

# Módulo

## La llamada de Cthulhu

### "El Monasterio"

*por Pablo Zuppi*

#### *Advertencia*

*Si no sois Guardián de los Arcanos (Master de "La llamada..."), o no piensas dirigir esta aventura, no sigas leyendo.*

*Una vez que conozcas la trama de la misma, perderá toda gracia jugarla*

*Este módulo está pensado para 4 o 5 jugadores-investigadores, de los que al menos uno o dos deben ser agentes del F.B.I., para lo que te recomiendo que los generes con la profesión de "Policía" (página 103 del libro). El resto de los jugadores de ésta partida podrá utilizar cualquier otra profesión sin más especificaciones. A jugar!!!*

#### **Información para el Guardián de los Arcanos**

*Santiago de Claravet era un monje benedictino apasionado de lo prohibido. Su ansia por el conocimiento lo llevó a recorrer el mundo en cada una de sus investigaciones.*

*En sus viajes comenzó una investigación que no complació a sus superiores eclesiásticos.*

*Así fue como en el año 1619 el monje fué expulsado de su orden, sin que ninguna clase de juicio o papeles dejaran constancia de ello. Aunque el castigo pareciera severo, no lo fue tanto.*

*Si los sacerdotes hubieran sabido a qué se orientaban las pesquisas del monje, lo hubieran quemado en la hoguera por infiel. Por supuesto (si no esto no sería un módulo de "La Llamada de Cthulhu"), sus contactos no habían sido sólo con humanos, sino que se había topado con otra clase de seres.*

*Cuando fue descubierto, se unió al grupo de puritanos que iban a emigrar al todavía inexplorado continente americano en el barco "May Flower", y hacia estas tierras viajó.*

*Una vez establecido en las cercanías de la Stone Island, volvió a sus antiguas prácticas de ocultismo. Pronto sus investigaciones lo llevaron a contactar con una colonia de Cthonians que vivían en las cercanías (el muchacho no se andaba con chiquitas, era flor de investigador); quienes,*

*a cambio de no se sabe qué oscuros favores, le dieron el secreto de la vida después de la muerte.*  
*De ésta manera se inició la secta conocida por sus miembros como la de los Timarotes.*  
*Está dividida en dos niveles bien diferenciados: al comienzo se es "iniciado", unido por un juramento de sangre al demoníaco Santiago de Claravet.*  
*Los iniciados son los que se encargan de encontrar a las víctimas para las ofrendas y son la primer fuerza de choque del grupo.*  
*Cuando un iniciado muere, sus compañeros lo conducen a las cuevas, donde habitan, y lo dejan en manos de los Timarotes, quienes realizan sortilegios sobre el cuerpo para traer el alma de vuelta de la muerte y fijarla nuevamente a la carne, transformando al ex-iniciado en un Timarote más.*

*Años después, o para ser más exactos el 13 de Agosto de 1926, el agente federal John Broker era llamado frente a sus superiores para ser destinado al caso mas importante de su carrera.*  
*Se sabia que el archiconocido traficante de licor Tino Ciccone, un mafioso de amplio prontuario, se había instalado (luego de la ultima redada realizada por el FBI) en las cercanías de un pequeño pueblo costero llamado Stone Island.*  
*Dos semanas después, Broker se dirigiría a Stone Island para comenzar sus investigaciones.*  
*Durante algunos días llegaron informes rutinarios sobre los movimientos de la gente del pueblo, sus costumbres y actividades, pero ningún indicio sobre los supuestos tráficos de alcohol que se suponía se realizaban en la zona. Esto era lógico, ya que, en realidad, los informantes estaban sobornados por el Clan Ciccone y las destilerías estaban ubicadas cerca de Chicago.*  
*Los informes de Broker mencionaban una extraña superstición que tenían los habitantes del lugar. Estos creían que unos inusitados seres salían algunas noches del mar para buscar víctimas y realizar rituales demoníacos.*  
*Movido por la curiosidad lógica de un investigador, Broker se internó en el bosque una noche... y ya nunca se supo de él.*

## **Comienza la partida**

Primeramente, y como ya les anticipé, hay algunos requisitos que el grupo de jugadores debe cumplir para llevar de una manera coherente esta aventura. Al menos unos o dos de ellos han de ser agentes del FBI, que serán comisionados a investigar la desaparición de su colega Broker. Estos serán los que contacten al resto de los jugadores, quienes pueden tener cualquier profesión (queda a discreción del Guardián el aconsejar a los jugadores utilizar profesiones que faciliten la integración del grupo). Los agentes federales llamarán al resto de los personajes, citándolos a una reunión previa al viaje, para explicarles todo lo que saben. Que en realidad es bastante poco!!. En resumidas cuentas: "Broker estaba investigando las actividades del Clan Ciccone en la zona, y misteriosamente, desapareció."

Los investigadores del FBI tienen ordenes de reclutar al resto de los jugadores para facilitar la investigación, por lo que los convencerán de que vayan a como de lugar.

Si los personajes deciden recolectar más información acerca de Stone Island antes de viajar, tienen dos lugares a donde acudir: la biblioteca y la estación de policía.

En la biblioteca de Arkham (porque allí es dónde comienzan todas las aventuras, eso está claro, ¿verdad?) encontrarán referencias acerca de la geografía, población y costumbres de Stone Island (aquí de nuevo intervendrán las creadoras neuronas del Master, improvisando acerca de estos datos. Igualmente, recordamos que la población del pueblo viene en franca disminución desde su fundación, en 1643 y que se dedican al comercio y a la explotación de varias granjas en la zona).

En la estación de policía tendrán acceso (los agentes del FBI) a los informes delictivos a lo largo de la historia del pueblo. Estos son, a saber: una epidemia de peste negra a principios del siglo XVIII; el linchamiento de un sacerdote (nada que ver con los Timarotes) acusado de brujería, en 1810; el incendio de la fábrica de cerveza, única actividad productiva del pueblo hacia 1890; el homicidio de Mary O'Higgins y sus quince hijos por parte de desconocidos (otra vez sin relación con los monjes), que irrumpieron en la granja de la desafortunada viuda en busca de nunca se supo qué cosa, en 1903 y para terminar, una serie de desapariciones acaecidas en los últimos dos años. Cabe aclarar que este último, es el único dato relevante para el desarrollo de la aventura, por lo que convendrá hacérselo sudar a los personajes.

## **El Viaje**

Los agentes del FBI recibirán, por parte de sus superiores, los pasajes en tren necesarios para dirigirse (junto con todos los investigadores con los que estos se han contactado) a Stone Island. El tren partirá a las ocho de la mañana de la Estación de Arkham para arribar a Stone Island aproximadamente a las cuatro de la tarde.

El viaje transcurre sin inconvenientes durante todo el trayecto, en el que los personajes pueden conocerse mejor entre sí.

Al bajarse del tren, nuestros investigadores podrán ver una casucha que hace las veces de estación y vivienda del viejo guarda ferroviario.

**El Pueblo**

Stone Island es un pequeño pueblo costero de unos cincuenta habitantes, en donde los jugadores no podrán encontrar grandes centros de diversión. Los lugares mas importantes son:

### **La Estación de Policía:**

Con certeza los agentes del FBI presentes en el grupo querrán saber con qué elementos cuenta la policía local, y qué datos importantes han podido recabar con respecto a la desaparición de Broker.

Al llegar a la estación, el oficial Bobbie Smith (un joven policía que cree que su superior es el mejor policía del siglo XX, y a quien sigue ciegamente) los recibirá de muy mala gana y los pondrá frente al comisario Robson. Este les informara sobre una serie de desapariciones que han ocurrido durante los últimos dos años y de las cuales no se ha podido averiguar prácticamente nada.

A su vez les dará una caja con las pertenencias de Broker y les dirá que éste se hospedaba en una de las cabañas de la playa que la Sra. Heather Hunter alquila a los forasteros, ya que el hotel cerró debido a la baja afluencia de personas que visitan Stone Island.

Seguramente nuestros muchachos del FBI querrán hospedarse en dicho lugar. Si así no fuese, se darán cuenta que dichas cabañas son el único lugar donde pueden hacerlo, a menos que gusten de dormir en la Avenida Principal de Stone Island.

Lamentablemente la Policía local no podrá darle otra información sobre los acontecimientos ya que carece de ella, y además, son bastante reacios a compartir su empleo con los "federales".

### **Las Cabañas:**

Están ubicadas sobre la playa. Hay una cabaña principal, en dónde vive la dueña del complejo, la señora Hunter y un gigantesco mastín que cuida el lugar.

La mujer es una vieja bastante malhumorada que cobrará un buen monto (\$10 por día, un verdadero robo) por darles alojamiento a nuestros investigadores. El "motel" cuenta con seis cabañas en alquiler ubicadas sobre la pequeña playa.

Su último huésped fue el agente Broker, quien desapareció extrañamente como sabemos.

Si los jugadores comienzan a hacer muchas preguntas a la anciana, esta contestará con respuestas evasivas y se retirará rápidamente. A su vez la mujer querrá saber a que se dedican los personajes.

Si éstos mienten sobre la investigación, la Sra. Hunter no hará más preguntas y se quedará conforme con sus nuevos clientes. Si así no fuese y nuestros amigos le dijeran la verdad, ésta irá a la Policía para informar al comisario de los extraños individuos que han arribado al pueblo (típico de vieja chusma).

Lógicamente, si los jugadores no se habían dirigido ante las autoridades, la policía acudirá esa noche a las cabañas para realizar algunas preguntas de rigor a los visitantes.

### **El Museo Thomas Johnson:**

Aquí los investigadores podrán recabar interesante información sobre los comienzos del pueblo, su fundación y un extraño episodio que data de aquella época.

Un folleto informativo que les darán al ingresar al museo cuenta que a comienzos del 1643, un grupo de colonos se instaló cerca de un peñón rocoso al que llamaron Stone Island.

Un misterioso monje vivía en las cercanías y había construido un lúgubre monasterio al que no se les permitía ingresar.

Poco tiempo después, comenzaron a ocurrir singulares desapariciones dentro de la colonia. Una noche Thomas Johnson vio al monje moverse en la oscuridad con una mujer en brazos. Extrañado por dicho incidente, decidió seguirlo, hasta llegar a las puertas del monasterio y se coló dentro.

Se dice que lo que vio allí fue terrible, pero sólo se lo contó a dos jóvenes amigos a su salida. Estos, junto a Johnson, decidieron quemar esa misma noche el maléfico lugar, que ardió hasta sus cimientos, no escapando nadie de él; todo lo que queda ahora son unas desgastadas ruinas al norte del pueblo.

Los personajes no podrán rescatar otra información de importancia en el museo, pero es aconsejable que el Master dé informaciones secundarias sin importancia

para dar un trasfondo mas interesante a la aventura (algo así como las investigaciones de los "X-Files).

### **El Cementerio:**

Se encuentra al Norte del pueblo. Es un pequeño lugar con una centena de lápidas y dos casuchas desgastadas.

El mas importante es un panteón dedicado al "Salvador del Pueblo", Sr. Thomas Johnson (como podrán advertir este Johnson paso a ser una celebridad dentro de Stone Island, después de convertir al monasterio en una gran pira).

El otro edificio es una pequeña cabaña en la que vive el viejo [Isaías Brown](#) , un negro de unos ochenta años quien se encarga de mantener en condiciones el diminuto cementerio (bastante deficientemente, por cierto).

Al encontrarlo, los jugadores podrán notar que se encuentra completamente borracho (como casi todo el tiempo).

De buen gusto, el viejo les contara una de sus clásicas historias de terror con las que asusta a los niños del pueblo.

Aquí acudiremos, una vez más, a la capacidad de improvisación del Master quien deberá contar a los jugadores un viejo relato de terror que le venga a la mente en ese momento. No debe tener "necesariamente" relación con la aventura, pero dejo a cargo del Guardián este tema.

En realidad, no importa mucho de qué trate, solo debe generar el clima necesario como para que los jugadores comiencen a desear no haber ido a Stone Island. Si los personajes preguntan a alguna persona en el pueblo sobre el viejo, ésta contestará que está medio loco y les aconsejará no dar importancia a las cosas que dice.

### **El Faro:**

Si nuestros jugadores deciden conocer el único atractivo turístico de Stone Island, pueden dirigirse al viejo faro, que se encuentra en desuso desde hace casi treinta años. Allí no podrán encontrar nada de utilidad, ya que este esta clausurado y se verán imposibilitados de ingresar, a menos que fuercen la puerta o las ventanas, todas ellas tapiadas.

Si alguno de ellos intenta violentar la puerta verá que esta cede fácilmente ante un fuerte empujón.

Dentro podrán ver una enmohecida escalera en caracol (que sube hasta lo mas alto del faro, donde se ubicaba la potente luz) y la vieja estufa contra una de las paredes laterales. Si deciden revisar la estufa podrán ver (con una tirada exitosa en Descubrir de por medio), que debajo de ésta hay unas maderas sueltas.

Esta es una de las tres únicas entradas que utilizan los seguidores de Santiago de Claravet para ingresar a los túneles en donde viven.

Las otras dos se ubican en la cabaña del cementerio y en un viejo granero abandonado que está en el bosque. Esto está detallado más adelante en la sección de las catacumbas.

Es posible que los jugadores no encuentren ésta entrada o que encuentren primero una de las otras dos. De todas maneras es aconsejable que no ingresen al faro y que no hallen ninguna de las entradas hasta no pasar la primera noche en el pueblo.

Para ello el Master puede utilizar algunos de los clásicos artilugios disponibles: que hay mucha gente mirando (pescadores, policías, profundos... a no, esa no!, que hay un foso lleno de cocodrilos... mejor tampoco, que se yo!, etc...), o

cualquier otro sugestivo comentario que haga desistir a nuestro muchachos de su propósito, al menos hasta el día siguiente.

## La primera Noche

Cuando los jugadores se encuentren en la cabaña, ya pasada la hora de la cena, una extraña neblina luminiscente aparecerá sobre el mar. Comenzara lentamente a envolver la casa, y unas curiosas criaturas vestidas con túnicas oscuras rodearan el exterior de la cabaña.

Si alguno de los investigadores espía a través de la ventana verá por primera vez a [los Timarotes](#).

Son terribles figuras similares a zombies, quienes solo tienen una larga vara como arma. Se sugiere al Master que, si desea dar una descripción mas acorde con un juego de estas características consulte la sección de "Examen de Cordura" en la Pag. 181 de libro de reglas, y que no tenga vergüenza en abusar de los adjetivos allí mencionados (asi de feos son!!!).

Las figuras se retirarán pocos minutos después dejando un mensaje escrito en la arena, frente a la puerta de la casa.

El mensaje insta a los moradores a retirarse del pueblo, y dice que si así no lo hiciesen ellos volverán para llevárselos.

Si alguno de los jugadores decide salir mientras los Timarotes se encuentran allí, probablemente nunca se volverá a saber de él, por lo que se pueden utilizar los viejos trucos: "la puerta no se abre, esta como mágicamente trabada" o "al tocar el picaporte mágicamente te desmayás, debe ser alguna clase de conjuro...").

De todas maneras, si quieren enfrentarlos "si o si", las armas de fuego son inútiles, puesto que atravesarán los cuerpos (que ya están muertos, por otro lado), que inmediatamente regenerarán cualquier trozo perdido.

El mensaje se borrara segundos después de haber sido leído por los personajes, sin dejar ningún tipo de rastros.

## Las Catacumbas

Una antigua red de túneles, cavada hace cientos de años, es utilizada por un grupo de seguidores de los monjes. Estos han conseguido el antiguo secreto de la vida eterna por una conexión que estableció Santiago de Claravet con un Cthonian que habitaba en la zona.

Los túneles son húmedos, cargados de fuertes olores a viejo y muerte, y prácticamente todos están a oscuras.

[Los sectarios](#) entregan periódicamente, como ofrenda a los monjes, cuerpos vivos para realizar sangrientos rituales que solo estos conocen. Las victimas son atadas a una gran piedra de mármol ubicada en una cueva junto al mar.

Los Timarotes (de los cuales Claravet es el jefe) salen del mar envueltos en la niebla que nuestros amados jugadores pudieron ver, y toman el cuerpo del infortunado elegido, que cae en un trance que le impide luchar; luego lo conducen al mar sin que se la vuelva a ver con vida alguna vez.

Existen tres salidas que permiten salir de las catacumbas al exterior.

Una es la descrita anteriormente en el faro. Otra se ubica en la cabaña del cementerio, bajo la alfombra del cuarto principal.

El Sr. Brown se encuentra controlado por un conjuro por el cual protege, con su

propia vida si fuese necesario, esta entrada.

La tercera está en un viejo granero ubicado en el bosque, bajo una trampilla tapada por montones de paja. Las tres puertas dan a sendos pasillos que se adentran en las profundidades, hasta desembocar en la gran cavidad natural conectada con el mar que utilizan para sus horrendos sacrificios.

La única manera de destruir a los Timarotes es romper una calavera ritual, entregada por los Chtonians a Claravet hace cientos de años, ubicada sobre un pequeño pilar de mármol.

Este se encuentra cerca de la Piedra de los Sacrificios, en la cueva junto al mar.

Además de las variadas trampas que esconden la multitud de pasillos (desde falsos pisos que se hunden hasta paredes que aplastan los que esté en la habitación), existe otro terrible peligro dentro de las catacumbas. Una puerta guarda el pasaje que conduce al [Chtonian](#) adulto con el que Claravet hizo contacto. Los sectarios nunca lo han visto, y solo abren la puerta para ofrendar la vida de algún incauto al que han atrapado recientemente.

Si los jugadores rompen el candado e ingresan, probablemente serán despedazados por el monstruo, pero con los dados de por medio...

Al destruir la calavera, la conexión entre el cuerpo y el alma de los Timarotes se rompe, con lo que estos se transformarán automáticamente en polvo y una masa viscosa y húmeda de telas y carne podrida; pero para eliminar a los fanáticos hará falta matarlos.

Si alguno de ellos queda con vida, realizará por segunda vez contacto con el Chtonian, posiblemente refundando la secta.

Hay un total de alrededor de 25 iniciados, y los Timarotes son casi 40..

## El Final

Para destruir las catacumbas basta con volarlas con explosivos, lo que seguramente eliminará definitivamente a los sectarios, pero no destruirá a los Timarotes o al Chtonian.

Esto de ninguna manera soluciona el problema, puesto que, si los Timarotes siguen vivos, las reconstruirán fácilmente. Lo más completo que pueden hacer los jugadores es destruir la calavera, asesinar a todos los sectarios, volar las catacumbas y reventar al Chtonian.

Si lo hacen, la Liga de la Justicia seguramente les pedirá que se unan a ella. De todos modos, incluyo la tabla de Recuperación de Cordura por completar la aventura (quedó en versito). Además, siempre existe la posibilidad de que el Guardián premie (o castigue, quién sabe) a sus jugadores con algún objeto mágico o libro maldito de los que abundan por ahí.

## Tabla de Recuperación de Cordura

Destruir la calavera (y con ella a los Timarotes): 2d6.

atar a los sectarios: 1d8.

Matar al Cthonian: 1d20.

Demoler las catacumbas: 1d8

### Timarotes

FUE 8 DES 10

CON 19 TAM 12

INT 17 POD 18

P.V.: 30

Arma.. (%).. Daño

Puño-Garra ..(70%).. 1d6

Bastón.. (55%).. 1d8.

### Los sectarios

FUE 15 DES 12

CON 19 TAM 12

INT 13 POD 14

P.V.: 15

Arma.. (%).. Daño

Corta ..(45%).. 1d8

Puño ..(70%).. 1d3

Daga.. (35%).. 1d4+2

### Isaías Brown (*Cuidador del Cementerio*)

FUE 11 DES 10

CON 17 TAM 11

INT 13 POD 8

P.V.: 11

Arma.. (%) ..Daño

Puño.. (60%) ..1d3

Pala.. (35%) ..1d6+2.

### Cthonian

FUE 54 DES 7

CON 40 TAM 49

INT 17 POD 18

P.V.: 48

Arma .. (%) ..Daño

Tentáculo.. (75%) ..3d6

Aplastamiento.. (80%).. 5d6

### Los Chobis