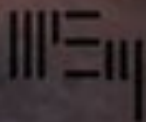


***Más frío que el acero
de una thompson***

LA LLAMADA DE
CTHULHU
EL JUEGO DE ROL



Más frío que el acero de una Thompson

CONSIDERACIONES DEL ESCENARIO

En esta aventura, los personajes formarán parte de un grupo mafioso relacionado con el contrabando de alcohol. Cuando empieza la guerra entre bandas, podrán hacer uso de la fuerza sin temor a represalias legales siempre y cuando no lo hagan en lugares públicos o delante de gente ajena a la mafia.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

Richard Carlson, antiguo amigo de Carl Stanford (las sombras sobre Yog-Sothoth, Las máscaras de Nyarlathothep), es como él, un mago poderoso de más de 400 años de antigüedad. Richard Carlson luchó en las guerras de Martín Lutero, fue allí donde acabó siendo un mago de renombre de la época y acabó convirtiéndose en inmortal tras absorber la fuerza vital de multitud de gente.

El escenario debería jugarse después de "Las máscaras de Nyarlathothep", donde Carl Stanford consigue el favor de Cthulhu y el faraón negro tras su intento de ser convocado (porque los personajes han conseguido evitar que el mensajero llegara ¿verdad?) Richard Carlson quiere conseguir el favor de Cthulhu y por ello pretende convertir a los matones de las ciudades del este de EEUU en siervos de Cthulhu. Richard tiene un poder en concreto, es capaz de convertir a todo aquel que mata en un siervo de Cthulhu (pag. 22 del Compendio de monstruos).

Para facilitar la tarea a los jugadores, es imprescindible que alguno tenga la habilidad bajos fondos, calculando el número de partidas jugadas de este tipo y multiplicando por 5.

Richard Carlson

Richard tiene su lugar de operaciones en una zona boscosa, en una mansión increíblemente grande situada en el norte del estado de Nueva York. A su disposición tiene a un nutrido grupo de sectarios capaces de inmolarse por su líder. Todos sus hombres tienen un cartucho de dinamita que encienden cuando tienen un combate perdido. Lo encienden y esperan a lo inevitable. Con ello consiguen dos cosas: No poder ser interrogados y de paso acabar con algún enemigo de la forma más horrible.

Además de esto, Richard Carlson tiene a su mando varios elegidos de Cthulhu, humanoides con tentáculos en la zona peribucal con capacidades físicas aumentadas. Forman parte de su séquito de guardaespaldas y solo se separarán de él cuando sepan que los personajes viajan a Nueva York a cazar a Richard.



© Fantasy Flight Games

© Fantasy Flight Games

Si todo esto falla, un shoggoth enorme se esconde en el sótano de la mansión dispuesto a obedecer las órdenes de Richard.

La familia Spires

La familia mafiosa Spires proviene de Gran Bretaña. Hizo dinero con el contrabando de opio en la vieja Europa y ahora camufla botellas de Whisky escocés en grandes trasatlánticos, en efecto, la familia Spires se dedica ahora al contrabando de alcohol. Pero para ello ha firmado un trato con una familia mafiosa local (la que creas conveniente para tu crónica de La llamada de Cthulhu). Frank Spires lidera la familia en estos momentos.

La organización de Spires tienen entre sus filas varios informadores de otras familias rivales además de policías sobornados. Los pjs que formen parte de las filas de los Spires sabrán de quienes se tratan, aunque no de los informadores de otras familias, solo los de más alta graduación conocerán a alguno de ellos.

La familia O'hara

La principal familia enemiga de Spires. Estos locos irlandeses son rudos en su manera de trabajar y odian a los Spires con toda su alma. Primero por el odio histórico entre Inglaterra e Irlanda y segundo porque Spires ha "desplazado" a los O'hara, y cuando digo desplazado me refiero a machacados y expulsados del territorio.

Tony "Botines" Collumbo

Tony "Botines" es un traficante de armas, ha estado en momentos muy bajos. Hace un tiempo, un grupo de colaboradores externos hizo algunos favores a Tony, averiguando muchos de sus asuntos, Tony se sintió vulnerable y trató de eliminarles. Eso le llevó a que perdiera el respeto de muchos de sus

clientes y amigos, se le considera un traidor y un incompetente, ya que al final no pudo acabar con ellos. Pero tras hacerse con un gran alijo de armas de la gran guerra, Tony vuelve a entrar en el juego.

ESCENARIO

ACTO 1

La casa de los Grist

Los personajes entrarán en escena en casa de los hermanos Grist. Nicky y Mike Grist han sido asesinados en su domicilio. La policía ha sido alertada pero aun no han llegado, los personajes en estos momentos circulan a toda velocidad en un Buick Master con la intención de llegar antes que ellos. No trabajan solos, un grupo de hombres de Spires ha bloqueado el paso con un montón de cajas "caídas" desde un camión. Tienen unos pocos minutos para llegar a casa de los Grist y conseguir la información de quién se está cargando a sus hombres. Conducir por las calles del puerto de Boston son algo difíciles, por doquier hay tripas de pescado con hielo picado fruto de la cercana lonja del puerto, con lo que el personaje que conduzca deberá pasar una tirada de



conducir a la mitad si no quiere hacer un trompo o tener un accidente.

Cuando llegan ven la puerta sacada de los goznes y repartida por el pasillo. Una vez dentro la escena es dantesca, Mike tiene la cabeza aplastada y a Nicky le falta una tira de piel en el torso, posteriormente murió ahorcado por algo enorme, como si una serpiente constrictor se hubiese enroscado a su cuello. La casa está revisada a fondo, los que han entrado en la casa tenían intención de encontrar algo.

Los personajes no llegarán a encontrar nada para lo que han ido al lugar. Con una tirada de idea verán que Mike tenía peluquín, algo que no concuerda con las veces que Mike se ha metido en el agua o ha sacado la cabeza por la ventanilla de un coche en marcha. Justo antes que la policía llegue, verán que tiene algo tatuado en la nuca, si se lo dicen a su jefe este les dirá que empieza a entender el comentario de "tengo la información en mi cabeza". Sea como fuere, no tendrán tiempo que ver lo que tiene escrito.

La venganza de los O'hara

Ya en el piso de la familia Spires, los personajes irán a explicarle a Frank lo sucedido en el piso, se trata de una mansión estupenda en granito y mármol con varios jardines y un pequeño campo de golf. El despacho de Frank Spires da a ese campo de golf donde Rebecca, la hija del señor de la mafia juega con su niñera.

Frank estará disgustado por la noticia, pero mantendrá la calma, es un buen descubrimiento el que han hecho los personajes al fin y al cabo, solo hay que ir al depósito de cadáveres para averiguarlo. Justo aquí, la conversación será interrumpida por disparos, tres coches han frenado en la puerta de la mansión y han empezado a disparar indiscriminadamente contra los

hombres de Spires, en el jardín trasero, tres hombres se acercan a la hija de Frank, matan a la niñera de un disparo en la cabeza y cogen prisionera a Rebecca. Frank Spires, loco de rabia dice a los personajes que quiere sus cabezas en una bandeja, que vayan a liberarla ya.

Salir a la calle en estos momentos es una locura, 12 irlandeses están acribillando la mansión con Thompsons y fusiles. Están parapetados en sus coches que les da una protección de 5 puntos de blindaje.

Una vez liquidados, los hombres de Spires podrán comprobar que se trata de irlandeses, de la banda de O'hara. Estos



trabajan sobre todo en Nueva York, pero tienen un pequeño casino a las afueras de Arkham muy cerca de la mansión de Frank Spires.

Todo este ataque responde a un supuesto ataque de los Spires, se conoce que el conflicto estaba a punto de explotar, cuando dos sicarios irlandeses murieron, Flint O'hara estalló de rabia y mandó atacar a su enemigo, ahora se ha declarado una guerra.

El casino club

El casino club es un café decorado con motivos de casino: Los camareros van

vestidos de croupieres, las mesas redondas tienen dibujada una ruleta y las sillas están tapizadas en el tapete verde de los manteles de poker. Pero con una tirada de bajos fondos +20% sabrán que hay que decir: Quiero ver la escalera de incendios, el camarero responderá solo tenemos escaleras de color y podrán acceder a un casino camuflado tras pasar por una pared falsa. En ella hay de todo un poco, una ruleta, varias mesas de poker y otras de Black Jack. Todo en mitad una densa polvareda proveniente del tabaco.

Los personajes estarán vigilados constantemente por cuatro matones que empezarán a sospechar si estos no juegan.

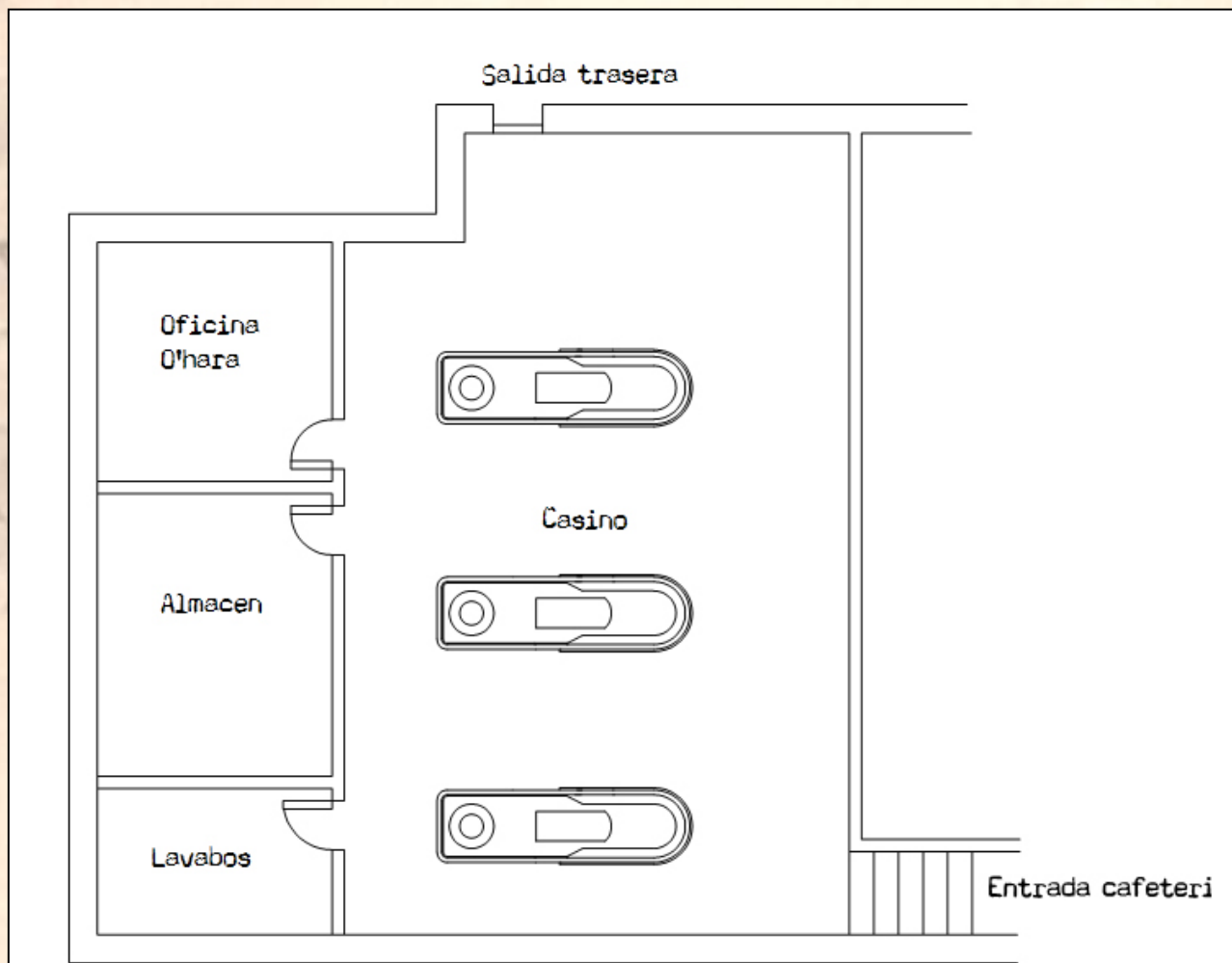
Si permanecen media hora o más, por una puerta trasera entrará un tipo con gabardina por los hombros, un bombín y unos botines, efectivamente es Tony

"Botines", con él llegarán 4 hombres más portando varias cajas de madera en el que pone escrito "U.S. Army". Entrará en el despacho de O'hara y los cuatro tipos se apoyarán en esa puerta y las paredes colindantes.

Hay que destacar que la habitación está insonorizada completamente, así que cualquier tiroteo no será escuchado desde el exterior.

Lo que suceda a partir de entonces ya es cosa de los personajes. Eso sí, deben saber que en el almacén contiguo está atada y amordazada la niña de Frank y que si hay explosiones puede llegar a morir.

Rebecca Spires lleva guardado en su mano una caja de cerillas de una casa de apuestas de caballos: Caballos y amigos.



Dentro de la caja hay escrito Henry Hooker. Martes 10p.m.

La niña resulta más espabilada de lo que parece y ha pensado que podía ser interesante guardar una pista como esa.

Caballos y amigos

El club de apuestas está regentado por unos cuantos ricachones en un ambiente pomposo y mal decorado con motivos de carreras de caballos. El martes a las 10 de la noche está bastante lleno. Esa noche se puede encontrar a policías fuera de servicio bebiendo alcohol, empresarios y algunos mafiosos de poca monta. La ley no escrita dice que en este sitio no se debe disparar, así que estaría bien que los personajes lo tuvieran en cuenta.

Henry Hooker es un tipo con aires de militar, con una tirada exitosa de historia sabrán que se trata de un general de tres estrellas que combatió en la gran guerra. Henry no tiene intención de hablar con los personajes, que todo lo que tiene que tratar lo hace con la Gatita negra. Si descubre que no se trata de sicarios de la gatita negra, después de recuperarse del susto tratará de huir como pueda. Si es capturado dirá que hacía negocios con Richard Carlson, vendiendo excedentes de la gran guerra.

Depósito de cadáveres de Arkham

Sea como fuere en la anterior escena, los personajes deberán ir al depósito de cadáveres de Arkham. Sobornar al guardia de la puerta no será costoso si van por la noche. El médico de guardia no tendrá inconveniente en enseñar los cadáveres de los hermanos Grist. Junto con el celador lo pondrán encima de dos mesas de operaciones rápidamente. Los cadáveres sorprenderán al médico forense que ha visto como una gelatina verdosa inunda la bolsa que contenía cada uno de los cuerpos.

Los personajes con una tirada de descubrir y de idea verán que parece como si los hermanos Grist les siguieran con la mirada. (O/1 COR).

Cuando algún pj se acerque al cadáver de Mike, este verá como la cabeza está otra vez bien (es decir, que no está aplastada), y podrá leer con toda claridad:

Tony Botines, hospital de Greenwood.

Nota del autor. Greenwood es una población a varias decenas de Kilómetros de Arkham. Allí se desarrolla la acción del módulo "El manicomio". Si tus jugadores han jugado esa partida y consiguieron acabar con el malo y evitar que semejante bestia se alzara quizás deberías cambiar el nombre del pueblo, si fallaron estrepitosamente como hicieron mis jugadores en dicha partida, se encontrarán ahora con un pueblo fantasma.



En cuanto hayan leído la curiosa nota, los hermanos Grist tomarán la ofensiva, se levantarán de sus mesas y atacarán a los personajes que estén en la zona. El médico al ver lo sucedido se asomará a ver qué pasa y caerá fulminado de un infarto y bloqueando la puerta de salida (TR 14).

Noche en Greenwood

Greenwood es un pueblo fantasma. No se sabe cómo, pero de la noche a la mañana los 5.000 habitantes que tenía el pueblo desaparecieron, desde entonces se le considera un pueblo maldito, la zona más dañada del suceso fue el manicomio de Greenwood y curiosamente en la actualidad sigue funcionando por necesidades de la población de Boston.

El hospital en cambio, está abandonado, a pesar de haber luz en algunas estancias. La luz es algo fantasmagórica (debido a las luces de gas). Aquí se esconde Tony y su banda, el lugar no es inmune a sus hombres que tienden a tener el gatillo fácil teniendo que pasar las noches en el lugar. Hay 10 hombres de Tony además de él y un montón de cajas con fusiles de cerrojo 30-06 además de pistolas de calibre 45.

Entrar en el hospital da miedo (0/1 COR), está plagado de fantasma al igual que el resto del pueblo. Ver un fantasma haciendo su vida normal antes de morir cuesta 1/1D10 COR.

Tony hablará por las malas y solo si sus hombres no pueden escucharle. Dirá que recibió un montón de cajas de armas y munición gratis a cambio de no hacer preguntas y venderlas a un buen precio a los O'hara y los Spires. Se las dio una mujer muy atractiva. Se hacía llamar "Gatita negra". Todas las semanas recibe un envío de armas, los miércoles a las 3 de la madrugada en la estación de Greenwood (quedan 2 días) en un tren particular.

El expreso de la gatita

El día acordado a la hora acordada llegará la gatita negra en un tren con doble locomotora. Tiene 10 vagones, los tres primeros corresponden a la carga, los cuatro siguientes a coches cama, el siguiente al coche restaurante y los últimos a los compartimentos de primera clase. Efectivamente, es un tren privado empleado por la gatita negra y su séquito de mafiosos. Son diez y todos llevan armas automáticas y el "reglamentario" cartucho de dinamita.

La gatita negra es una atractiva y sexi bruja. Es la mano derecha de Richard y si hay algo que le caracteriza, no es que sea extremadamente guapa, es que es maniaca homicida que disfruta con hacer sufrir a sus víctimas antes de morir. Le encanta usar el hechizo "ajar miembro" y el de "manos afiladas".

La gatita se rendirá si sus hombres han muerto, pero si tiene la oportunidad usará alguno de sus hechizos para escapar. Su modus operandi es el de mostrarse asustada aceptando la derrota, incluso llorando y cuando su atacante se acerca con la guardia baja, hacer el hechizo de manos afiladas y destriparlo. Siempre hace su hechizo de

Dos hechizos nuevos

Manos tentáculo

El mago convierte sus manos en poderosos tentáculos capaces de estrangular a una persona sin esfuerzo o de escalar una pared con sus ventosas ya que recibe +7 puntos a su valor de FUE. Cuesta 12 puntos de magia y 1D10+1 de COR

Manos afiladas

El mago convierte cada una de sus manos en una afilada cuchilla capaz de hacer 1D8+1+BD a su víctima. La persona será incapaz de agarrar nada. Cuesta 10 puntos de magia y 1D8 de COR.

"armadura de cristal" antes de cada misión (10 puntos de blindaje).

Gatita negra no tendrá reparos en decir quién está detrás de todo esto y donde se aloja, es más, será incluso demasiado fácil.

Si "Gatita negra" muere, Richard Carlson lo sabrá, así que preparará todo su arsenal y a sus hombres para recibir a los asesinos de su amada.

Varios elegidos de Cthulhu están escondidos en el techo del convoy y verán lo que sucede en todo momento y si deciden volver a Nueva York serán atacados por estos. También es posible que Frank Spires sea informado y llegue a Greenwood con un ejército de matones dispuesto a enfrentarse directamente con el enemigo a la sombra. Si es así comienza el gran final.

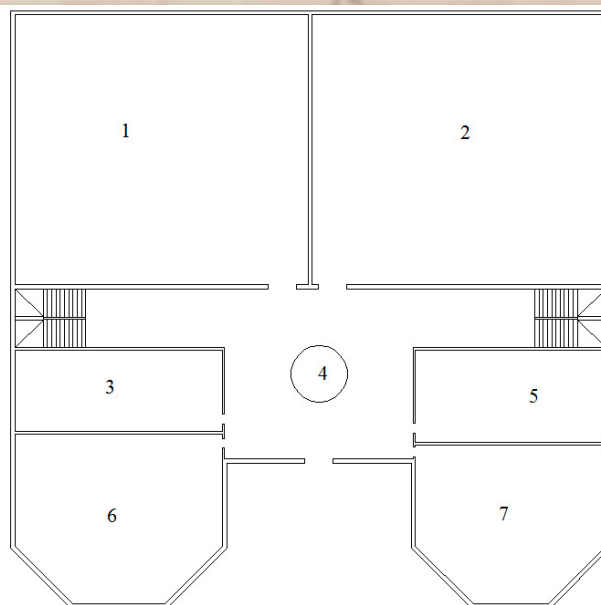
Pero antes, tiene que haber un combate encarnizado en un tren en marcha camino a Nueva York. Los elegidos usarán sus cualidades sobrehumanas para eliminar a los hombres de Spires y a los personajes mediante el subterfugio: Saltar hacia el interior de una ventana, atacar y saltar por otra por ejemplo.

El asalto a la fortaleza de Cthulhu

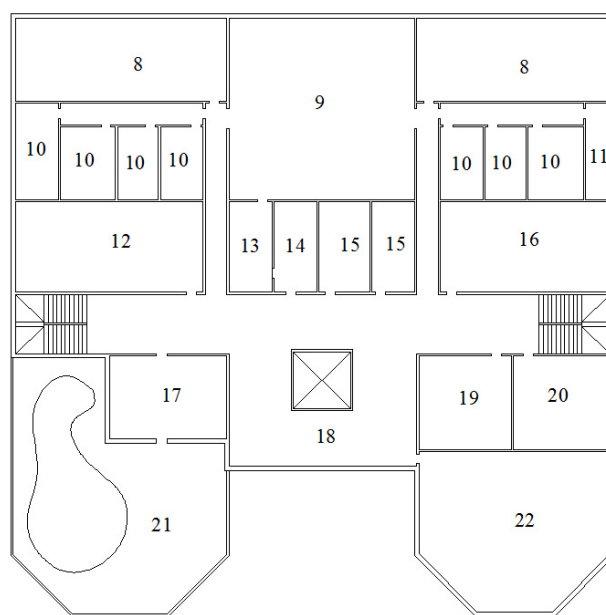
La fortaleza de Richard Carlson en una mansión colonial de 300 años de antigüedad. Todos sus elegidos están dentro de la mansión mientras que los siervos están fuera armados con armas de fuego.

El hogar de Richard Carlson

1. El gran salón. Un salón amplio con chimenea, sillones, y estatuas. Es acogedor pero muy recargado. Las estatuas tienen 10 puntos de resistencia si se usa para cubrirse de los disparos.



Planta baja



Primer piso

2. El gran comedor. Aquí hay varias mesas de comedor, desde una mesa de 15m de largo para grandes recepciones a mesas más pequeñas para uso cotidiano. Están separadas por biombo.

3. Despacho de Richard Carlson. El despacho guarda gran cantidad de objetos dedicados a Cthulhu. En una estantería hay una copia del libro: Book of Eibon hecho con una tapa

de cerámica extraterrestre de color azul metalizado que funciona como trampa, si no se tiene poder 10 o mejor el personaje es absorbido al interior del libro (previa TR contra poder 20) y de ahí llevado a un planeta desconocido.

4. Recibidor. Decorado con la más opulencia posible, una fuente de mármol traída desde Roma y que perteneció al antiguo imperio.

5. Biblioteca. Libros sobre ocultismo y de sociología que hablan sobre sectas religiosas. En el libro Historia de las armas de la antigüedad hasta la actualidad, Richard guarda un revolver del 38 (es un cachondo el tío) en mitad de las páginas recortadas a modo de cajón secreto.

6. Gimnasio personal.

7. Gimnasio de sus secuaces.

8. Habitaciones de invitados.

9. Habitación de Richard Carlson. En el techo hay un espejo que si se mira detenidamente durante 10 segundos, se torna neblinoso y en breve aparecerán las almas de los que Richard Carlson ha matado y absorbido su poder. Richard acostumbra a reírse de ellos antes de dormir. Verlo cuesta 1/1D10 COR.

10. Habitaciones de los matones.

11. Arsenal de los matones. Aquí se encuentran fusiles automáticos BAR (4), subfusiles Thompson (5), fusiles (10) y pistolas (20) de todo tipo. Si los personajes llegan haciendo ruido esta habitación estará vacía.

12. Habitación de jefe de matones.

13. Lavabo de Richard Carlson. Con una puerta secreta que llega a 14, la habitación

de su sirvienta, una francesa llamada Monique y que además es su amante.

15. Habitaciones de criados.

16. Habitación de su contable.

17. Cuarto de baño. Repleto de estatuas y con una gran bañera. Está decorado como un baño romano.

18. Hall del primer piso. Tiene un balcón desde el que se ve la fuente romana.

19. Cuarto de baño de los sirvientes y matones masculinos.

20. Cuarto de baño de las sirvientas femeninas.

21. Piscina cubierta.

22. Solarium. Con sauna, butacas y camastros.

El combate tiene que ser en este punto épico, sobre todo cuando los asaltantes entren en la mansión, los elegidos de Cthulhu emboscando en cada rincón y los gángster muriendo por docenas. Todo para que los personajes se queden solos ante Richard Carlson. Explicará brevemente sus motivos pero lo hará con un tono condescendiente y altivo. Hará que los personajes le sigan hasta el sótano donde allí se encuentra el shoggoth. Una vez se enfrenten a semejante bestia, Richard se encargará de entorpecer la lucha, tratará en todo momento de evitar el combate directo (si ha sobrevivido tantos años es por algo).

Al final, si derrotan a Richard, algún personaje que conozca a Carl Stanford recibirá una llamada de él agradeciéndole el favor.

Recompensas

Los jugadores podrán recibir +2D10 COR por acabar con Richard y su banda. Además de algunos libros que el guardián crea conveniente si han conseguido registrar a fondo la mansión.

PERSONAJES NO JUGADORES

Richard Carlson

FUE 14 CON 14 TAM 15 DES 16 APA 17
INT 24 POD 35 EDU 21 COR 05 P.V. 14

Modificador al daño: +1D4

Armas: Arma de fuego 45%

Armadura: Armadura de cristal 15 puntos

Habilidades: Botánica 30%, Buscar libros 45%, Contabilidad 45%, Crédito 65%, Derecho 65%, Discreción 50%, Electricidad 60%, Elocuencia 45%, Escuchar 55%, Farmacología 30%, Fotografía 40%, Historia 90%, Primeros auxilios 40%, Psicología 85%, Química 10%.

Gatita negra

FUE 16 CON 16 TAM 14 DES 16 APA 19
INT 19 POD 20 EDU 16 COR 15 P.V. 16

Modificador al daño: +1D6

Armas: Arma de fuego 45%

Armadura: Armadura de cristal 10 puntos

Habilidades: Buscar libros 45%, Contabilidad 45%, Discreción 50%, Elocuencia 65%, Escuchar 55%, Farmacología 30%, Fotografía 40%, Historia 60%, Primeros auxilios 35%, Psicología 85%, Química 40%. Seducir 67%.

Elegido de Cthulhu

FUE 34 CON 20 TAM 15 DES 16 APA -
INT - POD 18 EDU - COR 00 P.V. 20

Modificador al daño: +2D6

Armas: Arma de fuego 45%

Puñetazo 65%

Estrangular 50%

Armadura: Las armas de fuego le hacen 1 punto de daño. El fuego y las armas mágicas hacen daño normal.

Habilidades: Saltar 55%, Tregar 45%, discreción 40%

Siervo de Cthulhu

FUE 16 CON 16 TAM 15 DES 16 APA -

INT - POD 16 EDU - COR 00 P.V. 16

Modificador al daño: +2D6

Armas: Arma de fuego 45%

Puñetazo 65%

Estrangular 50%

Armadura: Regenera 1D6 de vida por asalto.

Habilidades: Saltar 45%, Tregar 55%, discreción 30%

Mansión de Richard Carlson

Créditos.

- Marc Sanz: Texto

- Carlos Piedra: Maquetación

Todas las imágenes usadas en esta aventura son propiedad de ©FFG salvo la imagen de la página 6 que es propiedad de su autor. Si algún autor desea que no use sus imágenes las retirare de inmediato.



El texto de "Más frío que el acero de una thompson" por Marc Sanz se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España.

Basada en el juego de rol La llamada de Cthulhu.