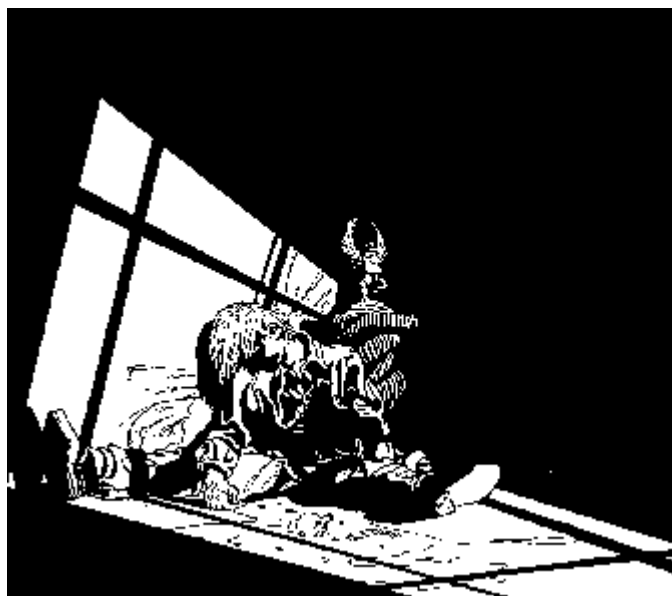


El cuchillo

Este sangriento módulo de "La Llamada de Cthulhu" está previsto para un grupo de 3 a 6 investigadores. Puede jugarse independientemente o integrado en una campaña. Fue publicado originariamente en el número 15 de la revista Troll (Enero de 1989)



Introducción: Boston, Diciembre de 192...

Los Pj han sido invitados a cenar en el restaurante francés "Le Cordon Bleu" (situado en Salem Street, 31) por su viejo amigo Lewis Shandom, doctor en Medicina por la universidad de Oxford y uno de los más prestigiosos médicos forenses del país.

A pesar de la ausencia (debido a la "Ley Seca") de los vinos que en su día dieron fama al establecimiento, la velada ha sido excelente, y a las 22'30 h. el grupo sale del local para continuar la juerga en alguno de los "nigth clubs" de moda (clandestinos, por supuesto). En la calle cae una nieve fina pero constante, y la temperatura es considerablemente baja. Un policía, de ronda por el barrio, se ha resguardado temporalmente en el portal del restaurante.

1. Reencuentro

En ese momento se perfila una figura que avanza lentamente por la acera hacia el restaurante. Es una mujer de mediana edad, vestida con un fino camisón blanco y descalza. Su rostro, aún atractivo, tiene una expresión absolutamente imbécil, con la mirada fija en el vacío y una sonrisa babeante. Su camisón está salpicado de sangre en abundancia, empuña un cuchillo ensangrentado en la mano derecha y lleva un despojo sangrante en su puño izquierdo (un corazón humano). Los Pj deberán tirar en el acto por su Cordura, perdiendo 1D6 si no la pasan.

La mujer se quedará parada ante el grupo, emitirá un grito inarticulado, señalando con el cuchillo al profesor, y se lanzará contra él. Si algún Pj se fija en el profesor y saca una tirada de Descubrir se dará cuenta de que éste está mirando, terriblemente asustado, al cuchillo, más que a la mujer...

Lanzando un grito, el profesor huirá. Si, cosa por lo demás bastante improbable, los Pj no acribillan a tiros a la mujer, será el policía de servicio el que vacíe el cargador de su pistola de reglamento sobre ella. Sin embargo, si los investigadores pasan una tirada de "Idea" se darán cuenta de que la mayor parte de los tiros no la afectan. Este descubrimiento les hará perder 1 punto de COR de manera automática.

Nota para el Guardián: A estas alturas el policía ya habrá sido destripado como un cerdo por San Martín. Si alguno de los investigadores quiere seguir peleando, adelante, pero es bastante más probable que prefieran realizar una retirada estratégica o refugiarse en el interior del local

2. Secretos

Si alguno de los Pj corre en pos del profesor, lo alcanzará fácilmente al cabo de un par de manzanas. Este se encuentra terriblemente excitado, y habrá que tranquilizarlo previamente con una tirada de Psicoanálisis o de Elocuencia para que pueda decir algo coherente. Contará al grupo que su vida corre peligro, y repetirá a gritos que tiene que hablar con el teniente Roberts, obligando a los Pj a ir a la comisaría.

Por otra parte todos los investigadores que se encuentren en el lugar de los hechos y no hallan asumido la condición de cadáver cuando llegue la policía, serán llevados igualmente a la comisaría para tomárseles declaración. Allí el teniente Richard Roberts se mostrará muy interesado en su relato, pero sin darles ninguna información concreta. El profesor y él (que parecen conocerse) conferenciarán durante un buen rato a solas, presa ambos de un creciente nerviosismo.

(Caso que ninguno de los Pj haya seguido al profesor Shandom, éste aparecerá en la comisaría presa de una terrible excitación)

Alrededor de medianoche, y si alguno de los Pj realiza con éxito una tirada de Suerte, seguida de otra de Escuchar, el grupo podrá enterarse de que el cuerpo de la mujer ha sido encontrado en casa de una tal familia Gordon, que a su vez ha sido totalmente masacrada, a excepción del hijo menor, que ha desaparecido. A todos se les ha arrancado el corazón con un cuchillo. Cuchillo que, por supuesto, no aparece por ninguna parte.

A las dos de la madrugada, y tras serles tomada declaración, los Pj podrán volver a sus casas. El doctor Shandom, ya más calmado, se negará a hablar sobre el tema, rogando a los Pj que se mantengan al margen. Les insinuará, eso sí, que involucrarse en esto puede ser terriblemente peligroso...

3. Investigaciones

Los periódicos de la mañana publican una escueta nota sobre los hechos: la mujer se llamaba Katheleen Williamson, y sin motivo aparente acuchilló a su marido y le arrancó el corazón. Luego lo paseó por medio Boston, asesinó a un policía y murió, al parecer, mientras masacraba a la familia de Samuel Gordon,

vecino de Salem Street. Lo curioso del caso es que a todos los cadáveres, incluido el de Katheleen, se les arrancó el corazón.

El hijo menor de la familia Gordon, Samuel, de doce años, ha desaparecido.

Cualquier pesquisa que se realice sobre la familia Gordon demostrará a los investigadores que eran una familia normal y corriente.

En la redacción del periódico, en registro civil o en los círculos policiales es fácil averiguar (salvando las tiradas adecuadas) que el marido de Katheleen se llamaba Georges Williamson, y trabajaba como obrero de la empresa de fundición Johnson Smiley.

En la empresa de fundición Johnson Smiley todos afirmarán que Georges Williamson era buen trabajador y buen compañero. En su último día de trabajo estuvo limpiando varios crisoles de fundición. Uno de sus amigos, Franz Weimer, recordará que Georges encontró "algo" en el fondo del crisol... Algo que no quiso enseñar a nadie...

En la Hemeroteca pública, en los círculos policiales o en los archivos de los periódicos los Pj pueden encontrar una serie de artículos y noticias que les interesarán. Hace cinco años el llamado "Destripador de Boston" mató a más de 80 hombres, mujeres y niños. Su "firma" era siempre la misma: mutilar el corazón. Por fin, fue acorralado por la policía en la empresa de fundición Johnson Smiley. Antes de ser detenido, prefirió arrojarle a un crisol de acero fundido. El policía que lo desenmascaró se llamaba Richard Roberts, asesorado en todo momento por su amigo el doctor Lewis Shandom...

4. Respuestas

Si los Pj acorralan al teniente Roberts, el doctor Shandom o a ambos, demostrándoles que están enterados de estos últimos hechos, éstos se derrumbarán, contándoles en un lugar discreto la siguiente historia;

Hace cinco años, en efecto, Boston se vio sacudida por el terror, ante una ola de espantosos crímenes que se sucedían, uno tras otro, ante la impotencia de la policía. El asesino no era demasiado brillante: de hecho, fue atrapado varias veces en el lugar de los hechos. Sin embargo, siempre conseguía escapar, pese a los certeros disparos de la policía. Nunca consiguieron ni siquiera herirle. En uno de esos encuentros, Richard Roberts se dio cuenta aterrorizado que la mayor parte de las balas simplemente le rebotaban en la piel...

Finalmente fue identificado como Klaust Meyer, famoso arqueólogo alemán. Estudioso de las culturas mesoamericanas precolombinas, estaba especializado en los ritos religiosos aztecas. Desapareció en Chiapas en 1915, creyéndosele muerto. Roberts y Shandom registraron su casa en busca de pistas que facilitaran su captura. Encontraron un códice Nahuatl y unas cuartillas escritas en alemán, que Shandom consiguió traducir penosamente. Así descubrieron que Meyer había sido poseído por el espíritu de Quetzalcoatl (en realidad Yig, ver manual pág. 125), que residía en el cuchillo que Meyer había encontrado en Chiapas, y que le había sido consagrado con numerosos sacrificios humanos. Se enumeraban asimismo varias de las propiedades del cuchillo:

- Domina por completo la voluntad de quien lo empuña, que pasa a ser poca cosa más que un zombi sin cerebro.

- Hace prácticamente invulnerable a su portador.
- Se hace más poderoso con cada víctima

Resueltos a terminar para siempre con esta amenaza, Roberts y Shandom se consagraron a la destrucción del cuchillo. Por fin, consiguieron acorralarlo en la Fundición, donde arrojaron a Meyer a un crisol de acero fundido. Con esto creyeron eliminada para siempre la amenaza. Ahora, sin embargo, el cuchillo ha vuelto, y ellos saben que busca vengarse...

5. Sangre

Si los investigadores deciden no emprender un urgente viaje a la Patagonia Superior, y se alían con Roberts y Shandom para hacer frente a la amenaza del cuchillo, multitud de posibilidades se le presentan al maléfico Guardián para desarrollar su vena sádica. Lo más probable, sin embargo, es que los ingenuos investigadores osen prepararle una trampa, usando como cebo a los don PnJ (que, al fin y al cabo, para eso están)

El cuchillo no es de metal, sino de un material muy parecido a la piedra de obsidiana, y lleva una extraña figura grabada en la empuñadura, que hace perder 1D3 puntos de COR a quien lo observe y no pase la consabida tirada...

Tiene los siguientes poderes:

- Cuando alguien lo empuña o siquiera lo toca debe enfrentar su Poder contra el Poder actual del cuchillo en la Tabla de Resistencia. Si gana el cuchillo, absorberá TODO el Poder de su adversario, convirtiéndolo en un zombi sin voluntad bajo sus órdenes. Su víctima perderá por el mismo procedimiento TODA su Cordura.
- Si el que lo empuña resiste a su poder, gastará 3 puntos de Poder en generar un poderoso calor que le abrasará la mano, causándole 1D3 puntos de daño hasta que lo suelte
- Puede crear una armadura de 10 puntos para su portador, gastando 1 punto de Poder por Asalto.
- Gana 2 puntos de Poder por cada víctima a la que le arranque el corazón.
- En caso de combate empala siempre, y nunca se atasca en el cuerpo de la víctima. Hace pues 2D4+4 puntos de daño...
- Mientras conserve puntos de Poder, es indestructible. Cuando los pierda todos, estallará en mil pedazos.

El cuchillo intentará matar a Roberts y Shandom, pero no atacará hasta tener como mínimo de 15 a 20 puntos de Poder. Igualmente procurará atacar por sorpresa a sus enemigos, cambiando de portador si éste es identificado, procurando acercarse a sus víctimas sin levantar sospechas, etc... El Guardián tiene una buena oportunidad para desarrollar al máximo su venilla sádica, y su imaginación.

En el momento de empezar el módulo, el cuchillo tiene 20 puntos de Poder.

6. Recompensas

Conseguir eliminar la amenaza del cuchillo(ya sea friendo a su portador con un par de metralletas Thompson hasta que gaste todos los puntos de Poder, o aplastándolo bajo una prensa hidráulica para tirarlo posteriormente en una fosa marina (para citar solamente un par de finales que se dieron durante los playtesting del módulo) reporta 1D6 de COR. Conseguir salvar la vida a Roberts y Shandom hace ganar 1 punto de COR extra por cada uno.

Roberts y Shandom pueden convertirse además en dos valiosos aliados para los Pj en futuras aventuras.

Claro que, si el cuchillo no ha perdido todos sus puntos de Poder, es muy probable que vuelva...

Dramatis Personae

Lewis Shandom, Médico forense

FUE 9, POD 13, CON 12, DES 15, TAM 12, APA 14, INT 17, EDU 20

PV 12, COR 47%

Habilidades:

Crédito 45%, Diagnosticar enfermedades 60%, Farmacología 40%, Leer/escribir Latín 70%, Leer/escribir Alemán 40%, Hablar Alemán 62%, Primeros Auxilios 75%, Psicoanálisis 40%, Tratar enfermedades 50%, Tratar envenenamientos 50%, Realizar Autopsias 85%; Mito de Cthulhu 15%

Richard Roberts

FUE 15, POD 12, CON 16, DES 11, TAM 18, APA 9, INT 13, EDU 14

PV 17, COR 52%

Habilidades:

Pistola cal. 38 75%, Conducir Automóvil 60%, Charlatanería 45%, Derecho 50%, Descubrir 75%, Discreción 35%, Escuchar 55%, Ocultarse 35%, Primeros Auxilios 35%, Mito de Cthulhu 8%

Agente de policía típico

FUE 12, POD 9, CON 10, DES 9, TAM 12, APA 10, INT 12, EDU 11

PV 11, COR 45%

Habilidades:

Pistola cal. 38 40%, Derecho 25%, Escuchar 40%, Conducir Automóvil 35%, Descubrir 40%

Hombre (o mujer) corriente

FUE 10, POD 10, CON 9, DES 9, TAM 12, APA 10, INT 12, EDU 11

PV 11, COR 50%

Habilidades:

Porcentajes de base, o según profesiones.



[Volver a la página principal](#)