

PESADILLA EN HAUNTED MANOR



CTHULHU

Por Ricard Ibañez

...a Jean Balczesak, auteur de "Le Maître des Souffrances", le premier scénario pour "L'Appel de Cthulhu" que j'ai joué comme Gardien des Arcanes.

Este módulo está previsto para un grupo de 3 a 5 investigadores. El autor, por una vez, ha dejado de lado a Lovecraft para sumergirse en el terror de Stephen King, bastante más cruel y sangriento.

INTRODUCCION

Boston; Diciembre 192...

La prestigiosa galería de arte Broosman & Frawley acaba de inaugurar una exposición monográfica sobre la obra del joven pintor Nathaniel Wingate. Sus cuadros, en los que se representa repugnantes aquarelas, vertiginosas danzas de brujas o impresionantes invocaciones de demonios, despiertan por un igual el escándalo y la admiración. Cualquier PJ con un mínimo de experiencia, sin embargo, se dará cuenta de que los temas de los cuadros guardan una profunda relación con los Mitos de Cthulhu.

Los investigadores pueden entrar en el módulo por varios caminos: ser periodistas que quieren entrevistar al controvertido pintor; admiradores suyos que desean conocerle; estudiantes o profesores de arte; o incluso investigadores de los Mitos con experiencia que se huelen algo raro. Sea como fuere, a todos les une el deseo de entrevistarse con Wingate cara a cara. El único que conoce su dirección es su marchante, Robert Frawley, el cual se niega en redondo a dársela a nadie, aludiendo "que un artista necesita intimidad para realizar sus creaciones".

Sin embargo, al cabo de un par de semanas es el Sr. Frawley el que llama a los investigadores,

citándoles en su despacho: hace seis semanas que Wingate no da señales de vida: ni envía cuadros, ni llama por teléfono, nada. Frawley está preocupado. Afirma que Wingate cae frecuentemente en estados de profunda depresión y que quizá una visita le siente bien. Así pues y por una vez, está dispuesto a dar la dirección del artista a un grupo de personas de confianza como lo son sin duda los investigadores (nota para el Guardián: ¡Ejem!)

Lo que Frawley no cuenta a los investigadores es que un empleado suyo ya fue a hacer una visita a Wingate, hace una semana... y no ha vuelto. Frawley se siente preocupado y no sabe si llamar a la policía.

Sea como sea, dará a los investigadores la dirección actual de Wingate: vive desde hace tres meses en una casona en las afueras de la localidad de Blodland. la dirección es: Green Manor, Carretera de Manchester Km.7 s/n, Blodland (New Hampshire). La mansión carece de teléfono.

Si los investigadores se muestran algo duros o algo judíos, incluso es posible que se les pague algo por las molestias...

1. INVESTIGACIONES PREVIAS

Si los investigadores tienen la sana paranoia de no fiarse ni de su abuela y desean realizar un par de consultas antes de hacer la visita al pintor, podrán enterarse de las siguientes informaciones, en los lugares o personas indicados entre paréntesis y salvando las tiradas que convengan. (Consultando con alguien relacionado con el mundo del arte, cómo un profesor o un crítico):

*Nathaniel Wingate es un joven pintor, cuyos cuadros están despertando simultáneamente las más desabridas críticas y las más extraordinarias alabanzas. Sus temas oscilan desde lo puramente macabro hasta la creatividad sin límites. Los críticos coinciden en afirmar que desde el cuadro "Vampiro alimentándose" del desaparecido Charles Pickman no se había visto nada igual... Su estilo ha mejorado ostensiblemente desde tres meses a esta parte.

(En la Biblioteca Pública de Boston)

*Blodland es una vieja localidad de New Hampshire que parece anclada en el pasado ya que la mayor parte de sus habitantes pertenecen a una secta llamada "Los Amish del Orden Antiguo". La ciudad en si se encuentra casi deshabitada ya que los Amish prefieren vivir en granjas. Al parecer, este hecho se remonta a mediados del siglo XVIII, cuando la ciudad fue abandonada en masa por sus habitantes sin razón aparente.

*La secta Amish del Orden Antiguo fué fundada en el siglo XVII por Jacob Amman. Es el ala más dura y estricta de la secta Menonita (de Menno Simmons, el cual la fundó en Frisia en el siglo XVI). Ambas son protestantes puritanos y se oponen al servicio militar y a la aceptación de cargos públicos. Rechazan la electricidad, la radio, el teléfono, los automóviles y en general todo lo que supone la vida moderna. Su credo promulga la vida humilde, el trabajo de la tierra, el uso de ropas sencillas, el pacifismo y la profunda religiosidad.

*En el libro 'Hechicería y Demonismo en Nueva Inglaterra' se encuentra un párrafo referente a Blodland: Al parecer, existió durante el siglo XVIII un famoso hechicero en la región, el cual terminó siendo asesinado por sus vecinos.

2. BLODLAND

Los investigadores deberán llegar hasta Blodland mediante algún medio de locomoción propio ya que carece de estación de ferrocarril. En la carretera (en no muy buenas condiciones) se cruzarán con algunos de los Amish, inconfundibles por sus ropas, sus sombreros de ala ancha y recta, sus barbas mormonas y por el hecho de viajar en carro y no en automóvil.

Blodland es poca cosa más que un lugar de paso. Viven en ella unas 50 personas, ninguna de ellas en Amish, agrupadas entorno a la gasolinera, la estafeta de correos, el almacén (donde se vende de todo), el hotel y la oficina del sheriff local. Aún quedan restos de casas de pie, sin embargo, que demuestran que hace 200 años Blodland era tan populosa o más que la propia Salem.

Tanto los Amish como los habitantes del pueblo mirarán con hostilidad a los investigadores si éstos se interesan por Green Manor, negándose a contestar cualquier tipo de pregunta. De hecho, al oír el nombre realizarán un rápido gesto con la mano derecha que una tirada de 'Ciencias Ocultas' identificará como un gesto de protección contra el mal.

3. GREEN MANOR

A pesar de la falta de colaboración de los lugareños, a los investigadores no les será difícil, siguiendo la carretera de Manchester, llegar hacia la media tarde hasta la casa.

Está pintada de un alegre tono verde, es moderna y parece bien construida. A unos 100 m. de ella se alza lo que parece ser una torre de piedra, resto de una construcción anterior.

Nathaniel Wingate les recibirá con cordialidad. Es un joven alto, delgado, con pelo lacio de color pajizo y profundas bolsas bajo los ojos, producto de la falta de sueño. Afirmará que iba a preparar té e invitará a los investigadores a que lo acompañen. Les explicará que normalmente no le gusta relacionarse con los demás, pero que empezaba a añorar la compañía humana. A las preguntas de los investigadores sobre su reclusión afirmará que, pese a que se siente terriblemente solo en esta mansión, desde que vive en ella pinta mejor que nunca. Algo, en el ambiente, le inspira. Si los investigadores llevan la conversación por ese camino terminará diciendo que su fuente de inspiración reside en las ruinas de la torre: muchas veces pasa la noche allí y tiene sueños tan espantosos y tan vívidos que lo obligan, al alba, a coger los pinceles y pintar frenéticamente. No sabe nada de brujos linchados, pero se mostrará muy interesado en la historia si los PJ se la cuentan.

Una tirada de 'Psicología' revelará a los investigadores que Nathaniel se alla bajo una fuerte tensión nerviosa, producto al parecer del exceso de trabajo y de la falta de descanso.

Si lo desean, Nathaniel no tendrá reparos en enseñarles la casa y sus cuadros. Estos últimos son estremecedores: representan escenas blasfemas de cultos prohibidos, abominables invocaciones de criaturas que sólo podrían ser imaginadas por una mente enferma, ritos malditos más antiguos que la propia humanidad. Una tirada de 'Idea' realizada con éxito supondrá tirar por COR (0/1D3), ya que el infortunado investigador se dará cuenta que las escenas son demasiado vividas para haber sido imaginadas: *parecen apuntes tomados al natural*.

Nathaniel tampoco tendrá inconveniente en que los PJ visiten la torre si lo desean. Una tirada de 'Conocimiento' 2 la identificará como los restos de una construcción mayor, de piedra, posiblemente de hace unos 200 años. En su interior aún conserva una habitación sin demasiadas goteras, donde Nathaniel ha colocado un caballete, lienzos, pinturas y un pequeño camastro de campaña.

Durante la visita de los investigadores, el cielo se ha ido encapotando y de pronto empezará a llover de manera torrencial. Nathaniel les ofrecerá asilo en su casa, afirmando que con los caminos embarrados nunca podrían llegar al pueblo. Si alguno de los investigadores rechaza la invitación, se encontrará con la desagradable sorpresa de que, al parecer por la lluvia, el motor no funciona.

Si los PJ aceptan la invitación de Nathaniel, este se mostrará un anfitrión divertido y cordial. La cena, improvisada con las más bien escasas provisiones de la despensa, se desarrollará animada-

mente, tanto más cuando Nathaniel sacará un par de botellas de whiskey canadiense que guardaba "para ocasiones especiales".

La tertulia se prolongará hasta bien entrada la noche. Sigue lloviendo. Todos están cansados y Nathaniel propondrá irse a dormir.

Sean cuales sean las intenciones de los PJ (vigilar a Nathaniel, hacer guardias u organizar un concurso de salto de pértiga), terminarán quedándose dormidos. Y es que el día ha sido tan cansado...

Nota para el Guardián: Como ya se habrá supuesto, las ruinas de la torre son los restos de la mansión de Rudolf Hoffmeyer, brujo del siglo XVIII que terminó siendo asesinado por sus vecinos. Su fantasma sigue aferrado a las viejas piedras e intenta apoderarse del cuerpo y alma del joven pintor, introduciendo en su sueño visiones de los ritos en que participó y de las criaturas que conoció. Con cada uno de estos sueños, una parte de la personalidad de Nathaniel se desvanece. El proceso es lento, ya que requiere gran cantidad de Poder y el fantasma de Rudolf se encontraba muy débil. Es por eso que la visita de William Delaney (el secretario de Frawley), hace una semana y la de los investigadores ahora son para él un regalo del Infierno: Rudolf planea absorber su Psique durante la noche, mediante el sueño. La pesadilla que constituye el núcleo de este módulo es en realidad un enfrentamiento mágico del Poder del brujo contra el Poder de los Investigadores, dentro del marco irreal de los sueños.

4. LA PESADILLA

Sea donde sea el lugar donde se quedaron dormidos los investigadores, se despertarán todos amontonados en el suelo de una habitación fría, de paredes pintadas de negro, con una sola puerta, sin ventanas ni luz. A pesar de todo una débil penumbra (aquí y en el resto de la casa) les permite ver las cosas antes de tropezar con ellas. Se encuentran todos vestidos según la moda puritana del siglo XVIII (trajes negros, gorgueras blancas, sombreros rectos de ala ancha). Sus armas y demás objetos personales han desaparecido.

Nota para el Guardián: La nueva casa no es más que una pesadilla y por tanto no está sujeta a las leyes de la lógica. De hecho es una creación de Rudolf, el cual la cambia constantemente.

Cada vez que los investigadores entren en una nueva dependencia, lanzaremos un dado de % y consultaremos la tabla 1. El número de puertas nos lo dará la tabla 2. Las puertas se cerrarán siempre al paso del último investigador, y si éstos vuelven sobre sus pasos se encontrarán con un lugar diferente. No importa si una dependencia se repite: servirá para desorientar a los jugadores. (De todos modos, el Guardián es perfectamente libre de elegir otra sala si la tirada aleatoria no le convence). No hay en ninguna sala ventana ni puerta que comuniquen con el exterior.

Crear cada una de estas dependencias le cuesta a Rudolf 1 punto de Poder. Por contra, cada vez que un PJ falla la tirada de Cordura le roba 1 punto de Poder al investigador. Como es un sueño, no están afectados por la locura temporal (resultado de perder 5 puntos o más de golpe). Si están afectados, en cambio por la locura indefinida (al perder el 20% o más de COR). En ese último caso, se desbacen en ceniza, pasando sus puntos de Poder de manera automática a manos de Rudolf. Éste empieza, al principio de la pesadilla, con 25 puntos de Poder.

La pesadilla continuará hasta que el último de los investigadores caiga, se le agoten a Rudolf los puntos de Poder... o hasta que los PJ encuentren la manera de destruirlo. Y esa manera existe: el mago absorbe la psique de sus víctimas, con lo cual algo de ellas queda en él. William Delaney y Nathaniel Wingate han conseguido de algún modo "colarse" en la pesadilla para dar instrucciones a los investigadores: la única manera de vencer al mago es crear una puerta, para que la *mayor pesadilla del mago, sus propios asesinos, puedan entrar también en el sueño*. Los investigadores pueden "crear" esta puerta sumando sus puntos de Poder y usándolos como porcentaje. Pueden realizar un intento por turno, mientras puedan ya que entonces Rudolf lanzará contra ellos la artillería pesada (ver tabla 3).

Tabla 1

Hay tres tipos de eventos que pueden encontrarse en las dependencias de la mansión: Aquellos en los que todos los investigadores deben tirar por COR marcados con un (1); aquellos en los que sólo al investigador que le suceda debe tirar por COR (2) y aquellos en los cuales no se debe tirar por COR (0).

Caso de que se falle alguna tirada de COR, el desafortunado investigador perderá 1D6.

01-05 Los PJ se encuentran en lo que parece ser un calabozo. Hay una mujer encadenada, muy hermosa que suplica que la liberen. Si alguien se acerca intentará darle un beso en la boca. De ella saldrán gusanos y cucarachas. La mujer se aferrará al PJ y riéndose a carcajadas se pudrirá ante él, cayéndose a pedazos (2).

06-10 Comedor. Hay una mesa, con una fuente tapada lista para servir. Si alguien levanta la tapa se encontrará con su propia cabeza la cual empezará a vomitar sangre y a reír (2).

11-15 Retrete. Nada más asomar la cabeza el primer investigador, el inodoro estalla esparciendo una lluvia de sangre y suciedad (2).

16-20 Sala vacía. Ruidos de gente que golpea las paredes gritando "¡Abrid, Abrid!, ¡Queremos matar al brujo!" Si los PJ les preguntan cómo hacerlo les dirán "¡La Puerta!, ¡Buscad la Puerta!" (0)

21-25 Cocina manchada con charcos de sangre. Los que intenten atravesarla tendrán que sufrir el ataque de cinco cuchillos voladores (Probabilidad: 35%, Daño 1D6). Hay posibilidad de esquivar (0).

26-30 Escalera. Al llegar a la mitad de su recorrido los peldaños se transformarán en cuerpos humanos leprosos que se mueven y gimen (1).

31-35 Salón de baile. El suelo cruje. Al bajar la mirada, los PJ descubrirán horrorizados que están pisando ojos abiertos en el suelo (1).

36-40 Pasillo. Al ir avanzando por él, oirán una enloquecedora carcajada (0).

41-45 Encima del investigador que abrió la puerta caerá una avalancha de huesos y carne podrida. No se puede continuar por ese camino (2).

46-50 Sala de espejos. Se trata de una habitación cubierta de espejos por completo: paredes, techo y suelo. La imagen de los investigadores reflejada en ellos irá degenerando hasta convertirse en una horrible parodia al llegar al centro de la habitación,

momento en el cual empezarán a estallar. los PJ deberán tirar por Suerte para no recibir 1D6 de Daño, producto de los cristales (1)

51-60 Habitación sucia, llena de telarañas. Al entrar los investigadores verán como se va abultando una de las paredes, de la cual saldrá a medias la cabeza de un hombre que les gritará: "¡No es más que un sueño! ¡Podéis ganarlo! ¡Podéis sobrevivir!". Si los PJ le preguntan cómo hacerlo aún podrá decir, antes de ser absorbido de nuevo por la pared: "¡Abrid la puerta!" -Se trata de Delaney- (0).

61-65 Escaleras. Cuando se encuentran en medio oirán una especie de rumor sordo y torrente de sangre inundará la escalera arrastrándose hacia abajo, a no ser que consigan agarrarse al pasamanos (tirada de Destreza) y resistir (tirada de Fuerza). En caso de arrastrado se llevarán 1D6 de daño (1).

66-70 Despensa. Los investigadores se verán a sí mismos colgados del techo y descuartizados como reses (1).

71-75 Sala de estar. Una lluvia caliente empezará a caer sobre los investigadores. Al alzar la cabeza, verán que el techo es de carne viva, y que está goteando sangre (1).

76-80 Escalera estrecha y muy empinada, con un pasamanos adornado con gárgolas de madera. Estas intentarán morder a los investigadores, en medio de la escalera, mientras los peldaños se mueven. Hay que hacer una tirada de Destreza para no caer (1D6 de daño). Las gárgolas tienen un 60% de dar y hacen 1D4 puntos de daño. Atravesar la escalera completa cuesta 4 asaltos (1).

81-85 Trastero. Suciedad, polvo y muchas telarañas. Nada anormal (0).

86-90 Dormitorio. El suelo de esta habitación pese a ser aparentemente normal, se traga a la gente lo mismo que unas arenas movedizas. El primer PJ que ponga el pie será absorbido en 20-Tam asaltos (es decir, un tipo de Tamaño 12 será absorbido en 8 asaltos). Sus compañeros pueden tirar de él, debiendo tirar Fuerza contra Tamaño en la tabla de resistencia (2).

91-95 Dormitorio. Al entrar los investigadores, empezarán a oírse aullidos de agonía y empezarán a abrirse tajos en la pared, como si alguien le estuviera pegando hachazos. Y los tajos sangran (1).

96-00 Habitación vacía, con un fuerte olor a animal. Los investigadores oirán gruñidos apagados de una bestia que se acerca (0).

La 3ª, 6ª y 9ª salas (por orden de aparición) no se tiran por esta tabla sino que son fijas: son las pistas que da la psique de Nathaniel da los investigadores.

3ª sala: Un salón, pintado de blanco, limpio y bien decorado. Hay un gran cuadro, pintado con todo detalle. En él se ven una serie de hombres, con antorchas, palos y armas, golpeando la puerta de una casa que es exactamente igual que Green Manor, pero que está pintada de negro y carece de ventanas. La firma del cuadro es perfectamente visible: Nathaniel Wingate (0).

6ª sala: De nuevo un salón, decorado del mismo modo que el anterior, con otro cuadro de Nathaniel.



niel. Esta vez muestra a los investigadores dormidos en sus camas, en la misma habitación y con una sombra deforme cayendo sobre ellos (0).

9ª sala: Los investigadores de nuevo, de rodillas en el suelo, las manos cogidas formando un círculo. Frente a ellos, en la pared, se encuentra la forma difuminada de una puerta, pintada de manera que *está apareciendo de la nada* (0).

Tabla 2

Habitación o sala: 1D4-1 puertas
Pasillo: 1D6 puertas
Escalera: 0 puertas

Tabla 3

En caso de que algún PJ se pase de listo Rudolf puede decidirse a usar contra él alguno de estos regalitos. Pese a su elevado coste en puntos de Poder para el brujo, son terriblemente efectivos. Causan, en todo aquel que vea (o sufra) sus efectos, la pérdida de 1D8 puntos de COR si no pasan la tirada.

Para que funcionen con efectividad, el brujo deberá vencer a su víctima en una tirada de Poder contra Poder en la tabla de resistencia. En caso contrario, perderá los puntos pero el hechizo no funcionará.

*A la víctima le aparecen llagas purulentas por todo el cuerpo. En muchas de esas llagas la carne cae a pedazos (2 p. Poder).

*Una de las manos de la víctima es poseída por el mago, atacando a su dueño y a sus compañeros. Debe ser atada o mutilada (3 p.)

*Los ojos de la víctima sangran repentinamente

y revientan (5 p.).

*Una de las manos de un PJ se pudre y cae al suelo a pedazos (5 p.).

*Un pie del PJ se transforma en una cabeza de perro babeante que hace caer al PJ y empieza a morderle (acierta siempre, 1D/ de daño por asalto). Sus compañeros deberán amputarlo o aplastarlo (8 p.).

*La víctima elegida empieza a hincharse y explota salpicando con su sangre y vísceras a todos sus compañeros.

5. EL DESPERTAR

Si los PJ consiguen crear una puerta, una riada de campesinos, vestidos a la manera del siglo XVIII, entrarán por ella...

... Y los investigadores despertarán en sus camas, bañados en sudor. Sus puntos de Cordura y Poder se mantienen intactos, así como sus cuerpos. Incluso los que han muerto durante la pesadilla se encuentran en perfecto estado. Sin embargo, sólo los que han conseguido abrir la Puerta recuerdan la totalidad de la pesadilla. Estos, además, han ganado 3 puntos de Mito de Chulhu, 1D10 de puntos extra de Cordura y 1 punto de Poder.

Durante la noche, la vieja torre se ha derrumbado. Debido a la lluvia, al parecer. El día ha amanecido limpio y soleado, como purificado.

Al bajar, los investigadores encuentran a Nathaniel trabajando, animadamente en un nuevo cuadro. Representa la quema de un hechicero por parte de un grupo de campesinos. Al fondo de la escena se distingue Green Manor. Entre las caras de los campesinos los PJ reconocerán las suyas. Es muy posible que los PJ lo encuentren precioso...