

LOS CAZALIBROS

por Allistair Childe junior

La Historia

Benjamin Globber, como su nombre indica, es el más joven de los Globber, una importante familia de la comunidad mormona en Salt Lake City. Benjamin desde siempre ha sido el rebelde de la familia y ha abandonado la fe tradicional de los suyos para emprender investigaciones mucho más esotéricas. Así es como, durante un viaje de vacaciones en la Costa Este, contactó con un curioso personaje: Theofilus Mallard, emigrado francés y experto ocultista, quien cobró un gran afecto por el joven ex-mormón, iniciándole -muy brevemente- en los secretos de los Mitos.

La suerte quiso que, de vuelta en su estado natal de Utah, una especie de ropavejero trahumante le vendiera a Benjamin al peso un baúl lleno de libros, procedentes (al parecer) del naufragio reciente de un yate de recreo en la costa del estado de Washington. Cual no sería la sorpresa de B. Globber cuando vio en la habitación de su casa que, junto con libros sobre brujería, relatos fantásticos y novelas eróticas del siglo XIX, había un voluminoso tomo, mucho más antiguo: El Necronomicón (versión inglesa). Benjamin comenzó a leerlo y le comunicó por carta su descubrimiento a Mallard, al tiempo que se volvía un poco loco. Su madre, la tercera mujer del Viejo Globber, decidió quemar el libro, pero luego se lo pensó mejor y se lo vendió a un viajante de tejidos que reside en Boston. Benjamin monta en cólera cuando se da cuenta de que el libro ha desaparecido, pero su padre le mantiene encerrado en su casa de Salt Lake City. Al mismo tiempo, los dos hermanos mayores de Benjamin, Joseph y Thomas, junto con otros tres miembros del grupo fanático mormón Angeles Vengadores (en otro tiempo una auténtica, y temida, policía secreta en los dominios mormones) deciden seguir la pista del libro para destruirlo definitivamente, como obra que seguramente es del diablo. Pero el Necronomicón no será tan fácil de destruir.

Introducción

Boston, 192... Este módulo es muy recomendable para amenizar una campaña larga o para iniciarla con un cierto bagaje cultural, como ya veremos.

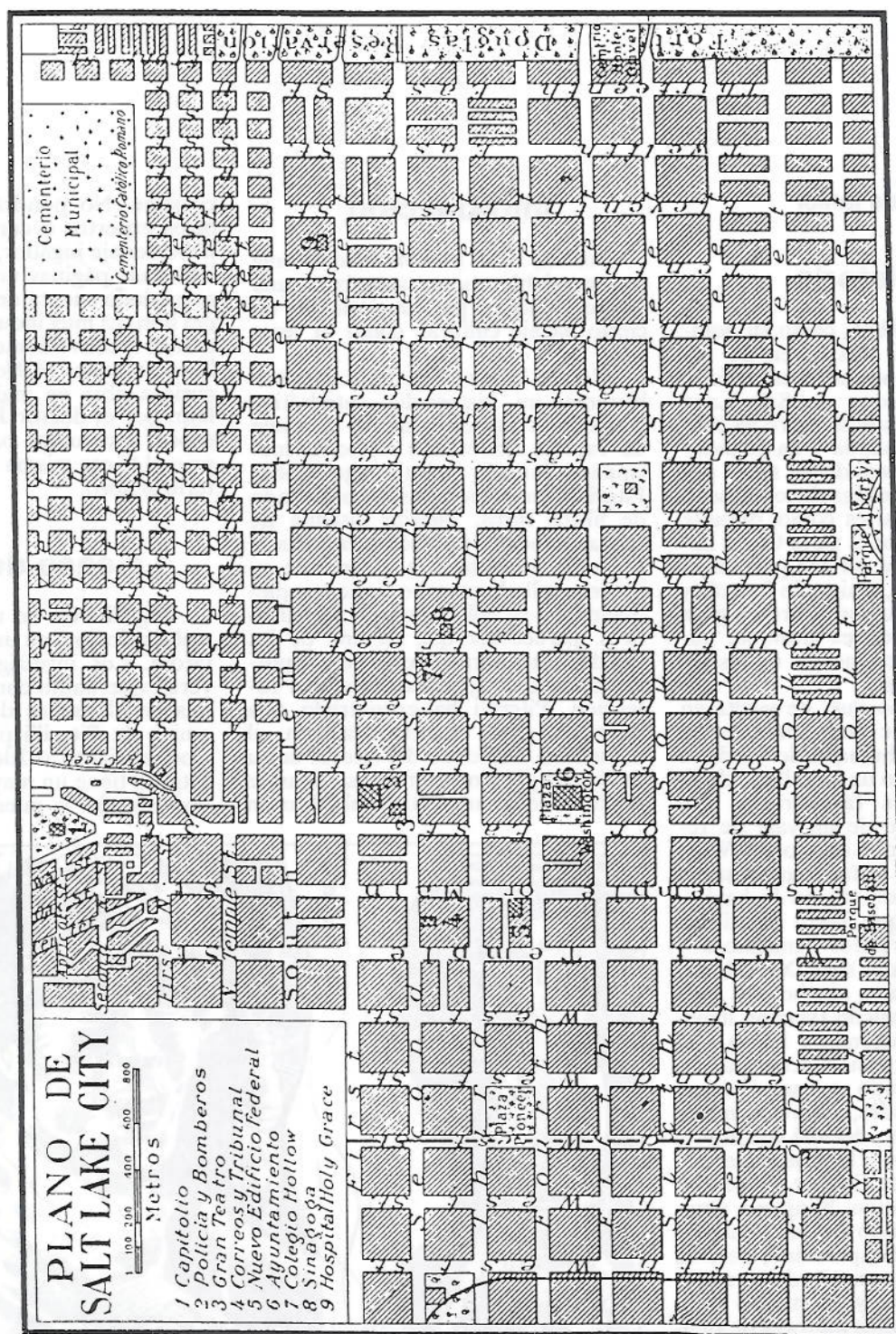
Uno de los investigadores (preferiblemente un historiador, catedrático o cualquier profesión afín a la manía de "rata de biblioteca") recibe la emocionada llamada de su amigo Walter Pitgrilli, un coleccionista apasionado de libros raros. Pitgrilli disfruta de una acomodada posición, gracias a la herencia recibida a la muerte de su madre, y ello le permite dedicarse plenamente a su hobby de coleccionar libros. Parece ser que en una de las tiendas que normalmente le proporcionan nuevos ejemplares para su colección, Pitgrilli ha encontrado una auténtica joya, relacionada con el Ocultismo. Sabiendo del interés de su amigo (el jugador) por estos temas, le invita a echar un vistazo al libro en

cuestión. No pondrá objeción a que otros expertos o curiosos acompañen al personaje jugador, ya que Pitgrilli al leer unas páginas un poco a la ligera se ha dado cuenta de que el contenido del libro es muy inquietante. Tampoco tendrá inconveniente en decir de qué libro se trata: el Necronomicón, una curiosa obra en inglés, traducida del latín por el doctor John Dee. Pitgrilli espera a su amigo para tomar una copa o el té esa misma tarde y ver el misterioso libro.

La casa de Pitgrilli

Pitgrilli vive en un barrio residencial de Boston, en una bonita casa con jardín. Los investigadores, al llegar, verán que nadie contesta a sus llamadas en el timbre de la puerta (si el amigo de Pitgrilli pasa una tirada de Conocimiento o Idea, recordará que Pitgrilli tiene un mayordomo). Si deciden empujar la puerta o forzarla (está





cerrada) deberán pasar la típica tirada de Resistencia (la FUE de la puerta es 11) y otra de discreción para no llamar la atención del vecindario. Pero si dan un rodeo a la casa por el jardín, verán que una de las ventanas está abierta y que también lo está, ligeramente, la puerta trasera de la casa. Si entran por esta puerta (que da a la cocina) encontrarán que algo impide que se abra completamente; es el cuerpo del mayordomo Orestes Friendliness, quien está desvanecido. Ha recibido un fuerte golpe en la nuca y ésta sería una estupenda ocasión para que algún PJ tirese por Primeros Auxilios.

Una vez recuperado el mayordomo, éste murmurará algo acerca de su señor. Si los aventureros se dirigen hacia el interior de la casa, desde la cocina hay un pasillo que llega hasta el recibidor, con puertas a ambos lados (ver plano); una de ellas comunica con la biblioteca de Pitgrilli, la habitación más importante de la casa. La puerta de doble hoja se encuentra abierta de par en par y desde el pasillo se ven numerosos volúmenes tirados por el suelo. En su sillón de lectura se encuentra el señor Walter Pitgrilli concienzudamente amordazado.

Tras soltarle, Pitgrilli irá corriendo al mueble bar de la biblioteca (disimulado por falsos libros) y sin preguntar siquiera si alguno de los presentes es del FBI sacará una gran botella de bourbon canadiense, sirviéndose un generoso trago. Luego exclamará "¡Hay que llamar a la policía! ¡Me han robado! ¡El libro, Dios mío, el libro!" Los investigadores pueden bien dedicarse al bourbon, bien llamar a la policía (si no lo hacen lo hará Orestes el mayordomo) o revisar la habitación (Tirada de Buscar Objeto). Tampoco estaría de más que le preguntasen a Pitgrilli qué había sucedido exactamente.

Las versiones de señor y mayordomo concuerdan. Hace más o menos una hora, llamaron por la puerta trasera; Orestes fue a abrir, pensando que serían los chicos de la grocery con el pedido de la semana, y lo que vio fue a un hombre bastante corpulento que se identificó como Jonas Chartbuster, vendedor de libros a domicilio, y que deseaba hablar con el señor Pitgrilli. Orestes iba a responder que el señor Pitgrilli ya tenía suficientes proveedores de libros, cuando le golpearon fuertemente por la espalda y no supo más hasta despertar rodeado por los investigadores. Recuerda que el señor Chartbuster tenía un marcado acento irlandés. En cuanto a Pitgrilli, oyó como llamaban a la puerta y como Orestes hablaba con alguien, después se oyó un ruido sordo, pero él estaba ensimismado consultando un catálogo de libros raros para ver si trazaba la pista de aquel misterioso "Necronomicon". Aparecieron entonces en la bi-

blioteca dos individuos de aspecto patibulario: uno era muy corpulento, pelirrojo (debía ser Chartbuster) el otro, bajito y de pelo lacio y blanco (diríase albino), empuñaba una pistola. Tras las formalidades de rigor (No se mueva, arriba las manos), el bajito le dijo al grandullón "Rudy, a ver, el papel"; el otro sacó de un bolsillo de su traje un papel cuidadosamente doblado y dijo "Hemos venido por un libro, señor Pitgrilli" y luego leyó con cierta dificultad: "Metrocomicon... icarajo de letra que tiene ese francés!". El bajito se impacientó, le arrebató el papel y leyó a su vez "Ne-cro-no-mi-con, ¡no sabes leer Rudy, no sabes leer! Bien señor Pitgrilli, dénos ese libro y no pasará nada que haya que lamentar después". Pitgrilli no es precisamente un dechado de valentía, así que impresionado por verse encañonado por primera vez en su apacible vida, les señaló el libro, cerrado sobre un atril en la gran mesa de lectura. Le hicieron sentarse en el sillón y le dejaron tal y como lo habían encontrado los aventureros, y se llevaron el libro. El grandullón revolvió algunas estanterías (con una tirada de IDEA se podrá deducir que buscaba una caja fuerte) y se llevó, además del libro, el abrecartas de plata y el dinero que tenía Pitgrilli en aquellos momentos en su cartera (unos 30 dólares).

Comienza la investigación

Los investigadores tienen dos vías ante sí: la primera es la intervención de la policía; si no se ha impedido que Pitgrilli la avise (esgrimiendo un argumento convincente, como la necesidad de que no le pase nada al libro, o bien el hecho de que si lo descubre la policía igual lo requisa -no es la primera vez que Pitgrilli compra algún valioso volumen de dudosa procedencia) se personarán en la casa un sargento y dos números que repetirán más o menos las preguntas que ya habrán hecho los investigadores a Pitgrilli y al mayordomo, pero que además preguntarán a los investigadores quienes son y qué hacían allí. el resultado será que se perderá toda la tarde, aunque los policías, ante la descripción de los delincuentes, exclamarán "Seguro que son Rudy y Cotton Louis". Si algún aventurero inquiriere sobre esos dos delincuentes, el sargento dirá que están fichados y que no será difícil dar con ellos, aunque es muy probable que hayan vendido el dichoso libro. también dirá el sargento que aquel es un asunto de la policía (especialmente si hay algún detective entre los aventureros). El director de juego puede también hacer que el sargento se interese más por el libro: ¿Por qué es tan valioso? ¿Lo compró hace mucho el

señor Pitgrilli? ¿Quien más sabía que tenía el libro? (ello podría llevar a un superceloso agente del orden a pensar que alguno de los aventureros que están de visita había alquilado a Rudy y a Louis, presentándose él mismo después para tener una coartada; también podría sospechar del mayordomo, simplemente por vicio). En resumen, quede claro que si la policía interviene, no verá con buenos ojos la acción de los jugadores, a menos que uno de ellos sea detective y sea contratado por el señor Pitgrilli y aún así, habrá pegas.

Hay otro detalle que mencionará Pitgrilli, pero sólo a los investigadores: en una de las páginas en blanco de la encuadernación alguien había escrito con una pluma estilográfica y letra un tanto infantil "Es propiedad de Benjamin Globber". El comentario del cazalibros es que le gustaría coger al animal que se había atrevido a mancillar un libro tan valioso.

Al día siguiente del robo

Si los aventureros han convencido al señor Pitgrilli (quien ofrecerá 1.000 dólares por la recuperación del libro) de que ellos pueden resolver el caso con mayor discreción que la policía, disponen de las mismas pistas de que dispondría la policía; los dos tipos que robaron el libro: uno albino y pequeño, el otro pelirrojo y corpulento, seguramente irlandés, que responde al nombre de Rudy. Los aventureros pueden intentar consultar los archivos policiales -a la mañana siguiente del robo- (tiradas de Charlatanería si no hay ningún abogado o detective en el grupo, de elocuencia si los hay); si tienen éxito verán que se trata de dos delincuentes comunes bastante conocidos por cometer robos de poca envergadura, siempre con mala pata: Rudy Sharp y Otton Louis Stauton; ambos salieron hace dos meses de la cárcel, tras cumplir una pequeña condena. Se ignora su paradero actual. Localizar a Rudy y Louis en los bajos fondos de Boston necesitaría de un personaje con contactos en ese ambiente y al menos el desembolso de 50 dólares en propinas en los lugares adecuados; y se tardaría 1d4 días en dar con ellos. Como veremos más adelante, demasiado tarde.

La otra pista importante es dónde compró el libro Pitgrilli: la librería de Aaron Schneider & Sons, en el centro de Boston, un local frecuentado por los cazalibros de toda la costa Este. Si los investigadores se dirigen allí con la mediación de Pitgrilli serán bien recibidos por el encargado, William Spookytooth, quien les contará cómo el libro les llegó en un lote vendido por un tal Jacobus T. Pfeiffer, un via-



jante que hace la ruta de Midwest y que consigue bastantes cosas interesantes durante sus visitas comerciales. Según le comentó Pfeiffer a Spookytooth, todo aquello (el lote de libros en el que se encontraba el Necronomicon) lo había comprado en Salt Lake City a un precio de ganga, y añadió que los "mormones son unos ignorantes". Todavía tienen algunos de los libros del lote, un par de novelones verdes del siglo pasado, un tratado sobre la Hechicería en el Tibet, que si es hojeado por un experto en ocultismo revelará ser una patraña y una "Interpretación de los Sueños" que debe haber sido escrita por alguien que padece de insomnio. Eso sí, todos los libros, en la primera página llevan el lema "Es propiedad de Benjamin Globber"; si algún personaje poseyese la habilidad de Grafología, podría ver que se trata de alguien a quien le costó mucho aprender a leer y escribir (pocas luces en el cerebro de benjamin). Spookytooth no tendrá inconveniente en dar a los investigadores la dirección y teléfono de Pfeiffer, a menos que los investigadores se comporten como una panda de gangsters, en cuyo caso avisaría a la policía. Si los investigadores van a casa de Pfeiffer o telefonéan, su esposa les comunicará que su marido está en la calle trabajando, pero que pueden encontrarle por la noche. Una nueva llamada y no costará mucho fijar una cita con Pfeiffer o bien aclarar

algunos puntos por teléfono: Compró aquel lote de libros en casa de un tal Zebulon Globber, en Salt Lake City; por cierto que le extraña que ayer mismo, uno de los hijos de Zebulon, Joseph, le llamara preguntándole por el dichoso libro. Pareció contrariado cuando le dijo que ya no lo tenía.

Otro dato importante es que al día siguiente de que Pitgrilli se llevase el Necronomicon, se presentó en la librería un francés, el señor Mallard o Mallgarde, quien parecía muy interesado en conseguir aquel volumen. Cuando se enteró de que había sido vendido, mostró su desaliento y pidió la dirección de Pitgrilli para intentar convencerle de que vendiese el libro, y eso que Spookytooth le advirtió que Pitgrilli nunca vendía un libro.

Los investigadores pueden hacer una tirada de Conocimiento, con un malus de -20%, para recordar que Theofilus Mallard es un especialista en ocultismo bastante conocido en los círculos de la buena sociedad de Boston, donde ameniza las fiestas y reuniones echando las cartas, o montando sesiones de espiritismo con alguna señora que dice tener poderes de medium. El caso es que no será demasiado difícil dar con su dirección en Boston, aunque tampoco estará en su pequeño apartamento y la portera dirá que "salió esta mañana, me dijo que tenía que ir a ver a un amigo a Utah,

que estaría fuera una semana o diez días. Parecía algo alterado".

Una noticia en los periodicos de la tarde (si es que los aventureros leen los periodicos) llamará la atención:

Hallados dos cadáveres en los muelles de Charlestown: Al parecer, ayer noche se produjo un ajuste de cuentas entre delincuentes de poca monta en la zona de los muelles de Charlestown. Esta mañana, la policía fue llamada por los descargadores que trabajan en la zona, quienes encontraron en un almacén los cuerpos sin vida de Rupert Sharp, irlandés, de 36 años, y de Louis Straunton, stadounidense, de 45 años. Ambos habían muerto por herida de bala; según los expertos, impactos producidos por un revólver del 45. Prosiguen las investigaciones.

Los Angeles Vengadores habían seguido la pista del libro hasta Boston y también habían visitado a Mallard, quien les dijo que no tenía el libro. Pero vigilaron al francés y le siguieron hasta el punto de encuentro con los Rudy y Louis que traían el libro; los hermanos Globber, diestros en el manejo del colt 45 no querían matar a aquellos tipos, pero un exceso de pundonor profesional llevó a Cotton Louis a disparar primero con su pequeña automática del 22; siguió una ensalada de tiros en la que Rudy y Cotton Louis pasaron a formar parte del capítulo de "occisos" en los archivos de la policía bostoniana; los Angeles se hicieron con el libro y

Mallard escapó horrorizado, pero al mismo tiempo más dispuesto que nunca a recuperar el libro y liberar a su amigo y discípulo Benjamin.

Salt Lake City

Tras todos estos acontecimientos, no es de extrañar que los jugadores lleguen a la hábil conclusión de que hay que viajar a Salt Lake City, en el Estado de Utah. Puede elegir el automóvil o el tren lo que prefieran, pero tardarán unos cuatro días en llegar (para el tren calcular precios según las tablas de La Llamada de Cthulhu).

En llegando a tan amable ciudad, en tiempo sancta sanctorum de la Iglesia de los Santos de los Últimos Días, los investigadores pueden buscar alojamiento y comenzar sus pesquisas. Salt Lake City tienen unos 12.000 habitantes, y en su centro destaca el Temple Block, lujoso centro de culto mormón. Actualmente hay en la ciudad comunidades de otras religiones, pro los mormones siguen siendo mayoría; no costará mucho averiguar dónde se encuentra la vivienda de los Globber. Zebulón Globber es uno de los más conocidos pastores de su iglesia, destacado por su celo y apego a la religión; un hombre recto y justo, siempre dispuesto a ayudar al prójimo, etc., etc.

Si los investigadores deciden visitar el hogar de los Globber, serán recibidos por el viejo Zebulón y su mujer. El patriarca de los Globber tiene imbuída la tradición de hospitalidad de los tiempos heroicos del Far West y ofrecerá una amable bienvenida a los recién llegados, preguntando -eso sí- cuál es el motivo de su visita. Si le preguntan por su hijo, Benjamin, Zebulón se pondrá muy serio y dirá que su hijo está enfermo y nadie puede verle. En ese momento, se oirán de repente gritos procedentes de su habitación. Aparecerá una corpulenta enfermera que acompañará a la madre de Benjamin para administrar un calmante al desdichado joven que leyó lo suficiente del Necronomicon como para verse asaltado por pesadillas y alucinaciones. Zebulón no tendrá inconveniente en explicar a los visitantes que -desgraciadamente- su hijo sufre una misteriosa forma de locura; pero considera indigno de un padre encerrarlo en una institución mental (hay un manicomio en Salt Lake City) y prefiere tenerlo en casa, eso sí, con todas las atenciones necesarias. Si los investigadores son amables y se interesan por la tragedia familiar, Zebulón explicará que la culpa de todo la tiene un francés que atrajo por la senda del Oscuro a su hijo Benjamin cuando éste pasaba unas vacaciones visitando Nueva Inglaterra y Maine. Precisamente ayer mismo ese maldito, Mallard, tuvo la osadía de presentarse

en su casa, el sagrado hogar de los Globber, insistiendo en que tenía que hablar con Benjamin; naturalmente fue despedido con cajas destempladas.

Caso de que los investigadores decidan contarle a Globber los verdaderos motivos de su visita, él dirá que no puede ayudarles, y que en su opinión ese libro que todo el mundo parece anhelar ("sí, ese Mallard también me preguntó si sabía dónde estaba el libro") es una obra satánica que debería desaparecer. Cuando los investigadores estén a punto de abandonar la casa de los Globber, se presentarán Joseph y Thomas, los dos hermanos de Benjamin; el aspecto de ambos es severo, decidido. Tras saludar a los forasteros secamente, Joseph, el mayor, se dirigirá a su padre: "Déjanos llevar a Benjamin al rancho, papá, sé que podemos curarlo". "Tonterías, responderá Zebulón, os habeis dejado convencer por las patrañas que cuenta ese ingenuo de Zacarías. No hay nada que hacer; la locura es la locura". "Pero papá..." "Basta, no quiero discutir en presencia de extraños". Zebulón se excusará ante sus visitantes que podrán abandonar la casa. No hace falta tirada de encontrar objeto para darse cuenta de que ambos hermanos "calzan" revólveres del 45 y que sus botas están manchadas de barro, como si vienesen del campo.

El desenlace

El director de juego debe inducir a los jugadores a vigilar la casa de los Globber. Esa noche, a eso de las 2 o las 3, verán como Joseph y Thomas sacan a su hermano, atontado, y lo meten en un coche que aparca un momento delante de la casa, conducido por otro miembro de los Angeles Vengadores, Jeremiah, y en el que viaja Zacarías, si los jugadores poseen medio de locomoción podrán seguir el coche que sale de Salt Lake City para dirigirse al rancho de los Globber, que se encuentra a un par de horas de camino.

Si no tienen coche, o no han vigilado la casa, su misión habrá fracasado y leerán en el periódico, dentro de dos días, el desenlace de la historia: los tres hermanos, Zacarías y Jeremiah encontrados muertos, un francés que dice llamarse Mallard, deambulando completamente histérico por la llanura. Grandes destrozos en el granero del racho Globber.

Pero si los aventureros están al quite podrán ser testigos e incluso partícipes de lo que va a suceder: Pueden seguir hasta el rancho a los hermanos (precaución de apagar faros, dejar el coche lejos, si no habrá tiros).

Los hermanos han sido convencidos por Zacarías, mormón algo chalado, de que un ritual de purificación an-

tes de quemar el libro, devolverá la cordura a su hermano. Fueron ellos los que obtuvieron el Necronomicon el Charlestown y no lo han destruido todavía ante esta última posibilidad de salvar a Benjamin.

Se dirigirán los cinco al granero, donde tienen escondido el libro: Zacarías lo pondrá abierto sobre una caja y comenzará a musitar incoherencias que quieren parecer canticos propiciatorios, mientras que Jeremiah y Thomas sujetan a Benjamin y Joseph espera junto al libro con un quinqué de petróleo, listo para prenderle fuego. Los jugadores pueden decidir entonces cómo y cuando intervenir; teniendo en cuenta que los cuatro angeles vengadores van armados con Colts 45 y cuchillos bowies (para daños ver reglas). El director de juego debe estudiar el diagrama del granero y prever las posibles acciones. Ocurra lo que ocurra, en el momento más álgido, ya sea de la pelea o de la discusión, aparecerá el último en discordia: Theofilus Mallard que quiere salvar al libro y a Benjamin, para ello está dispuesto a utilizar la única magia que posee: un hechizo de invocar a un Vagabundo Dimensional; naturalmente no sabe como controlarlo por lo que se liará una buena. Durante todo este jaleo hay que tener en cuenta que Joseph, si no se vuelve loco o lo matan o le larga un sopapo el vagabundo intentará quemar el libro, lo que tiene un 80% de posibilidades de provocar un incendio en el granero.

Final

Si los aventureros acaban con o hacen huir al Vagabundo, tendrán una recompensa de 1D6 de Cor. Si se apoderan del libro, eso que tendrán de lectura sana y divertida con las consiguientes pérdidas de Cor, ganancias en Mitos y en hechizos. Si matan a alguno de los presentes, es posible que tengan que responder ante la policía, o que sean perseguidos por la secta mormona de los Angeles Vengadores (bonita continuación de la campaña).

Dramatis Personae

Theofilus Mallard: Fue: 10 Int: 16 Pod: 17 Con: 11 Des: 12 Tam: 13 Apa: 14 Cor: 45 Edu: 16 (Idea, Suerte y Conocimiento Intx5, Podx5, Edux5 respectivamente)

Mitos de Cthulhu: 30%, Ocultismo: 60%, Discreción: 40%, Pistola del 22: 45%.

Benjamín Globber: Fue: 15 Int: 12 Pod: 10 Con: 16 Des: 8 Tam: 14 Apa: 16 Cor: 0 Edu: (Idea, Suerte y Conocimiento Intx5, Pod5, Edux5 respectivamente)

Joseph Globber: Fue: 16 Int: 12 Pod: 13 Con: 16 Des: 15 Tam: 15 Apa: 12 Cor: 65 Edu: 12 (Idea, Suerte y Conocimiento Intx5, Podx5, Edux5 respectivamente)

Revolver del 45%: 60%, Armas blancas: 50%, Lanzar: 40%.

Thomas Globber: Fue: 17 Int: 10 Pod: 16 Con: 12 Des: 13 Tam: 12 Apa: 12 Cor: 80 Edu: 8 (Idea, Suerte y

Conocimiento Intx5, Podx5, Edux5 respectivamente)

Revolver del 45%: 75%, Armas blancas: 40%, Lanzar: 30%.

Zacarías: Fue: 10 Int: 13 Pod: 11 Con: 8 Des: 9 Tam: 9 Apa: 10 Cor: 35 Edu: 10 (Idea, Suerte y Conocimiento Intx5, Podx5, Edux5 respectivamente)

Revolver del 45%: 30%, Armas blancas: 25%, Lanzar: 20%.

Jeremiah: Fue: 16 Int: 8 Pod: 10 Con: 17 Des: 15 Tam: 18 Apa: 10 Cor: 50 Edu: 7 (Idea, Suerte y Conocimiento Intx5, Podx5, Edux5 respectivamente)

Revolver del 45%: 80%, Armas blancas: 70%, Lanzar: 60%.

VAGABUNDO DIMENSIONAL: Según características en La Llamada de Cthulhu.

