

El Legado

(La Llamada de Cthulhu)

Este módulo esta pensado para dos o tres personajes recién creados y su objetivo es recordar al Guardián de los Arcanos que no solo de profundos vive el hombre.

INTRODUCCIÓN

Los personajes poseen una amiga común: Anne Desmond. Esto puede propiciar que se conozcan entre sí; de todas formas no es ni siquiera necesario que vivan en la misma ciudad.

El caso es que todos ellos recibirán un escueto telegrama en el que Miss Desmond solicita, en calidad de buena amiga, su presencia inmediata en Nueva Orleans.

El telegrama en cuestión dice:

**Coge primer tren a N.
Orleans STOP
En Peligro STOP
A. Desmond STOP**

Mientras los PJs (en distintos trenes) se dirigen a Nueva Orleans ponles al día con respecto a Anne haciendo que su personaje recuerde días pasados...

ANNE DESMOND

Anne es una joven inglesa de 24 años, inteligente y simpática. Hace unos años, su padre, William Desmond, reputado antropólogo, murió de un ataque al corazón mientras pasaban unos días en Nueva Orleans. Anne idolatraba a su padre. En esa época Anne contaba con diecisiete años y este desagradable incidente la marcó profundamente.

te. Con el apoyo de la fortuna familiar empezó a viajar por Europa incesantemente, huyendo del recuerdo de su padre. Inútilmente lo intento durante años en las principales ciudades del viejo continente. Ni París, ni Berlín, ni Viena, ni Roma, ni Venecia, ni León (bueno, en esta última sólo estaba de paso) consiguieron apaciguar su espíritu. Tras esto, se decidió a saltar el charco y coger al toro por los cuernos.

Visitó a unos cuantos amigos propios y de la familia (los PJs) y viajó a Nueva Orleans con objeto de instalarse precisamente allí y empezar de cero.

A pesar de su aspecto de chica alocada y frívola, los personajes han sabido ver a una buena amiga,... que ahora necesita su ayuda.

EN NUEVA ORLEANS

En la estación, a las once y media de la noche, el primero de los PJs ha llegado. Tras diez minutos, verá aparecer a un joven con un cartel de cartón con su nombre y apellidos escritos. El mozo tiene un mensaje para él:

**No puedo ir a recogerte.
Nos veremos en mi casa,
Avenida Carson 59
A.D.**

Un taxi acercará en veinte minutos al PJ a la casa. Esta es una pequeña mansión con jardín en la parte nueva de la ciudad. La puerta exterior esta abierta. Si el PJ se introduce en el jardín verá que también se encuentra abierta, pero verá que ha sido brutalmente forzada.

Si el PJ se introduce en la casa comprobará tres cosas: la primera que no hay luz y la segunda que la casa esta destrozada. ¿La tercera? que en el momento que menos se lo espere le atacará en el vestíbulo un zombie (en vida -y lógicamente en muerte- un hombre negro). En el clímax del combate aparecerán los demás PJs (conducidos a la casa de manera similar) y es de suponer que entre todos den buena cuenta del muerto viviente.

Tras ésto, es el momento ideal para que los jugadores interpreten a sus personajes y se presenten entre sí como Dios manda si es la primera vez que se ven. Mientras lo hacen, una tirada de Descubrir les mostrará una carta no abierta en el suelo (ver más adelante).

Una vez presentados, Anne aparcará su Hispano-Suiza al lado de la casa y entrará. Tirará COR (1/1d4) por el cuerpo del zombie (si pierde cuatro gritará).

Anne desconoce qué hace aquí el monstruo. Con respecto a su petición de ayuda, Anne les dirá que últimamente la están siguiendo, que entraron en su casa hace una semana y que teme (sobre todo ahora) por su vida. Además la policía piensa que son solo manías de niña rica. Si los PJs no se han percatado de la carta, Anne la levantará y la leerá.

LA CARTA

Presenta matasellos de Nueva Orleans. El remitente es la firma de abogados *Smith & Rocket*. En el texto invitan a la Srta. Desmond a recoger en sus oficinas una carta depositada por su padre. Hasta el momento, y debido al continuo vagabundeo de Anne, no la habían podido localizar.



EL LEGADO

Al día siguiente, los PJs acompañarán a la joven hasta *Smith & Rocket*. Allí el viejo y amable Sr. Rocket le entregará una carta del puño y letra de su padre.

*(Fechado un día antes de la muerte de su padre)
Nueva Orleans*

Querida hija:

Creo que mis investigaciones sobre las supersticiones mágicas caribeñas van a continuar, por paradójico que parezca, aquí. Cuento con la colaboración de una amable anciana que vive en Rose Noire 13. "La vieja", como todo el mundo la llama, que me ha prometido enseñarme verdaderas ceremonias vudús.

*Ilusionadamente tuyo,
Tu Padre, William Desmond*

La carta fue devuelta por cambio de domicilio (Anne ya estaba recorriendo Europa), y como el Sr. Rocket conocía al fallecido y gestionó los papeles para la extradición del cuerpo, intentó hacersela llegar a Anne. Ya había perdido la esperanza hasta que vio su nombre en la sección de ecos de sociedad del *New Orleans Magazine*.

LA VIEJA

"La Vieja" es una anciana de origen italiano llamada Sofia Onetti. Al principio se resistirá a hablar con los PJs, pero con un poco de persuasión (o dinero), dirá todo lo que sabe.

Ella, lo único que hizo fue indicarle donde se seguían realizando oscuros ritos vudús. La última vez que estuvo aquí, marchó con tanta prisa que se dejó dos cosas: un carnet de la Biblioteca Provincial de Nueva Orleans y una Biblia. Esto último chocará a su hija (no era una persona religiosa).

En la Biblia encontrarán subrayado un pasaje del Éxodo: "No dejarás con vida a la hechicera."

Si quieren saber qué le dijo a William Desmond, solicitará más dinero y les informará de que en la vieja iglesia de Saint Mitchell se realizan actos vudús por la noche, usualmente los viernes (que casualmente es hoy).

LA BIBLIOTECA PROVINCIAL

Si se acercan a la Biblioteca y preguntan por el carnet (que concedieron a William por su renombre) Alfred Wayne, un hombre que viste ropas pasadas de moda, con bigote y perilla, tan delgado como un palillo y de modales impecables, les informará de que quedó pendiente la devolución de un libro:

Tradiciones de los esclavos del algodón por J. Kelly.

Algún PJ avisado puede pensar que se lo pudo dejar en la pensión donde residió.

LA PENSIÓN

La pensión de la señora Willfred es limpia y recogida. Les llevará hasta la habitación donde estuvo el Sr. Desmond. Una búsqueda exhaustiva (con un acierto de Descubrir con un -10%) darán como resultado que, al levantar una parte del suelo, descubran el libro. En él hay un pasaje subrayado:

"...entre ellos surge el mito del nigromante capaz de elevar a los muertos torturando su alma al encadenarla al cuerpo muerto."

Tiro de COR, por favor (0/1).

LA IGLESIA DE SAINT-MITCHELL

Si los PJs se presentan de noche en la iglesia abandonada de Saint Mitchell, presenciarán como una sacerdotisa vudú -vieja y gorda-, secundada por cuatro zombies, coloca un cuerpo sobre el altar. Cuando quiten la sábana que tapa el cuerpo, Anne gritará como una condenada: incluso con la putrefacción devorándolo, reconoce el cuerpo de su padre (COR 1d6/1). La oscura sacerdotisa enviará a sus zombies contra los PJs.

Tras tres asaltos (en los que entona estridentes cánticos ajenos a cualquier lengua humana), la mujer se realiza un corte en la mano y derrama algo de sangre sobre el cadáver, besándolo a continuación (ver **Crear Zombi en Fragmentos del Terror**).

El cuerpo se anima y entra en combate (COR 1d8/1d2). Si Anne es todavía dueña de sí misma se acercará a él e intentará "conectar" con el alma de su padre (suponemos que el alma anima al cuerpo y que el punto de POD gastado reestablece la unión poniéndole a las ordenes del brujo). Para esto tirará POD contra el POD de la sacerdotisa. Si le sale, su padre atacará a esta última, si no golpeará a su hija.

RECOMPENSAS

Si a los PJs les sale todo a pedir de boca, ganarán 2d8 COR y Anne incinerará los restos de su padre y empezará una nueva vida una vez exorcizados su demonios internos.

Si Anne muere, la recompensa será como mucho de 2d6 COR.

Si huyen de los zombies y la sacerdotisa, ganarán solo 1d6 COR (por intentarlo) y se ganarán una buena enemiga.

ESTADÍSTICAS:
ZOMBIES:

Val. medios (excepto que atacan sólo con puño)

ANNE DESMOND:

FUE:11 CON:12 TAM:13 DES: 11
APA:13 INT:16 POD: 16 EDU:17
P.COR: 80. PV: 13

Antropología 65%, Arqueología 40%, Buscar Libros 40%, Conducir 38%, Crédito 25%, Descubrir 60%, Dibujar Mapas 16%, Discreción 20%, Discusión 40%, Escuchar 31%, Esquivar 65%, Geología 10%, Historia 27%, L/E Inglés 85%, P. Auxilios 40%, Psicología 16%, Trepas 55%.

Lleva un revólver del 32 (60%).

Sus rentas son muy altas (10.000 \$ al año).



SACERDOTISA VUDU:

FUE:12 CON:13 TAM:14 DES: 10
APA:7 INT:15 POD:15 (tras la creación del zombi) EDU:12
P.COR: 70. PV:14.

Hechizos: Crear Zombi y Deflectar Daño (ver **Fragmentos del Terror**). Aparte de esto, puede atacar con el cuchillo (65%) y si se queda sin PM para deflectar el daño pasará a esquivar (50%)

Mario Grande Ω