



DESDE EL INFIERNO

Por
Michael C.
LaBossiere

Versión en
castellano de
Player of Hell

Traducción:
Ángel Contreras
Maqueta:
Abdul Alhazred

LA LLAMADA DE
CTHULHU
EL JUEGO DE ROL

LA LLAMADA DE CTHULHU



Desde el infierno

Michael C. LaBossiere

Esta aventura es copyright 2001, 2016 del Dr. Michael C. LaBossiere. Puede ser distribuida libremente para uso personal con tal de que no sea modificada y no se cobre por ella en modo alguno. Visítad su página web en www.opifex.cnghost.com.

Este módulo está inspirado en el relato *The Amulet of Hell* de Robert Leonard Russell, publicado en *Weird Tales* en octubre de 1935. Existe una traducción al español titulada *El amuleto infernal* publicado en México en la revista *Emoción* n° 47 ese mismo mes.

La Llamada de Cthulhu es una marca registrada de Chaosium Inc. Chaosium Inc. 900 Murmansk Street Suite 5 Oakland, CA 94607. Visítad la página web de Chaosium en www.chaosium.com/cthulhu/.

Versión en castellano (2016):

Ángel Contreras (traducción)

Freddy Triguero (ilustración de la criatura)

Abdul Alhazred (maqueta en PDF)

Desde el infierno

Uno de los estudiantes del profesor Preston ha caído víctima de un brucolaco, un vampiro griego.

Por Michael C. LaBossiere

Introducción

Este escenario ha sido diseñado como continuación de *La librería* y es parte de una mini campaña. No obstante, puede ser jugada aparte sin los eventos de dicha aventura.

Trasfondo para el Guardián

Tras los eventos en *La librería* los investigadores tendrán un breve interludio de paz. Pero, por supuesto, acabará pronto. Uno de los estudiantes del profesor Preston tendrá el infortunio de caer víctima de un brucolaco, o vampiro en griego. Después del primer ataque, el estudiante se lo confiará a Preston, quien reconocerá el ataque como lo que es.

Involucrando a los investigadores

Preston contacta con los investigadores para informarles de que precisa nuevamente su ayuda. Dirá lo siguiente: *"Les sonará extraño, aunque dado lo que ya han vivido, nada les ha de resultar raro... Creo que uno de mis estudiantes ha caído víctima de una terrible criatura. Necesito de su colaboración una vez más."*

Si los investigadores aceptan, Preston se reunirá con ellos en su despacho y les dirá lo siguiente: *"Daniel Mays, uno de mis estudiantes graduados, me dijo que alguien le había dado un reproductor MP3 cuando se dirigía a clase. Al día siguiente parecía un poco demacrado. Se me acercó después de clase, sabedor de mi interés por los sucesos inusuales y me contó que había tenido un terrible sueño."*

Preston relatará el sueño como sigue: *"Dormía en mi apartamento cuando tuve una horrible pesadilla. La habitación parecía fría, como en un oscuro vacío. De esta negrura destacaba un terrible*

rostro... el rostro de una mujer mayor. Mordió mi cuello... desperté gritando, con sangre en mi almohada."

Preston concluirá diciendo: *"Creo que estamos tratando con un vampiro. Eso o el señor Mays sufrió una pesadilla infernal."*

Investigación

Existen unas cuantas líneas de investigación.

Daniel Mays

Daniel creerá que su experiencia fue solo un sueño. Sin embargo, está preocupado porque puede estar volviéndose loco o puede que la experiencia fuese real (no está seguro de qué sería peor). Cuando tenía 15 años, fue hospitalizado durante un breve periodo de tiempo, requiriendo medicación para evitar tener "episodios".

Si los investigadores abordan a Mays con buenos modales, y con Preston presente, podría ser convencido de describir su experiencia. Si se le examinara pueden encontrarse dos extrañas marcas de mordisco en su cuello y que ha perdido una significativa cantidad de sangre (más de lo que se perdería con una herida normal).

La información de Preston

Preston cree que su estudiante podría ser víctima de un vampiro. Puede aportar la típica información acerca de los vampiros, pero consultará con algunos de sus colegas para obtener más detalles. Finalmente, adquirirá una traducción de las partes clave de *"Los antiguos caminos del brucolaco"*.

Los antiguos caminos del brucolaco

La siguiente información acerca de los brucolacos puede ser encontrada en *"Los antiguos caminos del brucolaco"*. La información está basada, en parte, en el relato de Russell (*Ayuda Infierno* n° 1).

AYUDA INFIERNO #1

"El brucolaco, como otros vampiros, es un ser no muerto que subsiste mediante la sangre de los vivos. Como otros de su familia, se supone que siente repulsión hacia la cruz..."

"Al contrario que los mitos balcánicos, el brucolaco no yace en un ataúd durante el día. Este horror puede caminar libremente por el mundo despierto, aunque afortunadamente es más débil y menos energético a la luz del día."

"A pesar de que el brucolaco se alimenta con la sangre de sus víctimas, también tiene un método singular de terminar su ágape. Cuando la víctima está a punto de morir, el brucolaco devora todo su cadáver. El famoso metafísico alemán Hasselbery especula que la criatura hace esto para prevenir la creación de un competidor. Especula que la víctima de un brucolaco se levantará como vampiro. Otras fuentes establecen que los brucolacos son creados a partir de los cuerpos de la gente que fue despiadada más allá de la tolerancia humana."

"Aunque las historias balcánicas afirman que a un vampiro podría dársele muerte con una estaca de madera, por decapitación o con el uso de balas de plata, el brucolaco parece ser inmune a estos medios para poner fin a su existencia. La única cosa probada para dañar a estas criaturas es el uso de fuego."

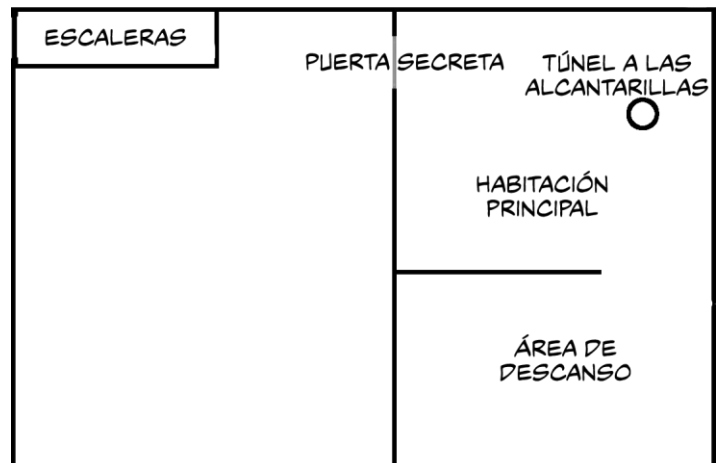
"Como los vampiros, el brucolaco posee una inusual apariencia. La piel es como un pergamino viejo. El rostro exhibe inusuales brotes de vello, y el cuerpo parece estar amortajado. Los ojos, como los de los demás vampiros, son hipnóticos. Posee una terrible y gran capacidad para dominar las mentes de los hombres, especialmente aquellos inexpertos o llenos de mal."

"Una última característica distingue a los brucolacos del resto de vampiros. Mientras que la mayoría de los vampiros seleccionan una víctima basándose en un capricho alimenticio, el brucolaco debe crear un vínculo físico con su víctima. La víctima es libre de coger dicho vínculo, pero una vez que lo posea comprobará que es indestructible e inevitable. Se cree que el vínculo es, de hecho, un objeto físico, una manifestación de la criatura misma."

APARTAMENTO



SÓTANO



PLANOS

El apartamento de Mays

Cocina/Comedor: Hay una mesa, una estantería y el equipamiento de una cocina.

Dormitorio: Contiene una cama, escritorio y dos estanterías.

Armario: Contiene ropa, zapatos y demás.

Baño: Un lavabo.

Salida de incendios: La típica escalera de metal.

Sótano

Los siguientes detalles se corresponden a la guarida del brucolaco. Está localizado en el sótano de un edificio que fuera propiedad del brucolaco cuando estaba vivo. La reputación de la mujer, ahora brucolaco, cuando estaba en vida, aún se recuerda en la zona por su crueldad.

El sótano es como todos, excepto, obviamente, por la guarida de la criatura. Está equipada con un sistema anti-incendios (el brucolaco es consciente de su vulnerabilidad al fuego). Los investigadores precisarán desmontar este sistema para hacer arder al vampiro aquí.

Puerta secreta: La pesada puerta de acero está cerrada y oculta tras una pila de cajas viejas. El vampiro no usa muy a menudo esta puerta.

Túnel a las alcantarillas: El vampiro conoce bien el alcantarillado y lo utiliza para moverse por la ciudad sin ser visto.

Habitación principal: Está decorada como una sala de estar elegante. Parece incongruente que se encuentre aquí. Hay varios objetos valiosos, obras de arte y cosas así, si los investigadores son partidarios del saqueo...

Área de descanso: Aquí es donde el vampiro descansa durante el día. Hay un diván en la habitación, el cual está forrado con fotografías de las víctimas.

ACCIÓN

La acción comienza cuando los investigadores se enfrenten al brucolaco. Aunque es de suponer qué ocurrirá, aquí se ofrece una serie de posibles eventos.

El reproductor MP3

El reproductor lo cogió el brucolaco de su última víctima, y ahora lo usa como elemento de conexión. El reproductor está encantado y no puede ser destruido ni perdido. Reaparece rápidamente en cualquier sitio.

Ataques

El brucolaco visitará a Mays cada noche hasta que muera. Vive en un pequeño apartamento de un dormitorio en un edificio de la ciudad. Los investigadores pueden intentar emboscarlo allí. En una situación como esta, el brucolaco se enfrentará a los investigadores. Si logran reducir sus puntos de vida a 0 o menos, se transformará en niebla. Tendrá cuidado de no ser seguido. Si Mays muere, el brucolaco no volverá y el reproductor no podrá ser encontrado.

La guarida

Mays terminará dándose cuenta de que puede contactar con la criatura. Si confía en los investigadores les dirá que puede "sentirlo", y será capaz de conducirles hasta su guarida.

Si se enfrentan al brucolaco durante el día, estará más débil y será más fácil enfrentarse a él. Por la noche dispondrá de toda su fuerza. Naturalmente, sabrá dónde está Mays, así que sabrá si se acerca. No sabrá, sin embargo, si alguien más lo acompaña.

Si los investigadores no van con Mays, irá solo y morirá a manos del brucolaco.

CONCLUSIÓN

Si los investigadores acaban con el vampiro deberán recibir 1D6 puntos de COR como recompensa. Si Daniel Mays muere, deberían perder 1D4 puntos de COR.

Si el vampiro les elude, continuará buscando víctimas. El Guardián podría querer hacerles perder 1D3 puntos de COR al saber que han dejado suelto a tan devastador ser.



PERSONAJES

Brucolacos

| Característica | Tirada | Media |
|----------------|--------|-------|
| FUE | 3D6 | 10-11 |
| CON | 2D6+6 | 13 |
| TAM | 2D6+6 | 13 |
| INT | 3D6 | 10-11 |
| POD | 2D6+6 | 13 |
| DES | 3D6 | 10-11 |

Movimiento: 8/12 como niebla

Armas: Mordisco 50% 1D4+Drenaje*
Mirada Especial**
Garra 50% 1D4+BD

*Si un brucolaco muerde a una víctima, le sustrae 1D4 puntos de vida en el primer asalto. Una vez mordida, la víctima debe enfrentar su POD al del brucolaco para resistirse. El brucolaco extraerá entonces 1D6 puntos de FUE.

**El brucolaco utiliza su mirada enfrentando su POD al de la víctima. Si tiene éxito, la víctima queda confusa e incapaz de realizar acción alguna. Si el brucolaco aparta la mirada, la víctima queda libre. Si el brucolaco ataca a la víctima, debe enfrentar su POD al de ésta de nuevo o quedará libre.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de COR: 0/1D4.

El brucolaco es un vampiro griego, un ser no muerto que subsiste mediante la sangre de los vivos. A diferencia de los demás vampiros, es capaz de permanecer activo durante el día y no le daña la luz del Sol. No obstante, el día lo sume en un letargo. En términos de juego, el brucolaco pierde 1D4 de DES y 10 percentiles en todas las habilidades.

Como los demás vampiros, un brucolaco se alimenta con la sangre de sus víctimas. Visitará a su víctima una vez cada noche hasta que ésta muera o se le detenga. Cuando la víctima muere, consume su cuerpo.

Debido a su naturaleza no muerta, el brucolaco no permanece permanentemente dañado por armas físicas. Cuando se le hiere, recupera 1 punto de vida por asalto hasta que queda totalmente recuperado. Cuando se reducen sus puntos de vida a 0 con cualquier cosa excepto con fuego, se transforma en una negra niebla y huye para regenerarse. La niebla se mueve a una velocidad de 12. No puede ser eliminado con estacas de madera, decapitación o balas de plata. Tampoco le afecta el agua sagrada. Puede ser repelido mediante la cruz si el que la blande tiene fe y éxito al enfrentar su POD al del brucolaco.

Un brucolaco debe presentarse a su presunta víctima entregándole un objeto especial que cree un vínculo espiritual entre ambos. Este objeto, que puede ser cualquiera, está imbuido con 1 punto de POD de la criatura. La víctima debe tomar libremente el objeto, aunque una vez en su poder resultará indestructible e imposible de hacer desaparecer. Incluso arrojándolo lejos, mientras esté latente el POD de la criatura, el objeto siempre volverá a la víctima. Los intentos por destruir el objeto también demostrarán ser inútiles. El objeto permite a la criatura localizar a la víctima dondequiera que esté. Al morir la víctima, el brucolaco recupera el punto de POD. Si el brucolaco es destruido, el objeto puede ser conservado, otorgando al poseedor 1 punto extra de POD a la hora de enfrentar su POD en la Tabla de resistencia.

El vínculo es, parcialmente, bidireccional. Si la víctima tiene éxito en una tirada de Idea, será capaz de localizar al brucolaco.

Con respecto a la apariencia, la piel de un brucolaco es apergamínada; el rostro muestra inusuales brotes de pelo, y el cuerpo parece estar amortajado. Los ojos, como el resto de vampiros, son hipnóticos.

El brucolaco de esta aventura fue una mujer de excepcional crueldad llamada *Simone Adopolis*. Murió en 1958 y su nefasto corazón y los rituales que aprendió provocaron que resucitase como brucolacos.

Daniel Mays

FUE 11 CON 12 TAM 13 INT 14 POD 12
DES 12 APA 12 EDU 14 COR 43 P.V. 13

Armas: Puñetazo 50%/50% 1D3

Habilidades: Teología 30%.

Daniel Mays es un graduado de 25 años. Aunque simpático e inteligente, está un tanto trastornado y no toma medicación para evitar los ataques. No quiere involucrarse en el horror en el que está atrapado. Inicialmente dirá que su experiencia fue un mal sueño, pero se le hará evidente que no lo es.

No es especialmente valiente ni buen luchador. Sin embargo, dado que se encuentra entre la espada y la pared, cooperará con los investigadores. Si se vuelve temporalmente loco, se hará un ovillo y comenzará a morderse las muñecas.

NUEVO LIBRO

Los antiguos caminos del brucolaco: Obra griega de 1863, por Aristotle Pappas. Contiene una detallada discusión sobre los brucolacos (el vampiro griego). Pérdida de COR 0/1, +3% a Ciencias ocultas. Media de 3 semanas para su estudio y comprensión/6 horas. No contiene hechizos.

El libro habla del vampiro griego y, periféricamente, de otros vampiros. Parece que el escritor estuviera hablando de una experiencia propia y no simplemente recopilando viejas leyendas. Detalla cómo destruir a un brucolaco.

AYUDA INFIERNO #1: Extracto de "Los antiguos caminos del brucolaco"

"El brucolaco, como otros vampiros, es un ser no muerto que subsiste mediante la sangre de los vivos. Como otros de su familia, se supone que siente repulsión hacia la cruz..."

"Al contrario que los mitos balcánicos, el brucolaco no yace en un ataúd durante el día. Este horror puede caminar libremente por el mundo despierto, aunque afortunadamente es más débil y menos enérgico a la luz del día."

"A pesar de que el brucolaco se alimenta con la sangre de sus víctimas, también tiene un método singular de terminar su ágape. Cuando la víctima está a punto de morir, el brucolaco devora todo su cadáver. El famoso metafísico alemán Hasselbery especula que la criatura hace esto para prevenir la creación de un competidor. Especula que la víctima de un brucolaco se levantará como vampiro. Otras fuentes establecen que los brucolacos son creados a partir de los cuerpos de la gente que fue despiadada más allá de la tolerancia humana."

"Aunque las historias balcánicas afirman que a un vampiro podría dársele muerte con una estaca de madera, por decapitación o con el uso de balas de plata, el brucolaco parece ser inmune a estos medios para poner fin a su existencia. La única cosa probada para dañar a estas criaturas es el uso de fuego."

"Como los vampiros, el brucolaco posee una inusual apariencia. La piel es como un pergamino viejo. El rostro exhibe inusuales brotes de vello, y el cuerpo parece estar amortajado. Los ojos, como los de los demás vampiros, son hipnóticos. Posee una terrible y gran capacidad para dominar las mentes de los hombres, especialmente aquellos inexpertos o llenos de mal."

"Una última característica distingue a los brucolacos del resto de vampiros. Mientras que la mayoría de los vampiros seleccionan una víctima basándose en un capricho alimenticio, el brucolaco debe crear un vínculo físico con su víctima. La víctima es libre de coger dicho vínculo, pero una vez que lo posea comprobará que es indestructible e inevitable. Se cree que el vínculo es, de hecho, un objeto físico, una manifestación de la criatura misma."