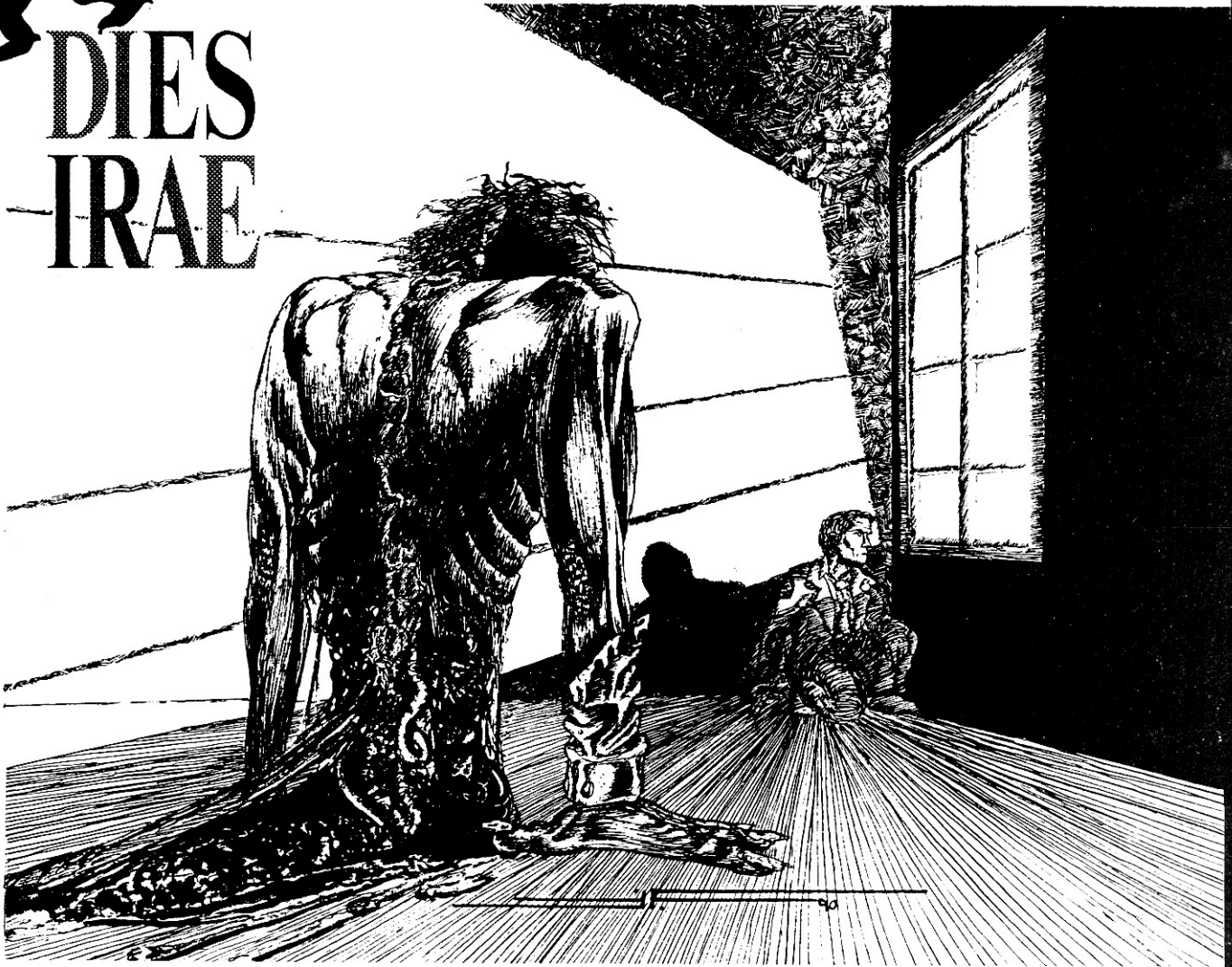


# DIES IRAE



# LA LLAMADA DE CTHULHU

Por Paco Pepe Campos

Dedicado a Luis, Sandra y Luis Jr.  
Inspirado en "Raise The Dead", de Venom (LP: "Black Metal"), "La noche de los muertos vivientes" y "Demons" de Darío Argento. © 1990 Club Warmice-Cthulhu Mechanix Believers

## INTRODUCCION

El grupo de investigadores es invitado a cenar en casa de Mary Webster (Veáse **Bachannale**), la cual les ha prometido algo "especial" para después de cenar. Una vez allí, las cosas empezarán a funcionar poco a poco en una macabra sucesión de hechos.

## INFORMACION DEL GUARDIAN

Este módulo es un "remake" sangriento de "La noche de los muertos vivientes" de George A. Romero. Se le han añadido detalles de "Del Más Allá" (From Beyond) de H.P. Lovecraft, la inclusión de N. y algún rasgo tomado de "Re-Sonator", versión cinematográfica del relato antes citado de nuestro escritor favorito. Tus investigaciones se van a encontrar de verdad con más de lo que pueden manejar, palabra!

## ACTO I: UNA CENA DE ETIQUETA

Si los PJ tuvieron el gusto de conocer a Mary Webster en el pasado serán invitados para "desagraviarlos" de lo ocurrido durante la fiesta descrita en "Bachannale" (Troll Nº16). Si no... bueno, tu eres el Guardián, invéntate algo plausible. Seguro que no rechazarán una invitación a cenar con la "jet set" de Boston.

Aparte de ellos, hay otros invitados a la cena. Mary se encargará de presentarlos:

- 1- Leonard Timson, banquero. Gordo, pomposo y pesado. No para de contar chistes malos. El que esté a su lado acabará con dolor de cabeza.
- 2- Grace Sutton, actriz. Encantadora y charlatana; y por supuesto elegantísima. Es la prometida de Timson.
- 3- Horace Logfellow. Profesor de la Universidad de Miskatonic, docente de lenguas modernas. Afable y un poco sordo (No, no sabe nada de los Mitos!).
- 4- Violet Carson, dilettante. Ricachona gorda que rezuma Chanel nº 5. Es íntima amiga de Mary Webster. Cotilla e indiscreta al máximo.
- 5- Crawford Tillinghast, neurocirujano. Es pariente lejano de Mary. Reservado, discreto y educado. No se hará notar demasiado en la reunión.

6- James Grinder (?), elegante gigoló que pretende embaucar a Mrs. Carson. Distinguido aunque un poco horterá.

7- Lewis Wakeful, traductor de novelas de todo tipo. Es un amigo personal de Mary. Gordito, jovial y muy barbudo.

8- Clark Ashton-Smith, poeta y escritor. Publica para "Weird tales" y en realidad se trata de N. Será el responsable de todo el meollo del módulo.

La cena será opípara y excelente. Durante la misma (y dependiendo de como se coloquen a la mesa) los investigadores podrán dialogar con los demás comensales. Aunque poca cosa podrán sacar.

Tras servir café y licores en la biblioteca (No, para Mary no hay Ley Seca), la tan prometida sorpresa no se hará esperar. Se trata de Madame Sandra, una adivina conocida de la dueña de la casa. Es una mujer bajita, morena; su rostro inspira paz y majestuosidad. Habla con un espeso acento francés y se ofrecerá a leer las cartas a los presentes (PJ incluidos, si lo desean). Puede consultarse "A propósito del Diablo", publicado en Troll nº 15, a tal efecto.

Agotadas las consultas de Tarot, Mary pro-



pondrá a sus invitados una sesión de Oui-ja (ya sabéis, las letras y el vasito), conducida por Madame Sandra. Y aquí es dónde empieza la castaña. Porque N. usurpará al "espíritu" para reírse un poco.

Preguntado el espíritu para que revele su identidad, dirá ser "el elegido egipcio" (Nota: "Hotep" es un sufijo egipcio que significa precisamente "el elegido". Sólo aquellos personajes familiarizados con escritura jeroglífica egipcia tienen un 10% de posibilidades de darse cuenta de ello e intuir con quién se están jugando los cuartos.)

Dará algunas respuestas vagas a las preguntas que se le hagan y, atención, aquí empieza la parte fuerte. Sin venir a cuento con la pregunta, responderá: "Alguien de aquí morirá". Si se pregunta que quién, tirar 1D6 en la lista de invitados (se exceptúan Tillinghast y el propio N.). Esa persona fallecerá en los dos días siguientes por obra y gracia del Caos que se Arrastra, de manera poco sospechosa. Para finalizar, y entre el pánico general, dará un enigmático mensaje: "DIES IRAE TH AD" y el vaso saltará en pedazos. Madame Sandra está pálida y sudorosa. Nunca ningún "ente" se había portado así.

Los invitados intentarán quitarle importancia a lo ocurrido y la persona "condenada" acabará por calmarse. Madame Sandra rehusará hacer comentarios. El único que conserva el buen humor es Athon-Smith. Todos se marcharán a casa, mientras los acontecimientos siguen su rumbo.

## ACTO II: ESCLAVOS DE LA OSCURIDAD

Un par de días más tarde, los PJ reciben noticia, vía telefónica, leyéndolo en el periódico o por un amigo común, de que la persona cuya muerte fue profetizada por el "espíritu" ha fallecido víctima de un ataque al corazón. El guardián añadirá los detalles que crea convenientes y caso de que los PJ se empeñen en investigarlo, todo será absolutamente normal. N. no deja rastros.

Ese mismo día, uno de los PJ recibirá una carta en el correo de la tarde expresada en estos términos:

TILLINGHAST MANOR  
OAKDALE, BOSTON

*Estimado amigo:*

*Se que no nos conocemos demasiado, pero como me parece usted persona digna de la mayor confianza, me atrevo a abusar de su consideración.*

*Estoy llevando a cabo una serie de experimentos que creo que harán mucho bien a la medicina y cuya naturaleza no puedo revelarles debido a la poca extensión de esta esquila. De un tiempo a esta parte tengo la sensación de que me vigilan, y no me tome por un chalado si le digo que temo que mi vida y mis experimentos corren peligro. Le imploro que si le es posible venga a verme a mi casa de Oakdale, a diez millas de Worcester, donde tendré sumo gusto de hospedarle y ponerle al corriente de todo este extraño asunto.*

*Vuelvo a decirle que es importante que acuda usted. Vivo solo, sin parientes ni amigos, y necesito a alguien en quien confiar. Espero su respuesta a vuelta de correo. No se arrepentirá.*

*Sinceramente Suyo,  
Crawford Tillinghast*

Es decisión de los PJ el acudir a la llamada de Tillinghast o no. Pero tú, Guardián, deberás preocuparte de ello por esos tortuosos métodos que tú conoces.

## ACTO III: RAISE THE DEAD

Crawford Tillinghast está actualmente trabajando en un aparato que ha bautizado como "Re-Sonator". Este cachivache está pensado para estimular las funciones cerebrales, con la consiguiente aplicación para el tratamiento de enfermedades mentales profundas y lesiones cerebrales. Pero N. ha decidido darle otro fin. Se ha desplazado a Oakdale, ha matado al neurocirujano y ha tomado su apariencia. Convenientemente alterado por el Caos que se Arrastra, el "Re-Sonator" se ha convertido en un aparato de pesadilla. Sus ondas amplificadas ponen en funcionamiento el sistema nervioso de los recién difuntos y les convierte en muertos-vivientes.

N. pretende con ello hacer de las suyas y extender el caos y la locura.

Una vez que los investigadores lleguen a Oakdale, al filo del anochecer, no será difícil encontrar Tillinghast Manor. Ya allí, N. en la forma de Crawford Tillinghast negará todo hecho afirmado en la carta enviada a los PJ. Dará como excusa los nervios, el estar solo y asegurará que no pasa nada anormal; incluso que él no ha escrito esta carta y que todo ha podido ser una broma de mal gusto. Agardecerá la buena intención a los investigadores y los despedirá con amabilidad.

Cuando estén fuera, de camino al pueblo para hospedarse y con la mosca detrás de la oreja, serán interceptados por un grupo de seis o siete tipos extraños. "Veis a un grupo de tipos muy extraños. La oscuridad no os deja ver bien, pero parecen vagabundos o algo así. Tiro de Descubrir... vale, bien, sólo dos cosas curiosas: uno va totalmente desnudo y otro lleva la mandíbula atada con un trozo de trapo. A ver, un tiro de Idea... Fantástico, chaval, ahora me tiras por COR... No lo sacas, pierdes... ummm... 3 puntos de Cor. ¿Qué por qué? Amigo mío, esa costumbre de atar las quijadas para que no se muevan sólo se practica con los difuntos... y estos tipos, a pesar de

estar muertos, están andando y moviéndose..."

Será un poco difícil lidiar a la brava con estos cadáveres ambulantes y el amigo Guardián se ocupará de que en la lejanía vean una granja abandonada donde podrán refugiarse. La idea es que se pueda reproducir la escena del asedio de la película que da pie a este módulo. Si se empeñan en ir al pueblo o en cargar contra Tillinghast, pásese a las secciones 5 ó 6.

## ACTO IV: LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES

La granja abandonada consiste en una casita de una planta con paredes de piedra, llena de trastos. Una vez atrancada la puerta, en las cercanías se concentrarán 1D12+10 muertos vivientes asediando a los PJ. Las escenas que pueden verse a través de las ventanas (si alguien es lo bastante incauto como para acercarse) requieren tiros de COR a porrillo: muertos aquí y allá, dedicándose al canibalismo y otras "delicatesen". No será demasiado edificante.

Dentro de la casa pueden encontrarse un serie de objetos que pueden ser adecuados o no para la defensa, a saber:

- Varios tableros viejos.
- Dos docenas de clavos oxidados.
- Una sábana vieja.
- Cuatro cajas de madera.
- Ocho botellas vacías.
- Un cuchillo mohoso.
- Cerillas húmedas.
- Un hacha pequeña.
- Cuerda algo podrida, 10 metros.
- Un crucifijo (?).
- Varios libros vetustos.

-Y todo aquello que el Guardián estime conveniente, amén de medio galón de keroseno para quinqués, un quinqué roto y un cesto de mimbre.

La idea es que los PJ aguanten hasta el amanecer. En ese momento serán rescatados por la Guardia Nacional, que ha descubierto como acabar con los monstruos. Sin embargo, durante el "play-testing", los investigadores se empeñaron en salir a campo abierto confiando en sus armas y fueron vilmente masacrados y devorados (a excepción de una investigadora que logró acabar con uno de ellos ¡de un puñetazo!). Véase más adelante las reglas especiales para la caza del muerto-viviente.

## ACTO V: EL JUICIO FINAL HA EMPEZADO EN OAKDALE

Perseguidos por los monstruos, los PJ pueden ser capaces o no de llegar a Oakdale, sólo para encontrarse con que todas las casas están cerradas a cal y canto y de que son bastante vulnerables en la calle. Escenas de horror por doquier, mientras los muertos vivientes se ponen morados a base de hígado de pueblerino. Sangre, sudor y tripas por un tubo, no lo escatimes, amigo Guardián. Los muertos en vida se multiplican en progresión geométrica, puesto que cada víctima se alzaría poco después aunque esté mutilada. Más horror "nasty". Varias sesiones de video de películas tales como "No turbéis el sueño de



los muertos", "Nueva York bajo el terror de los zombies atómicos", "El retorno de los muertos-vivientes" y otros pastiches pueden ser de gran utilidad para poder captar la atmósfera.

Por supuesto, si cae algún investigador, no desprecies tan buena ocasión de convertirle en PNJ de tan original manera. Igual que antes, se trata de sobrevivir hasta que llegue la Guardia Nacional o los hombres del sheriff... o ir a buscar a N. y abortar el plan.

#### ACTO VI: HARAN TUMBAS DE VUESTRAS CIUDADES, Y CATEDRALES DE VUESTROS CEMENTERIOS...

De nuevo perseguidos por los malditos cadáveres animados, los aguerridos investigadores lograrán o no llegar a casa de Tillinghast. N. ya se ha cansado del juego y opta por marcharse a otra parte. Hay un 25% de probabilidades de que los PJ se lo encuentren y tengan que enfrentar sus maltrechas fuerzas contra él. Si no está al llegar ellos, otra sorpresa estará aguardando: el cadáver animado del auténtico Crawford Tillinghast. Sólo hay que eliminarlo, buscar el "Re-Sonator" y apagarlo o destruirlo. Hecho esto, lo que mantenía en pie a los cadáveres deja de tener efecto y la pesadilla ha sido conjurada.

El amigo Guardián combinará todas estas secuencias aquí esbozadas como mejor le parezca y es libre de añadir cuantos detalles y situaciones guste. Para eso eres el máster. No vamos a dártelo todo hecho.

Por cierto, si los PJ todavía no han destripado el famoso mensaje críptico en la sesión de Qui-já (es ciertamente enrevesado), con un tiro de Idea/2 puede explicarse que DIES IRAE TH AD es el anagrama de RAISE THE DEAD (Inglés: Alzar los muertos). A su vez, "Dies Irae" significa en latín "el día del juicio final" (Día de la Ira) y según la tradición bíblica, ese día los muertos resucitarán.

#### TELÓN FINAL: LA VICTORIA DEL MENSAJERO DEL MIEDO

Como epílogo, cuando todo haya pasado,

alguno de los PJ supervivientes (si queda alguno), recibirá el último ejemplar del "Weird tales". En él figura un poema de Clark Ashton-Smith; uno de sus pasajes reza así:

"La luna llena es mi única luz  
lobos que aullan, cenizas sobre cenizas  
polvo al polvo que vuelve a renacer  
Nosotros alzaremos a los muertos  
nada va a detenernos, alzaremos a los muertos..."

#### REPARTO Y ESTRELLAS INVITADAS PNJ Standard

FUE 10, CON 11, TAM 9, DES 9, APA 13, INT 15, POD 8, EDU 12, COR 40, PG 10

Competencias: Las bases respectivas

##### Madame Sandra

FUE 12, CON 9, TAM 10, DES 14, APA 14, INT 16, POD 14, EDU 11, COR 65, PG 11

Competencias: Charlatanería 45%, Oratoria 34%, Ciencias Ocultas 75%, Clarividencia 67%, cartomancia 80%, Primeros Auxilios 50%, Hablar francés 90%.

##### Clark Ashton-Smith (Nyarlahotep)

Véase libro de reglas

##### Muerto-Viviente

FUE 12, CON 18, TAM 12, DES 11, POD 1, PG 13 (Especial)

Mov 6. Armas: Garras 35% (daño 1d6 + 1d6), Mordisco 25% (1d6 + 1)

Aparte de echarle un vistazo a las reglas en el apartado "zombies", este tipo de monstruos sólo serán vulnerables a los impactos críticos (que harán un daño normal) o a los impactos en la cabeza que les resten al menos 1/3 de sus puntos de golpe. Si no usas la tabla de localización de impactos, puedes mirar las reglas para destruir esqueletos (puntos de daño sacados x 5 = % de destruir al zombie).

Destruída la cabeza, cesa la animación del cadáver. Toda víctima de los monstruos que tenga intacta la cabeza se levantará 1D10 + 2 asaltos más tarde con características similares a las antes expuestas.

En el primer cuerpo a cuerpo con los muertos-en-vida, el ver que las balas no les hacen daño, sino que los desfiguran más, precisará tiro contra COR 6 -1 punto de COR.

