

EL GEOL

LA LLAMADA DE CTHULHU

Os ofrecemos a continuación una aventura para La Llamada de Cthulhu más orientada hacia personajes hábiles con sus armas y con necesidades de descargar su adrenalina, que para sesudos estudiosos pegados a sus butacas.

Que ustedes la disfruten

POR LUIS ÁNGEL MADORRÁN

Las fiestas navideñas han llegado a Arkham. Los investigadores (todos ellos deben ser amigos) han decidido cenar juntos la noche del 24 de diciembre y celebrar una pequeña fiesta en la casa de uno de ellos (a discreción del Guardián). Todo parece indicar que van a ser unas fechas muy tranquilas y que los Primigenios y sus maquinaciones van a dar un merecido descanso a los sufridos personajes. Nada más lejos de la realidad...

Información para el Guardián

Los investigadores se encuentran en el año 1927 (si así lo deseas puedes modificarlo para que se adapte a tu campaña), exactamente el 24 de diciembre.

Rick Stamos ha sido siempre un hombre estudioso, cumplidor y enteramente entregado a su trabajo. La historia antigua es su objeto de estudio.

Fue hace unos meses cuando descubrió por casualidad, mientras recopilaba unos datos sobre los druidas celtas, un extraño dibujo que mostraba un altar fungoso y blanco que supuestamente se encontraba en Arkham. Intrigado por la ilustración, ya que el altar era realmente tenebroso, y por lo extraño que resultaba que un monumento druida se hallase en una ciudad americana, decidió instalarse en Arkham por unos meses junto a su mujer para averiguar más cosas sobre el altar.

Lo que descubrió fue una serie de cosas capaces de aterrar al más valiente de los hombres. Mientras exploraba en la ciudad en busca del altar, fue haciendo investigaciones en la biblioteca de Miskatonic, y descubrió lo siguiente:

- El altar era utilizado por los druidas para celebrar la fiesta pagana denominada Geol.
- La citada fiesta tenía como objeto despertar los grandes poderes druidas, con los cuales podían llevarse a cabo cosas realmente abominables.

– La leyenda contaba que incluso los muertos acudían a celebrar el Geol.

Finalmente, Rick descubrió la localización exacta del altar (en el río Miskatonic), junto a otras personas que también se encontraban allí y que resultaron ser los descendientes de los antiguos druidas, quienes tenían pensado celebrar el Geol en 1920. Rick consiguió escapar a duras penas, aunque sin embargo fue objeto de una maldición que le provocaría la muerte el 24 de diciembre, en unas circunstancias muy desagradables.

Los descendientes de los druidas piensan que ahora podrán continuar con los preparativos de la celebración... a menos que los investigadores se entrometan una vez más.

Ambientación de la aventura

Arkham está completamente nevado, sus calles son blancas y las personas pasean felices por sus calles, alegres de la proximidad de la navidad. Los niños cantan villancicos ante las puertas de las casas y todo el mundo es feliz.

Los investigadores dedicarán todo el día a preparar la cena de Navidad que van a celebrar juntos, comprando la cena (comida muy cara y champán del mejor, que un día es un día) y adornando la casa donde ésta tendrá lugar. Durante el día no ocurrirá nada, así que deja que los investigadores se explayen en sus compras. Cuando estés harto de este clima de felicidad navideña, pasa al siguiente apartado.

La Nochebuena

Alrededor de medianoche, durante su cena de Navidad, los investigadores oirán los gritos de una persona en la calle. Si salen, encontrarán una mujer vestida con un camisón que corre por la calle pidiendo auxilio. Vive dos calles más abajo y dirá a los investigadores que su marido está sufriendo un terrible mal (es la mujer de Rick Stamos, afectado por la maldición). La mujer no será capaz de concretar más. Si los PJs no la ayudan, aquí habrá acabado la aventura. Si la ayudan, la mujer los guiará hacia su casa, que se halla dos calles más abajo. La puerta principal está abierta, y sólo está encendida la luz del salón. Una vez entren en él, los PJs verán una masa sanguinolenta, un cuerpo aparentemente derretido del que sólo sobresalen un brazo y una ca-





beza (es Rick Stamos, tirada de COR 1/1D10). Rick aún está vivo e intenta hablar. Si los PJs se acercan lo suficiente podrán oírle decir: *El Geol, mañana...debéis im...No puede decir nada más antes de morir. Su mujer empieza a chillar y finalmente se desmaya. Algún vecino ha avisado a la policía por lo que a lo lejos se oye el sonido de las sirenas.*

Minutos después llega la policía, que acordona la casa y empieza a interrogar a sus ocupantes (PJs incluidos). La mujer es considerada sospechosa, aunque no es detenida. Los PJs son considerados simples testigos, por lo que la policía les pide amablemente que se retiren a su casa después de haberles tomado declaración.

Los investigadores podrán iniciar sus pesquisas la mañana siguiente, una vez las cosas se hayan calmado. Deberán darse prisa en recopilar información e intentar detener a los descendientes de los druidas, ya que sólo disponen hasta las 12 de la noche, hora en que se iniciará el Geol.

La casa de Rick Stamos

En ella está el velatorio del muerto. Los PJs pueden simular ir para dar el pésame. Una vez esté dentro, podrán moverse por la casa sin ninguna dificultad (pocas personas prestan atención a lo que hacen los demás en un velatorio). Los investigadores que deseen buscar por la casa deberán superar una tirada de Discreción para abandonar la estancia en que se hallan sin levantar sospechas (si es descubierto, deberá inventarse una excusa convincente).

La información que los PJs buscan se halla en la habitación de Rick, en el piso de arriba. Unas tiradas de Descubrir les permitirán hallar los siguientes indicios:

- La descripción de un altar fungoso y blanco que los druidas utilizaban para celebrar una fiesta pagana llamada Geol. El altar está en alguna parte de Arkham.
- Un pequeño estudio sobre el Geol: fiesta pagana realizada por los antiguos druidas celtas mediante la cual conseguían un gran poder destructivo. Para realizar dicha celebración son necesarios los cadáveres de una docena de personas, que despertarán durante la ceremonia.
- Un recorte de periódico en el que se narran las extrañas desapariciones de 12 cadáveres del cementerio de la colina.

Los PJs pueden intentar también hablar con la mujer del muerto. Con una tirada de Elocuencia, Rita (ese es su nombre) les dirá lo único que sabe, que Rick descubrió algo sobre druidas que

tenía que ver con Arkham y que por eso se trasladaron aquí. Durante todo el tiempo que llevaban en la ciudad su marido no hacía otra cosa que deambular de un lado a otro e investigar en la biblioteca Miskatonic.

La biblioteca Miskatonic

Se encuentra cerrada puesto que es el día de Navidad. Los PJs pueden usar sus posibles contactos para que les abran o intentar forzar la entrada por cualquier otro medio. Una vez en su interior, deberán superar unas tiradas de Buscar libros para acceder a cada una de las siguientes informaciones:

1. Una poesía de un autori desconocido titulada "El horror de Navidad".

*Hay nieve en la tierra
y los valles están fríos,
y una profunda medianoche
se aposenta, negra, sobre el mundo,
pero una luz en las casi invisibles colinas
nos sugiere festejos antiguos e impíos.*

*Hay muerte en las nubes,
y miedo en la noche,
porque los muertos en sus sudarios
festejan la marcha del sol,
y cantan salvajemente en los bosques mientras bailan
alrededor de un altar fungoso y blanco.*

*Ante ningún viento terrenal
se inclina el bosque de robles,
cuyas enfermas ramas entrelazadas
por enloquecido muérdago se abogan,
porque así son los poderes de la oscuridad,
llegados de las tumbas de los druidas.*

En realidad, mi querido máster, esta poesía es obra de H. P. Lovecraft, y fue escrita en diciembre de 1926. Claro que eso no debes decírselo a tus jugadores.

2. Un antiquísimo libro de historias de Arkham en el que se habla de un antiguo altar de color blanco que se encuentra en el islote del río Miskatonic (los guardianes que no estén familiarizados con el suplemento *Secretos de Arkham* han de saber que existe un islote en ese río).

El islote

El islote se halla en el centro justo del río Miskatonic. Los PJs deberán cruzarlo con ayuda de una barca o algo que se le parezca (podrían intentarlo a nado, pero el agua está muy fría). De-

AGENTES DE LOS DRUIDAS

Los druidas del islote deben preservar el Geol de los ojos de cualquier curioso. Por ello han enviado tres agentes para que acudan al velatorio de Rick Stamos. Si los PJs hablan con la viuda los agentes oirán su conversación y atacarán a los PJs en el momento que consideren más propicio para acabar con ellos. Son capaces de todo con tal de proteger la ceremonia.

FUE 7, CON 14, TAM 7, INT 12, POD 10, DES 14, APA 11, COR 16, EDU 7, PV 10

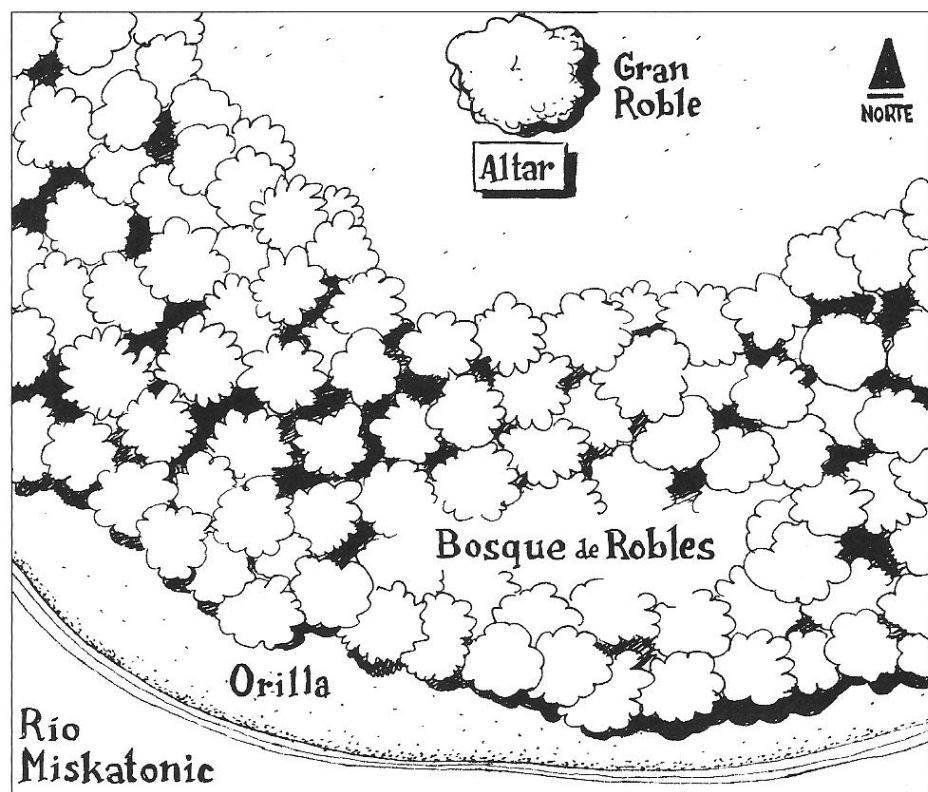
Habilidades: Camuflaje 75%, Conducir automóvil 45%, Discreción 56%, Mecánica 70%, Ocultarse 60%, Saltar 60%, Tregar 80%, Armas cortas 60% (Empalar 12%).

Armas: Pistola del 45. 1 tiro por asalto. Daño 1D10+2.

berán improvisar algo, ya que no hay ningún lugar abierto donde poder conseguir una barca (aunque quizás un guardián bondadoso les podría dejar robar alguna...). La corriente del agua es extremadamente fuerte. El guardián elegirá a uno de los PJs, que deberá superar una tirada de Suerte. Si la pasa, consiguen llegar al islote. Si no, la embarcación vuelca y todos sus ocupantes acaban en el agua, perdiendo 1D4 PV por la frialdad del agua. Después deberán pasar una tirada de Nadar para llegar a la orilla. Si fallan tendrán una segunda oportunidad, aunque, eso sí, después de perder otro 1D4 de PV. Los que fallen a la segunda oportunidad se irán al fondo para ahogarse en 1D10 asaltos. Los PJs que estén en la orilla podrán intentar ayudar a sus compañeros que no lo hayan conseguido.

El bosque de robles

A unos tres metros de la orilla se hallan las lindes del bosque de robles. Aparentemente se trata de un pequeño bosque que no ofrece ningún tipo de peligro. En realidad, los druidas han lanzado sobre el bosque un hechizo de confusión, que sólo ellos conocen. Todo aquel que se interne en el bosque estará perdido durante horas en él. Así, los PJs deberán superar una tirada de Orientación. Si la superan, tras deambular durante un buen rato, llegarán al lugar donde



se celebra el Geol. Si la fallan, andarán perdidos durante toda la ceremonia.

Mientras los investigadores se hallen perdidos por el bosque, tendrán un encuentro con un oso negro (pag. 119 del manual) que los atacará hasta morir...o matarlos. Este oso está en el bosque para proteger a los druidas de posibles curiosos.

El Geol

Desgraciadamente para los PJs, el haberse perdido por el bosque ha hecho que sea demasiado tarde para impedir la celebración. Cuando lleguen al claro sólo quedarán en el lugar 6 zombis (pag. 120 del manual) que les atacarán hasta morir de nuevo. El gran roble está muy chamuscado, en el altar hay restos de sangre, y tirados en el suelo se encuentra el amasijo de cuerpos de los otros 6 cadáveres (tirada de COR 1/1D8). No hay rastro alguno de los druidas que realizaron el ritual, y los investigadores no hallarán ninguna pista de hacia donde han podido ir. Aparentemente se encuentran en un callejón sin salida. Por esta noche no hay nada más que puedan hacer.

El informador

Al amanecer del 26 de diciembre unos de los informadores habituales de los PJs llama a la casa

de uno de ellos para comunicarles que ha aparecido un grupo de hombres muertos en las afueras de Arkham, más concretamente en la mansión Chandler. Aunque parezca que esto no tenga nada que ver con el asunto que les ocupa, no harían nada mal los PJs en pasarse a echar un vistazo.

Cuando lleguen a la mansión (que no viene reflejada en el mapa de Arkham, el Guardián deberá decidir su ubicación exacta), verán que la casa está rodeada de coches patrulla y policías a pie. Una tirada con éxito de Elocuencia o Derecho permitirá a los investigadores hablar con el detective al mando de la investigación. Este les dirá que han aparecido los cuerpos de 10 hombres ataviados con túnicas verdes (se trata de los druidas que realizaron el Geol). Lo extraño es que todos han muerto de un ataque al corazón, probablemente a causa de un envenenamiento. No se sabe quiénes son, y ninguno lleva ningún tipo de identificación.

Si los PJs intentan registrar la casa o hacer alguna cosa en su interior, los policías se lo impedirán. Han acordonado la zona y tienen órdenes de impedir el paso a todo hombre ajeno a la investigación. No hay tirada que permita a los investigadores entrar, y cualquier intento de entrar será detectado (la manera de hacerlo queda a elección del guardián). Nuevamente los personajes están en un callejón sin salida.

La nota

Lo que los investigadores no saben es que uno de los druidas sigue con vida (eran 11 los que se encargaban de realizar el ritual). Está muy asustado e intenta que los PJs le ayuden. Cuando estos lleguen a casa descubrirá una nota que dice lo siguiente:

Por favor, reuníos mañana conmigo en el Zepelín Incover, que va a realizar un vuelo de prueba sobre Arkham. Se trata de un asunto de vital importancia, vuestra ayuda es indispensable. El Incover despegará mañana a las 17 horas de la plaza de la Universidad de Miskatonic. No os preocupéis por reconocermos, yo os reconoceré a vosotros.

Acompañando a la nota hay un pasaje para el viaje para cada investigador.

El vuelo del Zepelín

El 27 de diciembre el Zepelín Incover está dispuesto para despegar y sobrevolar Arkham en un vuelo de demostración. Muy pocas son las personas con la suerte o el dinero necesarios para participar como pasajeros en tan histórico vuelo. Por suerte o por desgracia para los PJs, ellos se hallan entre los privilegiados.

Durante el viaje son tratados a cuerpo de rey. Todo el personal del Incover está atento para que pasen un viaje de lo más agradable. Cuando cae la noche (sobre las 17.30 horas), un individuo se dirige al lugar donde se hallan los investigadores, y sin mediar saludo o petición alguna se sienta junto a ellos y les dice lo siguiente:

Escúchenme señores. Escúchenme primero y hagan después sus preguntas. Yo soy quien les envió la nota la pasada noche, yo soy uno de los druidas que invocó el Geol. Me arrepiento enormemente de lo que hice. Déjenme que les cuente lo sucedido y después juzguen por ustedes mismos.

Llevábamos largo tiempo planeándolo, la ceremonia debía salir a la perfección y nada ni nadie podía interponerse en nuestro camino. Y la ceremonia salió perfecta, sin incidentes. El ritual consistía en devolverle la vida a un antiquísimo y poderosísimo druida. El ritual fue perfecto y nosotros ya estábamos planeando que íbamos a hacer con el poder que nos conferiría el gran druida. Sin embargo, éste era malvado y no dudó en envenenarnos a todos para continuar el solo con lo que nosotros habíamos empezado. Por suerte, yo era inmune a aquel veneno y escapé con vida. Sin embargo, tengo miedo, sé que el gran druida quiere acabar conmigo, y para ello cuenta con el apoyo de sus secuaces, que antes fueron los nuestros. Ustedes son mi única esperanza de supervivencia, han de acabar con él antes de la medianoche de mañana antes de que se intensifique su poder. Antes de mi buida, el gran druida habi-



ENCUENTROS EN LA PERSECUCIÓN

TIRADA	TIPO DE ENCUENTRO	FALLO EN CONDUCIR
1	Carro que se cruza	El vehículo choca contra el carro, haciendo que éste vuelque. El coche puede seguir adelante, pero debe restarse 20 PV.
2	Peatón despistado	El vehículo atropella al peatón causándole la muerte. No le ocurre nada al coche, pero un gran peso moral cae sobre el conductor.
3	Suelo helado	El vehículo patina y empieza a dar vueltas de campana. Los ocupantes han de tirar Suerte o perder 1D6 PV. El coche no puede continuar.
4	Precipicio adyacente	El vehículo se despeña por el precipicio causando la muerte a todos sus ocupantes.
5	Coche de frente	El vehículo choca contra él. Una tirada de Suerte permite seguir. Siguen o no, le han de restar 60 PV al vehículo.
6	Puente roto	El vehículo cae al río que hay debajo. Imposible seguir. Todos los ocupantes pierden 1D6 PV.
7	Desprendimiento	El vehículo es "bombardeado" por las piedras. Pierde 40 PV.
8	Calma	Pues eso, calma.
9	Tronco en la carretera	El vehículo pasa por encima, restándose 20 PV.
10	Paso a nivel	El vehículo es arrollado por el tren y todos sus ocupantes mueren.

taba en los subterráneos de la mansión Chandler, quizás aún esté allí.

Antes de que los investigadores puedan hacer nada, ni siquiera una pregunta, se escuchará una terrible explosión. El depósito de helio ha explotado, y el Zepelín ha empezado a arder. Toda la zona de pasajeros está llena de humo. Un disparo atraviesa la cabeza del druida, que cae muerto. Al instante, 4 hombres armados aparecen y empiezan a disparar a los investigadores. Son los hombres del gran druida (ver características de los agentes de los druidas).

La gente huye despavorida de un lugar a otro. Cuando los investigadores acaben su tiroteo con los hombres del gran druida se verán rodeados de llamas. Su única salida es saltar por una de las ventanas (varios de los pasajeros lo han hecho ya, puesto que el Incover ha descendido considerablemente de altitud). Deberán superar una tirada de Saltar con éxito o perder 1D4 de PV. Instantes después de que el último investigador salte el Zepelín estallará envuelto en llamas (si algún investigador no pudo saltar, que se despidiera de su ficha).

Cuando lleguen al suelo les estará esperando todo un equipo de policías, periodistas y ambulancias que se encargarán de cualquier herido. Durante toda la noche los investigadores andarán muy ocupados contestando a preguntas y reponiéndose de sus heridas. No debes permitir que hagan nada durante todo lo que queda de noche. Si es necesario, haz que los arresten

por posible incriminación en la explosión. Suéltalos más tarde haciendo que el jefe de policía se disculpe por tan lamentable error.

La persecución

Mañana del 28 de diciembre. Los investigadores tienen una pista sobre donde hallar al gran druida: la mansión Chandler. Como quiera que se encuentra en las afueras, los PJs deberían ir en coche (si no lo poseen dales uno como regalo de Navidad al principio del módulo). Una vez se hayan puesto en camino, les saldrá al paso otro coche, que empezará a seguirlos (va pilotado por 5 hombres del gran druida, que empezarán a disparar contra el coche de los PJs para matarlos).

Hay que tratar el coche de los PJs como si tuviera los siguientes PV:

- coche usado: 100 Pv.
- coche nuevo, barato: 150 PV.
- coche de lujo: 200 PV.
- camión usado: 175 PV.
- camión pequeño: 150 PV.
- camión grande: 300 PV.

El coche de los perseguidores es un coche usado. Las armas causan el mismo daño que si estuvieran disparando a un hombre normal, aunque cualquier vehículo tiene una armadura de 4. Una vez los PV del vehículo lleguen a 0, éste explotará. Los que estén en su interior deberán

EL GRAN DRUIDA CONVERTIDO

Es una especie de hombre lagarto con afiladas garras y sobresalientes mandíbulas. Posee un par de alas de murciélago que le permiten volar de un lado a otro.

Habla con voz áspera y potente, y tiene el tamaño de una persona normal. Ataca a la vez con sus garras y sus mandíbulas.

FUE 16, CON 11, TAM 9, INT 20, POD 50, DES 15, PV 30

Movimiento: 7 /11 (volando).

Armas: Garras, 60%, 1D6+1D8

Mordisco, 55%, 1D10+1D4.

Armadura: posee 5 puntos de armadura y no puede ser empalado por las balas.

Hechizos: todos

COR: 1/1D10

superar Suerte o morir. Si pasan la tirada reciben 1D8 de daño.

Durante la persecución puedes hacer alguna tirada en la tabla que se adjunta, sobre posibles encuentros que puede haber en la carretera.

Los hombres del gran druida no cejarán en su persecución hasta que no acaben con los investigadores o mueran en el intento.

El gran final

Cuando los investigadores lleguen a la mansión podrán ver que la casa está totalmente derruida. Entre los escombros se está celebrando un extraño ritual. Pueden verse 5 hombres armados (los agentes del gran druida) y una extraña criatura junto a ellos (el gran druida transformado). En cuanto les vean aparecer atacarán para poder continuar con la ceremonia. Esta es la última lucha de los investigadores. Si consiguen vencer habrán derrotado al gran druida y a los agentes que le quedaban.

Recompensas

Todos los investigadores que sobrevivan a esta aventura recibirán 1D10 puntos de cordura y un merecido descanso hasta el siguiente año (cómo, ¿que sólo faltan tres días para fin de año?).