

LA LLAMADA de CTHULHU

MODULO: EL NONATO

"La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo"

H.P. Lovecraft

Esta aventura esta basada en tres cosas: un módulo del libro de reglas, "La estirpe de la cripta" (Clark Ashton Smith), y en una pesadilla. Sus conexiones con los Mitos no son esenciales para la trama, así que tampoco debería tener mayor dificultad adaptarlo a Ragnarok.

El número ideal de PJs sería uno o acaso dos. Por supuesto, puedes meter más, pero en el caso de que tengas más de uno, todos ellos tendrían que estar unidos por algún lazo bastante fuerte (son hermanos, están casados,...) para justificar que en un viaje por motivos familiares anden juntos. Si no son parientes de sangre, coloca una trama secundaria para despistarles un poco: coloca a uno de ellos (a ser posible, el que no es pariente de Pamela) un "apellido maldito de Dunwich"TM (por ejemplo Marsh o mejor, Wateley o su forma corrupta Walters) y deja migajas de pan con referencias casuales a sus antepasados en algunos libros. En realidad, el PJ no será un híbrido de profundo (al menos, no es la idea de este módulo, aunque siempre puede utilizarse más tarde).



Los PJs se dirigen a Arkham en autobús, observando "las colinas sombrías, salvajes, cubiertas de bosque y vegetación" (*"El que acecha en el umbral"*). Los hechos acaecen a mediados de octubre en 1928. El motivo de su viaje es la hermana de uno de ellos: Pamela ()-léase el apellido del PJ-. En sus últimas cartas la locura no parece demasiado lejana; no en vano, el fatal accidente de su marido hace cinco años, al salirse con el coche y caer al mar, afectó a la frágil psique de Pamela, y ahora, tras otro atroz suceso, hace poco más de medio año...

En efecto ,lo mejor ha sido venir en cuanto el trabajo lo ha permitido (por favor, nada de

gangsters, vagabundos,...).

Un par de horas más tarde, los investigadores se encaminan hacia "Aylesbury Street, en una zona de las afueras de Arkham que se extiende al sur del río Miskatonic, no lejos de la Colina del Ahorcado, coronada por un frondoso cementerio" ("*La sombra del desván*"). La ciudad se expande en esta dirección, y lo más llamativo del vecindario es una de esas casas de tejado picudo, características de la ciudad, completamente carbonizada. La casa de Pamela es bastante nueva y algo pequeña, lo justo para Pamela y su hija Sara.

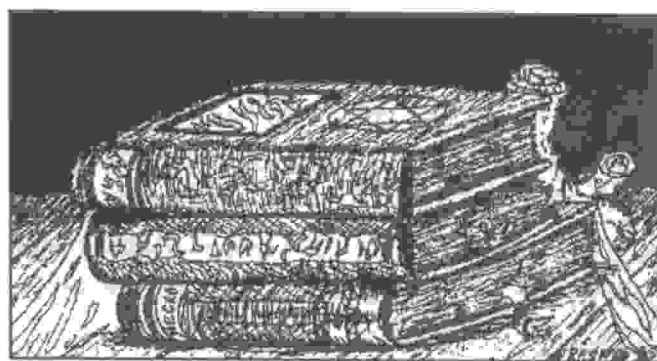
Pamela es una mujer de unos treinta y cinco años, atractiva(a pesar de su avanzado estado), de cabellos oscuros y ojos negros. Sara, de nueve años, parece una réplica en miniatura de su madre, excepto por sus enormes y claros ojos azules (herencia de su fallecido padre, Sebastián Melmoth). Recibirá a los personajes con sincera alegría y se hará patente su nerviosismo. El monstruoso hecho al que hacíamos referencia es el siguiente: Pamela, hace unos siete meses fue objeto de una macabra violación, el fruto de la cual crece ahora en su vientre. Pamela nunca habla de esto. Durante un rato de charla en el cual los investigadores podrán hacer gala de sus habilidades interpretativas, has de poner de relieve el creciente interés de Pamela por la muerte.

Cuando veas que la conversación decae sigue la presente línea de acción: Pamela afirmará tener que irse a ver a una amiga y pedirá a los PJs que se queden con Sara. No volverán a verla viva. Mientras ella sale, Sara sonreirá picaronamente a su tío y tras algunas bromas le llevará hasta su "escondite secreto": la habitación de su padre; Pamela no ha tocado nada, con la esperanza de que Sebastián vuelva (nunca se encontró el cuerpo). Los PJs jamás habrán entrado en este estudio. La

biblioteca, que ocupa prácticamente toda la habitación, es de lo más heterogénea. Una parte de los textos están relacionados con su trabajo (la arqueología), entre las cuales se cuentan algunas cartas con el profesor Richard H. Johnson del Cabot Museum de Boston, otros libros relacionados con la incipiente metafísica (parasicología en la actualidad), con más cartas, en esta ocasión dirigidas al psicólogo William McDougall.

La variedad de obras es enorme, abarcando arqueología, psicología, metapsíquica, mitología, teología,... y algunos libros **oscuros**.

(Aquí puedes incluir -dentro de la línea secundaria sugerida- algunas notas traducidas del español antiguo sobre el "peix Nicolau" y las "dones



d'aigua", así como algunos textos de Torquemada en los cuales se menciona a los mariños, híbridos de hombre y sirena...) (todo ello da +1% en **Mitos**, no poseen hechizos y su lectura provoca la pérdida de 1d4 COR/1d6 si el PJ cree poder ser un híbrido).

Los personajes **tienen** que encontrar una parte del "*Cultes des Goules*" del conde d'Erlette traducido al inglés por Alexander Ashwood (4% **Mitos** x1 hechizos, 1d4 COR) en el cual hay frecuentes anotaciones de la mano de Sebastián, del tipo: "Concuerda con el Libro de la Universidad" "¿Es una forma de vivir para siempre?" (...)

Sebastián Melmoth organizó su "muerte" y luego se transformó en un gul, con la esperanza de vivir para siempre. El proceso le volvió loco. Entonces intentó recuperar su antigua humanidad y se trasladó a un nuevo cementerio ("El Último descanso") cercano a su casa. El cementerio en el que irónicamente estaba enterrado...

En el momento en el que los jugadores estén en una situación de clímax (p.ej. al acabar de leer las anotaciones de Melmoth) sonará el teléfono.

Pamela ha muerto.

Minutos más tarde (con Sara llorando agarrada a su tío) la policía solicita la presencia de un pariente para reconocer el cadáver.

Pamela ha muerto como consecuencia de una grave hemorragia. El hijo que esperaba fue concebido cuando ella acudió a rezar al panteón donde una lápida conmemora la muerte de su marido. Allí, una noche, fue violada por un hedionda figura que despedía un olor a muerte. El ser que la forzó poseía un extraño parecido con su marido. Ella, asustada y pensando que puede haberse vuelto loca, denunció el hecho a la policía de forma imprecisa, y las autoridades (sin decirse-lo) consideraron que se lo inventó para cubrir su deshonor (en estado y sin estar casada...)

Unas pompas fúnebres cercanas a su casa se encargaran de engalanarla por última vez. En estos momentos los PJs deben hacerse cargo de todos los asuntos de la fallecida..., así como de Sara. En casa de Pamela (antes de que se recuperen) Sara empezará a mirar sin verles, y dirá cosas como: "Está oscuro, está oscuro, tengo que salir, ¡TENGO QUE SALIR!" y gritará como si la estuviesen arrancando las entrañas.

En ese mismo instante el cadáver de Pamela está dando a luz a una blasfema criatura, a medio camino entre un ser humano y un gul, dotado de

una fuerza descomunal y con una intuición ajena a todo parecido con la humanidad. La bestia **sabe**. La pequeña Sara, acaso por casualidad o por una sensibilidad especial, posee una tenue unión telepática con el engendro.

Un cuarto de hora más tarde, la policía telefonea. Algo cruelmente atroz ha sucedido; las pompas fúnebres que se encargaban del cuerpo de la difunta,... Mejor que lo vean ellos mismos.

El nonato abrió paso a través de la carne materna con las garras, y una vez fuera, se abalanzó sobre el matrimonio de ancianos que llevaban el negocio.

La policía los ha identificado por los anillos y los zapatos.

Los gendarmes creen que ha sido alguna bestia salvaje, pero un tiro de **Zoología** o un especial en **Descubrir** (o las ganas del Guardián por asustarles) mostrará inequívocamente que los zarpazos que desgarraron el vientre de la viuda Melmoth, tienen una trayectoria ascendente, fueron realizados *desde dentro*. TIR.COR: 1d6/1d4

Ahora necesitamos ganar tiempo para enterrar el cuerpo en "El Último Descanso", en el panteón familiar, al lado de la lápida en memoria de su marido...

Con un día será suficiente. En ese tiempo los investigadores pueden buscar información en la biblioteca, en archivos de periódicos,...

El caso es que en la biblioteca de Arkham, el Dr. Armitage Harper "de bien cuidada barba canosa y mirada despierta que no traicionaban sus setenta y pico años de edad" ("*El que acecha en el umbral*") recordará a Melmoth y afirmará que vino en alguna ocasión para leer ojear un libro de la caja fuerte, utilizando para ello su estrella ascendente en la arqueología.

El nombre del libro: **EL NECRONOMI-**

CON.

Armitage no facilitará EL Libro a los PJs alegando cualquier excusa.

En la hemeroteca, encontrarán algunos recortes del *Arkham Advertiser* referentes a la "muerte" de Sebastián.

Los PJs recordarán (y sus jugadores lo sabrán por primera vez) que el cuerpo de Sebastián nunca fue hallado.



Esto, que es más bien poco, es lo que pueden descubrir los investigadores, pero no es necesario que sigan este esquema, pueden hablar con algún vecino, visitar a la policía (la cual sólo colaborará si algún PJ es policía o político, o tras una tirada de charlatanería).

Cuando el cuerpo ya esté en la cripta, y con Sara cada vez en un estado más profundo de trance, los abogados de la familia llamarán para que los familiares recojan un diario (dejado por Pamela en una taquilla).

En el diario, Pamela relata su violación y termina diciendo. "Tengo que cambiar mi testamento, no quiero ser enterrada en el panteón. ¿Dejaría EL que mi cuerpo descansase en paz?" TIR.COR: 1d4/1

Lo normal es que los PJs se encaminen rápidamente hacia el panteón familiar. Toma nota acerca de que hacen con Sara. Cuando lleguen, serán aproximadamente las nueve de la noche, y una niebla mortecina envolverá "El Último Descanso".

Las puertas no están atrancadas y no se ve a nadie.

(CONSULTAR MAPA)

En el panteón (5), cuya puerta esta abierta por el guarda del cementerio, tenemos la tumba (vacía) de Pamela, y la placa conmemorativa a la memoria de su marido adyacente a lado norte del sepulcro. Hay manchas de sangre fresca (pertenecientes al guarda) en el ataúd. Si lo abren, verán la entrada a los túneles. (5B)

Lo que ocurre es lo siguiente: Sebastián aprovechó restos de túneles anteriores (de la época de la quema de brujas, utilizados para esconderse) con el fin de preparar su guarida. Su sueño es invertir el proceso que le transformó en gul. Su hijo nonato ha aparecido hace poco en escena, y sin mediar palabra Melmoth lo ha aceptado. Ha robado el cadáver de Pamela y en su mente ya considera haber formado una nueva familia. El guarda oyó ruidos y se acercó (demasiado).

El camino hacia otras tumbas (1) no tiene mayor importancia, a menos que se entable una persecución, en cuyo caso deberás desarrollar más el camino que el gul utiliza para buscar nuevos tentempies.

En el "altar" (4) esta el cadáver de Pamela, con unas macabras ofrendas a sus pies: cabezas humanas en avanzado estado de descomposición. TIR.COR: 1d8/ 1d4.

En el dormitorio (3) hallarán un camastro (un intento de Sebastián de recuperar sus antiguas costumbres) y algunos apuntes sobre sus intenciones, así como fragmentos del "*Necronomicón*" y "*Cultes des Goules*" (+3% Mitos -1d8 COR, sin multiplicador de hechizos).

Por último, en la "despensa" (2), padre e hijo dispensaran una "calurosa acogida" a los PJs que, de paso, verán el cuerpo semidevorado del guarda (TIR.COR: 1d6/1).

En el caso de que los PJs hallan traído hasta el cementerio a Sara (y la hallan dejado fuera, por que si ha venido con los personajes va a quedar igual que Juana la Loca) ésta avanzará en estado de trance (sin pérdida de COR) hasta donde se encuentren los PJs luchando con los guls. En el momento culminante de la pelea, la niña se interpondrá entre los contendientes y gritará "¡Basta! ¡Dejadlo ya! ¿Queréis que pierda a mi padre otra vez?" Si los PJs abandonan la pelea por la niña, ella y los guls desaparecerán por los túneles en dirección a las tumbas. (En este caso, la ganancia de COR es de 1d6)

En el supuesto de que los investigadores acaben delante de ella con su padre y su "hermanito" Sara entrará en un estado catatónico del que no saldrá jamás. (En este caso los PJs no ganarán COR).

Destruir a los guls sin que Sara se entere supone 1d10 COR.

Si, pase lo que pase, los personajes salen vivos de la tumba lee lo siguiente:

Mientras os dirigís al exterior, abandonando el hedor de la muerte atrás, no podéis dejar de pensar en el inmenso número de cementerios que existen, ¿Cuántos de ELLOS se ocultan debajo?

Mario Grande Ω

PNJs

SARA

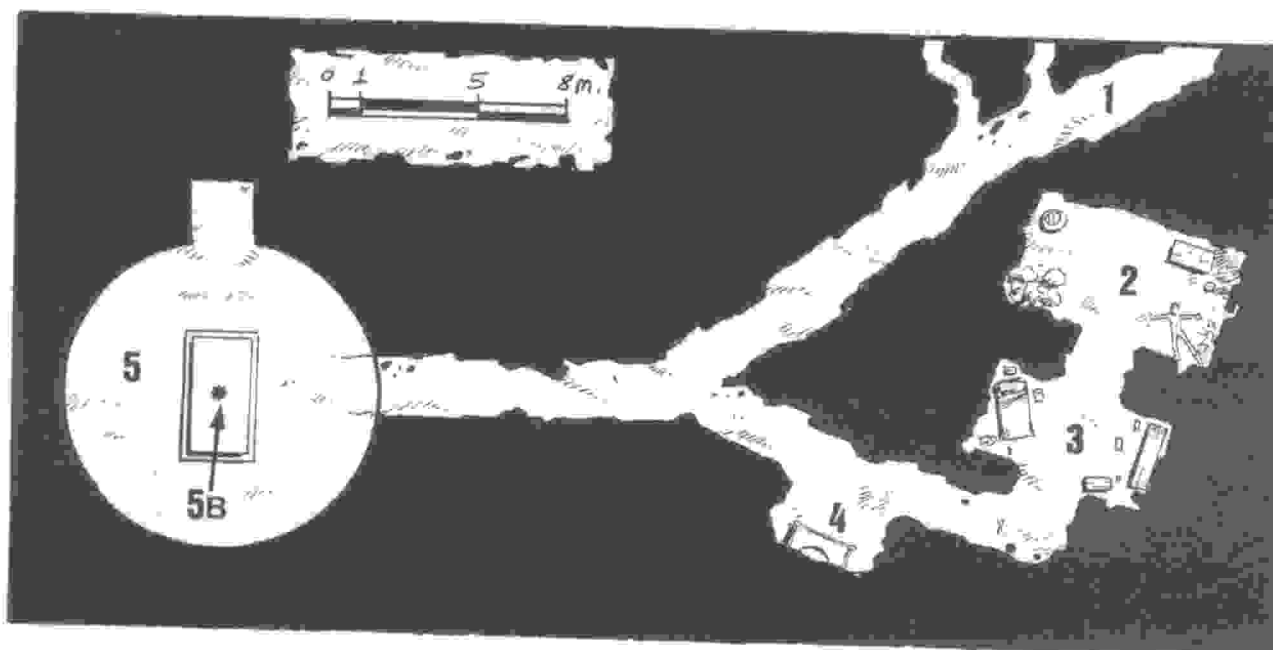
Todas sus puntuaciones son de 8, excepto INT 11 y APA 13. No está previsto que intervenga en ningún melee, pero en ese caso posee un 25% en **puñetazo** y un 20% en **esquivar**.

SEBASTIAN MELMOTH (GUL)

Utilizar Gul típico (p.47 del manual) pero con FUE 20 e INT 16.

NONATO (GUL)

Utilizar gul típico pero con TAM 7 FUE 15 y POD 15.



(DE LEÓN)