebles en régimen de alquiler.

Rescatan a los primeros trabajadores de la mina derrumbada

Los servicios de rescate han podido sacar ya a algunos de los hasta 200 mineros atrapados en una explotación abandonada.

d?
!

imple
LY
PLE!



LE
UR

ality
San Hagi
P.L. Hanc
died po
had prob

g Co.
La Ark

W.A.A.

7
th



Zonit
ful as G
as pow
of Carl
dredly a
jura. H
entul ar
antisept
Soc. The

EL TIEMPO
Nublado

GAMWELL GAZET

24 PÁGINAS, VOL. XXIII

17 DE MAYO · 1895 · EDICIÓN DIURNA

FAMILIA DE GAMWELL ASESINADA
EN UN TERRIBLE ATAQUE*Matan a
una madre y
sus tres hijos*LA POLICÍA BUSCA AL
PADRE DESAPARECIDO

Una tragedia de dramáticas proporciones se ha desatado hoy en Gamwell cuando la Sra. Gloria Curwen y sus tres hijos (Harold, de cinco años; Sarah, de tres; y Susan, de dos) fueron hallados brutalmente asesinados en su finca al norte de Gamwell,

OPERACIONES BAJO EL
ACTA TERRITORIAL

la popular Mansión Fitzgerald.

El ayudante Whitford, de la oficina del sheriff del condado de Gamwell, hizo el espeluznante descubrimiento mientras llevaba a cabo una inspección rutinaria. "Nunca he visto nada igual", declaró a este reportero el valiente pero conmocionado ayudante; "Todos estaban muertos". Ciertamente, los miembros de la

SALEN A LA LUZ MÁS
CASOS DE CORRUPCIÓN
EN EL GOBIERNO

familia han sido asesinados brutal y cobardemente, sentenciados con varios golpes de hacha. Ni siquiera la pequeña Susan se libró de su terrible destino. No se ha encontrado el arma del crimen y el Sr. Arthur Curwen, el padre de los niños, está actualmente desaparecido. La policía le busca para hacerle algunas preguntas, aunque también se teme por su seguridad.

LITERATURA MÉDICA
Y CIENCIA

4

Ayuda para los jugadores: La decrepita mansión

The Missing People
The Tribe That The Jungle Swallowed
(El pueblo perdido - La tribu que la jungla se tragó)

Por Thomas Pratt

Publicado en 1913, Oxford, Inglaterra

Resumen: el libro trata sobre una tribu sudamericana que vivió en la antigüedad y cuya existencia queda demostrada por la presencia de varias ruinas, pero de cuya desaparición nada se sabe. El libro se basa en leyendas de la tribu y en descubrimientos arqueológicos. Pratt destaca el fervor religioso de la tribu y establece la conjetura de que quizá desaparecieron debido a una guerra civil de tintes religiosos. Pone cierto interés en una "gran cúpula" descrita en grabados y pinturas. Cree que hace referencia a una estructura de piedra que existió realmente, que probablemente aún sigue en pie y que bien podría albergar los últimos secretos del pueblo perdido.

A quien pueda interesar:

Escribo la presente en el momento en que me reúno en la muerte con mi personal y los miembros de mi expedición. Yo, Arthur Cornthwaite, en pleno uso de mis facultades mentales y físicas,

No hay tiempo para formalismos o legalismos. Esto es de lo que tengo que hablarte. ¿Qué es la cordura, cuando te ves enfrentado a esto? Creí haber escapado de eso en aquel infierno verde, en ese templo maldito, pero de alguna forma me ha seguido hasta aquí. Conozco las señales, no hay error posible. Está conmigo. Es tan inteligente, tan terrible que

¡MELODRAMA! ¿Qué es esto! Escribiéndome cartas a mí mismo en una casa vacía! Quien quiera que lo lea sabe lo que ocurre, o lo sabrá, pero lo que también debes saber es que tiene una debilidad tan evidente, tan

1 Ayuda para los jugadores: El sanatorio

Querido

Me alegra mucho saber que aceptas mi invitación y vendrás a verme. Pretendo mostrarte los últimos hitos de mi investigación.

También estoy deseando ponerte al día sobre mis experimentos. Desde la publicación de mi artículo en el Diario de la Sociedad Americana de Psicología hace unos meses (confío en que lo hayas leído) ha habido varios avances interesantes. También habrá unas pocas sorpresas; puedes darlo por hecho.

Mi soledad es bastante llevadera. El personal y yo nos sentimos como en familia. El viejo Ebenezer (le conocerás en tu viaje hasta aquí) siempre está dispuesto a acercarnos a cualquiera de nosotros al continente si echamos en falta el contacto con la civilización. Este verano hemos sido bendecidos con la presencia habitual durante las cenas del Sr. Shelly, un estudiante universitario de Princeton. Ha acampado en la playa norte de la isla, donde lleva a cabo algún tipo de estudio ornitológico. Se encontrará, ocurrente y agradable.

Estoy deseando verte.

Dr. Altous Brewer.

SOCIEDAD AMERICANA DE PSICOLOGÍA

¿Es el inconsciente colectivo la fuente de todos los mitos?

PASAJES DEL ARTÍCULO DEL DR. BREWER

Si aceptamos por un momento la teoría de que el inconsciente colectivo es la fuente de todos los mitos, debemos preguntarnos si no sería posible intervenir conscientemente en la fuente. Los experimentos con hipnosis, en algunos casos combinada con nuevas y potentes drogas, han arrojado algunas pruebas que así lo atestiguan.

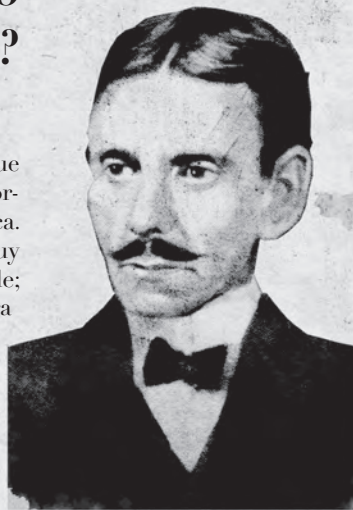


El sujeto a apenas mostró respuesta ante ningún tratamiento, pero el b resultó bastante positivo. Durante esas sesiones no sólo se revelaron insospechadas áreas de conocimiento, sino que en algunos momentos el sujeto mostraba una personalidad completamente diferente. Dicha personalidad, en las pocas ocasiones en que fue detectada, usaba una sintaxis arcaica, casi

bíblica, indicando quizá que se había alcanzado una forma arquetípica auténtica. Esta personalidad era muy fuerte y casi irresistible; hace que uno se preguntara si fenómenos como éste no explicarían las posesiones de la edad media y, en casos más recientes, de los seguidores del vudú en el caribe.



Aunque nunca llegó a alcanzar el contenido arquetípico del sujeto b, el sujeto c resultaba sin duda interesante. Afloraron numerosas personalidades; una de ellas aseguraba haber vivido durante la época de los faraones egipcios. Para mayor sorpresa, el sujeto mostró un conocimiento bastante amplio de la historia de esa civilización, desaparecida hace tanto tiempo. No obstante,



DR. ALDUS BREWER

Fundador del sanatorio de North Island

investigaciones posteriores demostraron que gran parte de todo aquello había sido pura fantasía.



Los tres sujetos mostraron tener en común cierta forma mística, aunque hay que admitir que casi todo resultaba difícil de descifrar.

3 Ayuda para los jugadores: El sanatorio

Querido director:

En respuesta a la carta de los doctores Hagen y Allen que aparece en su número de junio, debo decir que esperaba más de dos profesionales tan reputados en nuestro campo.

Mi desacuerdo es completo; mi trabajo es altamente experimental y todos los resultados, como quedaba claramente explicado en mi artículo, son, por el momento, de naturaleza puramente especulativa. No hago aseveraciones, sino meras observaciones.

Desde el momento en que redacté el artículo he llevado a cabo más experimentos que parecen respaldar mis primeras observaciones. Sin embargo, no volveré a publicar nada hasta que obtenga pruebas; pruebas que convencerán hasta al más fosilizado de los escépticos. No pienso rebajarme a

4 Ayuda para los jugadores: El sanatorio

Si esos estúpidos de Hagen y Allen oyeran lo que yo he oído, estoy seguro de que se tambalarían en lo alto de sus pedestales. Aún no sé en qué ando, pero el tremendo poder de la voz de H mientras está bajo los efectos de esa personalidad es asombroso. Jameson ha encontrado un libro en Londres, uno viejo de verdad, que según él contiene referencias parecidas a muchas de las cosas que tanto H como D han mencionado. Me ha prometido que me lo enviará junto con su próxima carta. El libro parece ser una copia de una transcripción hecha por un monje español del siglo XV. Allí están plasmados los desvaríos de un loco condenado a muerte por la Inquisición.

El libro llegó ayer y le he dedicado algún tiempo. La mayor parte resulta incomprensible, no parece tener sentido. Pero Jameson tenía razón. Las páginas que tuvo la amabilidad de marcarme parecen claramente relacionadas con muchas de las cosas mencionadas por H y D y, en algún caso, también Hw. Leer esas páginas escogidas me produjo un escalofrío sobrecogedor. Fue como si estuviera escuchando de nuevo la voz de H, y eso es algo que siempre me deja conmovido.

5a

*Ayuda para los jugadores: El sanatorio**Pasajes del informe de Darlene*

Llegó a la institución pública de manos de la policía, que la encontró vagando desnuda, en un callejón del centro de Boston. A lo largo de los años se ha intentado varias veces identificarla pero no ha sido posible; aún se desconoce cuál es su apellido. Probablemente ahora tendrá veintitantos años.

Las terapias tradicionales se han mostrado ineficaces en ella, pero mediante la hipnosis, o estando bajo los efectos de un conjunto de fármacos que se indican más abajo, se ha conseguido que se abra. El tratamiento continuado logró destapar lo que en un principio parecía ser Darlene pero, cuando se le preguntaba, el individuo aseguraba ser una mujer llamada Fanny que vivía en Irlanda. Por si fuera poco, aseguraba que el año en curso era 1862.

A lo largo del tratamiento afloraron aún más personalidades; en el último listado se recogieron 27, aunque algunas de ellas aparecieron solo en una ocasión y no fue posible alcanzarlas de nuevo. La personalidad más antigua, y quizá la más interesante, es Annephis; si damos crédito a lo que dice, se trata de una princesa egipcia que lleva muerta más de 3.000 años. Cuando ha asumido esta personalidad Darlene ha mostrado un extraordinario conocimiento de la historia egipcia, incluyendo varios hechos que he sido incapaz de contrastar por mucho que he investigado. Quizá la más difícil de explicar es que Darlene predijo el descubrimiento de la tumba del faraón Tutankamón. Hizo esta predicción tras leer en el periódico la intención de la expedición de explorar en esa zona.

Annephis habla de una extraña mitología que en gran parte de las ocasiones recuerda a las posesiones experimentadas por el interno Harding y también aparece insinuada en los dislates de Hawkins. Esta posibilidad indica una raíz mística que sería común a todos los hombres y que supondría un gran apoyo a la teoría del inconsciente colectivo.

Pasajes del informe de Allen Harding

En la época en que se publicó su primer y único libro de poesía, Harding desapareció y nunca se ha logrado reconstruir lo que hizo en los seis meses siguientes. Se cree que la mayoría del tiempo lo pasó bajo en un estado de aletargamiento provocado por las drogas y el alcohol; se le encontró en ese estado.

Su mente está dañada, lo que hace que la terapia farmacológica sea innecesaria, por no decir inútil. Sin embargo, resulta bastante susceptible a la hipnosis. No ha revelado personalidades múltiples como Darlene, sino que siempre acaba siendo la misma. Esta personalidad habla con una voz profunda e inteligente; resulta muy dominante, todo lo contrario que el propio Harding. En ocasiones esta personalidad no habla, pero los cambios en el rostro y la expresión del sujeto denotan su presencia. Casi parece estar observando, contemplando. Cuando por fin se consigue que hable, normalmente no contesta ninguna pregunta, sino que simplemente enuncia frases. Estas son normalmente de lo más oscuro: predicciones de muerte y de la llegada de aquel que espera.

5c

*Ayuda para los jugadores: El sanatorio**Pasajes del informe de Leonard Hawkins*

Llevaba una vida normal y estable hasta que sufrió una crisis nerviosa repentina. Hawkins estuvo inconsciente durante una semana y al despertar mostraba signos de una fuerte paranoia. Los primeros días no era capaz ni de reconocer a su esposa, aunque a los dos meses parecía haber recuperado la mayoría de sus recuerdos.

Poco después de reincorporarse a su trabajo (era contable de una empresa importante) empezó a mostrar una conversión religiosa; no tardó mucho en unirse a una criptica secta de baptistas ultraconservadores. Su esposa e hijos, en contra de sus deseos, también se unieron. No mucho después su jefe le llamó la atención: su continuo proselitismo en el trabajo estaba empezando a molestar a otros empleados. Dos semanas después Hawkins abandonó su iglesia, acusando a sus miembros de ser estúpidos, y empezó a rezar por las calles. Ignoraba por completo a su familia y poco después perdió el trabajo. Se fue de su casa y varios meses después fue detenido por atacar a varios agentes de policía. El odio hacia su esposa, clara consecuencia de que ella le internara en North Island, era palpable y se manifestaba con tendencias claramente violentas. No diré de dónde ha sacado esa idea de la "llegada de aquel que espera", pero sigue predicando la fe en su visión.

6

*Ayuda para los jugadores: El sanatorio**Pasajes del informe personal de Charles Johnson*

Estimado Dr. Brewer:

Le recomiendo de todo corazón al Sr. Johnson. Su trabajo en esta institución ha sido ejemplar y estoy seguro de que a usted le resultará enteramente satisfactorio. Quizá los años que él mismo pasó en una institución le hicieron desarrollar una simpatía especial. Le he visto manejar incluso a los pacientes más violentos siempre con la intención de minimizar los daños. Por supuesto, no es preciso mencionar que su tamaño y su fuerza son un factor más a su favor.

Y se decía que cuando "aquellos que esperan" vinieron a la tierra del faraón arrasaron el país, y que no se detuvieron hasta que la sacerdotisa Annephis del templo de Bast no les plantó cara y les destruyó. Temerosos de Ra, se movían durante la noche y evitaban también las corrientes de agua. Y ella hizo las piedras y ellos, llevados por el sacerdote, arrojaron a las criaturas al Nilo, que se los llevó al mar donde fueron destruidos. Annephis murió de sus heridas y, según se decía, con ella murió el secreto de las piedras. Fue enterrada en una tumba en un lugar aún por descubrir.



frate.
i sup
i me
i dec
oluo.
idixi
i e
mag
mefo
emant
O ui
i atof
ei co
illoz
emco.
leoz i
d euz
it me
le nar
audiet
ace ani
piant
t meca
it illoz
emura
dit ma
ofami
ab ira
oz illi
p olem
p dnm
it: i ho
z iusto
vo ipu
i a dolo
oe: ego
eriet bñt
Qm

HALLADAS LAS RUINAS DE UN ANTIGUO TEMPLO

El Cairo — Ayer llegaron noticias de un inusual descubrimiento arqueológico realizado por la expedición Huntsford, de financiación privada. Trabajando a unos 30 kilómetros al oeste del Valle de los Reyes, la expedición ha descubierto las ruinas de un templo y varias estatuas colosales. Se cree que este hallazgo puede dar respuesta a muchas cuestiones sobre historia egipcia. Una de las primeras piezas recuperadas fue una estela rota, erigida originalmente en honor a la princesa Annephís. Desconocida

hasta ahora, parece que Annephís fue la responsable hacia el 1.400 a. C. de la huida de un enemigo que por aquel entonces amenazaba al pueblo egipcio. En la estela no se dice cuál era ese enemigo, pero se baraja la posibilidad de que quizá se tratara de asaltantes hicsos o incluso de los misteriosos Pueblo del Mar que se mencionan en otros registros.

Se estima que los trabajos en la zona durarán al menos otros dos años, o quizá más.

Srta. P. Roman dona su colección de obras de arte a la galería Mansfield

13 de octubre de 1896

Querido Ebenezer:

Dejo esta carta a los amigos del puerto; estoy seguro de que te la harán llegar cuando vuelvas a casa. Probablemente yo no esté para entonces y no sé cuándo volveré a verte, así que te desearé ahora buena suerte.

En este sobre hay un pequeño regalo. Se trata de un amuleto de buena suerte que me dio uno de esos kanaky que nos encontramos en las islas. No sé si vale de algo pero siempre lo he llevado, especialmente cuando estuve por esas tierras. Se decía que algunas de los barcos que partían de Innsmouth tenían algo parecido fijado a sus quillas. No sé cuál será mi dirección, pero te escribiré para dártela cuando lleque a Cincinnati.



1

Ayuda para los jugadores: La mansión de la locura

*Mi querido Andreu, por favor, reúnete conmigo
en el Club del Marinero esta noche a las once.
No faltes. Necesito hablar contigo, en serio. Se
acercan tiempos muy importantes para ambos.*

Te quiero.

J.G.

BOSTON GLOBE - 22 DE MAYO 1927

VÍCTIMA DE SECUESTRO MUERE DURANTE REDADA POLICIAL EN CEREMONIA OCULTISTA

Un gran tiroteo acaba con múltiples muertes

El día de hoy la policía local ha ejecutado una redada contra las prácticas de un discreto grupo religioso de Boston conocido como Noche Silvana. Bajo el mando del detective Patrick Devlin, del Departamento de Policía de Boston, un grupo de efectivos fuertemente armados rodeó una zona de bosque a varias millas al norte de la ciudad para a continuación adentrarse en ella. Las autoridades no estaban al tanto de la existencia de la secta, pero

un antiguo miembro del grupo les puso sobre aviso.

Cuando la policía llegó al lugar de los hechos, los miembros de la secta estaban aparentemente en pleno proceso de un "ritual de magia negra". Al parecer este impactante rito incluía el brutal sacrificio de una jovencita recientemente secuestrada en el barrio de Chinatown de Boston. Por desgracia, la víctima del secuestro fue muerta durante el transcurso de la redada. Según el agente Devlin, que resultó herido en el enfrentamiento, doce miembros de la secta

fueron abatidos, dos fueron capturados y se cree que otro más logró escapar. Se cree que la mujer que escapó es la cabecilla de la secta y aún anda suelta. Se advierte a la población de que puede estar armada y puede resultar peligrosa. El concejal Bradford Tibbins ha asegurado a la prensa que las acusaciones de brutalidad policial serán estudiadas durante la investigación planeada para la semana que viene. La policía, a esperas de más pesquisas, se ha negado a divulgar las identidades de los sectarios muertos y capturados.

Consejo de administración de la biblioteca, disuelto

La ciudad de Medford se encuentra sin consejo administrativo de la biblioteca. En la sesión

Billings preguntaron por la disolución del consejo. Debido a que el asunto

Los contratos antiguos se invalidarán tras el aumento de las tarifas

Todos los contratos san

3 *Ayuda para los jugadores: La mansión de la locura*

Escrituras del valle del Riven

Muchas historias de la zona parecen inspirarse en viejas leyendas indias sobre un ser que moraba en algún lugar en “las tierras de sombra de las colinas”. Este “dios” podía contactar con sus elegidos a través de los sueños y les daba órdenes. A menudo, quienes soñaban con el dios se volvían locos. Esos desafortunados acababan siendo expulsados de sus tribus y obligados a adentrarse en esas regiones salvajes para arreglárselas solos. El paraje era tabú para las tribus de la zona pero, en ocasiones, alguien en busca de sabiduría o conocimiento podía ignorar los peligros y dormir en esas colinas oscuras y amenazadoras.

Una anciana me contó una historia sobre un vecino que en una ocasión, tras sufrir una serie de pesadillas particularmente terribles, masacró a su familia entera con un hacha antes de ahorcarse en la leñera. La anciana me dijo que ese hombre siempre había sido un buen esposo y padre, pero que pareció perder el juicio. La mujer recordaba cómo su tío le contaba que el viejo Martin Garsetti fue un buen hombre hasta que se mudaron fuera del pueblo, a la nueva casa que él mismo construyó para su familia en las faldas de las montañas. Esta casa se alzaba en una zona evitada por los indios locales. La construcción aún permanece en pie y en ella viven ahora otros miembros de la misma familia, aunque ninguno de ellos parece haberse visto afectado por ninguna forma de locura.

163

Escrituras del valle del Riven

Los Gunderson fueron de los primeros blancos que levantaron su hogar en la zona y, pese a las advertencias de los indios locales, construyeron sus primeros y toscos asentamientos entre esas colinas que los indios se esmeraban tanto en evitar. Aunque el campamento inicial pareció prosperar durante el primer año, no mucho después llegó la tragedia. Fue durante el largo invierno que uno de sus habitantes perdió la cabeza. Cuando unos visitantes de cerca de Pittsburgh los encontraron, todos los mineros y sus familias estaban muertos; parecía que había sido obra de los lobos, pues sus caras estaban terriblemente mordidas y mascadas. Sólo uno de los hombres murió de otra manera: tenía un agujero de bala en la frente. Claramente fue un suicidio. Por si fuera poco extraño, parece que los lobos no se atrevieron a devorar su cadáver como habían hecho con los demás.

164

4

Ayuda para los jugadores: La mansión de la locura

Este documento puede encontrarse en el bolso de Andrea. Sólo se recogen aquí las entradas de interés para los investigadores.

30 de junio, 1916

Querido diario:

No sé cómo escribir sobre esto, pero mis sueños se han hecho tan fuertes en las últimas noches que en realidad estoy asustada. Yo estaba en una gran cueva, toda llena de luces brillantes, y entonces oía una voz. Era una voz fuerte, pero sólo sonaba en mi cabeza. Como si allí dentro estuvieran los pensamientos de alguien más, revoloteando dentro de mi cráneo. Aún casi puedo oírlo, susurrándome incluso mientras escribo esto. Sigo asustada por alguna razón. Pero, después de todo, sólo fue un sueño.

28 de agosto, 1916

Querido diario:

Sigo soñando con la voz. Dice que quiere enseñarme cosas, pero por algún motivo eso me asusta. Me da miedo. Quiero contárselo a madre pero creo que no me comprenderá.*

29 de junio, 1917

Los profesores de la escuela están sorprendidos con las cosas que dibujo. Algunos de ellos dicen que tengo talento y que debería ir a estudiar a algún otro sitio para aprender a dibujar mejor. Intenté decirles que sólo dibujo las cosas que veo en mis sueños, pero me parece que no me creyeron. Madre dice que los cuadros no son buenos, pero creo que se equivoca. La voz de mis sueños dice que podría dibujar mejor pero que debo irme de aquí. Quiero marcharme de esta casa en cuanto pueda. El señor Matthews dice que pronto habrá un concurso en Pittsburgh. Al ganador le conceden una beca para estudiar arte en la Universidad de Boston. Ya he empezado a pintar un cuadro; creo que ganaré.

28 de enero, 1917

Querido diario:

No puedo soportar esta casa. Se me cae encima. No logro librarme de los sueños sobre la voz y, más aún, ahora puedo ver esa extraña cueva. Odio a mi madre; desearía salir de esta casa para adentrarme en la cálida oscuridad de la tierra.**

30 de junio, 1917

La voz volvió anoche mientras soñaba. Me dijo que si la escuchaba y hacía lo que me dijera, obtendré sin esfuerzo todo lo que siempre quise tener. Por primera vez abrí los ojos y vi la voz y lo que era. Era borrosa, así que no pude ver gran cosa, pero sé que es horrorosamente grande. Me mostró algo que podría dibujar para el concurso y me dijo que si hacía un buen trabajo no podía dejar de ganar. Creo que la voz quiere realmente que gane y que vaya a Boston. Espero que así sea. No puedo aguantar más a mi madre, lo juro; a veces me vuelve tan loca que creo que sería capaz de matarla.

*A medida que llega el invierno las entradas acerca de la voz se hacen más frecuentes, pero Josephine se muestra indecisa sobre si debe hacer caso a la misteriosa voz. No obstante, todas las entradas del diario adoptan un tono más oscuro.

**Las entradas mantienen este tono a lo largo del invierno y la primavera de 1917. Hay páginas en las que no hay escrita una sola palabra, pero sí aparece una enrevesada proliferación de líneas que se cruzan. En un primer vistazo los dibujos sólo muestran un buen sentido de la textura pero, en ocasiones, de las densas capas de líneas cruzadas parecen surgir rostros.

5

Ayuda para los jugadores: La mansión de la locura

Usando el poder de la piedra oscura pueden obrarse muchos cambios, tanto en el mundo como en uno mismo. Grandes son las promesas de la piedra oscura y de El que pende, pero grandes son también los peligros. Se dice que quien la usa puede verse transformado ante el poder que permanece cautivo en su interior; la enfermedad se cura y la locura se conjura.

... ¡La piedra oscura, prometedora y de terrible poder! La piedra fue hábilmente tallada en los días antiguos por el mensajero secreto con un millar de rostros, usando manos que no eran las suyas, para abrir un agujero entre la luz del día y los sueños. Un pasaje por el cual aquel que pende en el vacío puede alcanzar y tocar nuestro mundo.

...Cuidado, no sea que la piedra robe el alma del ladrón impío; aunque antes de hacerlo puede conferirle poder.

... De la piedra no sólo puede obtenerse poder, sino que también pueden aprenderse otros talentos. Secretos son sus caminos y misteriosas las llamadas, pero grandes son estas facultades en manos de quien sepa cómo usarlas.

... La piedra fue creada para perdurar por siempre y ningún poder conocido en la Tierra puede destruirla. Posee a quienes la poseen y domina sus vidas.

Me llamo Wilfred Hazard y ésta es mi historia. La cuento ahora, mientras aún soy capaz de escribir y pensar con claridad, para que vosotros, mi familia, entendáis lo que me ha pasado y en lo que me estoy convirtiendo, para que podáis evitar las trampas en las que yo he caído.

En el verano de 1723 me embarqué en la mayor aventura de mi vida...

Wilfred habla de una expedición francesa que buscaba la legendaria ciudad subterránea de Quivira, una ciudad hecha de oro. La expedición partió hacia el Oeste llevando como guías a indios de las tribus locales y logró encontrar un camino al mundo subterráneo donde se hallaba Quivira. Asegura en su relato que encontraron la ciudad, así como otras ciudades que la sobrepasaban en belleza y riquezas...

... las torres espirales de oro de Quivira palidecieron al compararlas con las de este nuevo lugar: estructuras gigantescas que se alzaban hasta el techo de la caverna, inimaginablemente alto sobre nosotros. Todo lo que iluminábamos con las linternas a nuestro alrededor brillaba con el color del oro; cada superficie, cada estructura parecía estar construida con este metal. ¡Seguramente había riquezas suficientes como para hacernos reyes a todas! ¡Si hubiéramos tomado cuenta hubiéramos podido para a continuación regresar... Pero no lo hicimos, porque sabíamos que más allá de este lugar debía haber otro más rico aún...

Wilfred explica que el inmenso valor de todo lo que les rodeaba hizo que algunos de ellos enloquecieran por la avaricia, por lo que los demás se vieron obligados a matarlos antes de que toda la expedición corriera peligro. Pese a eso, siguieron explorando más allá, hasta que empezaron a encontrar signos de que alguien moraba allí...

... Al principio discutimos sobre si deberíamos seguir adelante, pues no sabíamos qué tipo de criatura podría vivir en un lugar tan profundo y olvidado, pero pronto decidimos que mientras las criaturas nos dejaran en paz, no había por qué preocuparse por ellas.

Estaba claro que, fuera lo que fuera que vivía allí abajo, no era humano, aunque quise en algún momento fue algo parecido. Las antiguas esculturas que encontramos mostraban extrañas bestias con forma de lagarto y cosas aún peores; parecía que estas criaturas habían vivido en estas grandiosas ciudades, alzando ídolos y altares para dioses enormes y blasfemos. Muchas fueron las noches en que dormimos con las horrendas imágenes de los templos que habíamos encontrado acechándonos en nuestras pesadillas, y muchas las mañanas en las que alguno de nosotros se despertaba gritando y poseído por el terror a causa de lo que habíamos visto. ¡Sin embargo, decidimos ignorar estas advertencias hasta que nos encontramos con los espectros...

Extrañas formas espectrales acosaban la expedición. Wilfred las describe como poco más que una serie de luces azules que flotaban, y de su narrativa se desprende claramente que perturbaban a todo el equipo de la expedición. Si bien no cuenta de manera específicamente que dañaran al grupo en modo alguno, decidieron volver y dirigirse a la superficie poco después de su primer encuentro con ellos.

1

Ayuda para los jugadores: La vieja casa maldita (continuación)

... Tomamos la decisión de regresar a la superficie para organizar otra expedición más grande. Para entonces ya todos llevábamos una importante cantidad de oro, pero eso no era todo: descubrí un objeto de una sustancia que a todas nos resultaba bastante extraña. Al principio pensé que se trataba de un collar de perlas oscuras y brillantes, pero desde entonces me he reafirmado en mi juicio, pues son distintas de cualquier perla que haya visto jamás y bastante más grandes. Fue este objeto, creo, lo que me salvó de lo que no tardaríamos en encontrar...

Poco después de emprender el regreso a la superficie la expedición sufrió una catástrofe. Sin previo aviso el suelo se abrió en dos y perdieron a muchas de las miembros del equipo. Wilfred especula con la posibilidad de que casi fue como si bajo ellos hubiera una inteligencia consciente que llegaba para impedir que se fueran. En varias ocasiones tuvieron que volver por donde habían venido, pues grietas similares les cerraban el paso, hasta que se vieran perdidos por cavernas oscuras y enormes llenas de sombras cambiantes...

... incluso cuando trepábamos por las escombras era como si hubiera algo observándonos: una presencia fría y torva. Nos movíamos tan rápido como podíamos, descansando sólo unas pocas horas cuando estábamos demasiado fatigados para continuar...

Las sombras y formas que sólo podían adivinar vagamente atacaron en varias ocasiones a los exploradores que quedaban. De la oscuridad surgían tentáculos que arastraban a los hombres hacia su muerte mientras gritaban. Los supervivientes huían en plena oscuridad una y otra vez, hasta que sólo quedaba un puñado de ellos. Entonces, cuando parecía que quedaba un último día de viaje para alcanzar la superficie, se toparon con una horrorosa criatura a la que parecían seguir los demás monstruos sin forma como si fuera su líder. Se parecía a un gran sapo rezumante y fétido. Wilfred describe el encuentro como una matanza.

... Lo que sé, para gran amargura y dolor, es que de 30 hombres yo fui el único que sobrevivió a este encuentro. Qué me estremezco al recordar cómo esas fauces hambrientas envolvieron a aquellos con los que tan lejos había llegado.

Muchas noches me he preguntado cómo yo, de entre todas ellas, logré sobrevivir, cómo conseguí de hecho salir indemne de la matanza que ocurrió a mi alrededor. Creo que lo que me protegió fue ese objeto, el oscuro collar de perlas que había encontrado. Podía sentir cómo esas indescriptibles criaturas ansiaban tenerlo y su frustración, pues creo que no podían hacerme daño mientras lo tuviera en mi poder. Sólo gracias a su poder, estoy seguro, logré evitar a las espectras y a las cosas sin forma que infestaban aquella necrópolis. Y no escapé sin marcas, pues aunque fui presa del terror, sentí una presencia húmeda a mi espalda y por un instante sufrí un dolor inenarrable,

como si algo se abalanzara sobre mi interior. Hasta el momento no he sido capaz de decir exactamente qué fue aquello que se introdujo en mí en aquel instante, pero aún hoy puedo sentirlo dentro, confortando tanto mi cuerpo como, que Dios me ayude, mi alma.

Mientras que aquello que hizo presa en mí deforma mi cuerpo y mi alma, intuyo que ese objeto es la clave de esta terrible maldición que he hecho caer sobre nosotros. Aún puedo sentir el deseo ardiente de aquella bestia repugnante, un deseo que no decaerá hasta que el objeto regrese a aquellas cavernas inenarrables, que es a donde pertenece. No encuentro ninguna manera de destruirlo ni de librarme de este vínculo que siento y que se ha creado entre esa criatura infecta y yo.

He llegado a la conclusión de que, de algún modo, el objeto forma parte del alma de ese blasfemo dios rojo y que, al tenerlo yo, estoy vinculado de alguna manera a la bestia. Este objeto me hace un regalo: hace ya 60 años de aquella empresa y aún no muestro signos de envejecimiento. Al contrario: mi cuerpo inmortal se perverte y soy presa de hambres y terribles necesidades que no son mías. Y, más aún, no soy capaz de vivir mi propia vida; una parte de mí, o de la espantosa criatura a la que ahora estoy unido, no permitirá que me haga daño a mí mismo de ninguna manera.

Debo apresurarme a acabar este documento mientras siga siendo dueño de mi mente, y os suplico a vosotros, mis sobrinos nietos, que lo guardéis y se lo entreguéis al más fuerte de vuestras hijas cuando alcance la edad adulta, como ya me habéis prometido por el gran amor que sentís por la familia. Y mantened las perlas a buen recaudo, pues sólo su poder nos permite mantener todo esto a raya: sé que, si las perdemos, esa casa vendrá sin duda a por nosotros. Os conmino, a vosotros y a vuestras descendientes hasta la última generación, a cumplir nuestro juramento, no pena de las más terribles consecuencias. Si se descubre mi condición probablemente me destruirán y esta maldición infectará a uno de entre vosotros: al mejor, más brillante y más justo. Estoy seguro de ello.

Os lo suplico una vez más: mantened esta casa, este asqueroso cadáver, oculto, aunque olvide todo pensamiento y necesite de cuidados; no se lo digáis a nadie; no intentéis ir más allá de donde yo me aventuré una vez. Es vuestra alma inmortal lo que está en juego, pues el hombre no está preparado para ir allí y volver entero...

Ruego a diario por mi muerte y ésta no me llega. Sé que la gracia de Dios no está conmigo. Pero si Él no me salva, quizá a vosotros si os haga caso, pues no tenéis culpa ninguna de todo esto. Así que rogo y le pido a Nuestro Señor que os bendiga y que os cuide en este año de Nuestro Señor de 1785.

Wilfred Hazard, un desdichado soldado.

2

Ayuda para los jugadores: La vieja casa maldita
Del diario de la señora Mercy Stanton, 1865

Ciertamente ha sido un mal verano: la cruel malaria se ha llevado a muchos de nuestros pequeños. Ha sido especialmente triste para los Hazard: tres de sus niños cayeron, uno detrás del otro. Fueron de lo más estoicos; rechazaron todos los ofrecimientos de ayuda por miedo a extender la enfermedad y ellos mismos cuidaron infructuosamente de los pequeños. Lo único que consiguieron fueron tres ataúdes pequeñitos que salieron por su puerta uno tras otro. Están tremendamente consternados por la pérdida: el pequeño Johnny, de once años y primogénito; Nathaniel, de ocho; y Lucy, de sólo tres. Como diría mi querida madre, "no los han perdido, sino que han partido antes".

Durante el funeral de la pequeña Lucy, una de las personas que transportaba el ataúd hizo una broma de lo más vulgar y grosero,

suscitando muchos comentarios entre la multitud, gentes de bien que asistieron para confortar a los familiares de la difunta. ¡Dijo que algo había rodado dentro del féretro y que opinaba que la cabeza de la niña se había separado del cuerpo! Por supuesto, provocó gran enfado y varias damas se desmayaron. Por suerte yo, que fui bendecida con una constitución resistente, pude presenciar cómo le obligaron a abandonar su sitio inmediatamente, ocupando uno de los Hazard su puesto en el transporte del ataúd. La familia no podía estar más enfadada por tal ocurrencia, totalmente innecesaria.

Oí que más tarde el hombre estaba por el pueblo, impertinente y bastante borracho, diciendo que si realmente había un niño en la caja, era la carga más extraña que había transportado jamás sobre sus hombros,

que era un profesional del transporte de féretros y que tenía mucha práctica en esa tarea. Pese a la condena generalizada que recibió por hablar de esa manera, siguió con esas afirmaciones durante varios días.

Incluso algunos de los personajes más trutos del pueblo le invitaban a beber y le animaban a proseguir con su hiriente jactancia.

Por supuesto, esa gente se cree todas esas historias de los Hazard sobre los juicios por brujería, sobre el peculiar asunto del fantasma o sobre la niña, o sobre todo lo que pasó hace tantos años, cuando reformaron la casa. Por no hablar de esas perlas. Envidia y rencor, y una tremenda prueba a la que se enfrentan mis respetables y queridos amigos. Por suerte, aquel hombre se mudó pocos días después y dejó de molestarnos.

Anocheció pronto. Me había retirado a la hostería de John Beverly y estábamos alegrándonos con algo de ponche caliente. El día, como dije, había sido oscuro y tormentoso y no había viajeros a los que atender, así que hicimos solos una fiesta en la sala común: John, su esposa, Isaiah y yo. Entonces un saludo llegó desde fuera.

Al ir hasta la puerta, John vio algo tan extraño que su exclamación hizo que nos acercáramos. Allí había un caballero, vestido todo de negro, como los predicadores, con un sombrero negro sobre su cabeza. Tras él había un trineo muy cargado, y más allá se encontraban dos de los más horribles indios que jamás haya visto; estaban azules por el frío, lo cual les daba un aspecto más malvado aún. En cuanto les puse el ojo encima supe que eran ladrones y asesinos. Pero era al hombre a quien prestaba más atención, pues tenía un aspecto enfermizo muy poco habitual: estaba muy hinchado y completamente pálido. Tenía los ojos rojos, por el frío o por las lágrimas.

Entrad, dijo el amigo John, con este tiempo tan malo no esperábamos ningún viajero; de lo contrario habríamos estado más atentos. Miré de nuevo el trineo y vi que no tenía campanas ni nada que pudiera emitir sonido alguno, ni siquiera haciendo buen tiempo. El hombre seguía allí de pie, igual que sus indios, como si estuvieran tallados en la misma madera que el trineo. John no quiso saber nada de aquello, especialmente por el mal aspecto que tenía el hombre. Pálido como un muerto, de respiración pesada y con los ojos rojos, como si estuviera sufriendo un ataque.

Entonces el hombre habló con bastante acento extranjero, preguntando por los Hazard. Bueno, Isaiah y yo hicimos silenciosas conjeturas al respecto. Nuestras miradas iban de los salvajes a su amo mientras John le dijo que subiera por el camino y que allí encontraría la hacienda de los Hazard, una casa sólida, bonita y bien cuidada. Iba a mandar a un chico

que se adelantara para avisar a Elijah Hazard de que tenía visita, pero el forastero le dijo que no se molestara.

Señor, antes de que se vaya, dije armándome de valor y animado por Isaiah, ¿puede decirnos cómo van las cosas por Boston?

Nada sobre eso puedo decirles, contestó.

Ah, entonces viene usted por mar, dije.

No, contestó seco, vengo de la zona de Wichita, afirmó mientras lanzaba una moneda a John. Que no se diga que Wilfred Hazard no agradece la hospitalidad. Voy a ver a mi primo, Elijah.

Tiene una buena familia, señor, empezó a decir Isaiah esperando sin duda recibir un cumplido similar, y veréis que todos gozan de buena salud.

Eso pareció agitarle, pues su cara se retorció y su mirada se tornó más angustiada. Empezó a temblar tanto que pensamos que se iba a derrumbar y se inclinó agarrándose el estómago. John se adelantó raudamente para ayudarlo, pero uno de los indios se acercó y se lo llevó, diciendo algo en su lengua gutural. El forastero se volvió sin decir palabra y empezó a ascender rápidamente por la calle y volvió a encorvarse, tambaleándose como si estuviera borracho. Los indios le siguieron cuando el trineo. Le vimos caer de rodillas, levantarse y seguir andando, pero renqueaba bastante, como si su pierna izquierda no soportara su peso. Le seguimos con la mirada hasta que le perdimos de vista entre la oscuridad y la nieve, temiendo que volviera a caer.

Bueno, parece fuera de toda duda que el amigo Wilfred morirá antes de que acabe el invierno, dijo Isaiah con ayuda del ponche, pues me parece que está en las últimas.

Y se rió de su propio comentario. Yo no dije nada, pues algo del forastero y sus salvajes me había inquietado.

LEYENDAS Y
DE LOS INDIOS

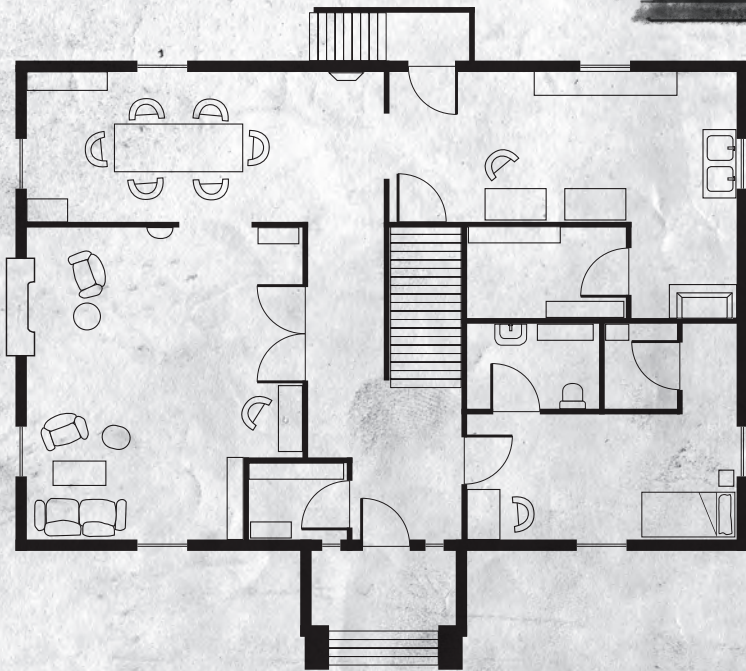
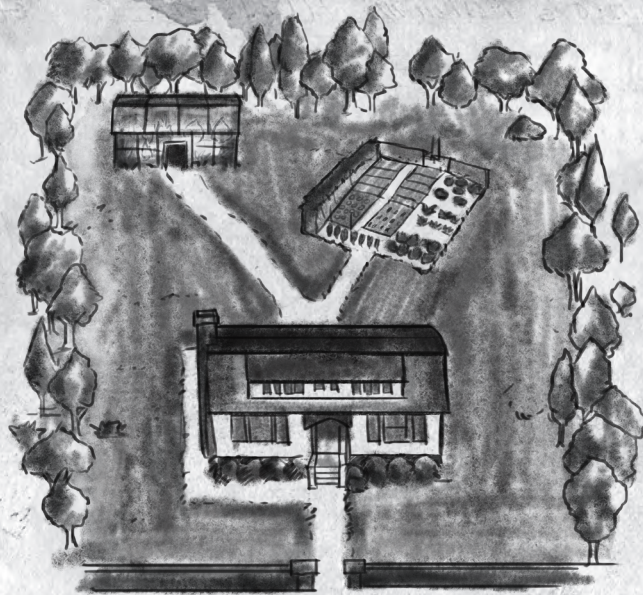
LA CIUDAD DE QUIVIRA

Las leyendas de Quivira están muy extendidas y pueden encontrarse entre multitud de tribus indias. Estas historias se cuentan incluso en México, pero los historiadores creen que surgieron entre los indios wichita. Éstos se asentaban a lo largo del río Arkansas, en los condados de Baron y Rice, en lo que ahora llamamos Kansas, antes de que los sioux les empujaran hacia Oklahoma, en el Sur.

Las historias hablan de una fabulosa región subterránea donde abundan los bisontes, las llanuras son ricas y el río mide cinco kilómetros de ancho. Dentro de esta tierra se encuentra Quivira, una ciudad hecha de oro y plata, donde habita un pueblo antiguo y aislado que rehúye todo contacto con el mundo exterior. La tribu wichita habla de este lugar con sobrecogimiento y respeto, casi como si fuera algo tabú, pero a quienes les escuchan con avidez les hablan de gigantescas entradas de piedra que, ocultas en el fondo de los barrancos cercanos a las tierras originarias de su tribu, llevan hasta la ciudad.

Debido a las leyendas de riquezas fabulosas, muchos han buscado las entradas a esta tierra de fábula, pero ninguno tuvo éxito. Francisco Vázquez de Coronado, el famoso explorador español, acometió el primer intento bien documentado de los europeos. Su expedición partió en 1540 llevando como guía al "Turco", un indio wichita, y regresó en 1542.

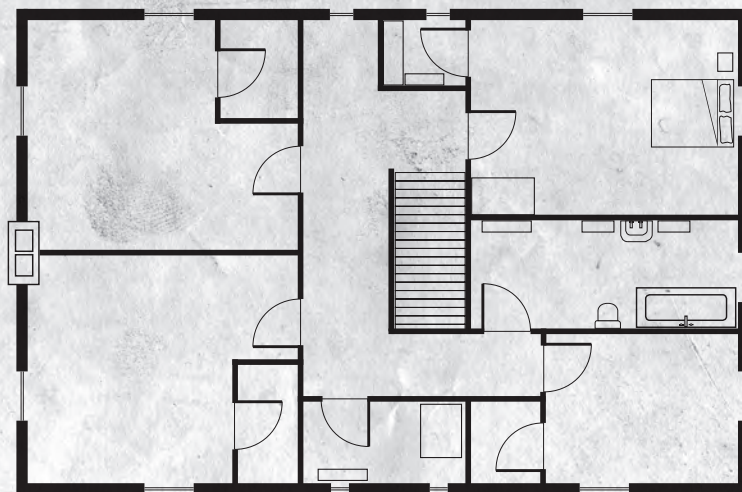
1 Ayuda para los jugadores: La casa de Corbitt



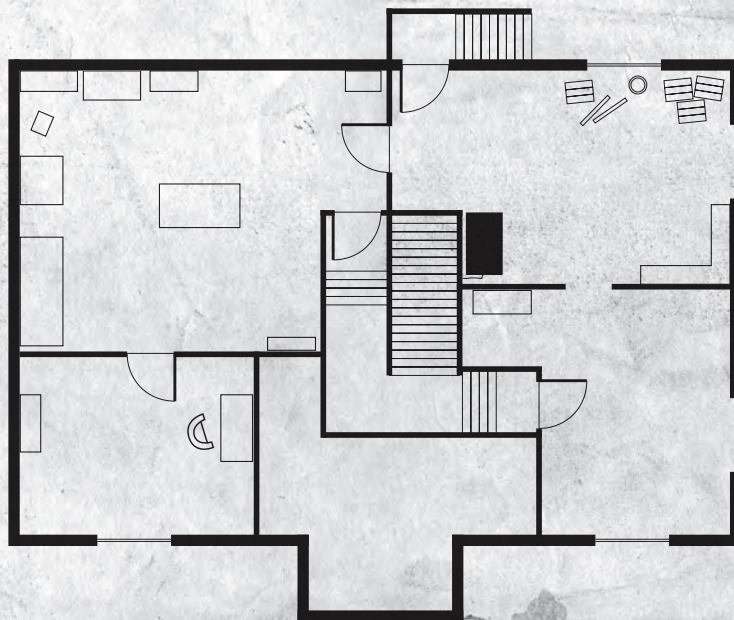
Planta baja

1 Ayuda para los jugadores: La casa de Corbitt

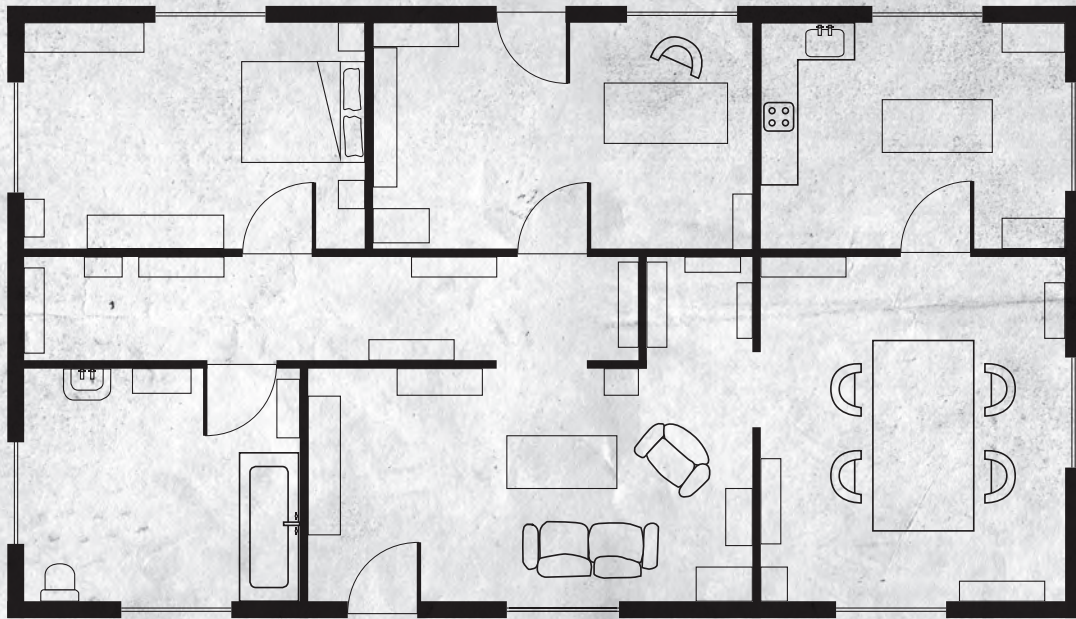
Primera baja



Sótano



2 Ayuda para los jugadores: La casa del profesor Gist

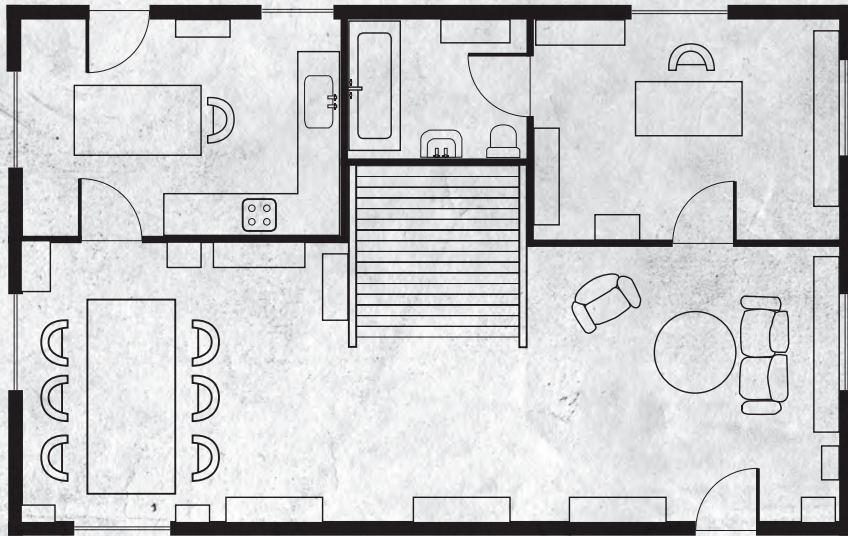


3 Ayuda para los jugadores: La plantación

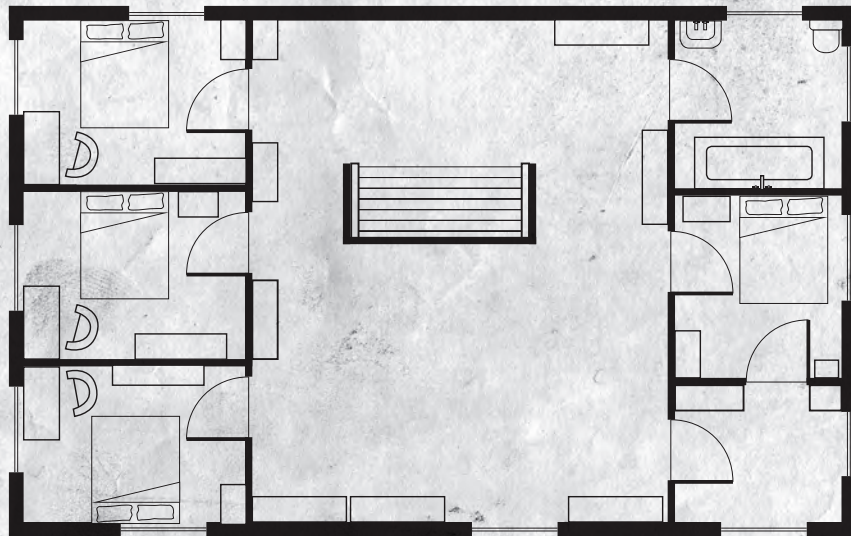


4 Ayuda para los jugadores: La casa de Caleb

Planta baja

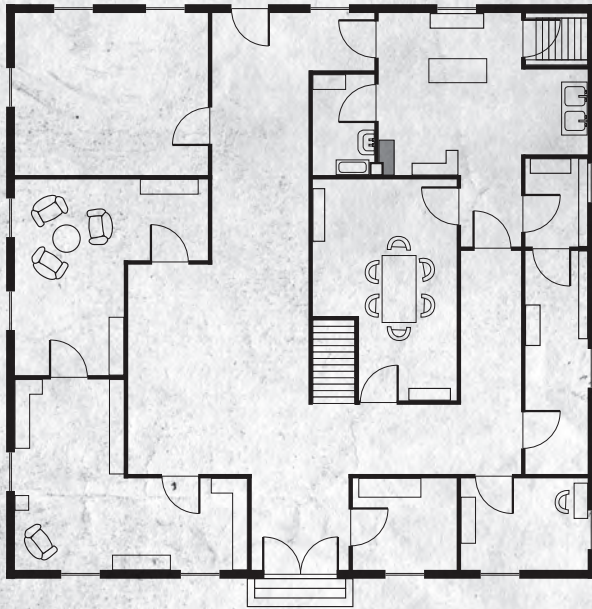


Primera planta

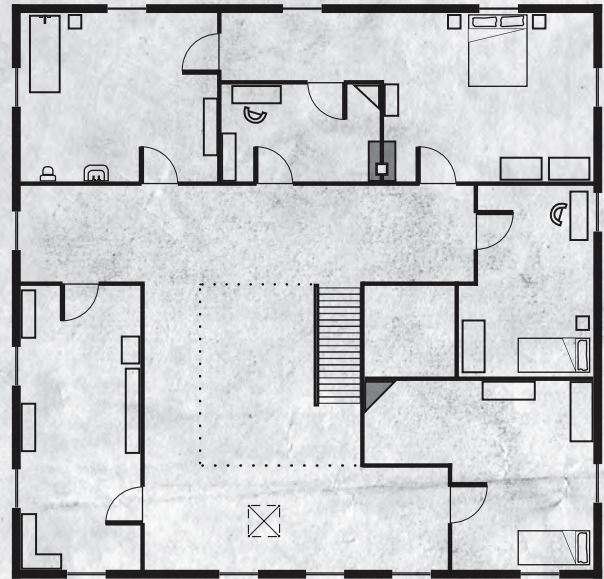


5 Ayuda para los jugadores: La mansión Fitzgerald

Planta baja

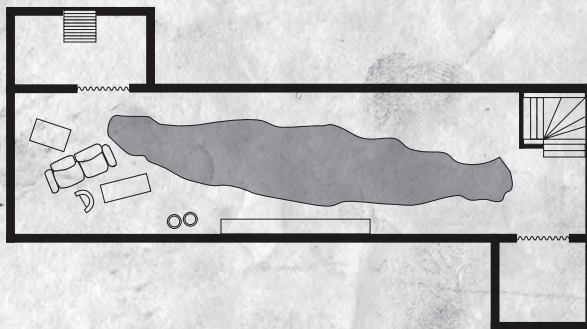


Primera planta

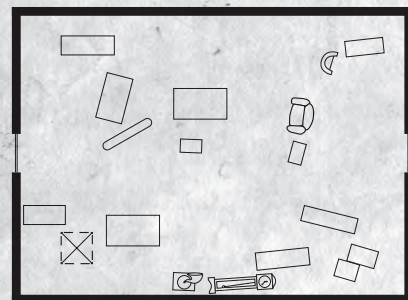


⊗ Trampilla

El sótano



El desván

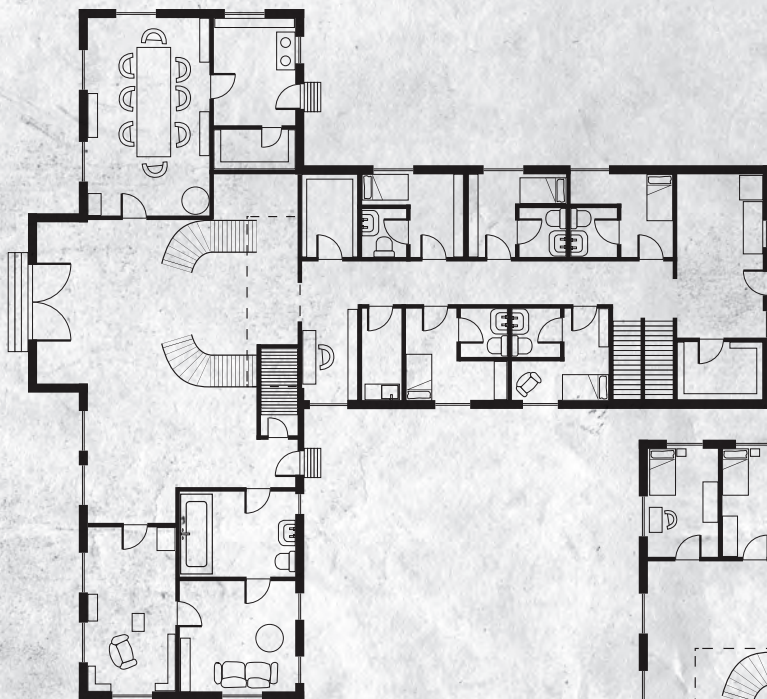


6 Ayuda para los jugadores: North Island y alrededores

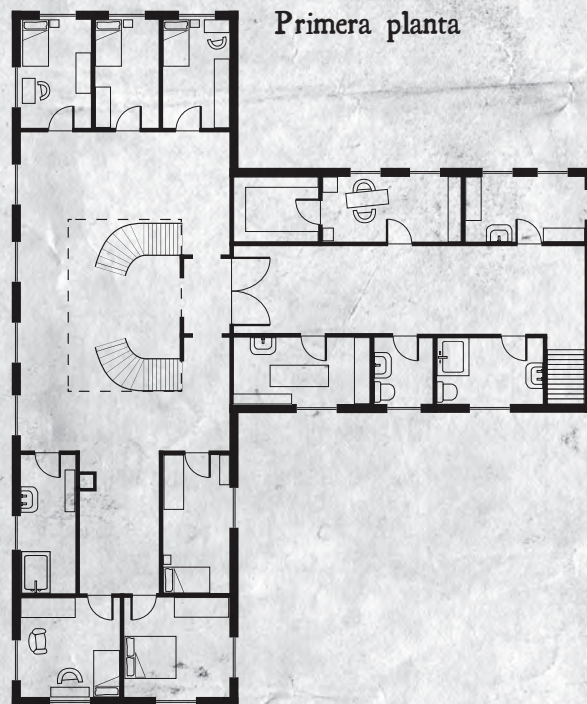


6 Ayuda para los jugadores: Sanatorio de North Island

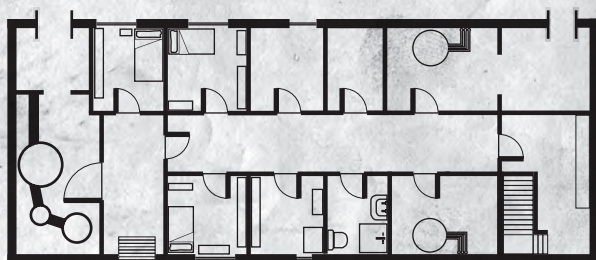
Planta baja



Primera planta



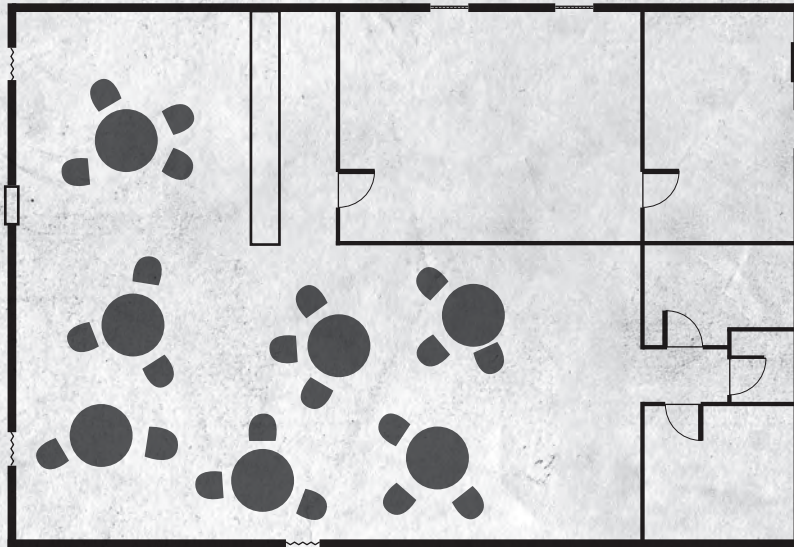
Sótano








7 Ayuda para los jugadores: Apartamento de Andrea Pentargon



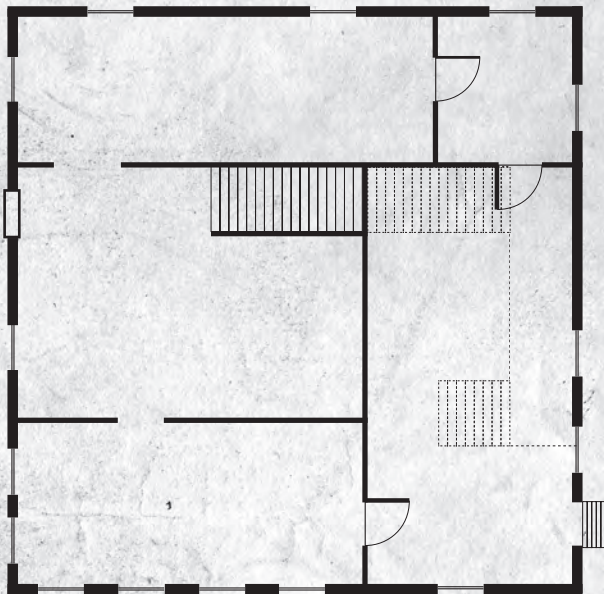
8 Ayuda para los jugadores: El Club del Marinero



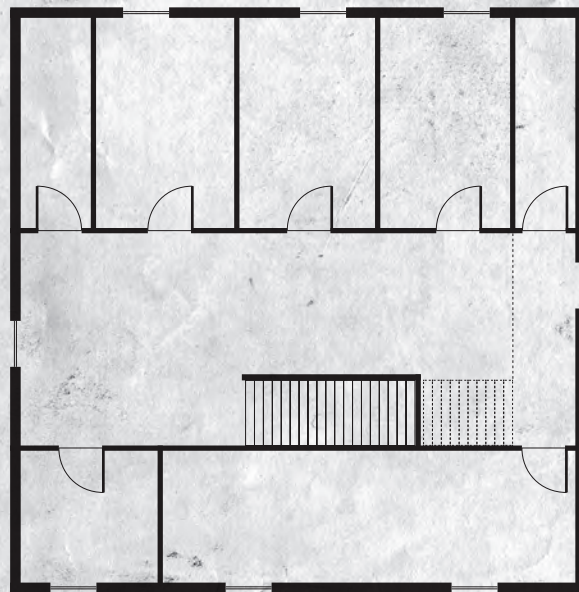
-  Silla
-  Mesa
-  Puerta recia al exterior
-  Ventana cerrada con tablones
-  Ventana con postigos cerrados

9 Ayuda para los jugadores: La casa de los Garsetti

Planta baja

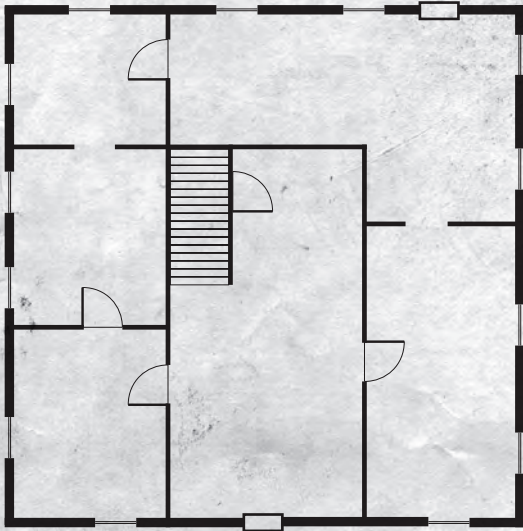


Primera planta

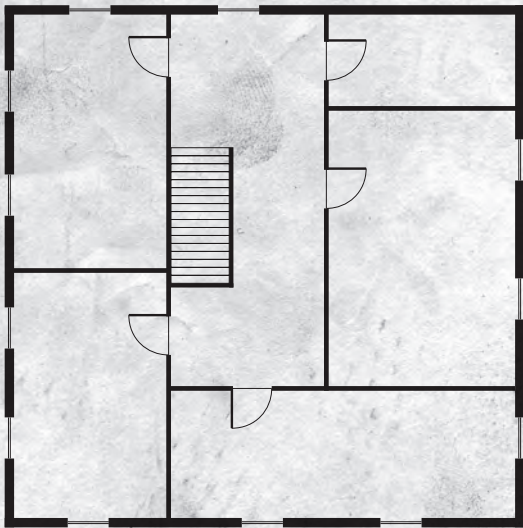


10 Ayuda para los jugadores: La mansión de Crater

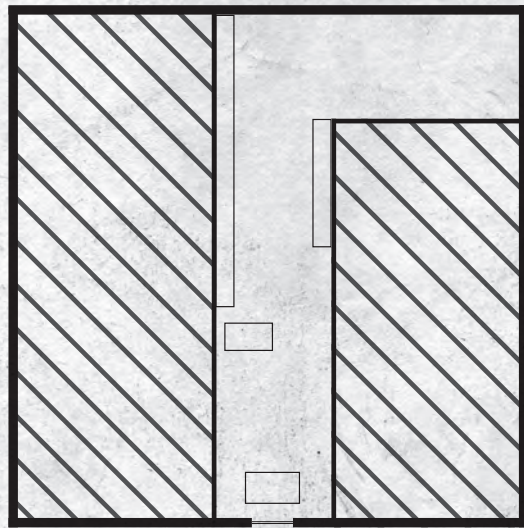
Planta baja



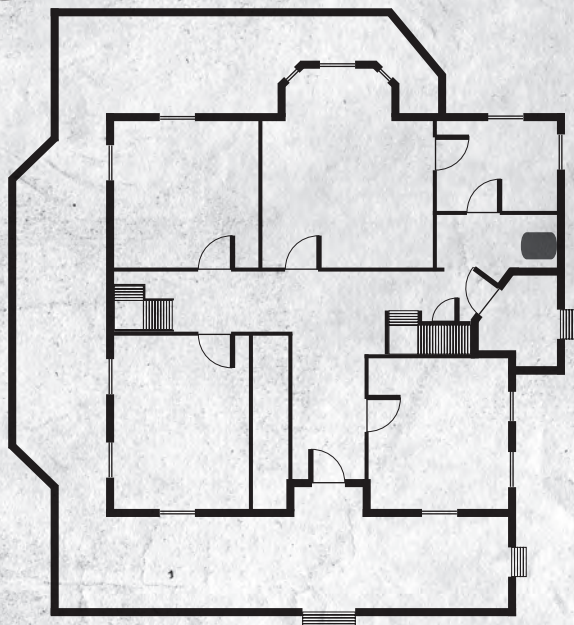
Primera planta



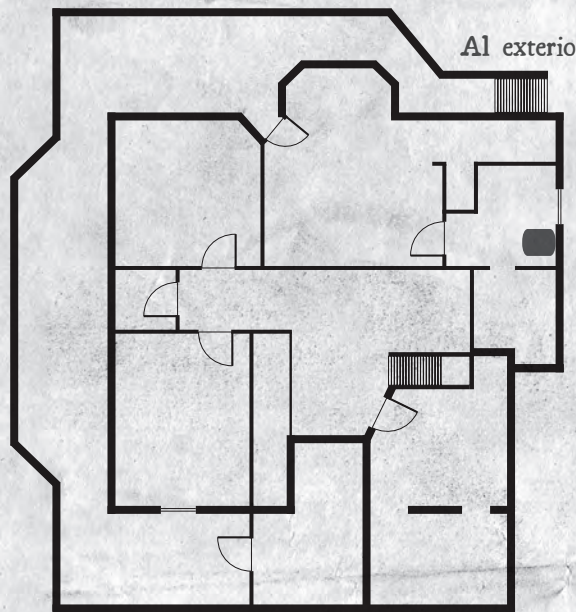
Desván



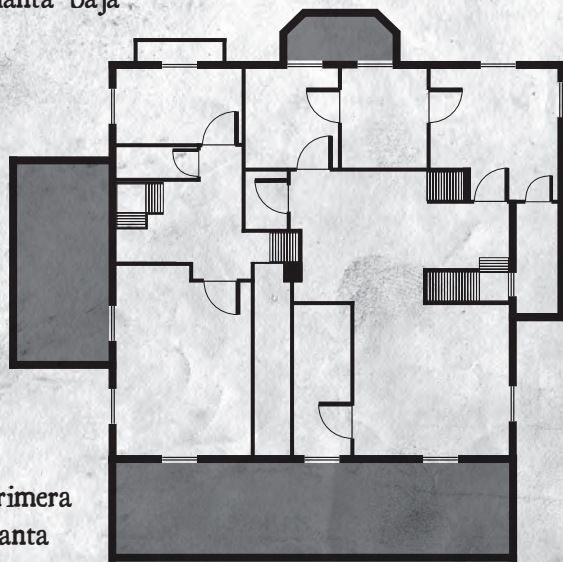
11 Ayuda para los jugadores: La mansión Hazard



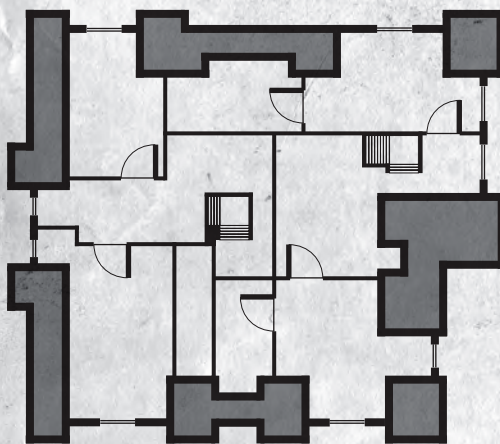
Planta baja



Sótano



Primera
planta



Desván

■ Zonas con tejado



Fin



*“Donde los cuerdos
temen entrar.”*

