

LA LLAMADA DE CTHULHU

King's Rock

Este es uno de esos módulos que siempre deben remorder algo la conciencia del sanguinario Guardián que los arbitra, pero al fin y al cabo ¿qué son unos cientos de muertos vivientes para tus curtidos investigadores? Este escenario en principio debió acompañar a la segunda entrega del artículo La Psicología en La Llamada de Cthulhu (LIDER 27), pero al final no se pudo llevar a tiempo la masacr... perdón la prueba. Ahora sí, con vosotros, el mejor "remix" de Cecil B. de Mille y Michael Jackson.

por David Revetllat i Barba

Alguno de los PJs será contratado para encontrar a una persona. Su nombre es Jeremy Higgins; ha heredado una gran fortuna de un familiar de Boston, pero vive fuera de esa ciudad, en un pequeño pueblo algo más al norte. Se alquilarán pues los servicios de un PJ periodista, detective privado o abogado, para encontrarlo y darle a conocer la noticia. El nombre de dicho pueblecito es King's Rock, un lugar agradable y tranquilo situado un poco al norte de Lynn. Han intentado ponerse en contacto telefónico, pero los operadores de telefónica afirman que ninguna de sus líneas llega hasta ningún pueblo con ese nombre. Enviaron cartas hace ya un mes, y no sólo no han recibido ninguna respuesta, sino que las cartas les fueron devueltas por correos "por inexistencia del destinatario". Todo bastante extraño, por lo que lo mejor será ir personalmente. Lo mejor que podría hacer el PJ contratado es hacerse acompañar de sus amigos, para no hacer el viaje solo. Se le proporcionará al PJ la dirección completa del hombre al que debe encontrar. Lo que cobrará será lo que ya vaya incluido en su salario anual al crear el PJ, pero obtendrá un plus de 300\$ si tiene éxito en menos de una semana.

Información previa

Si ya de buenas a primeras ponen en marcha sus servicios de información en la biblioteca, podrán encontrar lo siguiente en una vieja enciclopedia quien supere la tirada de Buscar Libros:

King's Rock.- 1.(Geogr.) Pueblecito algo al norte de Lynn, Massachusetts. Fue fun-

dado en 1700. Habitantes en 1870: 1000. Ninguna aplicación comercial especial. 2.(Mitol.) Referente a la leyenda céltica, en la que un joven llamado Arturo, en Britania, extrajo una espada mágica clavada en una piedra, proclamándose rey. (Nota: esto último no tiene nada que ver con el módulo, pero en un LIDER como éste, la tentación era grande).

Respecto a J. Higgins, nada especial. Sólo que vive en la dirección que les han dado, donde se trasladó a vivir en 1880. Nació en 1850. Soltero. Profesión: carpintero.

De excursión

Hasta Lynn, todo irá sobre ruedas, pero en la zona no encontrarán ningún cartel ni señalización que indique la dirección hacia el pueblecito. Si preguntan a la gente del lugar, sólo algún anciano recordará por donde cae, aunque indicará que hace mucho tiempo que no ve a nadie del lugar. Les señalará qué camino deben tomar, hacia el norte, pero debiendo tomar una disimulada, casi invisible, desviación a la derecha a unos 5 Km., por un camino en muy mal estado. El resto de habitantes de Lynn ni tan sólo habrán oído hablar nunca de tal pueblo, incluida la policía. Si van en esa dirección, efectivamente encontrarán el citado desvío, pero sólo pasando una tirada de Descubrir; si no, lo pasarán de largo y llegarán hasta Arkham, debiendo dar media vuelta para volver a intentarlo. En Arkham, si preguntan, se encontrarán igual que en Lynn. Misteriosamente King's Rock no consta en parte alguna, lo que a efectos

legales significa que no existe (sólo aparecía en la vieja enciclopedia consultada por los investigadores). En los correspondientes centros oficiales lo máximo que conseguirán será que les digan que probablemente la gente abandonó el pueblo, y por inexistencia de nadie a quien censar dejó de constar como pueblo.

El supuesto camino que lleva hacia el pueblo, si lo encuentran, es francamente estrecho. Sólo cabe un coche, y aún así desbrozando multitud de ramas que lo invaden. Si bajan a examinarlo, con una tirada de Descubrir, notarán que antes era más ancho, pero que una ingente cantidad de arbustos y ramas bajas lo han reducido a lo que es ahora. Sólo podrían regresar con la marcha atrás, imposible dar la vuelta. Además se les advertirá de que es un camino de cabras; si superan los 15 Km/h hay un 50% de probabilidad de romper la transmisión y un 70% de pinchar alguna rueda. Finalmente, con coche o sin, llegarán a lo que parece el final del camino, y pueden distinguirse al fondo (si hay la suficiente luz) algunas casas.

Welcome to King's Rock

Las casas parecen antiguas, pero no están mal conservadas. Sin embargo no se ve absolutamente a nadie por las calles. Tampoco hay desperdicios ni signos de estar deshabitadas. Sólo las casas, eso sí, cerradas, y las calles vacías. De entre todas, se distinguen dos por su especial arquitectura: una casa grande y alta, en lo que parece el centro del pueblo, y el campana-



rio de lo que debe de ser una iglesia, no muy lejos de la primera. No parece haber ningún hotel, y en algún sitio tendrán que pasar, la noche o comer. Si finalmente se deciden a ir entrando en las casas por la fuerza (hay unas 200 viviendas distribuidas en manzanas de unas 15 casas) sólo encontrarán viejos muebles podridos. En las cocinas sólo hallarán comida descompuesta. Ni tan sólo agua encontrarán. La única bebida aceptable que podrán hallar será vino, de la cosecha de 1885 (nada posterior). Un pequeño detalle: desde el momento en que han entrado en el pueblo, les será imposible salir de él. Sea cual sea la dirección en que lo intenten, deberán atravesar espesas formaciones de árboles y, al final de estas, encontrarán en un claro otra vez las casas: habrán vuelto a entrar al pueblo por extremo opuesto por el que habían escapado. Incluso el camino por el que habían llegado con el coche muestra el mismo comportamiento.

Todo parece indicar, pues, que deberán permanecer en el pueblo algo más de lo previsto. Tres lugares interesantes podrán conocer en él, si deciden hacer una visita turística: el cementerio, la iglesia y la gran casa.

El cementerio

Se encuentra al norte, en los límites del pueblo. Hay unas 500 tumbas en total ... o había, porque todas están abiertas y vacías. Una tirada de cordura para los PJs; quien no lo supere pierde 1D4. Con un tiro de Descubrir (si buscan algo) encontrarán una lápida especial, donde está esculpido el nombre de Jeremy Higgins, pero su tumba está también vacía.

La iglesia

Sus puertas están abiertas, o mejor dicho, reventadas. La madera de éstas está astillada y rota; curiosamente al parecer ha sido destrozada desde dentro. En el interior todo está patas arriba, arañado y destrozado. Con una tirada de Descubrir, podrá encontrarse una pequeña libreta con algunas notas escritas a mano. Las notas dicen así:

"... Puede que esto sea lo último que escriba. Todos han sido contagiados. Todos han sido hechos prisioneros, algunos después devorados. Los desmiembran, les arrancan las vísceras en medio

de horribles gritos, y se lo comen todo mientras la pobre víctima todavía está viva. Al reverendo le cogieron mientras dormía aquí mismo. No se como pudieron entrar, yo también dormía, y no me di cuenta de nada. Tal vez no me vieron, o tal vez lo que para mí es un aparente refugio para ellos es una especie de gallinero del que se saca la gallina escogida cuando tienen hambre... Ya no me quedan fuerzas, y creo que soy el único que queda vivo. Todo empezó cuando aquel extraño extranjero llegó a nuestro apacible pueblo y se instaló en la gran casa, con sus extraños sirvientes. Oigo ruidos que vienen de debajo del suelo. Aquí no hay sótano ... ¿o sea que así fue cómo se llevaron al reverendo! Encomiendo mi alma al Señor, y me preparo para la lucha final. Ni tan sólo me quedan balas..."

Esto es lo último que hay escrito. Leer o escuchar esto habrá sido una experiencia algo desagradable: tiro de Cordura, o pérdida de 1D3 puntos. Si revolvieran entre

los escombros que cubren el suelo, con otra tirada de Descubrir podrían encontrar, en un apartado rincón de una pared, un montón de tierra blanda. Si cavan, descubrirán un túnel bajo tierra muy estrecho, con sólo espacio para una persona que andara en cuclillas. Ahora bien, justo después de leer las notas, empezarán a oírse fuera extraños lamentos, cada vez más altos y en mayor número. Si se deciden a salir, encontrarán un espectáculo horripilante.

Empieza la fiesta

Fuera, a su alrededor, hay unos 14 seres que una vez fueron humanos. Ahora, parecen muertos vivientes (bueno, lo son). En algunas partes les cuelgan gruesos trozos de carne. Algunos van arrastrando sus vísceras por el suelo. Otros tienen los miembros rotos y contorsionados de tal forma que nunca hubiera parecido posible. Y todos se dirigen, lenta pero inexorable-



mente, hacia los PJs. Tiro de Cordura, 2D4/1D2. Sólo será posible detenerlos si les despedazan o les cortan la cabeza. Contrariamente a lo descrito en el libro de reglas, esta vez se permitirá efectuar daño a las armas que empalan, pero sólo si consiguen una tirada de empalar, y haciendo entonces sólo el daño normal. Tales impactos significarán que han cortado una parte esencial del muerto viviente, ya sea por ejemplo cortándole el hueso de una pierna (con lo que irá más despacio) o incluso cortándole las cervicales de un disparo si el daño llega a matarlo. Si uno llega a alcanzar al PJ con sus zarpas, el PJ tendrá una probabilidad del 50 % de morir, convirtiéndose en uno de ellos en 2D4 horas. No debería ser difícil acabar con los 14, pero el problema, a parte de que no podrán salir del pueblo, será que cada 4D10 minutos, llegará otra nueva oleada de entre 30 y 40 muertos vivientes, tanto si es de día como de noche. Por tanto, se recomienda al Guardián que contabilice las balas que le queden a los PJs. Cuando no les quede ninguna, empezarán el combate cuerpo a cuerpo con lo que encuentren, hasta que por el cansancio no puedan más y sean derrotados. Hay unos 1.200 muertos vivientes en reserva, o sea que por eso no hay que preocuparse. Además, si el tercer día todavía no han dado con la solución, todos los que queden (supongamos aproximadamente 500) atacarán a la vez ... Probablemente ni nuestros heroicos PJs puedan con ellos, sin contar con que ver tantos zombis a la vez supondrá una tirada de Cordura especial, 2D10/1D6.

La Gran Casa

Y la solución se encuentra en el interior de esta casa. Está totalmente cerrada. Puertas y ventanas tapiadas, y muy bien por cierto. Por mucho que las golpeen, quemen o empujen, no se podrán abrir, parecen indestructibles. Lo mismo pasará en cualquier intento de entrar por cualquiera de sus tres pisos. Todo en la casa es indestructible hasta que el hechizo que acabará con todo sea leído. La única entrada se encuentra en la Iglesia: el túnel que los PJs debieron descubrir bajo su suelo. Si penetran por él, llegarán hasta el interior de la casa, en medio de su sala de estar. En ella, hay una gran cantidad de muebles cubiertos por impecables sábanas blancas. Sólo hay algo que no está cubierto: un gran cuadro en una pared, donde está retratada una gran fami-

lia. Con una tirada en Antropología, se detectarán rasgos árabes en ellos. Pero a quien observe de cerca el cuadro, o a uno de ellos, le pasará algo bastante anormal que nadie más podrá ver. De repente, uno de los personajes retratados, algo mayor, de tez morena y pelo blanco, le empezará a sonreír. Seguidamente, le dará su más sentido pésame por su cercana muerte, y empezará a carcajearse del PJ. Todo esto supondrá un tiro de Cordura, 1D10/1D4. Por mucho que insista la víctima, nadie más lo verá.

En ese mismo piso, al lado de la sala por donde han aparecido, hay una biblioteca. Está llena a rebosar de libros, la mayoría en latín, griego, árabe y egipcio. Quienes conozcan tales escrituras, notarán por los títulos que tales obras no tienen nada de especial, pueden encontrarse en cualquier biblioteca un poco especializada. Sin embargo, hay una estantería cerrada con puertecitas de madera, y encadenada unidas las cadenas con un candado. Si la abren, encontrarán en su interior algo más interesante. Dos libros: uno en latín, titulado "El regreso de los Malditos", por un tal Ignatius Morganus (ver el artículo *Psicología en La Llamada de Cthulhu*, LIDER 27, pág. 49). El otro está escrito nada menos que en hierático. El hierático era una forma abreviada de la escritura jeroglífica egipcia. Sólo con un Leer-Escribir egipcio superior a un 20% puede intentar comprenderse esta escritura, aunque con cualquier valor en dicha competencia se sabrá que se trata de hierático. El título del libro: El Necronomicón. El armario contiene un tercer objeto, un antiguo rollo de papel amarillento. Si lo despliegan, podrán observar que sobre él hay dos textos escritos. El primero está en Latín; si ninguno de los PJs supiera Latín, pero sí otras lenguas como árabe o griego, todos los textos en latín serían sustituidos por una de estas lenguas, pero sólo por una de estas. El escrito dice lo siguiente:

"Yo, Kaapt-Ka-Norafren, descendiente de la más antigua saga de sacerdotes del antiguo Nilo, he decidido encontrar aquí el reposo eterno. Por varios problemas me ha sido imposible llegar hasta el país de mis antepasados para encontrar el descanso, y ya no se me permite esperar más el viaje hacia el más allá. Por tanto, he decidido que en este pueblo descanse mi cuerpo para siempre, y hacer de esta casa mi templo. Mi ejército de muertos vigilará que mi reposo no sea turbado. Junto a mis restos descansará el papiro con el conjuro

que mantendrá en vida a mi ejército, bien protegido por mis sirvientes, y que sirve asimismo para prescindir de sus servicios si se pronuncia una segunda vez, así como para levantar el escudo que protege al pueblo de que cualquier extranjero pueda salir de él."

El segundo está escrito nuevamente en hierático. Si lo pudieran leer, los PJs averiguarían que dice lo siguiente:

"Estas son mis últimas anotaciones. Todo está listo para el reposo eterno, entre los míos. El conjuro que mantendrá en actividad a mi ejército y que asimismo me mantendrá a mí entre mi gente ya está a punto de ser leído. Se recitará una sola vez, como dicen las escrituras, ya que si fuera pronunciado una segunda, mi guardia se desvanecería y yo me vería obligado a ocupar de nuevo mi cuerpo."

Bien, estará claro para los PJs que su objetivo es encontrar el cuerpo del descendiente de sacerdotes, buscar el papiro y volver a realizar el conjuro. Los muertos vivientes se desvanecerán, podrán salir del pueblo y la momia se despertará algo irritada. Se pierde un punto de cordura por leer o escuchar cada uno de estos textos.

Buscando el conjuro

En el primer piso, donde se encuentran, no hay nada más de especial. Algunas habitaciones vacías, una cocina inservible, etc. Unas escaleras llevan al segundo piso; si suben por ellas, deberán pasar una tirada de Escuchar, con lo que oirían como si alguien estuviera arrastrando los pies en un recodo del corredor al que han llegado. Se trata de tres muertos vivientes, que se quedaron en el interior de la casa. Si no han escuchado nada, el primero de ellos atacará por sorpresa al primero de los PJs intentando alcanzarle con su zarpa, aunque el PJ tendrá derecho a su disparo si iba empuñando un arma (cuida a tus jugadores que si no se enfadan). De todos modos si no lo fulmina al primer disparo, el zombi intentará darle con la zarpa igualmente. Cuando sean visibles los tres zombis, los PJs podrán distinguir que uno de ellos lleva vestimentas de reverendo ... sin duda el que capturaron en la iglesia. Tras el corto combate, podrán seguir por el corredor, en el que hay varias puertas que dan a diversas habitaciones. Al fondo hay otra escalera que asciende hasta el tercer y último piso. Téngase en cuenta que si cuando están en el interior de la Gran Casa llega el turno de una nueva oleada de



muestran vivos, les podrán seguir el rastro (tienen buen olfato para la carne tierna) a través del túnel de la iglesia, y empezarán a aparecer de uno en uno por este.

Sea como sea, la segunda escalera da directamente a una puerta. Si la abren y siguen adelante, llegarán a una gran sala pintada de negro. En ella, hay cuatro ataúdes, uno en cada esquina, pero no se distingue ninguna otra puerta. Entra la suficiente luz por unos pequeños orificios de aproximadamente 1 cm de diámetro que se han hecho en una pared. Si miran por ellos, verán la calle a la que da la puerta principal de la casa. En cuanto hayan entrado, lentamente los ataúdes empezarán a abrirse, y se levantarán otros cuatro muertos vivientes. Cada uno lleva una especie de armadura de cuero y placas cubriéndole el cuerpo (resta 4 puntos de daño); dos van blandiendo un enorme mazo, y los otros dos un recio mandoble. Tiro de cordura, más que nada por la escena de los ataúdes, 1D8/nada. Los PJs tienen la iniciativa.

La habitación negra

Cuando hayan acabado con ellos, se encontrarán ante el dilema de por donde

seguir. No se ve ninguna puerta ni abertura. La hay, pero no está muy a la vista. Sólo si revisan los ataúdes, sacando entonces una tirada de Descubrir, notarán que todos tienen movimiento hacia un lado. Si no ha sido antes, por lo menos en estos momentos deberían oírse los conocidos lamentos provenientes desde el primer piso, conforme empiezan a llegar refuerzos de la tropa de muertos vivientes. En esta ocasión no será una oleada, sino TODOS los que queden en pie. Si mirasen ahora por alguno de los agujeros de la pared, podrían contemplar que toda la calle está llena de zombis; dependiendo de los que se hayan cargado serán unos 500 o más (el respectivo tiro de Cordura, por favor). Cada ataúd que muevan hará un "¡clac!" por debajo. Si los mueven todos, una falsa pared se abrirá ante ellos. Va a dar a la sala mortuoria, donde descansa un gran sarcófago.

La sala mortuoria

El sarcófago se encuentra en el medio. A sus pies, una mesilla con una caja de madera tapada. Si quitan la tapa, dentro encontrarán un pergamino. En el otro extremo, hay un gran baúl. Si lo abren,

encontrarán en él un pequeño cofre dorado, y en su interior nada menos que unas 100 monedas doradas, al parecer muy antiguas. Pero ahora sus prioridades son otras. Afortunadamente, el conjuro está escrito en Latín (podría ser en hierático, si el Guardián simplemente quiere exterminar al grupo de personajes). El tiempo apremia. Para realizarlo, se necesitará gastar 2 puntos de magia por cada 5 % de probabilidad de que el conjuro funcione. Lo ideal sería que mientras uno evita que los muertos suban por la escalera, los otros realizaran el conjuro (esperemos que al menos sean tres). Por cada 5 %, se necesitará estar 2 minutos cantando los salmos escritos en el papiro. Si están en Latín ningún problema para nadie, pero si un Guardián con mala baba ha decidido que fueran en hierático, los PJs que no sepan leer en ese idioma deberán memorizarlos sacando su INT o menos con 1D20 según se los vaya recitando el PJ que sí sepa leerlos; recomendaríamos que estuvieran en latín para no pasarse tanto con los PJs (Nota de la Redacción: esto es falso arrepentimiento; el autor es un canalla). Cuando ya hayan acabado de citar los salmos, tirarán el porcentaje para averiguar si ha funcionado. Lo ideal sería gastar entre todos los 20 puntos

de magia para ir sobre seguro, recordando que de 96 a 100% igualmente es fallo. Si funciona, al cabo de 1D4 minutos se oirán terribles truenos y gritos en el exterior. Los muertos vivientes empezarán a desvanecerse entre horribles lamentos, hasta que se hace el silencio. Los PJs que estuvieran contagiados (zombis), dejarán de estarlo, pero se desmayarán de pronto. Desaparecerá asimismo la protección mágica que poseía el exterior de la casa, y esta empezará a crujir de una forma poco esperanzadora: se derrumbará sobre sus cimientos en unos 20 minutos. Los PJs que hayan realizado el conjuro pierden 1D3 puntos de Cordura por ello.

Cuando por fin respiren tranquilos, se oirá el grave ruido de algo muy pesado rasgando contra una superficie. La tapa del sarcófago empieza a abrirse paso a paso (tiro de cordura, 1D6/nada). Finalmente caerá con gran estruendo, y un musculoso cuerpo se levantará pesadamente de su interior. No va cubierto con vendajes (¡ojalá hubiera sido así!). Por el contrario, es posible ver su arrugadísima y asquerosa piel: 1D10/1. Las armas de fuego no le harán ningún daño. La única solución es destruirlo o cortarlo a tajos, con un enorme mandoble por ejemplo...

El camino a seguir

Obviamente, es imposible sobrevivir a 1200 zombis. La única manera es usar algo

de táctica, fortificándose en la Iglesia al primer ataque, encontrando en ella el pasadizo secreto y, ya dentro de la casa, conseguir leer el hechizo y luego vencer al cuerpo momificado del descendiente de los sacerdotes egipcios. Algunas pistolas y armas de cuerpo a cuerpo tendrían que ser suficiente para conseguirlo.

Recompensas

Aunque su mayor recompensa sería salir vivos, pueden obtener otros beneficios de todo esto. Antes que nada, se les otorga 3D10 puntos de Cordura si han resuelto el

problema. El cofre con monedas doradas lo pueden vender por 10.000 dólares si lo ofrecen a un museo, hasta por 20.000 si el cliente es un coleccionista particular. Respecto a Jeremy Higgins, su tumba vuelve a estar cubierta, como todas las demás. Todos los muertos vuelven a descansar en sus tumbas (si los PJs quieren comprobarlo podrán observar que es así efectivamente, pero no se lo recomendaría a sus Corduras). Hacer saber a quien les envió allí que en el pueblo encontraron sólo su tumba, y que estaba abandonado (todo firmado y a poder ser con testigos) sería suficiente, recibiendo los 300\$ de plus si se hizo el trabajo en menos de una semana.◆

Zombi normal.

FUE 16 CON 16 TAM 10 POD 1 DES 7 Mov. 6 P.V. 13
Garras 40% 1D6 50% contagiar a la víctima
No armadura.

Zombi Habitación Negra.

FUE 18 CON 18 TAM 12 POD 1 DES 8 Mov. 6 P.V. 15
Garras 45% 1D6+1D4
Malló ó Mandoble 35% 2D8+1D6+1D4
Armadura por valor de 4 puntos.

Momio de Kaapt-Ka-Norafren

FUE 22 CON 17 TAM 13 INT 10 POD 15 Mov. 6 P.V. 15
Puño 70% 1D6+1D4
Armadura por valor de 2 puntos.

naipe

Meléndez Valdés, 55 - Tel. (91) 544 43 19 - 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACIÓN, FANTASÍA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMÁTICOS

EXCLUSIVOS

PUZZLES DE MADERA

Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo