

## LA LLAMADA DE CTHULHU, CTHULHU BY GASLIGHT

## Brighton Rock

*Módulo para "Cthulhu by Gaslight" que pretende recrear el ambiente entre fantasmagórico y grotesco de las películas de terror de los años veinte. La acción se sitúa en la feria del embarcadero de Brighton, lugar arquetípico de veraneo en la época victoriana (y que seguirá siendo muy popular entre las clases media y baja durante el siglo veinte). La idea es hacer que los PJs disfruten unos ambientes con sabor añejo... mientras intentan seguir vivos y cuerdos. Este módulo retoma la trama publicada en el Líder 38 especial terror sobre el mito del muñeco asesino.*

por Mar Calpena

Los PJs están de vacaciones en Brighton para reponerse de alguna aventura. Transcurren plácidamente los primeros días del verano de 1887, el año número cincuenta del reinado de su majestad la reina Victoria, quién va a visitar la localidad para tomar las aguas y recibir varios homenajes. Los personajes descansan en algún hotelito adecuado a su crédito y por las tarde se entretienen con excursiones o visitas a las tiendas y atracciones de los dos embarcaderos o piers. Es aconsejable que uno de los PJs vaya acompañado necesariamente por algún crío al que tenga mucho afecto.

### Consideraciones previas

¿Hay algún anarquista en el grupo? Qué ocasión de acabar con algo tan parasitario como la monarquía ... En las pruebas de juego, la posibilidad de organizar un atentado contra la reina Victoria estaba prevista como una subtrama que al final terminó casi suplantándola. Un personaje medio compinchado con la guardiana (gracias, David, por cambiarme totalmente el módulo) incitó a los demás a colarse en la fiesta-homenaje de la reina para montar una matanza. Si a tus jugadores les gusta lo del role-playing, esta puede ser una buena opción. Sólo hay un peligro... si la reina muere, ¡tenemos una incongruencia histórica de órdago!

Cada cual debe saber cómo evitar que esto suceda, pero es recomendable que los PJs crean que el plan va a ser factible prácticamente hasta el momento de su ejecución (¡la del plan, no la de los personajes!) con lo que puedan perder tiempo valioso a la hora de investigar terrores menos mundanos. Recomendando encarecidamente poner tantos policías como para que sea obvio hasta para el jugador con la INT más baja que intentar asesinar a la reina Victoria es un suicidio. En cualquier caso el PJ-PNJ anarquista debería ser un buen revulsivo para el grupo.

### La feria

La feria del embarcadero cuenta con nuevas atracciones. Al final del muelle se ha situado un circo. Junto a él

hay un carromato dónde Mme. Olenska echa las cartas. Más allá está la parada de los monstruos, el pim-pam-pum y los martillos-termómetro (FUE 16) dónde los jugadores pueden demostrar sus músculos. Hay también un tobogán en espiral, un tióvivo y tiendas de dulces, algodón de azúcar, postales y un pequeño kiosco de fotografía.

Por el embarcadero desfilan hombres con zancos, payasos malabaristas y vendedores de crecepele. Suenan las fanfarrias y los carteristas hacen su agosto. Esta es la feria de Brighton, símbolo de toda una época.

### Información para el guardián

El 75% de los artistas del circo Gandolfi, situado al final del embarcadero, son cultistas de la Iglesia de la Luz Universal. Gandolfi, director del circo y experto en temas de ocultismo, tiene un montón de conceptos de magia no demasiado bien entendidos, ritos de diferentes sectas y religiones en su mayoría, y pretende hacer una versión unificada de ellos. Su primera idea es preparar un ritual en honor del dios del sol, Ra, tomando elementos de festividades egipcias, aztecas y celtas, para concentrar toda la energía del solsticio de verano en un recipiente que sirva de fuente de POD y castigue a los infieles.

De hecho, Gandolfi está confundido y lo que va a conseguir es que Nyarlathotep se mosquee un montón, ya que es un hechizo de llamada modificado a fin de controlar (qué ingenuidad) al Caos Reptante. Gandolfi ya hizo un sacrificio preparatorio en Navidad, en el solsticio de invierno cuando el circo se encontraba en Escocia. Para ello, una trapecista del circo llamada Clarabella fue asesinada en la cumbre del Ben Nevis. Con su sangre lavaron la vasija ritual necesaria para el rito veraniego. Ésta vasija, camuflada ahora en el interior de un muñeco de porcelana, es la que le va a dar a los PJs más quebraderos de cabeza, ya que todos los sectarios están protegidos de su influencia maléfica a través de un amuleto hecho con algún pedazo de tejido, cabello o músculo de la pobre Clarabella. Naturalmente, hubo una encuesta sobre las causas de su muerte, pero como su cadáver fue arrojado montaña abajo, el juez determinó que había



muerto por accidente o suicidio, ya que el luctuoso incidente ocurrió de noche y se sabía que la trapecista era sonámbula y estaba preocupada.

En estos momentos el muñeco está guardado en la tómbola del circo porque la policía ha estado investigando algunos pequeños robos en la feria y a Gandolfi le preocupa que puedan descubrir alguna otra cosa de manera accidental.

El ritual se tiene que celebrar la noche del 23 al 24 de Junio en los acantilados de Beatchy Head, a unos 20Km de Brighton. Es un hechizo limitado en la forma ya que ha sido diseñado por Gandolfi mismo basándose en sus propios cálculos.

**Battiato Gandolfi, director de circo (sectario)**

FUE 10, CON 16, TAM 8, INT 18, POD 15, DES 14, APA 19, EDU 14, COR 0, P.V. 12.

**Habilidades:** Bajos fondos 40%, Decir "¿Cómo están ustedes?" 75%, Contabilidad 75%, Crédito 40%, Charlatería 65%, Elocuencia 22%.

**Armas:** puñal, 60%.

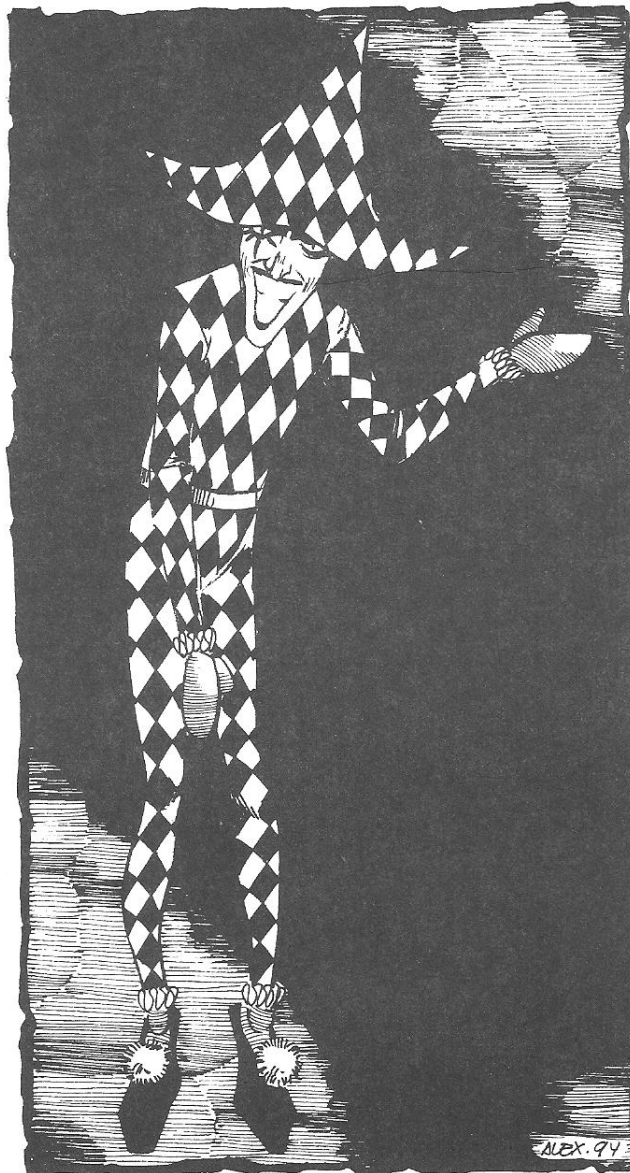
**Hechizos:** Llamar a Nyarlathotep (modificado).

**Empieza la diversión**

El niño que acompañe al grupo deberá ser llevado al circo por algún adulto. En el entreacto, con el sorteo de regalos, le corresponderá ¿adivinais qué? ¡el muñeco!

Si en el grupo no hay un niño (en el mío se negaron a llevarlo porque les dije que no lo podrían maltratar), el muñeco le toca al PJ femenino de apariencia más alta o al PJ que no pase la tirada de suerte o al que te de más rabia...en cualquier caso, le toca a alguien y este alguien tendrá que salir a la pista para recoger el regalo.

Sería un detalle por parte del guardián el hacerles vivir a los personajes lo que debió ser realmente una representación de circo de la época (como banda sonora es muy recomendable la de "Sombras y niebla" para dar ambientillo). En la época solía haber sombras chinescas y números de escapistas al estilo de Houdini, además del tipo de atracciones que conocemos hoy en día.



Al volver a casa, el personaje que lleve el muñeco empezará a sentirse malhumorado y nervioso, rozando la paranoia. En mitad de la noche se despertará y verá que los brillantes ojos del muñeco lo miran fijamente... lo que ocasionará una bonita pérdida de cordura de -1d4 automático. Cualquier intento de destruirlo será inútil (mis personajes, pobrecitos, lo tiraron balcón abajo, pero en cuanto se giraron el muñeco había vuelto a su lugar) y sólo hará que el juguetito "in question" sea cada vez más feo y siniestro.

La reacción lógica (si es que los investigadores han sabido alguna vez qué es eso) será volver al circo para devolver el regalito o cuanto menos investigar un poquillo (es por eso que se les llama "investigadores").

**Había una vez un circo...**

En el circo no van a ser los únicos que estén trabajando, ya que la policía también estará allí. Esta mañana ha sido encontrado muerto el ayudante del jefe de pista. Gandolfi dirá que alguien entró a robar y probablemente encontró la resistencia de Barnes, el muerto.

Lo que en realidad ocurrió es muy diferente y tiene una explicación muy sencilla: Cuando Gandolfi vio que su ayudante daba el muñeco a alguien del público, decidió que las incompetencias de Barnes habían terminado y lo mató. La policía no va a dejar examinar el cuerpo a nadie y dispersará a los curiosos.

Harán falta tiradas de crédito o derecho para enterarse de que Barnes fue acuchillado. En su muerte no hay nada particularmente extraño, sólo se lo han quitado de enmedio.

Es de esperar que los PJs no lleven el muñeco muy visible, porque los cultistas los clicharían de inmediato. Si no, todavía les quedan un par de días de margen hasta que los contactos de Gandolfi le informen de donde se alojan.

**La parada de los monstruos**

Cuando los PJs se vayan de la feria, verán que alguien los llama. Se trata de Max, el enano de la parada de los monstruos. La parada está junto a la entrada del circo. Max les presentará sus respetos cortés pero sigilosamente y les pedirá que lo acompañen a su carromato. Allí les presentará a la mujer bicéfala, a la niña barbuda, y al hombre elefante.

Se puede amenizar la cosa con una función de la parada, para guardianes y jugadores con gusto por el reality show. En cualquier caso, los monstruos intentarán sonsacar a los PJs. Si estos actúan de buena fe (si es que tal cosa es posible...) terminarán por admitir que les preocupa lo que pasa en el circo. Si se les da confianza y se les trata de manera decente, el hombre elefante se pondrá a llorar y dirá que nadie normal lo trataba así desde que murió Clarabella...



### El amor del hombre elefante

La mujer bicéfala y la niña barbuda calmarán un poco al hombre elefante y éste dirá a los PJs lo siguiente:

“Yo-y ahora ustedes se reirán de lo que les voy a contar- tengo bajo mi apariencia inhumana las mismos anhelos que el común de los mortales, cuando sé muy bien que a los de mi clase están todos vedados”-

(por cierto, ¿ya has hecho tirar cordura a tus PJs más remilgadillos?). “Bien, pues por estos mismos anhelos de iluso, me creí digno una vez de enamorarme... Qué tonto, ¿verdad? Pero Dios, con su humor cruel y mezquino, se dignó a concederme ese amor que tanto yo buscaba. Su nombre era Clarabella y era la trapecista del circo Gandolfi hasta que se mató el año pasado. No sé que le debió hacerle esa gente con la

que trabajaba, pero estoy seguro de que eso la impulsó a quitarse la vida. Yo no esperaba nada de ella, nunca le confesé mi amor. ¿Cómo hubiera podido? Era tan hermosa...pero ellos me la quitaron y yo me vengaré algún día. Desde que todo sucedió, escindimos nuestra parada del circo. No queremos formar parte de su mundo, pero queremos tenerlos bien controlados.”

La parada de los monstruos no podrá ofrecer gran ayuda a los personajes en tanto en cuanto llaman mucho la atención fuera del ambiente de la feria, pero se ofrecerán a ayudar fisionando en el circo. De hecho, la información anterior les podría llegar a los personajes a través de la policía. De todas formas, sólo ellos sabrán que los miembros del circo planean ir a Beatchy Head la noche de San Juan.

Por cierto, el hombre elefante tiene un mechón de pelo de Clarabella que siempre lleva encima... Para él es un recuerdo sentimental altamente querido y no lo cederá a nadie a no ser que se le ofrezca una muy buena razón para desprenderse de él.

### Madamme Olenska, la echadora de cartas

Con estos antecedentes, es muy probable que los PJs se encuentren un tanto perdidos. Junto a la parada de los monstruos se encuentra la de Mme Fátima Olenska, la echadora de cartas. Es una mujer muy atractiva, con rasgos algo felinos. Se ofrecerá a decirles la buenaventura a los PJs. No temas, aceptarán (siempre pican con este truco, pues creen que el guardián podría adelantarles algo del módulo). En realidad, intentará sonsacarles y quizás, si logra averiguar algo, seducirlos (no importa el sexo del PJ, elegirá a quién tenga el poder más bajo).

En la partida de prueba los PJs confiaron ciegamente en ella, unos pidiéndole información sobre el muñeco y otros tirándole los trastos. Mme. Olenska es una mujer sombría, que conoce los planes del circo y quiere ver como puede aprovecharse de ello. Está convencida (quizás demasiado) de su propio poder, pero prefiere actuar con discreción porque sabe que Gandolfi sospecha de ella. El guardián es muy libre de pronosticarle cuántas desgracias se merezcan al grupo, pero éstas deben sonar coherentes. Si se le pide consejo sobre el muñeco, pedirá que lo dejen bajo su custodia.

Entonces, con dificultades (ya que ella no tiene amuleto que la proteja), actuará igual que los sectarios tenían previsto hacerlo. Hará cuanto pueda por ganarse la confianza del grupo y puede proponer una excursión a Beatchy Head para ver los fue-





gos artificiales dedicados a la reina Victoria la noche de San Juan.

**Fátima Olenska, echadora de cartas**  
FUE 8, CON 14, TAM 12, INT 16,  
POD 16, DES 15, APA 21, EDU 10,  
COR 40, P.V. 13

**Habilidades:** Hacer previsiones creíbles 85%, Acertar las previsiones 50%, Charlatanería 75%, Seducir 75%, Robar bolsillos 60%.

### *Tengo una muñeca vestida de azul...*

Tener un muñeco asesino en el grupo puede ser una gozada para todo guardián a quién alguna vez le hayan reventado la partida. Si el grupo lleva un niño, este puede dedicarse a matar gente, o alternativamente, ser secuestrado por los sectarios o por Mme Olenska. O puede que sólo se haya ido a pasar la tarde con sus amiguitos de la parada de los monstruos. O puede comportarse como un niño, lo cual ya es suficiente incordio y ponerse a jugar con un muñeco que lo impulsará al suicidio o al asesinato. O le puede decir a alguno de los PJs que le guarde el muñeco ¿Que el módulo se convierte en un juego de la patata caliente? Bah, los jugadores ya encontraran la manera de salirse por peteneras...

En cualquier caso, si la noche del ritual todavía tienen el muñeco, el personaje que lo lleve se unirá a los sectarios e irá con ellos hasta Beatchy Head. Naturalmente, los sectarios son muy libres de haber intentado un secuestro o un atentado contra los PJs...

Encerrar el muñeco en una habitación puede parecer una buena idea. Hasta que las paredes se vean llenas de sangre de la camarera que entró a limpiar...En una comisaría los efectos serán parecidos y además puede que la policía culpe a los PJs. Sé imaginativo. Por una vez en la vida pueden ser ellos los sorprendidos.

### *La verbena*

La reina Victoria estará en Brighton la tarde del 23 de Junio. Se le ofrecerá una fiesta homenaje en el Royal Pavilion, palacete de estilo neo-árabe que existe en la realidad. Como se las quieran ingeniar los PJs para entrar es lo de menos. En cualquier caso, lo importante es que con la historia perderán el tiempo buscando información y armas. La función de esta subtrama es hacer que los acontecimientos cuadren con el calendario previsto, pues

siempre es añadible algún oficial de policía que sospeche del grupo para entorpecer su labor. El Royal Pavilion está a diez minutos escasos del embarcadero.

Los sectarios por un lado y Mme Olenska por otro partirán a las diez hacia la zona del ritual. Los sectarios irán, tengan o no el muñeco, ya que piensan que una gran desgracia sucederá si no se hace como mínimo un sacrificio.

### *Los fuegos artificiales*

Si los PJs todavía no están muertos o encarcelados, es de suponer que irán a Beatchy Head. Es el momento para que se produzca una bonita persecución de carruajes y carromatos. En cualquier caso, los que lleven al muñeco llegarán primero, ya que los demás tendrán algún tipo de percance o accidente menor que los retrase un poco.

En los acantilados de Beatchy Head se

iniciará el ritual. Caso de que los PJs estén con Mme Olenska, está asegurado que es la única manera de desactivar al muñeco.

Si Nyarlathotep aparece, se dejan los efectos al libre albedrío del guardián. Una buena manera de combatirlo puede ser convocar a otro dios, si los PJs saben como hacerlo. Caso contrario puede ser Mme Olenska, o los sectarios. Sea como sea, se montará una gran parafernalia de humo y fuego que no suscitará ningún interés en la policía, que probablemente lo atribuya a los fuegos artificiales. Si se puede avisar a los bomberos el ritual se frustrará, igual que si se consigue disgregar a los suficientes sectarios. Desde este punto de vista, puede ser la maniobra más segura. Algunos de ellos pueden tomar partido por Mme Olenska si ven que tiene las de ganar.

Otro opción es intentar empujarlos por el acantilado (no es una solución tan elegante pero probablemente sea mucho más efectiva). ♦

## UN PAR DE COSAS SOBRE CTHULHU BY GASLIGHT

*Cthulhu by gaslight* es la ambientación para *La Llamada de Cthulhu* centrada en la época victoriana. *Chaosium* ha publicado hasta la fecha tres suplementos sobre este tema: *Cthulhu by gaslight*, que incluye numerosa información sobre la atmósfera de la época y las recopilaciones de módulos, *Dark designs* y el recién salido *Sacraments of evil* (la primera incluye una mini campaña y en la segunda hay seis módulos que van desde la mediocridad hasta la genialidad).

Así mismo, en la quinta edición de las reglas norteamericanas se incluye alguna ayuda sobre la generación de personajes.

Algunos de los temas más importantes a la hora de jugar a *Cthulhu by gaslight* son, por ejemplo, el hecho de que el status social de los personajes se convierte en un factor mucho más importante ahora. Un tiroteo callejero convertirá a los PJs en firmes candidatos a la horca, si no les lleva antes al ostracismo social. Ello potencia mucho más las habilidades de comunicación, que normalmente suelen estar negligidas y estimula el role-playing. Esto es especialmente relevante en un módulo como éste en el que es posible que los PJs intente codearse con ambientes sociales que no les corresponden (caso

de que quieran matar a la Reina Victoria) y, al menos, un personaje debería ser de clase alta.

Además, el psicoanálisis no ha nacido todavía, con lo que las pérdidas de cordura se transforman en algo mucho más peligroso, ya que se pueden curar muy raramente. Las instituciones mentales estaban terriblemente descuidadas y parecían más prisiones que hospitales. La locura no es un fenómeno que deba tratarse a la ligera en *Cthulhu by gaslight*.

Las armas, en cambio son comparativamente más fáciles de conseguir, si bien no cuentan con tanta fiabilidad. La mayoría de las armas de mano eran revólveres, y entre estos, los más usados eran los más pesados. La policía controlaba insistentemente la posesión de explosivos y las granadas todavía no existían.

Aunque siempre sea bueno documentarse para llevar bien una partida, lo más importante es emplear el sentido común. Si el dinero no va a ser un problema para los investigadores, ¿qué más da convertir dólares a libras? Si, al contrario, se les ocurre intentar traer a un desconocido Freud para que les solucione unos cuantos problemillas de cordura, es hora de pararlo. Hay que saber encontrar el equilibrio.