

# S&S Parapsychologists

© Arkham software, 1994-2020

© Arkham software, 1994-2020

#### **16 de noviembre de 1922**

Era una fría y húmeda noche de invierno en la ciudad de Arkham. La soledad de sus calles era sólo turbada por los maullidos incesantes de los gatos callejeros, especialmente inquietos aquella noche, como presagiando los terribles sucesos que estaban a punto de acontecer. De pronto, un ensordecedor estruendo rompió el silencio reinante: una intensa luz atravesó durante un instante el oscuro cielo de la ciudad, apagándose más tarde sobre algún lugar cercano a la colina de Aylesbury.

#### **Boston, dos días después**

Los parapsicólogos William Sinclair y Karl Stinnett se disponen a viajar hacia su nuevo despacho en la ciudad de Arkham. Nunca podrían imaginar la terrible magnitud del horror preternatural al que deberían enfrentarse.

*Ésta es una aventura de investigación en la que tendrá la oportunidad de adentrarse en los secretos más ocultos, temibles, malignos y, quizás con algo de suerte, descubrir la más oscura de las tramas que haya tenido lugar a lo largo de su vida. Inspirada en los relatos de H.P. Lovecraft, transcurre en los años veinte y sitúa a los jugadores en la fantástica Arkham, ciudad imaginaria de Massachusetts en donde se suponía un foco de maldad y misterio fuera de lo común.*

*Dedicamos esta aventura a la memoria de H. P. Lovecraft, sin cuya obra ésta, ni multitud de otras aventuras, no habría sido posible llevar a cabo; sus Mitos de Cthulhu han sido gran fuente de inspiración para muchos.*

AD MAIOREM CTHULHI GLORIAM

#### **Características técnicas**

Aventura programada con PAWS en un ZX Spectrum +2A.  
Dos personajes interactivos, más de 140 localidades, 50 objetos y 14 personajes. Incorpora características dinámicas como día/noche, reloj, puntos de vida, efectos sonoros 128K...

#### **Últimos comentarios y consejos al jugador**

- El lugar de residencia al que S&S deben dirigirse al comienzo de la aventura, nada más llegar a Arkham, es una pequeña vivienda situada en la calle Bad Water Road.

- Entre los dos protagonistas podrán traspasarse objetos, tanto dándolos como pidiéndolos, así como separarse en cualquier momento y realizar acciones dependiendo de las características físicas de cada uno: Stinnett es alto, grande y fuerte, sin embargo, Sinclair es bajo, débil y delgado, pero más pequeño y ágil.

- Los horarios y el tiempo son muy importantes en esta aventura. En muchos momentos deberá ir usted a toda prisa presionado por el reloj, ya que podría ocurrir algún acontecimiento sin que usted estuviese presente (incluso impidiendo así la finalización de la aventura). Por el contrario, puede haber también momentos en los que deba esperar largo rato antes de que ocurran ciertas cosas y poder actuar.

- Salvo contadas excepciones, cada objeto tiene una única y específica utilidad (o ninguna).

- Es muy recomendable la creación de un mapa de los lugares más complicados ya que, sin duda, le ahorrará tiempo y, posiblemente, dinero.

- Y ante cualquier duda, comentario o crítica: [danbux@gmail.com](mailto:danbux@gmail.com)

*Tanto la versión de la aventura como la de este mismo manual es fruto de una revisión realizada en 2020 del original de 1994.  
Gracias a Teresa, Antonio, Noemi y, en general, al foro Abandonsocios.*

© Arkham software, 1994-2020  
(Daniel Buxeda y Ferran Queralt)

### Vocabulario específico

**CAMBIO:** nos permite alternar entre ambos personajes.

**LLAMAR CARRO / TAXI:** ésta es una orden imprescindible para movernos por la ciudad, y sólo podrá utilizarse en lugares en los que haya una conexión con un camino o carretera. La diferencia entre un carro o un taxi reside en la relación tiempo/precio, siendo el primero más lento pero más barato, y el segundo viceversa.

**DECIR A *personaje* "mensaje" / PERSONAJE "mensaje":** esta orden sirve para comunicarse con la gente que habita en la ciudad. Lo más habitual será dirigirse a ella con interrogaciones, las cuales deberán ser estructuradas con las consiguientes partículas: qué, quién, cómo, cuándo, por qué, etc., no siendo necesario el símbolo de interrogación. Ejemplo: DECIR A John "DONDE esta Jim"

**GOLPEAR / PEGAR A *personaje*:** aunque esta aventura sigue el principio de la no violencia, hemos creído oportuno otorgar al jugador esta posibilidad. Tal vez, usted podrá o deberá usarla en diversos momentos si quiere salir bien parado.

**DORMIR / DESCANSAR:** Esta acción sólo podrá realizarla en su vivienda, por la noche, y con ambos personajes juntos. Los personajes descansarán y recuperarán parte de los puntos de vida perdidos (si es necesario), despertando a la mañana siguiente.

**ESPERAR / SP:** provoca una espera de diez minutos (diez turnos) más el actual de inactividad. Hay que ir con cuidado, ya que esta espera es irreversible y los hechos que acontezcan durante esos diez/once minutos lo harán irremediamente, sin que usted pueda actuar hasta finalizada la orden.

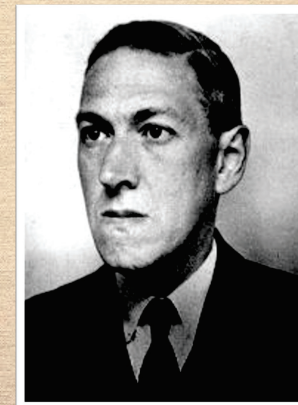
**Z:** Provoca un turno (un minuto) de espera inactivo.

**STATUS / ST / VIDA:** esta orden informa sobre el porcentaje de aventura resuelta, el número de movimientos realizados y los puntos de vida (salud) de ambos personajes.

### Breve nota sobre Howard Phillips Lovecraft

Hijo de Providence (1890), Rhode Island, es uno de los estandartes americanos de la literatura de terror y uno de los mayores talentos que jamás haya tenido la pluma norteamericana en ese género. Las obras que publicó en vida aparecieron en revistas populares y sólo después de su muerte llegaron al gran público, gracias a los esfuerzos de sus amigos, en especial de August Derleth. Lovecraft fue un hombre atormentado, solitario y enfermizo (murió en 1937, con 47 años) que se refugiaba en un racionalismo ya entonces caduco frente a los poderosos arquetipos que emergían de su inconsciente.

Influido por E. A. Poe, Lord Dunsany, Arthur Machen y Algernon Blackwood, entre otros, supo crear, no obstante, una obra de gran originalidad que acaso sea el canto del cisne del cuento de miedo, mezclado con el onirismo clásico Dunsanian. Su obra más famosa seguramente sea 'Los Mitos de Cthulhu', aunque es también autor de poesía, aventuras oníricas y cuentos fantásticos de diversa índole.



## Descripción de los personajes

### **William Sinclair**

Nacido en Londres, Inglaterra, el 13 de noviembre de 1877, en el seno de una acomodada y tradicional familia victoriana. Único hijo de Sir Arthur Sinclair, eminente banquero, y de Mary Stanford. A causa de la imposibilidad materna de tener más descendencia y a su pequeña y débil complexión física, William se convirtió en la única esperanza paterna para continuar la profesión familiar. Dado que a William no le agradaba demasiado ésta decidió, mediante pretextos y algún que otro engaño, aprender por su cuenta lo que realmente le interesaba, la psicología, la parapsicología y las ciencias ocultas. Empezó así un viaje por toda Inglaterra, Irlanda y Escocia, estudiando todas las oscuras tradiciones y leyendas de cada pueblo por donde pasaba. La incompreensión familiar y social hizo que acabase trasladándose a Estados Unidos donde, en 1919, llevaría a cabo una conferencia sobre espiritismo en la que conocería, entre otros participantes especializados, a quien después sería su inseparable socio, Karl Stinnett.

### **Karl Stinnett**

Natural de Boston, Massachusetts, nacido el 2 de enero de 1881, hijo de Gustav Stinnett, un anticuario alemán, y de Cathy O'Donnell, una campesina irlandesa cuya familia acababa de llegar a Estados Unidos. Desde pequeño, Karl había mostrado un profundo interés por todo lo paranormal y extraño, interés que se veía acrecentado y alimentado por el gran repertorio de libros de ocultismo y parapsicología de los almacenes de su padre, los cuales leía y estudiaba, en contra de lo que sugeriría su corpulenta complexión, con una avidez e interés fuera de lo común. La ajustada economía de los Stinnett no permitió que Karl fuese a la Universidad, cosa que hizo volcarlo aún más en aquellos extraños mundos. En 1917 publicó su polémico ensayo sobre la existencia de Dios titulado "Los otros Dioses", ensayo nada bien acogido por la iglesia, lo que provocó la retirada de la venta al poco tiempo de su aparición. Tras el fracaso, Karl se centró en la investigación paranormal y en la asistencia a conferencias y subastas, en una de las cuales conocería a William Sinclair.

Pese a sus diferencias físicas y a sus discrepancias políticas, el uno inglés y el otro de ideario irlandés, llegaron a asociarse y crear un gabinete parapsicológico con el nombre:

"S&S Parapsychologists"

## INSTRUCCIONES DE LA AVENTURA

### Vocabulario básico

INVENTARIO / I: muestra un listado de los objetos que llevamos encima.

EXAMINAR / EX: muestra una descripción del objeto o personaje especificado.

NORTE / N, SUR / S, ESTE / E, OESTE / O, ENTRAR, SALIR, BAJAR, SUBIR: estas órdenes servirán para movernos entre los distintos lugares.

DAR *objeto* A *personaje*: el significado es obvio; el orden estructural es importante.

X: Muestra un listado de los objetos manipulables visibles en esa localidad.

PAUSA: provoca una pausa indefinida hasta que se pulse de nuevo cualquier tecla.

FIN: esta orden finaliza la partida, con posterior confirmación.

RAMSAVE / RS / RSAVE: graba la partida en memoria RAM, sin necesidad de cinta, aunque se borrará al salir de la aventura.

RAMLOAD / RL / RLOAD: recupera la partida grabada con RAMSAVE.

SAVE: graba la partida a cinta.

LOAD: carga una partida desde cinta anteriormente grabada con SAVE.