

MUERTE EN EL EXPRESO

por Ricard Ibáñez

*Módulo de La Llamada de Cthulhu
para un jugador y un Guardián de los
Arcanos*

*(Boston, Noviembre 192...) El
investigador, ya sea por motivos de
trabajo, por negocios o simplemente
por vacaciones ha de trasladarse
urgentemente a la ciudad de
Greenfield. No es un problema
demasiado difícil: un tren expreso sale
de la estación central de Boston a las
20:30, y es semi-directo hasta
Greenfield, donde llega a las 8 de la
mañana. Además, los coche-cama de
la cia Pullman son excelentes...*

Extraños en un tren

El trayecto en coche-cama cuesta 10\$, en compartimento doble. (Debido a lo precipitado de su viaje, el investigador no encontrará billete para un compartimento individual). El individuo con el que debe compartir el compartimento es un hombre pequeño y delgado, vestido con un traje arrugado, nervioso y muy asustado, (no hacen falta tiradas de Psicología para darse cuenta) que se presentará como William Purcell. Aferra en sus manos un grueso ejemplar de "Guerra y Paz" de León Tolstói.

Cualquier intento por parte del investigador de entablar conversación será absolutamente infructuoso (Nota para los Guardianes-Mamá:...y no va-

len tiradas de Elocuencia o similares, pequeños).

Alrededor de las 21:00 la puerta del compartimento será abierta bruscamente por un hombre alto y pesado, que se disculpará diciendo "que se ha equivocado de compartimento". Media hora más tarde el mozo de tren anunciará que la cena está lista en el vagón-restaurante. William Purcell no acompañará al Pj, diciendole que no tiene hambre.

En el vagón-restaurante, el investigador se encontrará con el desconocido que se equivocó de compartimento. Este se disculpará de nuevo y entablará conversación con el Pj, cenando con él (a no ser de que el Pj ponga reparos de que se siente en su mesa). Se llama Robert Power, y es un representante de paños de Boston. Se traslada a Greenfield por motivos de negocios. Es jovial, hablador, y algo pesado.

A su regreso al compartimento el investigador encontrará su cama ya preparada por el mozo. La cama de William, sin embargo, está todavía plegada. De hecho, no está ni él ni sus maletas... Como si nunca hubiera estado.

El viajero inexistente

Un registro concienzudo por parte del investigador del compartimento (acompañado de una tirada exitosa de *Descubrir*) le hará encontrar el libro "Guerra y Paz" debajo del asiento de William.

Sus páginas centrales han sido agujereadas para esconder una piedra redonda, rugosa, de color rojizo, del tamaño de un huevo de paloma. Una tirada de *Idea* realizada con acierto supondrá una tirada de Cordura (y la pérdida de 1d3 si no se pasa) al darse

cuenta de que *la piedra late debilmente*.

Igualmente se encuentra entre sus páginas el borrador de una carta, escrita con letra temblorosa:

*Debo decírselo a alguien, Henry, y
tú eres el único que puede entenderlo.
Sólo tú puedes convencerme de que no
me estoy volviendo loco, de que lo que
he vivido fue realidad, y no fruto de una
mente desequilibrada.*

Formaba parte del equipo de McMurdooc y O'Connors. Ya sabes cómo me interesan esos temas. No les escuchamos cuando nos avisaron. ¡Dios! ¡Estábamos locos!

Salieron de la oscuridad y cayeron sobre nosotros, chillando y matando. No sé cómo conseguí salir. Te juro que no lo sé. No sé cómo sigo vivo. Quizá sea culpa mía, por coger la piedra. O quizá fué por la piedra por lo que sigo vivo.

Lo más espantoso de todo es que no eran humanos, Henry. ¡No eran humanos!

Si el investigador le pregunta al mozo de tren dónde se encuentra su compañero de viaje, este responderá con un tono de absoluta sinceridad que el Pj siempre estuvo solo. Caso de que el investigador respondiera a esa afirmación de forma violenta, el mozo intentará calmarlo. En caso de ser amenazado físicamente entablará una lucha a muerte contra el Pj.

El investigador puede intentar encontrar aliados o información, (salvando las tiradas adecuadas) entre los otros pasajeros (ver DRAMATIS PERSONAE). De todos modos, el único que afirmará haber visto a William en el tren será Robert Power, el otro Hombre-Serpiente.

A sangre fría

Si el Pj investiga sin disimulos, interroga a los otros viajeros, enseña la piedra y/o mata al Hombre-Serpiente disfrazado de mozo de tren, Robert Power procurará eliminarlo como sea.

Si su compañero aún está vivo intentará convencer al Pj de que lo mejor es interrogar "con mano dura" al mozo del tren, ellos dos solos, en el compartimento del Pj. Una vez los tres allí, los dos hombres-serpiente pondrán toda su buena voluntad en despacharle un billete de ida al otro barrio.

En caso de que el mozo de tren ya haya sido descubierto, Robert no se separará del Pj, esperando su momento para asesinarlo y robarle la piedra.

El último testigo

En Septiembre los profesores McMurdooc y O'Connors empezaron la exploración de las cuevas de Cheimsford, cerca de Lowell, en Massachusetts, pese la oposición declarada de los nativos de la zona, que murmuraban sobre viejas leyendas y supersticiones. Acompañaba la expedición el diletante Willian Purcell. Buscaban restos de hombres primitivos. En realidad, se encontraron con una colonia de Hombres-Serpientes. Sólo William consiguió escapar, llevándose una extraña piedra de color rojizo, del tamaño de un huevo de paloma, que arrancó de un turbador ídolo de piedra. (Una estatua de Yig). Dicha piedra tiene propiedades mágicas: multiplica por tres los Puntos de Magia de su portador cuando este lanza un hechizo.

Al borde de la locura por la experiencia sufrida, y totalmente paranoico, William sólo se preocupa en huir. Alejarse lo más lejos posible de Ellos.

Por supuesto, eso no es tan fácil. Dos poderosos hombres serpiente han seguido sus pasos, convenientemente "disfrazados" de hombres. Uno de ellos ha adoptado la personalidad del mozo del tren, y el otro la de Robert Power, representante de paños.

A la hora de la cena, y viendo que William se retrasa, la pareja organiza rápidamente un plan: mientras Robert Power distrae al Investigador, el mozo del tren lanza en el compartimento del blasfemo una serpiente sagrada de Yig. (Ver Manual, pág 64). Los gritos de William son ahogados por los aullidos del tren al pasar por el túnel. Una vez William convertido en fiambre la serpiente desaparece. El mozo arroja su cuerpo por la ventana, y registra el compartimento en busca de la piedra sagrada. Sin embargo, Purcell le ha escondido en un agujero que ha hecho en las páginas centrales del li-

bro, el cual ha caído en el suelo y se ha colado debajo del asiento durante su "discusión" con la serpiente. Viendo que el tiempo corre y no encuentra la piedra, el mozo decide preparar bastante rápidamente la cama del Pj y llevarse las maletas al armario de (8), que cierra con llave, con la idea de registrarlas con calma más adelante...

The end

Si el investigador consigue salir de esta pequeña aventura vivo y con la piedra, ganará 1D6 de Cordura. Si la aventura salta a los titulares de los periódicos, y el investigador es lo bastante incauto como para dejar que su nombre aparezca en ellos, ganará igualmente una bien merecida fama de investigador de fenómenos paranormales, y el odio eterno del Gran Padre Yig...

Ver un Hombre Serpiente con su apariencia habitual cuesta 1D6 de COR si no se pasa la tirada. Perderán dicha apariencia si pierden su concentración por un golpe o una herida.

Pueden ser detectados por su sombra (que sigue siendo la de un hombre serpiente) o por el tacto, ya que tienen la piel terriblemente fría.

Dramatis personae

Compartimento 1

Lady Winter.

Este engendro de la naturaleza tiene el aspecto de una vieja cacatúa de 800 años, y aproximadamente la misma voz. Es increíblemente rica e increíblemente tacaña.

Fue (7), Des (10), Int (13), Con (10), Apa (4), Pod (12), Tam (11), Edu (12)

COR 60% P.V. 11

Habilidades: Charlatanería 75%

Margaret O'Reilly

Sufrida srta. de compañía de Lady Winter. Callada, guapa y segura de sí misma. Su alto potencial de Cordura y sus Habilidades prácticas la convierten en un aliado nada desdeñable.

Fue (12), Des (15), Int (14), Con (12), Apa (15), Pod (17), Tam (13), Edu (16)

COR 85% P.V 13

Habilidades: Botánica 15%; Cantar 65%; Descubrir 80%; Psicología 45%; Primeros auxilios 70%.

Compartimento 2

Robert Power

Hombre Serpiente disfrazado de humano. Dice ser representante de paños.

Fue (15), Des (13), Int (18), Con (12), Apa (12), Pod (15), Tam (12).

P.V. 12 (1 Punto de Armadura)

Ataque: Mordisco 45% (1d8 + Veneno de Potencia 12)

Hechizos: Imitar apariencia; Con-sunción; Creación de Portal; Contac-tar con Yig.

Josua Burton

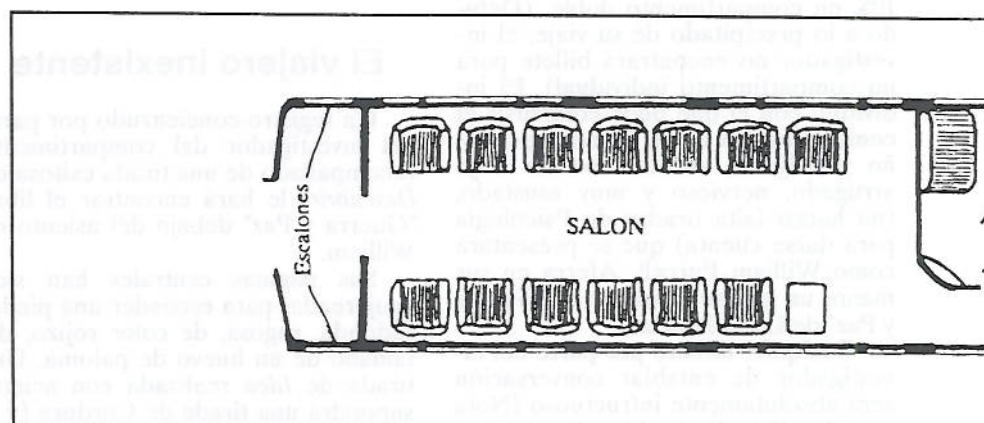
Contable de una empresa de maquinaria agrícola. Se dirige a la sucursal de Greenfield para hacer una revisión de los libros. Es un individuo gris, vestido con un traje gris, que lleva una vida gris.

Se encuentra un poco confuso, ya que al estrecharle la mano a su compañero de compartimento la ha encontrado de una frialdad glacial... Casi inhumana.

Fue (9), Des (12), Int (15), Con (9), Apa (8), Pod (12), Tam (12) Edu (14)

COR 60% P.V. 11

Habilidades: Contabilidad 75%; Crédito 40%.



Compartimento 3

Dc. John Claremont

Cirujano, se dirige a Greenfield a una convención de médicos.

Fue (7), Des (13), Int (14), Con (16), Apa (9), Pod (7), Tam (14), Edu (16).

COR 35% P.V. 15

Habilidades: Cirugía 75%, Psicología 40%, Primeros Auxilios 80%.

Dc. Chirstian Byrne

Forense, se dirige asimismo a Greenfield para la misma conferencia. (Aunque grandes amigos, ambos Pnj tienen la desagradable costumbre de discutir continuamente)

Fue (13), Des (18), Int (16), Con (8), Apa (7), Pod (6), Tam (9), Edu (16)

COR 30%, P.V. 9

Habilidades: Medicina Forense 80%; Psicología 20%

Compartimento 4

Ocupado por William Purcell y el Investigador.

Compartimento 5

Sara Blood

Muchachita periodista de 18 encantadores años. Obsesionada por la liberación de la mujer y por encontrar la exclusiva de su vida. Viaja a Greenfield para realizar una serie de aburridas crónicas sobre la vida social de la ciudad.

Fue (12), Des (15), Int (12), Con (10), Apa (15), Pod (10), Tam (12), Edu (13)

COR 50% P.V. 11

Habilidades: Charlatanería 45%; Elocuencia 25%; Psicología 30%

Nancy Ferguson

Conocida escritora de novelas de terror gótico. Viaja a Greenfield en busca de inspiración para su próximo libro. Cuando volvía de la cena ha visto cómo el mozo del tren llevaba unas maletas al armario (8).

Fue (9), Des (12), Int (13), Con (14), Apa (12), Pod (12), Tam (12), Edu (16).

COR 60% P.V. 13

Habilidades: Elocuencia 20%, Psicología 65%.

Compartimento 6

Rvdo. Frederic Spencer

Eclesiástico católico de una cuarentena de años, con sotana y alzacuello. (En realidad es un conocido ladrón de joyas, que ha usado este disfraz para huir de la ley. Lleva escondido en su equipaje joyas por valor de 10.000 \$ y un hermoso revolver del 38.

Fue (13), Des (17), Int (15), Con (13), Apa (14), Pod (15), Tam (12), Edu (13)

COR 75% P.V. 13

Habilidades: Descubrir 60%, Trepar 75%, Escuchar 65%, Ocultarse 80%, Vaciar Bolsillos 65%, Disparar 40%.

Howard Wielash III

Dileante con aficiones ocultistas. Un tipo bastante gruapo, algo cojo y muy duro. Tiene aspecto de empleado de telefónica. Viaja a Greenfield para pasar unos días de descanso. Encuentra a su compañero de viaje muy raro para ser un reverendo...

Fue (10), Des (13), Int (16), Con (10), Apa (15), Pod (16), Tam (14), Edu (15)

COR 80% P.V. 12

Habilidades: Psicología 40%; Ciencias Ocultas 70%; Astronomía 65%, Descubrir 50%.

Compartimento 7

Sor Asunción

Monja católica canadiense, se dirige a un hospital que su Orden posee en Greenfield.

Fue (8), Des (14), Int (16), Con (12), Apa (8), Pod (14), Tam (8), Edu (13)

COR 70% P.V. 10

Habilidades: Primeros Auxilios 60%, Teología 45%

Sor Tormento

Compañera de sor Asunción. Callada y tímida, le ha parecido ver "algo" que caía del tren, (el cuerpo de William) pero no está en absoluto segura.

Fue (12), Des (8), Int (8), Con (10), Apa (12), Pod (12), Tam (12), Edu (12)

COR 60% P.V. 11

Habilidades: Primeros Auxilios 45%, Teología 40%, Descubrir 35%.

Mozo de tren

Hombre Serpiente disfrazado de humano.

Fue (17), Des (12), Int (12), Con (12), Apa (11), Pod (13), Tam (13).

P.V. 13 (1 Punto de Armadura)

Ataque: Mordisco 60% (1D8 + Veneno de Potencia 13)

Hechizos: Imitar apariencia.

