

CUANDO SUEÑA LA NOCHE

Una aventura para *La Llamada de Cthulhu*

Por Jon Foruria Murelaga



Diciembre 1997 - Enero 1998

INTRODUCCION

Aquellos que sueñan durante el día conocen muchas cosas que los que sueñan sólo por la noche ignoran. Edgar Allan Poe

Oscuridad. Las aguas del Atlántico norte son las mas oscuras, frías y dolorosas de todos los mares y océanos del mundo. No sólo porque las condiciones atmosféricas así lo quieren, sino porque la historia así lo ha dictado.

Cuando sueña la noche es una mini-campaña para *La Llamada de Cthulhu* pensada para un pequeño grupo de personajes (3-5) con experiencia suficiente para moverse en ambientes cerrados y contando sólo con sus propios recursos. Aun así, no estaría de más algún personaje versado en magia o conectado de un modo u otro con la otra realidad. Aunque la aventura ha sido pensada y proyectada para jugar con el sistema de juego de los años 20, debido a la fecha de juego -1912- se puede adaptar también sin ninguna dificultad al *Cthulhu by Gaslight*.

ANTECEDENTES

Todo el mundo sueña, y todo el mundo tiene ilusiones... Una mañana de otoño de 1902 Tom Shadwell se levantó de mal humor. No es que las cosas le fueran mal, era uno de los empresarios mas ricos de la Costa Oeste de los EE.UU, sino porque la noche anterior había conocido a una persona de la que no se olvidaría el resto de su vida. Shadwell, hombre de negocios conocido por sus innatas artes de vender sea como sea y al precio que sea, se había encontrado con la horma de su zapato. Sin embargo, no era el haberse encontrado con alguien mejor que él lo que le irritaba, sino el hecho de que esta persona le enseñara *el truco* para ser mejor vendedor y él lo hubiese aceptado reconociendo así su derrota. Jamás imaginaría que a partir de entonces disfrutaría y padecería de las mieles del triunfo sobre *la vida del resto de las personas*.

Shadwell había conocido la noche anterior al Hombre Negro, a Nyarlathotep, y en pocos años se convertiría en uno de sus sicarios preferidos sobre la Tierra. Durante años, Shadwell viajó por toda la urbe vendiendo sueños imposibles a los espíritus desgraciados para volverlos aún más débiles. Mientras él se regocijaba en la *venta de sueños*, su amo disfrutaba pisoteando las ilusiones de miles de personas, minando poco a poco la confianza en si misma de la humanidad.

Sin embargo, esto sólo era un principio, el Dios Oscuro tenía otros planes para su peón preferido, planes que prepararían un poco más su llegada a la Tierra. Mientras que para Nyarlathotep no era mas que el principio de una larga procesión hacia su victoria, para Shadwell era la ilusión de su vida.

SINOPSIS

El *Titanic*. Para muchas personas de la época una victoria del hombre sobre la naturaleza, para otras el inicio del reinado de la tecnología sobre la humanidad, para algunos el símbolo del mal común reunido en un sólo objeto, la punta de lanza del egoísmo, la vanidad y las ansias de poder. En esta aventura el *Titanic* será utilizado como un recipiente, tal vez el mas apropiado, donde se juntarán todas las frustraciones humanas; donde triunfarán.

En 1912 se reunirán a bordo del *Titanic* un grupo de personas aparentemente sin ninguna conexión entre sí. Sin ellas saberlo han sido elegidas por su especial personalidad e ilusiones. Todas ellas irán cayendo poco a poco bajo el peso de sus propias angustias, ayudadas por Shadwell, que les llevará a realizar actos en otro tiempo impensables. El *Titanic* se convertirá entonces en una hoguera donde arderán esas personas, una hoguera que se consumirá a si misma. Los personajes serán testigos, en un principio, de los sucesos, pero poco a poco, sea por su inestimable filantropismo o por intereses personales, se irán metiendo en el torbellino.

AJUSTES HISTÓRICOS

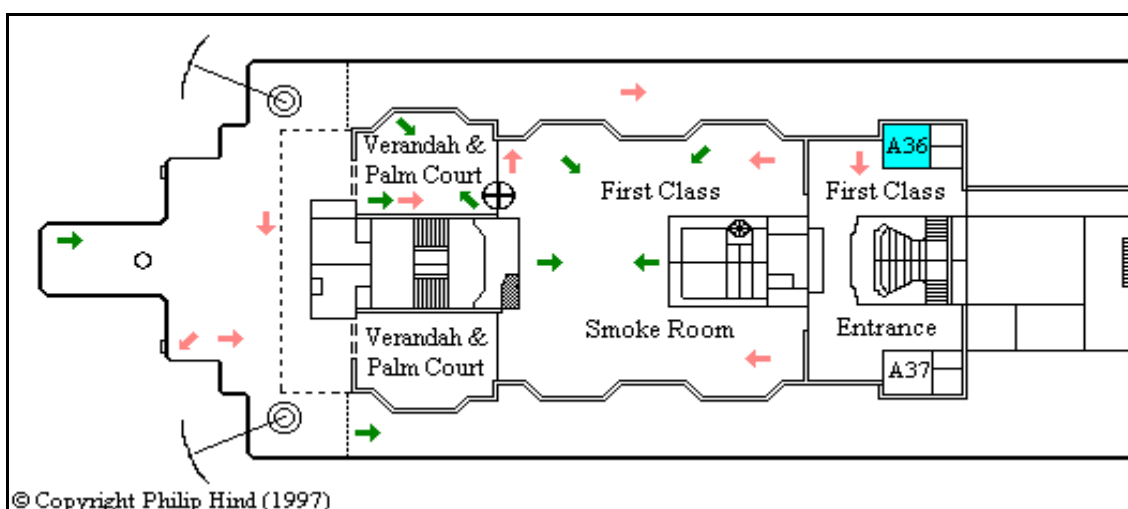
El *Titanic* es histórico y esta aventura ficción, sin embargo ambas se complementan. Que el marco de la acción sea un hecho inamovible no tiene porque condicionar a los jugadores. Es cierto que el fin del *Titanic* debería ser inapelable, pero no así los acontecimientos, personajes y acciones. De todos modos, la historia está llena de matices y puntos de vista diferentes y por mucho que se estudie un hecho,

éste está siempre abierto a nuevas investigaciones.

Para tener una referencia histórica de la realidad del *Titanic* el DJ siempre tendrá marcados a aquellos personajes reales con un * indicativo. Ello quiere decir que estas personas actuarán y se comportarán de un modo establecido (siempre a expensas del desarrollo

de la aventura). Asimismo, a medida que se desarrolle la aventura, el DJ tendrá a su disposición una información real de los acontecimientos acompañada de la ficticia, sean coincidentes o no... Ello dependerá de la pericia de los jugadores.

MAPAS Y PLANOS DEL TITANIC



CUBIERTA A SECCION 1ª

La cubierta A es la correspondiente a los pasajeros de primera, siendo por lo tanto su acceso restringido al resto de los *no ricos*. Esta cubierta pretende ser el no va mas de la ostentación y a fe que lo consigue. Todas los habitáculos interiores, sean camarotes o no, están forrados con paneles de madera noble y el suelo es alfombrado o de moqueta. La atención de la tripulación es máxima y se puede hacer vida normal sin salir de ella.

Verandah & Palm Court

Esta es una sala de reposo pensada especialmente para las mujeres. Decorada en ambientes tropicales es perfecto para tomarse cualquier aperitivo o una copa mientras se disfruta de las vistas.

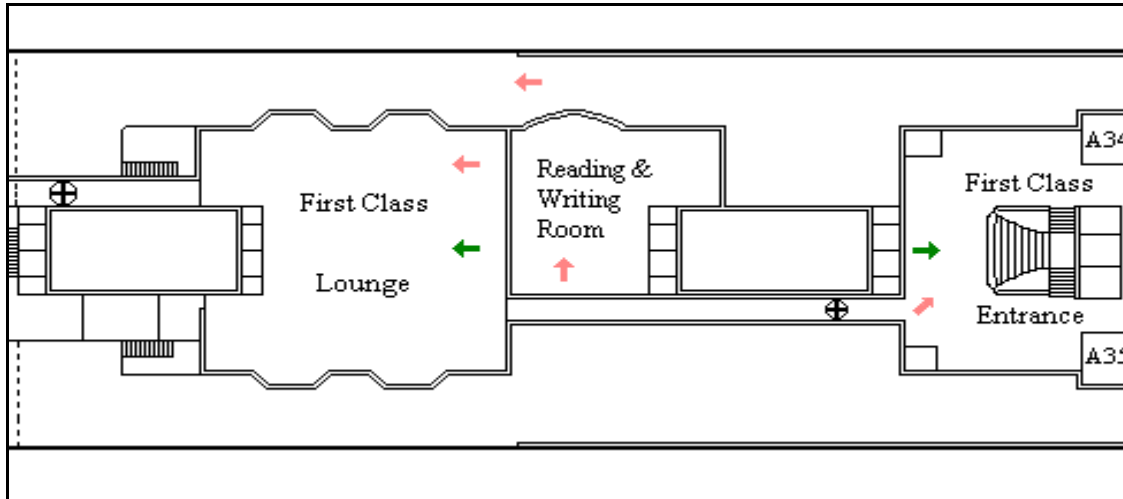
First Class Smoke Room

Este salón es el lugar de recreo preferido de los pasajeros masculinos de la primera clase. Elegantemente decorada cuenta con numerosas mesas sillas y sillones para el acomodo de decenas de personas mientras toman una copa, discuten o juegan a las cartas. Dispone de una barra con un camarero permanente. Está conectado con el Verandah & Palm Court por unos pasillos. Es el lugar ideal para las intrigas de a bordo, ya siempre hay alguien a todas horas leyendo algo o tomando la última copa de la noche. Es aquí donde se celebran las partidas de cartas privadas entre los pasajeros de primera clase.

First Class Entrance

La entrada para pasajeros de primera clase. Tiene escaleras tanto para arriba como para abajo. Los camarotes A36 y A37 se encuentran aquí. Ambos son completos e individuales, aunque algo molestos por hallarse en medio de

los salones de recreo. En el A36 está ocupado por Thomas Andrews y el A37 vacío (o ocupado por algún personaje).



CUBIERTA A SECCION 2ª

Continúan los salones de recreo para los pasajeros de primera.

First Class Lounge

Este enorme salón es el principal punto de encuentro de la cubierta. Aquí se hacen las recepciones y acuden personas de ambos sexos por igual. También hay mesas y sillones pero a diferencia de la Smoke Room, aquí no se juega ni hay ninguna barra.

Reading & Writing Room

Esta pequeña sala es la pequeña biblioteca de a bordo. Salpicada de sillas y sillones por doquier aquí se reúnen los pasajeros mas eruditos para hojear o leer algún libro. Desde las 8.00 AM hasta las 10.00 PM siempre está presente el encargado para resolver cualquier duda. Hay libros en todos los idiomas, pero especialmente en inglés y francés. La temática varía, pero se pueden encontrar desde los clásicos hasta literatura del XIX, pasando claro está por los mas famosos libros de náutica. Los principales libros de interés para los PJs que aquí se pueden encontrar son:

The Golden Bough, de Frazer. En su edición reducida inglesa. +5 % a los Mitos de Cthulhu, multiplicador 1 y pérdida de COR -1D2. Hechizos: Símbolo Arcano.

People of the Monolith, poema de Justin Geoffrey. En su edición inglesa. +3 % a los Mitos de Cthulhu. Sin multiplicador y con una pérdida de COR de -1D3. Sin hechizos.

Mitos y Leyendas de monstruos marinos, de Grayse. En su edición inglesa. +1 % a los Mitos de Cthulhu. Sin multiplicador ni pérdida de COR. No hay hechizos. El libro es una pequeña discusión erudita sobre las principales apariciones monstruosas marinas desde el siglo IV a.C. Hace especial referencia al Kraken y a su posible conexión con un dios marino llamado Kaltu.

James Clayhorne, 44 años, británico, encargado de la biblioteca.

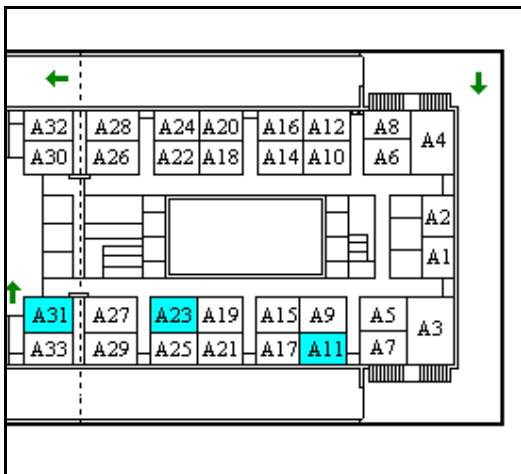
Silencioso, ordenado y metódico, es además muy diligente y siempre al servicio de los demás.

FUE 9 CON 12 TAM 13 INT 16 POD 13
DES 10 APA 10 EDU 18 COR 60 P. vida 13

Habilidades: Antropología 25%, Buscar Libros

Idiomas: Hablar / Leer / Escribir Inglés 100%, Francés 80%, Alemán 60%, Español 45%, Ruso 25%, Holandés 20%.

Similar a la citada anteriormente en la sección 1ª. Aquí se encuentran los camarotes A34 y A35, individuales y completos. Ambos están ocupados, el A35 por Broukère.



Última parte de la Cubierta A y dedicada exclusivamente a camarotes. El A3 y el A4 son dobles, mientras que los A27, 29, 31, 33 y los A26, 28, 30 y 32 son camarotes individuales a los que se entra por la misma puerta (camarotes de grupo). El resto son individuales. Todas están ocupadas excepto el A1, A6, A10, y A25.

Los camarotes individuales poseen también un pequeño sillón-cama para casos especiales. Todos estos camarotes tienen ojos de buey hacia el exterior y calefacción. Asimismo están equipados con un pequeño bar, un estudio, una mesa, un sillón y *la necesaria* (el lavabo). Por su parte las dobles tienen lavabo para mujeres y hombres por separado.



Shadwell es un fornido hombre que siempre va vestido elegantemente. Sus modales y educación son perfectos y aparenta ser un hombre incapaz de hacer ningún daño. Vista como vista siempre hay una prenda de la que no se desprende, su preciada *chaqueta*. (N. del A. Shadwell no es un personaje mío, sino una adaptación *sui generis* del personaje de la novela *Sortilegio* de Clive Barker).

Habilidades: Comerciar 99%, Crédito 90%, Cond. Automóvil 60%, Elocuencia 99%, Charlatanería 99%, Discusión 99%, Regatear 99%, Mitos de Cthulhu 30%, Camuflaje 65%, Ocultarse 50%, Escuchar 50%, Psicología 99%.

Armas: Pistola .45 60%. Daño 1D10.

Hechizos: Contactar con Nyarlathotep, Símbolo Arcano, Convocar a un Horrendo Cazador, Consunción, Explosión mental.

Objetos especiales: *La chaqueta*. Esta prenda es un poderoso artefacto de los Mitos proporcionada por el mismo Nyarlathotep a Shadwell por los servicios prestados. Aparentemente es una cara y elegante chaqueta negra, pero en realidad es un objeto creado para el engaño y la destrucción de almas. Una vez puesta proporciona +5 a la CON, +5 a la APA y +10 al POD hasta que se quite de nuevo (los

