

El Amuleto de Jade Módulo de La Llamada de Chtulhu

Información para los Pjs.

Uno de los jugadores recibirá la carta de un amigo, quien le pide que acuda lo antes posible en su ayuda:

Estimado amigo:

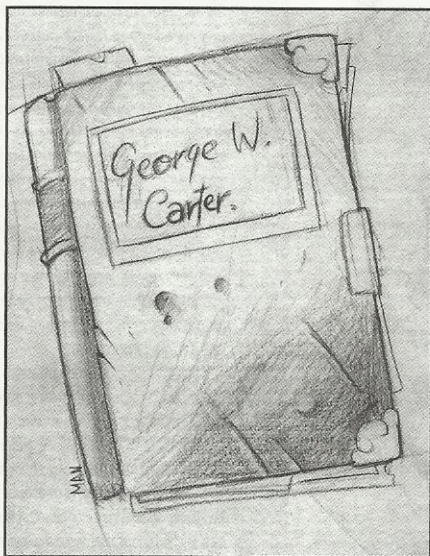
Me encuentro en una situación en la que desearía que me ayudaras, aunque solo fuera con tu sola presencia. Necesito tener a alguien a mi lado, ya que sino creo que voy a enloquecer.

En mis oídos ya enormemente torturados, resuena sin cesar un horrible aleteo de pesadilla y el distante, pero a la vez cercano ladrido de un gigantesco sabueso. Sé que esto no es un sueño ni tan siquiera un ataque de locura, sino algo peor; lo sé, te juro que no miento.

Así pues, espero tu llegada con ansiedad.

*Tu amigo
George W. Carter*

Londres, 21 de Noviembre de 1922



Londres

Los jugadores deberán trasladarse a Londres y una vez allí se dirigirán a casa de Carter, donde lo

único que encontraran será una puerta cerrada, sin que nadie responda cuando en ella se golpee. Por los ruidos efectuados aparecerá algún que otro vecino, quien comentará que en la casa ya no vive nadie, puesto que su antiguo dueño se suicidó hace dos días.

En ese momento los jugadores pueden tener dos opciones:

Ir al depósito de cadáveres o ir a la comisaría que se ocupó del caso.

En cualquiera de los dos lugares se les informará que Carter murió de un disparo en la cabeza, utilizando un revólver del 38. (Con unas buenas tiradas de Psicología o Charlatanería se puede convencer a la persona que da tal información para poder conseguir los efectos personales de Carter, incluida la llave de la casa).

La casa de Carter

Esta casa es una pequeña mansión situada en el mejor barrio de Londres, donde Carter vivía solo y sin criados ni servidumbre.

En su biblioteca se encuentran libros de varios autores y estilos diferentes.

Tiene un despacho particular en el que (con una buena tirada por Descubrir) se puede encontrar un diario que parece escrito de puño y letra por el propio Carter, aunque le faltan varias hojas, puesto que en un momento de ira Carter quiso destruirlo, rompiéndolo con sus manos.

El diario llevará un tiempo leerlo, pero en el se pueden llegar a averiguar bastantes cosas de lo sucedido (ver anexo «El Diario»).

Una casa en las Afueras

No costará encontrar entre las pertenencias de Carter la dirección de la casa en los campos, para poder dirigirse a ella.

El llegar hasta allí supondrá unas cuantas horas en el ferrocarril que sale de la estación principal de Londres. Una vez se llegue al lugar en cuestión, habrán de caminar durante aproximadamente una hora a través del bosque y enseguida se divisará la casa. (Si se desea y es de noche, se puede efectuar el ataque de algún animal, o bien escuchar los famosos aullidos o aleteos).

DIARIO

...St. John y yo nos comprometimos a la perfección. Procedemos de buena familia inglesa y ya estamos casados de frecuentar lugares comunes de un mundo prosaico, donde incluso las alegorías de romances y aventuras no tardan en volverse rancias.

Así pues, hemos decidido experimentar estímulos más profundos...

...Nos hemos instalado en una casa abandonada en un páramo a las afueras del sudoeste de Inglaterra y es allí donde tenemos nuestro pequeño museo...

...Hemos oído rumores y leyendas sobre alguien que nos puede interesar para nuestro objetivo. Así que, nos dirigimos a Rotterdam (Holanda) para buscarlo.

...Lo encontramos, pero creo que hay cosas con las que no se debería jugar, ya que esta pieza pienso que le pertenecía.

El antiguo libro prohibido Necronomicon del árabe loco Abdúl Alhazred ya hablaba de su existencia...

29 de Septiembre de 1922

Es de noche y he oído un golpe en la puerta de mi habitación. Creía que se trataba de St. John y le he gritado que entrara, pero solo me ha contestado una carcajada estridente. He salido a mirar y no había nadie en el corredor. Cuando he despertado a St. John, este declaró que ignoraba por completo lo sucedido.

Después los ladridos y aullidos provenientes del páramo no han cesado hasta el amanecer...

29 de Octubre de 1922

Hemos encontrado debajo de la ventana que da a la biblioteca, una serie de huellas de pisadas absolutamente indescriptibles.

Los enormes murciélagos siguen revoloteando en torno a la casa, y creo que su número va en aumento...

18 de Noviembre de 1922

El horror ha llegado a su culminación. St. John ha sido atacado por alguna bestia espantosa y carnívora que lo ha despedazado.

Todo lo que conseguí susurrarme antes de morir fue: "EL AMULETO... EL MALDITO AMULETO..."

19 de Noviembre de 1922

He enterrado a mi amigo en uno de nuestros jardines abandonados. Lo he hecho a medianoche para que nadie pudiera verme. Después, ante su tumba y a modo de homenaje, he leído algunos de los ritos que él guardaba con tanto celo y que tanto le gustaban.

Cuando me disponía a entrar en la casa, he vuelto a escuchar los ladridos de un sabueso gigantesco, y cuando he mirado en dirección a tal sonido, me ha parecido ver una sombra confusa saltando de montículo en montículo, a través de los siniestros bosques del páramo...

20 de Noviembre de 1922

Ya he llegado a mi hogar en Londres, pero creo que algo me ha seguido hasta aquí. Lo presiento, lo noto. Oigo el revolotear de aquellos murciélagos y los aullidos del acechante sabueso, cada vez más y más cercanos...

Dentro de la casa se encontrara un poco de desorden, pero nada extraño, ni que pueda dar ninguna pista sobre lo sucedido. No será lo mismo si se baja al sótano, ya que allí se descubrirá un autentico museo donde Carter y St. John depositaban sus horribles trofeos; profanando tumbas, solo por diversión. *(Hacer una tirada de CONx5, para resistir el nauseabundo olor que despiden este sótano. Si no se pasa la tirada, el jugador puede llegar a desmayarse).*

En el sótano hay toda clase de estatuas hechas con cadáveres puestos en posturas ridículas. También hay vestiduras antiguas, instrumentos musicales de cuerda y de madera, e incluso una carpeta hecha con piel humana curtida que contiene dibujos secretos y abominables, que se le atribuyen a Goya. En el fondo de la habitación hay una estantería en la que se puede encontrar, entre otras varias cosas, el amuleto del que Carter hablaba en su diario *(se puede saber que es el mismo amuleto porque tiene el aspecto de un perro alado, es de jade verde y parece realmente antiguo).*

Buscando bien, también se puede encontrar el fragmento del rito que Carter leyó ante la tumba de St. John. *(Este se encuentra entre unas notas del propio St. John, referentes a otra clase de ritos. Se puede saber que este es el que leyó Carter, puesto que es el que esta mas a la vista, y se deduce que Carter, una vez acabado de leerlo, no se molesto ni en guardarlo).*

Mientras se este en la casa se tendrán todo tipo de sustos o ataques:

- Se escucharán risas y voces, a veces en holandés.
- Se escucharán aullidos, ladridos y aleteos.
- Se sufrirán ataques de los murciélagos que revolotean alrededor de la casa.
- Aparecerá el espectro descompuesto de St. John, intentando arrebatar el amuleto a los jugadores. *(Este es enviado por el ser, dueño autentico del amuleto).*

Si los jugadores no han averiguado que deben hacer con el amuleto; Carter se les aparecerá y les dirá que deben llevarlo allí donde el y su amigo lo encontraron, pero que tengan cuidado, porque sino lo dejan en el mismo lugar, su dueño intentara recuperarlo utilizando otros medios.

Añade también que hay alguno que otro, quien también esta interesado por el, pero para otros fines muy diferentes.

Rotterdam

Se debe viajar hasta Holanda y dirigirse al cementerio de Rotterdam para devolver el amuleto.

Allí donde los jugadores se hospeden, serán victimas de un robo por parte de unos simples ladronzuelos de la ciudad, que quieren aprovecharse de los forasteros *(también cabe la posibilidad de que los atraquen en alguna callejuela de la ciudad).*

Si los ladrones consiguen su objetivo, solo se escucharán sus gritos entremezclados con los ladridos del sabueso que bien reconocerán los Pjs.

Al llegar al lugar de los hechos, el espectáculo que se ve es de lo mas repugnante. Están los tres ladrones totalmente despedazados. Y si los Pjs. llegan a tiempo, podrán divisar entre sombras a un ser monstruoso y alado que se aleja.

En el suelo, al lado de los cadáveres, están varias pertenencias junto al amuleto de jade.

Al día siguiente se recibirá la visita de un hombre de aspecto y acento egipcio llamado Tahuti Harut quien ofrecerá una buena suma de dinero por la pieza de jade; alegando que pertenece al museo británico donde el trabaja y que hace unos años fue robada por un hombre que se dedicaba, entre otras cosas, a profanar toda clase de tumbas. *(Si los Pjs. acceden, habrán cometido un gran fallo, ya que el tal Harut no es otro que Nyarlathotep en uno de sus múltiples aspectos. En este caso, en forma humana para obtener así el amuleto con el que poder controlar a su voluntad a seres devoradores de cadáveres, y en especial al ser alado, quien le puede resultar muy efectivo en sus planes destructivos).*

Si por el contrario, los jugadores se niegan y deciden no entregar la pieza, el tal Harut se marchara amenazándoles con diversas maldiciones que sobre ellos recaerán a partir de entonces)

El cementerio de Rotterdam

La única forma de acabar con todo, es ir al cementerio y por la descripción de la tumba que Carter había hecho detalladamente, no será difícil dar con ella, desenterrar el ataúd e introducir el amuleto en el para que cese la maldición.

En el cementerio, o de camino a el, se pueden efectuar toda clase de ataques, tanto del sabueso alado *(quien no desea volver a su eterna prisión dentro de ese ataúd)* como de los muertos que Harut haga levantar de sus tumbas *(pongamos 6 zombies, aunque el Dj. ya dispondrá a su voluntad).* Si se consigue devolver la pieza; el sabueso se desvanecerá en una nube de humo, introduciéndose en la tumba, y Nyarlathotep *(a no ser que acabarais con Harut, quien después de morir volvería a su aspecto horrendo y desaparecería por el cielo hasta perderse su visión)* también desaparecerá, viendo que esta vez no a logrado su objetivo.

Información para el guardian

Carter y St. John se habían dedicado a la horrenda distracción de profanar tumbas, para luego exponer sus trofeos en el tetrico museo que habían confeccionado.

Se enteraron de que había existido un famoso profanador de tumbas en Holanda, y se dispusieron a encontrar sus restos en el cementerio de Rotterdam. Al dar con él y abrir su ataúd, este tenia aferrado en sus cadavéricas manos un amuleto *(el del sabueso alado)*, que representaba el autentico aspecto de aquel profanador.

Los dos amigos se llevaron el amuleto y a partir de entonces no cesaron las maldiciones y los ataques de aquel ser, que solo queria recuperar la pieza a cualquier precio. Con ella tendría un gran poder y esa era la causa por la que no podía permitir que nadie la devolviera a la tumba, ya que sino lo perdería todo. Había estado descansando durante demasiado tiempo en esa prisión que era el ataúd enterrado.

El echo de que persiguiera a Carter hasta Londres fue que pensaba que este se la había llevado consigo, e intentaba volverlo loco o acabar con el para recuperarla.

Por otro lado esta el caso de que cuando St. John murió en garras del sabueso ; Carter cometió el error de leer aquellas líneas del rito guardado por su amigo en forma de rezo o plegaria respetuosa ante su tumba y así sin quererlo, invoco a Nyarlathotep, quien desde ese momento no cesó de hacer la vida imposible a todo aquel que lo hubiera despertado, como a quien tuviera en sus manos el amuleto de jade verde, ya que lo quería para si mismo y así poder dominar al sabueso y a otros seres devoradores de cadáveres.

Rito leído por Carter

El día que vuelva, ya no habrá paz, ni seguridad, ni descanso en la puerta, puesto que ésta permanecerá abierta y a mi disposición. Mientras tanto espero a que alguien se decida a abrirla y permitirme el paso a una dimensión diferente a la que me encuentro...

(El rito está firmado con unas extrañas inscripciones egipcias que si se investigan adecuadamente se descubre que en estos signos se encuentra un nombre "NY HAR RUT HOTE", que quiere decir "NO HAY PAZ - seguridad, descanso- EN EL PORTAL", o lo que es lo mismo: NYARLATHOTEP).



REPARTO DE Pnjs:

ST. JOHN

Perdida de cordura: 1d8 si se falla y 1 punto si se consigue.
FUE:18 POD:11 CON:22 DES:7 TAM:15 INT:14 APA:3 Puntos de magia:11 Puntos de vida:19 Armadura:2 puntos

SABUESO ALADO

Perdida de cordura: 1d6 si se falla y 1 si se consigue.
FUE:18 POD:14 CON:17 DES:19 TAM:20 INT:18 Puntos de magia:14 Puntos de vida:30 Armadura:2 puntos Movimiento:6/12 en vuelo ARMAS: garra 65% (2d6), mordisco 70% (2d6).

TAHUTI HARUT

(Nyarlathotep en forma humana)

FUE:12 POD:100 CON:19 DES:19 TAM:11 APA:18 INT:86 Puntos de vida:15 Movimiento:12 ARMAS:cualquiera con un ataque de 100% y un daño equivalente según el arma empleada
HECHIZOS:conoce todos los hechizos de los Mitos y además puede convocar monstruos a razón de 1 punto de magia por punto de poder del monstruo que convoque.

NYARLATHOTEP (monstruo)

Perdida de cordura:1d100 si se falla y 1d10 si se consigue
FUE:80 POD:100 CON:50 DES:19 TAM:90 INT:86 Puntos de vida:70 Movimiento:16 ARMAS:zarpa 85% (10d6)
HECHIZOS:conoce todos, al igual que en su forma humana.

ZOMBIES (6)

Perdida de cordura:1d6
FUE:15 POD:1 CON:15 DES:7 TAM:18 Puntos de magia:1 Puntos de vida:13 Armadura:2 puntos ARMAS:manos o palos 35% (2d8 + 1d6).

(Todas las armas que se utilicen contra ellos hacen solo la mitad del daño normal. Los zombies son casi inmunes a las armas que empuñan, incluidas las de fuego; pero un disparo o un buen golpe en la cabeza puede acabar con ellos fácilmente).

LADRONES (3)

FUE:15 POD:10 CON:12 DES:15 TAM:16 APA:11 INT:9 Puntos de magia:10 Puntos de vida:14 ARMAS:uno de ellos lleva navaja 40% (1d4), los otros dos llevan porras 40% (1d6).