

# Temor a la Caída

Un encuentro para “La Llamada de Cthulhu” por Steve Hatherley.  
Traducido por Killer Dog.

Hacer esta cosa a un investigador es realmente terrible. Enfrentémonos a ello, si un investigador se ha tirado en paracaídas entonces es que algo ha ido realmente mal. Tendría que ser un desastre absoluto...

## En el Aire

Este es un vuelo rutinario. Bastante largo y muy aburrido. El monótono rugido de los motores casi basta para hacer dormir a los investigadores. Todo transcurre con normalidad. El tiempo es perfecto y el vuelo esta cumpliendo con su horario. Entonces todo se estropea.

El sonido de cristales rotos alerta a los investigadores de que hay problemas. El piloto chilla cuando algo corta su garganta. Una monstruosa risita y unos gorgoteos se entremezclan con gritos de agonía. El copiloto se queda horrorizado mirando como los perfiles sanguinolentos de un vampiro estelar se van haciendo visibles.

El vampiro estelar (1/1D10 de pérdida de COR) termina con el piloto antes de empezar con el copiloto. Lo arranca de su asiento y lo arrastra fuera de la cabina sobre el ala. Allí se sienta, haciendo agujeros alegremente en el ala y bebiéndose la sangre del infortunado copiloto. Los controles están rotos y hechos pedazos, el avión empieza a entrar en un picado.

El avión no esta en condiciones de volar y va a estrellarse pronto. Los investigadores tendrán que saltar de el. Es improbable que los investigadores se hallan interesado por los paracaídas hasta ahora. Afortunadamente, hay algunos a mano y es cosa fácil (Una tirada con éxito de Idea) ajustarse correctamente el arnés. Después es solo cuestión de inspirar profundamente y saltar.

## Cayendo en Paracaídas

El salto comienza en caída libre. Se llega a velocidad terminal, , en unos 3 o 4 segundos - los investigadores deberían ir pensando en abrir el paracaídas. Tirar de la anilla abre el paracaídas, que falla si se saca una tirada entre 96 y 100: el investigador pierde 0/1D6 de COR y cae indefenso hacia su muerte. En caso contrario se abre el paracaídas. Una vez abierto, el paracaídas esta a merced de los vientos. Los investigadores solo pueden esperar a que se les una el vampiro estelar.

## El Vampiro Estelar

FUE 14 CON 15 TAM 34 INT 10 POD 15 DES 8

PV: 25 MOVIMIENTO: 6/9 Volando

Bonificación al Daño: +2D6

Armas:

1D4 tentáculos 40%, hacen 1D6+2D6 de daño.

Mordisco 80%, drenaje de 1D6 de FUE (sangre).

Armadura: 4 puntos de piel además de invisibilidad (50% de reducción a las posibilidades de impactar). Las balas le hacen la mitad de daño.

Pérdida de COR: 1/1D10 COR



El vampiro estelar, un miembro enorme de su raza, no tiene demasiadas ganas de pasar el tiempo en un frágil aeroplano humano, el vampiro estelar (tras divertirse acabando con el piloto y el copiloto) destroza el aeroplano y espera a que su objetivo (u objetivos) lo abandonen. Tendrá mucho tiempo para encargarse de ellos. Si los investigadores deciden no saltar, rebuscara tristemente entre el amasijo de hierros, lamentando la pérdida de tan succulenta comida.

Poco después llegara. Invisible de nuevo, caerá detrás mientras los investigadores caen a plomo en dirección al suelo en caída libre, pero los alcanzara una vez se abran los paracaídas. Los investigadores osados pueden querer esperar hasta el último momento antes de tirar de la anilla. Si fallan una tirada de Idea han esperado demasiado tiempo y se estrellan contra el suelo, despanzurrándose con un ruido enfermizo. Si una tirada de Idea con éxito va seguida de un fallo en una tirada de Suerte, el vampiro estelar llega antes de que aterricen. En caso contrario están en el suelo y tienen tiempo para prepararse para el ataque del vampiro estelar.

El vampiro estelar falla en su primer intento, atravesando a través del paracaídas para alcanzar su objetivo mas abajo. El paracaídas inmediatamente se cierra, dejando caer al aterrorizado investigador. Pérdida de COR de 0/1D6, y el investigador cae a plomo hacia su muerte. Una comida chafada.

Mas inteligente ahora, el vampiro deja tranquilo el paracaídas y va directamente a por su víctima. Suspendingo en el arnés, el investigador puede intentar defenderse. Sin nada con lo que pelear, todas las habilidades de armas cuerpo a cuerpo y de fuego se ven reducidas en un -20%.

Los otros investigadores también pueden atacar al vampiro estelar. Los disparos que no den al vampiros estelar pueden darle a su desafortunado colega. Tirad de nuevo los disparos fallados (con un 10% o menos), si la tirada tiene éxito han dado al investigador en lugar de al vampiro.

### **Aterrizando**

Con el Vampiro Estelar muerto o expulsado, los investigadores aterrizan en el suelo. Cuando uno de ellos aterriza de golpe, se encuentra despertándose. Sigue en el aeroplano, solo se había quedado dormido. Sus compañeros están a salvo en sus asientos - todos están vivos. Solo era un sueño.

### **Notas para el Guardián**

“Temor a la Caída” funciona mejor si anteriores investigaciones no han sido completadas con éxito. Debería haber dudas en sus mentes - ¿Realmente terminaron todo? ¿Que paso con el shoggoth? ¿Ha terminado todo realmente?

Los investigadores no deben ser conscientes de lo cerca que están de quedarse dormidos. A pesar de que el sueño solo le sucede a uno de ellos, no les cuentes a los otros investigadores que es un sueño - deben comportarse como si estuviese pasando realmente. La pérdida de COR para el desafortunado soñador es 0/1 - Las pérdidas anteriores de COR se ignoran.

Nota: “Temor a la Caída” fue enviado originalmente (en una forma substancialmente alterada) a Mark Morrison para el libro “Fearful Passages”. No consiguió ser incluido (creo) por dos razones principalmente. La primera, es que es un poco corta (un comentario acertado). La segunda, es que es demasiado letal (jesto proviene del hombre que edito el Orient Express!) - ¡pero es que en aquella ocasión sucedía de verdad!