

El viajero

000T 220012V5U00T2KJ3NY

M Ó D U L O

Este módulo para el juego de rol "La llamada de Cthulhu", está ideado para dos jugadores y el Guardián. Los personajes a utilizar son libres, pero deben estar muy desarrollados y contar con una biografía completa. Se recomienda que los jugadores que participen en este módulo sean bastante experimentados.

«Sólo el futuro da un sentido al pasado»

Jacques Attali

El Guardián debe estar preparado para improvisar varias escenas en función de las respuestas de sus jugadores. Ha de explotar los miedos de sus personajes hasta el paroxismo y enfrentarlos a todas y cada una de sus fobias y temores. Este módulo se basa precisamente en eso, la luchas de los jugadores contra sus propios miedos, contra sí mismos.

I.- Introducción a la trama

El comienzo de la aventura es trivial, uno de los personajes decide investigar (bien porque es contratado, o por propio interés) la desaparición de una persona. Se trata de

una estudiante de periodismo de la Universidad de Boston, Lidya Birme. La última vez que fue vista se dirigía a una vieja casa señorial en el centro de la ciudad, la mansión Roberts. Lidya vive en un pequeño apartamento de soltera junto con una amiga, Jane Cloh, que fue la última persona en verla el día anterior por la mañana.

Esta es en principio la única información que podrán saber. Si visitan la universidad o su apartamento, podrán descubrir que su tutor le había encargado una investigación acerca de los fondos documentales que guarda el profesor Charles Roberts en su biblioteca particular. Salíó para allá temprano en la mañana y no se la ha vuelto a ver. Esta investigación era de gran importancia para su tesis doctoral, "Influencia de los ritos precolombinos en la cultura de Massachussets".

En la comisaría del distrito descubrirán que Charles Roberts ha formulado una denuncia contra Lidya Birme por la sustracción de una antigüedad sin especificar: la fecha de la denuncia es el día anterior por la tarde. No existe nada más relacionado con el profesor o con la casa.

Lidya es una joven de 26 años, soltera, sin novio y poco dada a las amistades. No

frecuentaba ningún lugar de diversión en especial. Sus compañeros en la universidad la califican como "retraída y muy particular".

La Llamada de Cthulhu

(Obtener estas informaciones requiere una comprobación de dificultad media contra Elocuencia o Charlatanería).

II.- La Mansión Roberts

Antes o después los jugadores decidirán investigar la mansión donde se suponía que debía ir Lidya.

Exteriormente es una de tantas casas de la Costa Este, bastante monumental y muy bien cuidada, un pequeño jardín se extiende por delante y a los lados del porche. En las ventanas se ven cortinas con finos encajes y todas las paredes están pintadas de un tono gris-blancuino. Denota una constante preocupación de sus habitantes por mantenerla en un estado satisfactorio.

La construcción tiene dos pisos, desván y un sótano, en el primer piso hay un recibidor y unas escaleras que conducen al piso superior. En este recibidor hay cuatro puertas, una de ellas conduce a un pequeño despacho, otra a una cocina, la siguiente a una pequeña sala para fumadores, en ella hay una radio, y la otra puerta conduce al sótano.

En el sótano no hay nada más que una caldera y una carbonera, aparte un par de armarios donde se acumulan trastos de mil y una procedencias.

El segundo piso es el lugar donde reside habitualmente Charles Roberts, según suben las escaleras se ven a la derecha dos dormitorios, enfrente una puerta que conduce a una biblioteca que ocupa todo el frente de la casa y a la izquierda otras puertas que resultan ser un comedor y una sala de estar. Enfrente de la escalera, en el techo, se encuentra una trampilla que conduce al desván.

En el desván hay sólo dos habitaciones, por un lado un pequeño dormitorio y por otro un laboratorio médico bastante completo (recordar que el profesor Charles Roberts es psiquiatra).

Se podría considerar el aspecto de esta casa como la antítesis del típico refugio de necromantes y hechiceros, cuando en realidad de ello es precisamente de lo que se trata. La estirpe de los Roberts se remonta mucho tiempo atrás, varios miles de años antes de que aparecieran los primeros colonos europeos en la zona. Durante todo ese tiempo han viajado frecuentemente a los lugares oníricos más extraños y desconocidos, el mundo de los sueños no tiene secretos para ellos.

En uno de estos viajes les fue revelado el secreto de la inmortalidad, cada cierto tiempo el cuerpo torturado de uno de estos Viajeros reclama el descanso eterno, en ese momento únicamente deben traspasar su esencia desde la propia mente a la del infortunado elegido. Para ello necesitan que el alma del sujeto muera, pero su cuerpo debe continuar con vida, es decir, necesitarán reducirlo a un vegetal insensible que puedan poseer a su antojo.

El procedimiento es relativamente sencillo para un hechicero versado en el arte de los Sueños: duerme a sus víctimas y se introduce en sus sueños encerrando su consciencia dentro de un mundo imaginario donde comienzan a vivir a partir de ahí. En ese mundo, que a ellos les parece completamente real, el cruel hechicero se complace en enfrentarlos con lo peor que guarda su cerebro, sus fobias, sus miedos, sus represiones... todo con tal de que su cordura desaparezca, de tal manera que su alma simplemente se diluya en un mar de odio y dolor. Una vez que el cerebro queda reducido a una mera casa deshabitada se introduce en su interior y vive en su nuevo cuerpo, así hasta el momento en que necesite un nuevo Ritual.

Y éste es el destino que el Doctor le reserva a Lydia, fue conducida a la biblioteca y allí sedada por medio de gas. Ahora se encuentra en el laboratorio que es tá

en la azotea, completamente inconsciente y sufriendo en su propia carne las maquinaciones del Viajero. Su cordura no aguantará mucho, quizás un día más, quizás menos... si los Pjs. llegan a ella después de medianoche lo único que podrán devolver a sus familiares será un ser catatónico que jamás podrá articular un pensamiento coherente.

Si entran furtivamente en la casa no encontrarán nada extraño en el sótano o en el primer piso, al llegar al segundo el Doctor los descubrirá (*nunca duerme si no es para realizar una de sus travesías*). Este personaje debe parecer la quintaesencia de la virtud y la inocencia: es un viejecillo encorvado de unos 80 años, que nada más verlos comenzará a llamar a la policía a gritos y a pedir auxilio. Si los jugadores consiguen tranquilizarle, el hombre les reprochará su actitud con las típicas frases "Esta juventud...", pero estará dispuesto a ayudarles, aparentemente.

Si por contra deciden entrar por la puerta principal para realizar su investigación el hombre se negará a recibirlos, amenazará con llamar a la policía y les cerrará la puerta en las narices. Únicamente les dejará entrar si revelan que están buscando a la mujer desaparecida. El doctor clamará indignado contra la sola mención del nombre de esa "ladrona que se ha llevado la joya de su colección". Si los jugadores le preguntan que es lo que ha robado en concreto el doctor se hará el remolón en un principio, pero terminará confesándoselo. Según él, esa chica se aprovechó de su inocencia y confianza para ver uno de sus libros más raros, y mientras le le enseñaba la biblioteca ella le golpeo (les enseñará un moratón) en la cabeza. Cuando despertó todo era un caos, y su querido ejemplar de "Secrets

merveilleux de la magie naturelle" había desaparecido. Les preguntará a los jugadores si quieren ver el lugar.

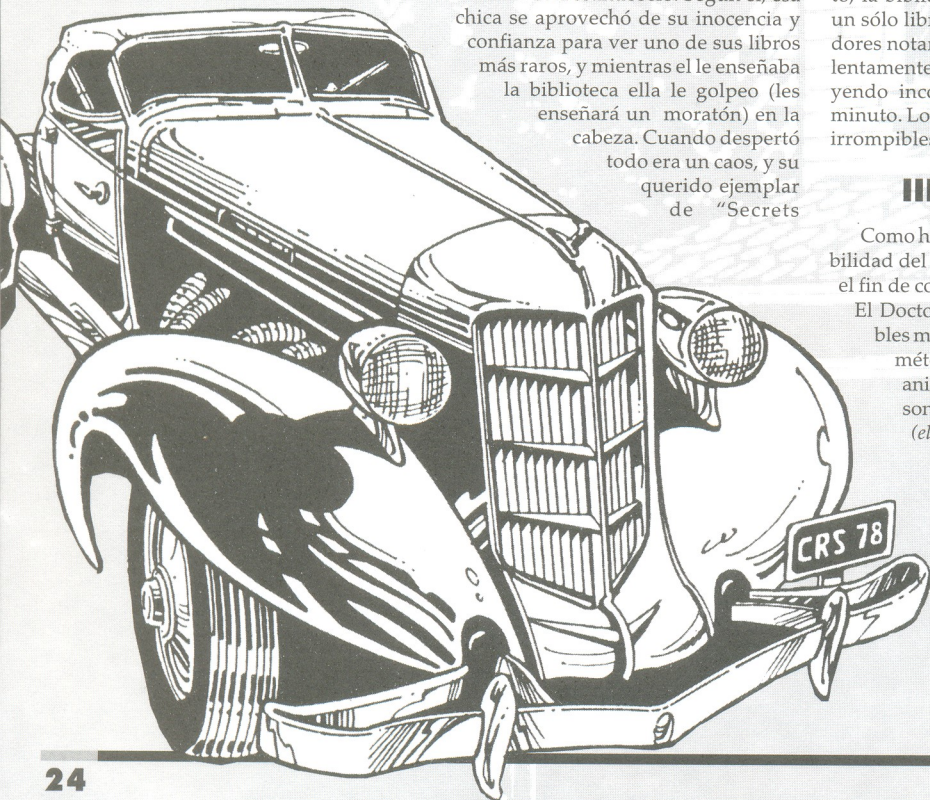
Al entrar en la biblioteca, tanto si lo hacen acompañados por el viejo como si van solos, verán dos perros gigantescos en mitad de la sala que se abalanzan hacia ellos: son gigantescos, babeantes y con los ojos inyectados en sangre. Su pelaje negro muestra abundantes verrugas y abcesos (*las características son las del Lobo que aparecen en el manual básico de La llamada de Cthulhu*). Nada más verlos el viejo cerrará la puerta y quedará en el pasillo a salvo de todo el asunto. Los lobos dejarán de atacar en cuanto se percaten de que el Doctor ha abandonado la habitación, intentando escapar de los Pjs. por todos los medios. Es de suponer que no les supondrá gran problema el eliminarlos. Es importante hacerles notar que cuando acaban con el último lobo resuenan en el carillón que hay en la biblioteca 10 gélidas campanadas. El hecho de que aparezcan aquí semejantes fieras se explicará más adelante.

Si no quieren entrar o si recurren a la violencia en algún punto del encuentro con el doctor, éste se golpeará en el bolsillo del batín, romperá una ampolla de un líquido somnífero y caerán dormidos instantáneamente (*él es inmune al somnífero*). Si entran en la biblioteca simplemente cerrará la puerta y el gas comenzará a inundar la estancia después de la escena del ataque de los perros; por cierto, la biblioteca está perfectamente, sin un sólo libro fuera de su sitio. Los jugadores notarán una sensación de ahogo e lentamente comenzarán a axfisiarse, cayendo inconscientes en menos de un minuto. Los cristales de las ventanas son irrompibles y no hay chimenea.

III.- El Abismo

Como habrás podido suponer la amabilidad del Viajero era sólo una treta con el fin de conducir a los Pjs a su encierro.

El Doctor ha decidido eliminar posibles molestias, para ello empleará el método más seguro que conoce, la aniquilación del alma de los personajes. Con gran tranquilidad (*el somnífero dura varias horas*) los trasladará al desván, allí los tumbará en dos camillas, en la tercera está Lydia. Y comenzará a realizar el ritual que le permite entrar en los sueños de sus víctimas. Una vez completado los Pjs. caerán en una especie de trance mágico que supera cualquier posible inconsciencia natural.



Lo que voy a narrar hasta que diga lo contrario ocurre únicamente en la mente de los jugadores. A ellos les parecerá real, y como tal se lo deberá describir el Guardián, sin embargo sus cuerpos continúan tumbados en el desván.

Se incorporarán en un descampado, delante de ellos se encuentra su anfitrión, que sonríe malévolamente. Él les explicará su historia, la de la casa y lo que les espera. Para divertirse a su costa les conmina a luchar para salvar su cordura, les dirá entre sonrisas que la única manera de salir de esa cárcel, su cárcel, es conseguir derrotarle en su propio terreno, la desaparición del Viajero de su mente es la llave que les permitirá huir. Cualquier intento de atacarle en ese momento es inútil, los Pjs se moverán como en un sueño, desesperadamente lentos. Cuando el Viejo se aburra del discurso chasqueará los dedos y en ese momento el descampado desaparecerá. Sólo oirán su voz que les dice algo del estilo de "...Cuando el reloj dé la décima campanada vuestro cerebro será arcilla en mis manos..." , o algo similar. El escenario será sustituido ahora por la Mansión Roberts, aparecerán en el recibidor. Si intentan salir fuera de la casa al cruzar la puerta volverán a entrar por la misma puerta al lugar del que quieren huir, no existe salida posible.

A partir de ahora es cuestión del Guardián, la casa ha cambiado substancialmente, es más amenazadora, los sonidos son más audibles, la atmósfera se hace cada vez más y más pesada... El Guardián debe preparar escenas que pondrán a prueba los nervios de sus Pjs. Debe revisar el historial de sus jugadores y enfrentarlos con todas sus fobias y sus miedos.

Algunos ejemplos serían que una vez que han entrado en una habitación la puerta de salida comienza a arder, el Pjs que tenga una fobia al fuego deberá realizar una tirada de Int x 3 para darse cuenta de que no es más que una ilusión. (El Guardián puede elegir que sea sólo Intx2 o incluso Intx4). Hasta que consiga superar la tirada permanecerá acucillado en una esquina perdiendo 1d6 de cordura por turno. Su compañero puede intentar convencerle de la inexistencia de las llamas, pero antes de ello deberá superar antes la misma tirada, en caso contrario las llamas lo quemarán, son más reales de lo que aparentan.

Otras ideas son animales que salen de las paredes, puertas que sangran, aparece en la puerta su padre, al que siempre odió; o incluso su hermana muerta aparece en una esquina incitándole a realizar actos carnales, enemigos personales, un Shoggoth... en fin, todo lo que puede desquiciar a cualquiera de los dos

personajes, pero sobre todo, cosas que los puedan llegar a sorprender. El Guardián debe ser muy original y por encima de todo no dejar que los Pjs se confíen.

Una idea cruel, pero que suele dar buenos resultados, es mezclar alguna de las manías de la gente que está jugando, por ejemplo, si uno de tus jugadores (*no su personaje*) odia a las arañas, una habitación estará llena de ellas, o deberá tocar una de ellas para poder abrir una puerta.

Si suben al desván serán incapaces de despertarse a sí mismos. El camino para salir de este lío obviamente pasa por la biblioteca. Cuando entren en ella oirán que la puerta se cierra a sus espaldas, y no la podrán abrir. En ese punto comenzarán a oír todo lo que ocurrió cuando ellos entraron en la casa, el viejo que los encuentra, ellos que se mueven, cómo les cuenta mil y una batallas, etc... hasta el momento en que se acercan a la biblioteca, en ese preciso instante comenzarán a convertirse lentamente en los lobos que los atacaron antes, el ciclo se cierra.

La puerta se abrirá y aparecerán ellos mismos y el Viajero, es su única oportunidad de acabar con él (COR 0/1d6 por verse a sí mismos). Justo cuando aparezca el Viajero por la puerta el carillón de la Biblioteca golpeará las diez campanadas (*perdida automática de 1d4 de COR si se dan cuenta del detalle de la hora de su muerte*) y los Pseudo-Pjs se lanzarán a destrozar a los lobos. Los lobos lucharán con la habilidad de mordisco (60%+FUE y daño de 1d10). Si consiguen matarse a sí mismos, realizarán una tirada de COR de 1/1d6 debido al trauma emocional de verse a sí mismos desangrándose en el suelo.

IV.- La huida

A partir de ahí comenzará una carrera contra el tiempo, disponen de dos horas antes de que el cerebro de Lydia se convierta en una masa gelatinosa.

El Viajero huirá nada más cerrar la puerta y correrá a esconderse al desván, los Pjs deberán encontrarlo y acabar con él. Una vez que consigan eliminarlo de esta realidad alternativa sufrirán un desvanecimiento y despertarán encima de la camilla del desván, por fin en el mundo real.

A su lado se encuentra el Viajero sentado en una silla: está muerto, un hilillo de sangre asoma por la comisura de los labios (*ha muerto de un derrame cerebral*). A su lado se encuentra el libro

que le dijo le había sido robado, "Secrets merveilleux de la magie naturelle" (COR 1/1d4, 3% a Mitos de Cthulhu al osado que se atreva a leerlo). El libro entero trata acerca de los mundos oníricos, y tardarán 10*1d6 minutos en encontrar el pasaje adecuado, en él se descri-



be un ritual que permite viajar al interior de la mente de otra persona. Dicho ritual sólo se puede realizar una vez en la vida, a menos que consientas en implorar Su ayuda: el libro, en este pasaje concreto, no menciona a quién hay que solicitar ayuda (*cualquier búsqueda tardará otros 10*1d6 minutos y descubrirán que se trata del mismísimo Nyarlothotep, si lo descubren y su valor en Mitos de Cthulhu supera el 10% Cor 2/2+1d6, si no lo supera Cor 1/1d6*).

La única manera de rescatar a Lydia es introducirse en su cerebro, para ello utilizarán los rituales que vienen incluidos en el libro. Cualquier otro método para despertarla estará condenado al fracaso, en caso de que los jugadores no se den cuenta del detalle se colocará una nota en el libro al respecto.

En esta fase de la aventura el Guardián controlará al personaje de Lydia, sólo hay que tener en cuenta un detalle importante, en el cerebro atormentado de Lydia todos los objetos y seres de su mundo causarán un daño **real**, los Pjs. deberán convencerla acerca de la futilidad de sus propios miedos y conseguir que se enfrente a ellos.

Lydia es una persona acolegada, víctima de malos tratos en su infancia a manos de su padre, aún guarda alguna cicatriz fruto de aquella experiencia. Es desconfiada, arisca y solitaria. En principio no colaborará con los Pjs, estará demasiado asustada. Tiene una fobia patológica a los lugares cerrados y siente verdadero pánico por los espíritus, quizás por ello cree en ellos a pies juntillas. Además es una asidua practicante de espiritismo. Para terminar de empeorar la situación odia mortalmente a las serpientes.

Al entrar en la mente de Lydia los Pjs se encontrarán de nuevo en el recibidor de la misma casa, en este momento deben conocerla hasta el aburrimiento. Nada más comenzar escucharán un grito proveniente del piso superior. El grito procede de la biblioteca, al entrar verán a un hombre en camiseta con un cinturón que golpea a una niña en el suelo. Si le increpan se dará la vuelta y hará amago de desenfundar un revólver: si se lo permiten disparará. La niña que está en el suelo es obviamente Lydia, en este momento conserva una Cordura de 30.

La niña se quedará acurrucada en una esquina y no reaccionará a ningún estímulo que no le transmita confianza y afecto, una vez vencido su miedo inicial le dará la mano a uno de los Pjs. y comenzará a andar con ellos.

Al salir al pasillo verán el suelo cubierto completamente de serpientes:

Lydia se arrodillará en el suelo y comenzará a gemir (por cada turno que las serpientes continúen a su vista perderá 1d4 de cordura). Los jugadores deberán autoconvencerse también de su inexistencia (*realizarán una tirada sobre Int x 3*). Si las cogen sin haber superado la tirada, las serpientes les intentarán morder (40%, 1d6 de daño por cada una). Si superan las tiradas de Int podrán coger las serpientes y Lydia poco a poco se convencerá de que realmente no existen. (*Otra opción interesante es emplear una fobia a las avispas y usar los enjambres descritos en el libro básico.*)

Si siguen avanzando en el recibidor los espera la sorpresa final: al pie de las escaleras del primer piso una aparición fantasmagórica les hace señas... Se trata del fantasma del Viajero, que desde su aparente muerte intenta consumir su obra (*COR 1/1d6 para todos*). Lydia, al igual que antes, caerá al suelo y comenzará a aullar, perderá 1d4+1 de cordura por turno hasta que el fantasma desaparezca. (*En cuanto al fantasma utilizaremos las reglas sobre Bestias y Monstruos que aparecen en el libro básico de la Llamada de Cthulhu. El espectro del Viajero tiene INT: 18 y POD:11; daño de 1d4 por contacto espectral*). Los Pjs realizarán una tirada por INTx3 cada turno hasta que la superen, si la superan se darán cuenta de que es sólo una ilusión en la mente de Lydia y puede ser eliminado físicamente (13 Puntos de vida), en caso contrario ningún ataque dañará al espíritu. Si huyen, el espectro los perseguirá con un comportamiento fantasmal típico, atravesando paredes, gimiendo, etc...

Si lo consiguen eliminar antes de que termine con ellos o la cordura de Lydia baje a cero, se desvanecerán y despertarán los tres en el desván de la Mansión Roberts, el reloj de la iglesia dará las doce de la noche.

Si la Cor de Lydia desciende a cero habrán fallado en su misión, aunque logren salir con vida de su viaje al interior de la mente y puedan regresar al mundo real después de terminar con el espectro del Viajero.

V.- El premio

Si los personajes han conseguido salir vivos de su viaje al interior de si mismos curarán cualquier fobia contra la que se hayan enfrentado con éxito. Además de esto ganarán 1d10 de cordura después de un sueño reparador sin pesadillas.

Si han salvado a Lydia de su infierno particular obtendrán 1d10 de cordura adicional y un 5% en la habilidad de SABER ONÍRICO (añadir si no la posee en el apartado de notas).

Conservarán el libro "Secrets merveilleux de la magie naturelle".

VI.- Tiempo después

Es curioso, cierto tiempo después de haber devuelto a Lydia sana y salva a su casa los sueños volvieron a comenzar, el carrilón de la biblioteca ha vuelto a dar las diez campanadas.....

La Mansión Roberts ha entrado de nuevo en la mente de los personajes, quizás no leyeron adecuadamente todo el libro y la Puerta no está cerrada completamente.

La entrada al Mundo Onírico está abierta y en la lejanía se oye el crepitante aleteo de un Shantaks y una soterrada risa de su jinete...

Javier Vijande

