

FRIDAY, THE 13th

Keeper Paco Pepe Campos (C.R.S.R.)

Este escenario se desarrolla, a juicio del Master, en Febrero de 1920. Empieza el día 13, viernes, y tiene lugar en Boston, aunque puede variarse la localización.

MODULO PARA

CALL of CTHULHU



Introducción

Grange-Hill es uno de los diversos colegios mayores que avalan la tradición educativa de la ciudad de Boston. Dentro del más puro estilo inglés en este tipo de instituciones, el colegio de Grange-Hill celebra su 50 aniversario desde su fundación en 1870. Edward T. Firefly, director del centro, ha invitado a la efemérides a dos investigadores por ser amigos suyos en el pasado (o por ser viejos correspondientes, en el caso de profesores o estudiosos, el Master decide), que han hecho extensiva la invitación a dos o tres "Cthulhubusters" más. El programa prevee el inicio para las 17:00, con un discurso del señor Firefly, entrega de títulos a la promoción del 20 y finalmente un picnic con baile que promete ser animado. Sentados entre el público, los investigadores recuerdan los tiempos pasados en la escuela y en la Universidad. Ya pasan cinco minutos -que extraño- y el señor Firefly no aparece por ninguna parte...

Información del Keeper.

Edward T. Firefly ha sido brutalmente asesinado por un alumno del colegio, Nick Mason, con la ayuda de sus compinches Isaiah Derleth y Frank Long. Mason es un joven estudiante totalmente desquiciado mentalmente tras su incursión en los Mitos de Cthulhu. Sus ayudantes son compañeros suyos que cayeron en su

poder mediante amenazas, y que se han convertido prácticamente en esclavos sin cerebro de Mason. En su delirio, Mason ha decidido invocar a Nyarlathotep, y el primer paso que su mente enferma ha ideado es asesinar a todos sus compañeros su promoción cuyo apellido contenga dos "A" (para Mason, éste es el símbolo mágico que predestina a las víctimas del Caos que se Arrastra) de la forma más horrible, para esparcer el caos y la locura en Grange-Hill. Firefly les sorprendió en sus preparativos y...

The show must go on

Un bedel, pálido de la impresión, sube al estrado y anuncia que los actos del cincuentenario se suspenden debido a la muerte súbita del Director Firefly. Los investigadores, dada su calidad de amigos y reconocida reputación detectives, son informados "sotto voce" de que se trata de un asesinato. Cuando se les acompaña a su despacho, encontrarán a Firefly sentado grotescamente en la alfombra, apoyado en la mesa y con un hacha clavada en la cabeza. Todo está lleno de sangre (tiro SAN ó -1D2 SAN). Un tiro de Huellas revelaría que la víctima fue asesinada en otro lugar y posteriormente trasladado al despacho. Por desgracia, con el ajeteo de la celebración, nadie ha visto ni oído nada extraño. Los profesores (Sr. Moorehouse, Dr. Lovesey, Sr. Stiltman) y el personal no docente (Charles Watts, Sr.

Teesside) sólo podrán decir que el finado era querido y admirado por todos y no tenía enemigos. Todos están consternados por el hecho, y pedirán a los jugadores que intenten esclarecer discretamente lo ocurrido y que eviten que el escándalo se cierna sobre Grange-Hill.

Pero este no es más que el principio de la pesadilla. Mason, a pesar de su demencia, es terriblemente astuto y excelente mentiroso, y sigue con el plan.

Tras eliminar al "viejo chivo" que se cruzó en su camino, empezará a matar a sus compañeros de promoción cuyo apellido contenga dos A (al igual que el nombre de Nyarlathotep) a razón de 1D3 muertos por noche, e invocará al dios sin rostro a las 0:00 AM. Si no lo consigue, repetirá el conjuro a la noche siguiente.

Kill'em All

*Marcus Caan: Degollado como un cerdo en su propia habitación mientras dormía. Mediante tiro de INTx4 podrá determinarse que el arma utilizada fue un "bowie-knife" excepcionalmente afilado. Al parecer, el pobre Caan no pudo decir ni pío porque Long le seccionó limpiamente la tráquea (homenaje a Jack el Destripador).

*David Marauder: Muerto de un golpe en la nuca con algo pesado y contundente en el lavabo. El asesino se "entretuvo" en machacarle la cabeza con un atizador (INTx4

para saber que fue el arma utilizada), pero procurando no salpicarse. (Tiro de SAN ó -1D2 SAN).

*Donovan O'Hara: Destripado en el campus con el cuchillo antes citado. El espectáculo de O'Hara con los intestinos colgando no es muy alentador. (Tiro SAN ó -1D3 SAN)

*Lewis Scanlan: Decapitado con total eficiencia en su dormitorio (INTx4 y sabrán que el arma fue una hacha). Al igual que Caan, no pudo decir ni pío, porque no sospechó de su agresor. (Tiro SAN ó -1D2 SAN).

*Chris Randall: Mason le roció la cara con ácido clorhídrico (Tio de Química para advertirlo) y murió en cuatro segundos. Este si gritó, pero como el hecho tuvo lugar en un pasillo apartado sólo hay un 20% de probabilidades de que alguien le oyera (1D6: 1-5 Pn's 6- Pj's). (Tiro SAN ó -1D2 SAN)

*Lionel Bantam: También lo mató Long en las inmediaciones de la biblioteca, pero como no dispuso de mucho tiempo, se contentó con abrirle la tripa. El arma, por supuesto, fue el cuchillo (INTx4).

*Murray Ahead: Derleth lo desmembró con un hacha (INTx4) en diez minutos, en medio del campus. La víctima fue atacada a traición y no pudo defenderse (las huellas en la hierba así lo indican). (Tiro SAN ó -1D3 SAN)

*Charles Branshaw: Mason lo estranguló con un cable de acero (INTx3 para averiguarlo) y después lo empaló en las afiladas puntas de la reja que rodea Grange-Hill. (Tiro SAN ó -1D2 SAN)

*François Laval: Derleth le serró la cabeza con una sierra para hierro tomada del garage tras acuchillarlo (El master decide el multiplicador de INT). Allí cerca es donde se encontró el cadáver. (Tiro SAN ó -1D2 SAN)

*Donald Hackman: Drogado, atado y amorozado, y posteriormente rociado con gasolina y quemado en el campus (Hay un 45% de probabilidades de que alguien viera las llamas y una figura -al parecer un alumno- que huía). (Tiro SAN ó -1D2 SAN)

(El Master es libre de añadir los detalles que considere necesarios para hacer las muertes los más espeluznantes posibles. Hay que dar a los jugadores la impresión de que el responsable es un loco homicida muy peligroso.)

Al descubrir el cadáver de O'Hara, se hará un tiro de Suerte/2. Así podrá en contrarse un escudo de Grange-Hill, arrancado de la chaqueta de Long durante el forcejeo. Es la evidencia de que el asesino es alumno del colegio.

Como que en Grange-Hill los alumnos se acuestan a las diez y se levantan a las ocho, el master establecerá las horas de las muertes tirando 1D10:

1- 10.00 PM; 2- 11.00 PM; 3- 00.00 AM;
4- 01.00 AM...10- 07.00 AM

Long oculta el cuchillo en su habitación. Si se registra allí cuando esté ausente y con un tiro de Suerte, se encontrará el arma, aunque se precisaría tiro de INTx3 para asegurar que es el arma homicida. Por supuesto, Long negará vigorosamente cualquier acusación (el master hará un tiro de mentir por él). Antes de que hable demasiado, Mason intentará liquidarlo (hará lo mismo si Derleth es acorralado) (1D3:1-Estrangulado; 2-Envenenado; 3-Muerto de un tiro)

Si los investigadores tienen la mala suerte de tropezarse con alguno de ellos en acción, o les oyen, atacarán de manera suicida. (Si cae

Mason, todo se acabó; si son Derleth o Long, Mason seguirá adelante aunque este sólo).

When the going gets tough...

Si los investigadores todavía no se han acercado por la biblioteca (cosa bastante improbable), quizás la muerte de Bantam les anime a hablar con Mr. Winslow, el bibliotecario. Es un viejecito afable y servicial, aunque bastante sordo, que si es convencido mediante tiro, dará acceso a los investigadores a los archivos de la biblioteca (es necesario tiro de Uso de Biblioteca para fisgar en la sección de libros exóticos)

Allí figuran:

- Clark Kemp, que pidió "La Rama Dorada" y lo devolvió. Si se le pregunta el motivo, dirá que hacía un trabajo sobre la teosofía de Madame Blavastky. Su profesor, el Dr. Lovesey, lo confirma.

- Ian Travis, que pidió hojear los "Siete Libros Crípticos de Hsan", para traducir un fragmento de chino como ejercicio, cosa que no logró.

- Isaiah Derleth, que pidió el "Cultos sin nombre" con la excusa de un estudio de mitología comparada (recuérdese que tiene la habilidad de mentir). En realidad, le pasó el libro a Mason, de donde extrajo la fórmula para convocar a Nyarlathotep. Lo devolvió.

- Mark Levinson pidió el "Ars Magna" de Ramon Llull para una redacción de filosofía escolástica (lo corrobora el Dr. Lovesey). Lo devolvió.

- Ron Harris, que pidió el "Pequeño Alberto" para unas traducciones de Latín. Se le ha olvidado devolverlo.

El perseguir a estos estudiantes por Grange-Hill y hablar con ellos y sus profesores, amén de la inspección de la biblioteca (no, no tienen el Necronomicon) les tomará a los jugadores la mayor parte del día. Si alguno decide por su cuenta robar algunos de estos libros para su colección particular, hay un 75% de probabilidades de que lo inviten a abandonar discretamente la investigación si no inventa una excusa plausible (con tiro de elocuencia).

Deambulando durante esta parte de la investigación, y con un tiro de Suerte o Sitios Ocultos, podrá encontrarse en alguna pared el "símbolo maldito" de Nyarlathotep (dos A juntas encerradas en un círculo), lo cual puede ser una pista importante.

Los Libros

"La Rama Dorada"- Frazer. +5% Mitos. Multiplicador Hechizo x1. Pérdida SAN -1D10. Tiempo de estudio: 8 meses. Conjuro: Signo de Voor; Llamar a Ithaqua, El Wendigo.

"Los Siete Libros Crípticos de Hsan" (Escrito en Chino). +8% Mitos. Multiplicador Hechizo x3. Pérdida SAN -1D8. Tiempo de estudio: 6 meses. Conjuros: Convocar Vampiro de Fuego; Ordenar Vampiro de fuego; Convocar Byakhee.

"Nameless Cults"- Von Jutz (Ed. Golden Goblin Press en Inglés). +9% Mitos. Multiplicador Hechizo x2. Pérdida SAN -2D4. Tiempo de estudio: 5 meses. Conjuros: Convocar a Nyarlathotep; Contactar con Cthulhu.

"Ars Magna"- Ramon Llull

"Parvus Albertus"- San Alberto Magno. Son tratados de Magia ceremonial en Latín y sólo añaden un 2% en Mitos. basta con leerlos, empleando en ello una semana.

Edge of insanity

La invocación de Nyarlathotep se celebrará a medianoche, en una habitación anexa al gara-

je. Tras perfumar el lugar con incienso de Zkauba, se precisarán 15 puntos mágicos (aportados por los tres celebrantes) y la pérdida de 1D3 SAN. La efectividad del hechizo es del 35%. De lograrse, el Dios sin Rostro se presentará en forma humana ante Mason 15 horas más tarde, a las 15:35 PM. Si fallan, intentarán repetirlo a la noche siguiente hasta lograr su objetivo. La invocación dura 35 minutos; si algún investigador pasa cerca del garaje durante su ejecución, un tiro de escuchar le hará oír el canto de los celebrantes.

Si Nyarlathotep llega, hay un 60% de probabilidades que "recompense" a sus invocadores volviéndolos locos (el master decide que tipo de locura) y se marche discretamente de Grange-Hill. Si los investigadores tropiezan con él, se presentará como Faruk Ibn-Aiun, de El Cairo y amigo de Firefly. Muy cortésmente, se excusará y se irá. Sólo un tiro de Mitos combinado con otro de Idea permitiría notar a los investigadores el estigma de los primigenios en él. Si algún jugador llegara a esta conclusión, lo pagaría con tiro SAN ó -1D8 SAN (en secreto) y una morbosa aversión a todo lo relacionado con Egipto. (Arcaicofobia Egiptológica).

Strong arm of the Law

Tras el primer asesinato, se sumará a los investigadores un PNJ, el teniente Palmer, de la policía metropolitana de Boston. Es un hombre aparentemente duro, pero proclive a la sensibilidad; de escasa capacidad para pensar en abstracto y terriblemente cabezota. Intentará sinceramente ayudar a los jugadores, pero sus métodos "estilo Lestrade" y su insistencia en que los PJ's acaten en todo momento el procedimiento legal constituirán una verdadera pesadilla para ellos. Aparecerá cuando no se le necesite, y nunca estará cuando de verdad pueda ser útil. Sus teorías no van más allá de las venganzas personales, las deudas de juego y el "cherchez la femme". Podrá disponer de una ametralladora. (Se recomienda al Master que no lo haga odioso del todo a los jugadores -sólo faltaría que se lo cargaran en un momento de arrebatos...)

Posibles finales

- Mason, Derleth y Long mueren. Se acabó. Si Nyarlathotep anda por allí o no ha llegado todavía, se comportará como se apuntó antes.

- Mason, Derleth y Long acaban locos. Se acabó. El Master no debe explicar la razón y dejarlo como un misterio más, para darle otra oportunidad al mensajero de los Primigenios en otro escenario.

- Los investigadores la emprenden a tiros con Nyarlathotep. Este escapará y volverá para vengarse.

- Mason y cía. son descubiertos y entregados a la policía. Nyarlathotep intentará escurrir el bulto y todo quedará como un caso de asesinato múltiple.

- El Master decide combinar los tres elementos (Asesinos, Nyarlathotep y jugadores).

Reparto y estrellas invitadas

PNJ standard (estudiante, profesores, etc...)

FUE 13; CON 12; TAM 13; DES 11; APA 9; SAN 50; INT 10; POD 9; EDU 15; PM 9; PG 13

Competencias: Biblioteca 40%; Camelar 30%; Estudio 60%; Esquivar 22%; Derecho 50%; Discreción 30%; Jugar a cartas 25%

Nick Mason

FUE 12; CON 10; TAM 12; DES 12; APA 15;
SAN 9; INT 12; POD 10; EDU 15; PM 10; PG 11
Competencias: Biblioteca 60%; Camelar 85%;
Esquivar 24%; Discreción 40%; Mitos de
Cthulhu 50%; Esgrima 55%; Armas cortas
55%; Rechazo con cualquier arma 60%; Seguir
85%; Esconderse 80%; Camuflaje 80%; Mentir
75%

Armas: revolver 32; At 55%; 1D8 (crítico 11)

Isaiah Derleth

FUE 13; CON 12; TAM 13; DES 12; APA 12;
SAN 12; INT 10; POD 5; EDU 15; PM 8; PG 13
Competencias: Las mismas que Mason, pero
con un 10% menos

Armas: hacha: At 45%; 1D6+1

Frank Long

FUE 12; CON 10; TAM 15; DES 12; APA 9;
SAN 15; INT 12; POD 8; EDU 15; PM 8; PG 13
Competencias: Las mismas que Mason pero
con un 20% menos

Faruk Ibn-Aiun (Nyarlathotep)

FUE 12; CON 19; TAM 18; INT 86; POD 100;
DES 19; APA 18; PG 15; MOV 12
Armas: Revolver 22; At 100%; 1D6 (crítico 20)
Forma monstruosa (al matarlo) tiro SAN ó -
1D100/1D10 SAN (Véase reglas)



Teniente Palmer

FUE 15; CON 12; TAM 15; DES 16; APA 12;
INT 10; POD 9; EDU 12; SAN 50; PM 9; PG 14
Competencias: Conducir 50%; Camelar 40%;
Primeros Auxilios 60%; Esconderse 40%;
Derecho 80%; Escuchar 60%; Sitios Ocultos
40%; seguir 50%; Armas Cortas 50%; Porra
(Rechazo/Ataque) 40%; Bebida 30%; Dis-
creción 50%

Armas: Porra de policía: AT 40%; 1D6

Revolver 38 Reglamentario: At 50%; 1D10
(crítico 10)

Thompson: At 15%; 1D10+2 (crítico 3)

Beneficios

- Por descubrir a Mason y eliminarlo: 1 punto
INT y 1d6 en arma usada.

- Por evitar la invocación de Nyarlathotep: 1D6
SAN.

- Por hablar con el Caos que se arrastra y dejarlo
ir: 1D4 en Mitos (no se le dice al jugador por
qué y se tendrá en cuenta lo especificado en la
sección del conjuro.)

- Por cada muerte que se haya evitado: Un pun-
to en sitios ocultos. De exceder de 4 se otorga-
rá por dado (1D4, 1D6, etc...)

- Por matar a Nyarlathotep... 1D8 SAN.

Otros datos

La tasa de curación del manicomio estatal
de boston es del 21%.

Grange-Hill: El colegio es en su aspecto
muy similar a las descripciones que nos hace
Lovecraft de la Universidad de Arkham en sus
relatos: antiguo, de atmósfera opresiva y autén-
tica reliquia de otros tiempos. Los horarios en
Grange-Hill son sagrados y hay que cumplirlos a
rajatabla:

08.00 AM: Levantarse

08.30 AM: Desayuno

09.00 AM: Inicio de las clases.

11.30 AM: Recreo.

13.30 PM: Comida.

15.30 PM: Tiempo Libre.

16.00 PM: Clases.

20.00 PM: Oficio religioso, cena y acostarse.

Debido a la celebración del Cincuenta-
rio, esos días los alumnos no tienen clases y va-
gan por el colegio preparando exámenes y
trabajos o haciendo deporte (rugby, cricket y

Grange-Hill College - (Boston, Mass.) - Promoción del 1920

Profesor de Humanidades: Dr. Lovesey

Profesor de Ciencias: Sr. Moorehouse

Asesor Pedagógico: Sr. Stiltman

Alumnos por orden de calificaciones:

James Lord; Alan Heap; Adam Cole; Stauro
Wilson; Marcus Caan; Michael Robins; Clark
Kemp; Dorian Saunders; Alfred Finn; Nicholas
Mason; William Hutchinson; Richard Keith;
Leonard Timson; Lawrence Grant; David
Marauder; George Clark; Mark Levinson;
Andrew Blackhorn; Maurice Anderson;
Donovan O'Hara; Lewis Scanlan; Ian Travis;
Bruce Kennedy; Chris Randall; Ralph
Jhonsonn; Adrian Porter; Robert Lyndon;
Lionel Bantam; Louis Hart; Francis Long;
Stephen White; Murray Ahead; Anthony
Hopkins; Isaiah Derleth; Jeffrey Fourmile;
Howard Pierce; Martin Nielsen; Charles
Branshaw; Roger Tanner; Sidney Barrett; Ron
Harris; Gaspar Burr; David Dixon; François
Laval; Cyril Bugner; Jonathan Granger; Lester
Brown; Henry Higgins; Donald Hackman; Eric
Daisley.

Paco Pepe Campos

Banda sonora aconsejable:

* "Kill 'em all" - Metallica

* "Creeping Death" - Metallica

* "Trilogy" - Yngwie J. Malmsteen

* "Bark at the moon" - Ozzy Osbourne

* "Paranoid" - Black Sabbath

© 1988 Cthulhu Mechanix Believers

