

## LA LLAMADA DE CTHULHU

## La Cruz en llamas

*Os ofrecemos a continuación un buen módulo para los amantes del terror lovecraftiano, en el que se mezclan por igual Mitos y racismo. Es una aventura que transcurre en el "sur profundo" de los Estados Unidos. Lástima que por su excepcional extensión os la tengamos que ofrecer en dos partes. Sin embargo, os aseguramos que vale la pena.*

por Carlos Garcías

Este escenario puede iniciarse de dos maneras. La primera puede ser buscando a alguien que pueda quitar el Mal de Ojo que algún investigador haya podido ganar en el escenario *La Maldición Milenaria*. En este caso los investigadores deben primero encontrar al sacerdote católico William H. Marrinan, el cual será secuestrado. La segunda forma de empezar el escenario es simplemente investigar el secuestro, aunque el Guardián siempre es libre de idear cualquier otra excusa.

### Información para los investigadores

*Opción A:* Si en el escenario *La Maldición Milenaria* alguno de los investigadores fue víctima del Mal de Ojo, es probable que él y sus compañeros busquen a alguien capaz de curarlo.

En los Estados Unidos el hombre más adecuado para realizar cualquier exorcismo es el padre William H. Marrinan, sacerdote católico de Boston. Si algún investigador es sacerdote o tiene algún cargo en cualquier congregación cristiana inmediatamente recordará al Padre Marrinan, el cual realizó hace 10 años un exorcismo en extremo difícil. Además, es un exorcista reconocido como tal en el Vaticano, lo cual le da bastante credibilidad.

Otra manera de saber de él es buscando en cualquier buena hemeroteca noticias relacionadas con exorcismos y mal de ojo. Con una tirada de Buscar Libros se hallará la noticia del exorcismo antes mencionado. Al parecer durante un periodo en el cual el padre Marrinan estuvo como misionero en Africa expulsó a un demonio que había poseído al jefe de una tribu. Esta expulsión le llevó varias semanas.

Por último, si los investigadores se ponen en contacto con miembros de la Iglesia (cosa que deberán hacer de todos modos), también serán informados de las habilidades del padre Marrinan.

En cualquier caso, los investigadores deben conseguir hablar primero con John S. Stone, sacerdote de Boston y amigo de Marrinan, al que serán enviados para encontrar a éste.

Finalmente, los investigadores conseguirán hablar con el padre Marrinan, el cual accederá gustoso a ayudarles. Sin embargo, la noche antes de la cita uno de los investigadores recibirá la angustiosa llamada del padre Stone: el padre Marrinan ha sido secuestrado.

*Opción B:* Bien por ser miembro de la Iglesia, bien por haberlo leído en el periódico o bien por ser un periodista encargado de la noticia, lo cierto es que algún investigador se entera de que el padre William H. Marrinan ha sido secuestrado. El sacerdote es conocido en círculos eclesiásticos por haber realizado un exorcismo bastante complicado hace 10 años en Africa. La persona que informó a la policía del secuestro fue el padre John S. Stone, amigo del secuestrado, el cual agradecería cualquier colaboración.

### Información para el Guardián

En 1923, uno de los momentos de máximo auge del Ku Klux Klan, el padre Marrinan estuvo como sacerdote en Greenville (Mississippi), donde tuvo sus más y sus menos con la población blanca de la ciudad por confraternizar con la población negra. Esto le grangeó la enemistad de las autoridades locales, aunque algunas autoridades no tuviesen cargo político alguno, y ahora han decidido vengarse.

Pero lo más grave es que los miembros del Ku Klux Klan que lo han secuestrado son adoradores de Shub-Niggurath, y frecuentemente secuestran negros para sacrificarlos. Y ese es el destino que sufrirá el padre Marrinan, si los investigadores no lo remedian.

Los sectarios pretenden llamar a Shub-

Niggurath para que arrase una aldea en la que viven unos 400 negros. Si los investigadores no lo impiden, la llamada se realizará un mes después del secuestro.

Para poder realizar la convocatoria deben secuestrar a cuatro personas (una de ellas es el padre Marrinan) y sacrificarlas en el altar ya consagrado que tienen en los pantanos de Louisiana. No hay ningún peligro de que alguien lo encuentre, ya que en la zona hay un Retoño Oscuro, convocado por los sectarios, que impide que los curiosos que lleguen a la zona se vayan.

Hay que tener en cuenta que para convocar a un Retoño Oscuro o para llamar a Shub-Niggurath debe haber luna nueva, lo cual sucede más o menos la cuarta semana de cada mes (aunque lo mejor es intentar conseguir un almanaque o calcular exactamente la fase lunar teniendo en cuenta que una lunación completa son 29 días y medio).

### El lugar de los hechos

El padre Marrinan fue secuestrado sobre las nueve de la noche en su casa, situada a pocas manzanas de su iglesia. En el momento del secuestro se encontraba en su casa la criada, que se disponía a marcharse.

Según las declaraciones de la sirvienta, la señora Allen, estaba a punto de marcharse cuando tres o cuatro encapuchados derribaron la puerta de entrada y la golpearon, dejándola inconsciente. Según la policía, debieron dirigirse a la sala de estar, donde se encontraba el sacerdote, y lo noquearon o lo amordazaron, subiéndolo al coche que debían llevar. Sobre las nueve y media llegó a casa del padre Marrinan el sacerdote John S. Stone, que estaba invitado a cenar, el cual al ver el panorama llamó enseguida a la policía.

Si los investigadores se presentan en la casa del secuestrado la misma noche del secuestro o al día siguiente, todavía habrá



policías buscando indicios que no dejarán pasar a nadie, alegando que podrían eliminar pruebas o cosas así. No obstante, se podría convencer al oficial mediante Charlatanería, Discusión o Elocuencia, en cuyo caso dejaría pasar a uno o dos investigadores sólo por diez minutos, advirtiéndoles, como es obvio, que si encuentran algo deberían entregárselo. Si encuentran algo e intentan esconderlo deben tirar PODx3 para no ser vistos.

Preguntando al oficial encargado del caso (el teniente Hurt) se puede obtener la versión oficial del secuestro (que coincide con la real). Para que muestre las pruebas se le debe convencer con Discusión o Elocuencia.

Cada una de las pruebas que pueden hallarse en la casa tiene un 60% de posibilidades de haber sido encontrada ya por la policía.

Justo enfrente de la entrada del jardín pueden encontrarse con un Descubrir una marca de neumático, que puede calzarse sin ningún problema. Perteneció a una camioneta Dodge habitualmente usada por los granjeros del sur. Para obtener esta información los investigadores deberán hablar con un mecánico de automóviles o preguntar en las fábricas de Detroit.

En la reja que protege el cristal de la puerta de entrada hay un girón de lana (procedente de la chaqueta de uno de los secuestradores). Se necesita un Descubrir para reparar en él.

Con otro Descubrir pueden verse en el comedor restos de barro con algo que con Conocimientos puede determinarse que es abono. Consultando con un experto o con una tirada de la mitad de Botánica puede averiguarse que este abono es ampliamente usado en los cultivos del sur (uno de los secuestradores llevaba las botas sucias).

Los investigadores deberán arreglarse con estas pocas pistas y con la información que puedan encontrar en la comisaría y en la hemeroteca.

### En la comisaría

Para acceder a los archivos se necesita Charlatanería, Discusión o Elocuencia. En este caso el oficial de guardia permitirá el paso a un máximo de dos investigadores, ninguno más.

En el archivo se encuentra la declaración de la criada del padre Marrinan, además de la versión oficial de los hechos acaecidos después que la criada fuese noqueada.

Hay además algunas pruebas materiales halladas en el lugar de los hechos. Ni que



decir tiene que si los investigadores encontraron el trozo de lana y se lo llevaron sin ser descubiertos no estará aquí (en cambio, se supone que no borraron la marca de neumático ni se llevaron todo el barro que había).

Hay una foto y un dibujo de la huella de un neumático de una camioneta Dodge, usada principalmente en el sur por los granjeros.

También está el girón de lana que, teniendo en cuenta la altura a que se encontraba enganchado, debe proceder de un jersey o una chaqueta.

En una bolsita hay unas muestras de ba-

rrero con abono el cual, según el informe, es usado generalmente en los cultivos del sur.

Si los investigadores quieren hablar con el teniente Hurt deberán tirar Suerte del investigador con más bajo POD para ver si se encuentra en la comisaría. En caso afirmativo no habrá ningún problema para hablar con él. Si quieren convencerle de que les permita ver las pruebas, los investigadores deberán tirar Discusión o Elocuencia.

Si se pregunta a Hurt si hay algún sospechoso, responderá que todo parece indicar que fue gente del sur, pero hasta ahora no hay nada concreto.

*Teniente Jerry W. Hurt, 33 años*

FUE 15, CON 12, TAM 15, INT 14, POD 12, DES 16, APA 16, EDU 14, COR 60, P.V. 14.

**Habilidades:** Cerrajería 80%, Conducir Automóvil 70%, Charlatanería 65%, Derecho 60%, Descubrir 70%, Discreción 80%, Escuchar 60%, Ocultarse 75%, Primeros Auxilios 70%.

**Armas:** revólver del 38, 75%, daño 1d10.

Es un individuo de 33 años, amable y responsable en su trabajo. Mientras los investigadores no molesten, no se pondrá borde con ellos.

### ***Biblioteca pública (Hemeroteca)***

Con una tirada de Buscar Libros se puede encontrar la noticia de lo incidentes que motivaron que el padre Marrinan se fuese de Greenville (Mississippi).

Hace varios años el padre Marrinan estuvo destinado en Greenville. Al poco tiempo hubo enfrentamientos raciales iniciados por el Ku Klux Klan, en los cuales hubo 36 negros muertos, uno de los cuales era el encargado de dirigir las plegarias de los domingos. En vista de lo sucedido, el padre Marrinan decidió dar misa a los negros, lo cual no gustó demasiado al Ku Klux Klan.

El conflicto se agravó y acabó con otros 43 negros muertos y muchas casas incendiadas, todo esto ante la pasividad del alcalde y el sheriff.

Inmediatamente, las autoridades eclesiásticas destinaron al padre Marrinan a Boston, después de ser amenazado de muerte varias veces por el Klan y de ser apedreada su casa.

En cualquier enciclopedia de mediana calidad puede encontrarse información sobre Greenville. Se trata de una población de unos 1.500 habitantes situada a unos 15 Km del río Mississippi, frontera entre los estados de Mississippi y Arkansas. Está habitada básicamente por granjeros y agricultores, que se dedican al cultivo de los campos, actividad que es la base de la economía de la población. Los brotes de racismo han sido frecuentes, y el más grave fue a principios de la década, cuando se produjeron unos enfrentamientos en los que murieron 79 negros.

Con una tirad de Buscar Libros se puede encontrar alguna pequeña nota biográfica

del padre Marrinan. Natural de California, nacido en 1887, entró en el seminario a los 21. En 1918 fue como misionero a Africa, donde realizó un complicado exorcismo que duró semanas. A su vuelta a los Estados Unidos, fue enviado a Greenville (Mississippi), donde tuvo problemas con parte de la población blanca al ofrecerse a dar misa a los negros. Hubo graves enfrentamientos que acabaron con 79 negros muertos. Después de esto fue enviado a Boston. Se destaca en la Iglesia Católica por su talante liberal y su apoyo a las minorías raciales.

### ***Hablando con el padre Stone***

John S. Stone es un íntimo amigo del padre Marrinan. Si los investigadores hablan con él se mostrará totalmente dispuesto a cooperar.

El día en que fue secuestrado el padre Marrinan el padre Stone había quedado con él para cenar y después charlar, algo que hacían muy a menudo. Sobre las nueve y media, como de costumbre, el padre Stone recorrió las tres manzanas que hay de su casa a la del padre Marrinan, y al llegar pudo observar la puerta de entrada forzada y la criada en el suelo inconsciente. Inmediatamente llamó a la policía y después reanimó a la criada. No vio ni rastro de los secuestradores.

Si se lo piden los investigadores, no tendrá ningún problema en contar la historia del padre Marrinan. A la pregunta de si sabe quien podría haberlo secuestrado, contestará que no tiene ni idea, ya que no tenía ningún enemigo, y los de Greenville ya no tienen motivos para hacerle nada, puesto que el padre Marrinan ya no tiene ninguna influencia en la zona.

### ***Rumbo a Mississippi***

Después de todas las pruebas y testimonios, los investigadores demostrarán ser cortos de entendederas si no se les ocurre ir a Greenville, aunque el Guardián es libre de liar a los jugadores todo lo que quiera.

El viaje en tren hasta Greenville cuesta 12,30\$, más dos dólares por las comidas en el tren. Además se puede llevar un coche en el vagón de mercancías por 60\$. El viaje dura 36 traqueteantes horas entre aburridos y monótonos campos de cereales y algo-dón. El viaje en coche queda prácticamente descartado por su duración (10 días y medio) pero, para los muy aventureros, cuesta 166\$ en gasolina y 20\$ de alojamiento. En total, 186\$, con el riesgo de pin-

chazos, equivocaciones al tomar distintas carreteras, etc..., a discreción del Guardián.

### ***Llegada a Greenville***

Es el típico pueblo del sur, con sus granjas dispersas, sus suburbios negros, sus inmensos campos de cultivos y sus gentes, muy racistas. Las autoridades de la ciudad están totalmente corrompidas, y tanto el sheriff como el alcalde, entre muchos otros, pertenecen al Ku Klux Klan.

Pero la primera preocupación de los investigadores a su llegada será encontrar alojamiento. En el pueblo hay tres lugares donde alojarse: el Hotel Norman, la Fonda de Jane y el Wenceslao Fritz. En la misma estación se puede obtener sin problemas su localización (teniendo en cuenta el siguiente párrafo).

En cualquier momento del escenario, si los investigadores deben pedir algo que no precise tirada, no hay problema si son todos blancos. Pero si hay un investigador negro (que esté presente en la situación, por supuesto), se necesita Elocuencia para obtener la información deseada. Además, el PJ negro con menor POD deberá hacer una tirada de Suerte. Si la saca, la persona interrogada se irá sin más. Si la falla, el individuo al que se ha preguntado empezará a insultar e increpar al investigador negro, empujándolo y amenazándolo. Si los investigadores no se van y no renuncian a la bronca, tendrán una bien gorda. En ese momento, 2d6 vecinos de Greenville arremeterán contra los investigadores según las reglas de la pagina 112 del libro de reglas (sustituir pistola por estaca y rifle por hoz).

En cuanto los investigadores huyan o haya algún muerto de un bando u otro la gente del pueblo dejará la pelea. Sea como sea, el sheriff no aparecerá en el lugar de la bronca (ni ninguno de sus agentes) y si se pone una denuncia no mostrará ningún

### ***Vecinos de Greenville***

FUE 12, CON 11, TAM 12, INT 12, POD 11, DES 12, APA 11, EDU 11, COR 55, P.V. 12.

**Armas:** Cuchillo, 70%, daño 1d6.  
Estaca 60%, daño 1d6.  
Hoz 55%, daño 1d6+1.  
Escopeta del 20, 75%,  
daño 2d6/1d6/1d3.  
(sólo un arma para cada uno de ellos)





interés, limitándose a hacer un somero informe sobre una "discusión callejera".

Así mismo, en cualquier situación en que se necesite alguna habilidad de comunicación y haya algún PJ negro presente, la probabilidad de éxito se reduce a la mitad. Si es el PJ negro el que intenta Charlatanería, Discusión o Elocuencia, sufrirá un fracaso automático.

### El Hotel Norman

Es un hotel de mediana calidad regentado por Norman Wayne, un individuo de tendencias ideológicas similares a las del resto de la gente del pueblo.

La habitación cuesta 4\$ la noche (habitación individual, con agua caliente), e incluye desayuno (a las 7 A.M.) y cena (a las 7,30 P.M.). La comida cuesta 75 centavos.

Cuando los investigadores lleguen hay habitaciones libres, pero si hay algún PJ negro dirá que está completo. Con Psicología puede observarse que miente, pero si hay por parte de los investigadores deseo de lío, Wayne sacará el revólver del 22 que guarda bajo el mostrador, conminando a los investigadores a que se larguen. Si hay tiro-teo llegarán el sheriff y su ayudante, que intentarán reducir a los investigadores para después trasladarlos al calabozo.

Como es fácil suponer, a Norman Wayne no se le sacará nada bueno sobre el padre Marrinan. Por otra parte, no sabe nada del secuestro.

*El hotelero Norman Wayne,  
46 años*

FUE 14, CON 13, TAM 15, INT 13, POD 13, DES 10, APA 9, EDU 13, COR 65, P.V. 14.

*Habilidades:* Contabilidad 60%, Charlatanería 70%, Elocuencia 50%, Escuchar 70%, Regatear 60%.

*Armas:* revólver del 22, 65%, daño 1d6.

### La Fonda de Jane

Más que un hotel, es una taberna con una docena de habitaciones en el piso superior aunque, eso sí, muy acogedor. Es, sin embargo, un lugar dentro de la legalidad donde lo más fuerte que se sirve es leche de cabra con zumo de limón (todo convenientemente mezclado para que no sepa a simple potingue) y endulzado con azúcar de caña y espolvoreado con canela (opcional).

Se sirve en vasos largos y cuesta 40 centavos. Es el orgullo del pueblo, ya que este refresco no se hace en ningún otro lugar del mundo.

La dueña es Jane Sullivan, una mujer de Boston que vino a vivir a Greenville hace unos años ya que su marido (fallecido hace unos meses) era de aquí. De ninguna forma es simpatizante de las ideas político-religiosas de las gentes del lugar, y si los investigadores son de Boston se mostrará encantada de tener paisanos suyos en su posada. Como es natural, no pondrá pegas si hay algún PJ negro en el grupo.

La habitación cuesta 3,50\$ dólares la noche (con desayuno y cena, a las 7 A.M. y a las 8 P.M., respectivamente). Se trata de habitaciones individuales con un baño cada dos.

Si se pregunta a Jane sobre el secuestro del padre Marrinan dirá que "era un hombre muy simpático y agradable, y lo más seguro es que los del Klan le hayan cogido para darle un escarmiento".

A pesar de que la Fonda de Jane es frecuentada por los negros nunca ha habido disturbios, ya que el marido de Jane era un hombre influyente y respetado en Greenville (aunque el Guardián puede meter un disturbio, si le hace ilusión).

*La posadera Jane Sullivan, 37 años*

FUE 11, CON 13, TAM 12, INT 14, POD 11, DES 15, APA 13, EDU 15, COR 55, P.V. 13.

*Habilidades:* Contabilidad 70%, Charlatanería 70%, Elocuencia 65%, Escuchar 70%, Regatear 80%.

### El Wenceslao Fritz

Este modesto hotel de media categoría está regentado por Wenceslao Fritz, un individuo de ascendencia alemana partidario del partido nacionalsocialista, todavía muy modesto, pero que ya empieza a subir un poco en Alemania. Como es de suponer, es también un tipo racista, pero no enemigo de los del norte. Pero lo más importante es que es miembro del culto.

Normalmente este hotel es el centro de operaciones del Klan en Greenville, y en el momento de la llegada de los investigadores está completo. Si los PJs se ponen un poco bordes, Fritz sacará el fusil que oculta bajo la barra del bar que sirve de recepción al hotel. Este es un bar sólo para blancos, y cualquier personaje negro que entre en él deberá tirar PODx3, o exponerse a una

bronca (ver la sección Llegada a Greenville).

Sobre el secuestro, aunque Fritz no participó en él, si que sabe quienes fueron y que pretenden (él está metido hasta el cuello en el culto), pero naturalmente no dirá nada, aunque se le torture. Su opinión sobre el padre Marrinan es tajante: "el padre Marrinan era un imbécil que se merece lo que le pase, sea lo que sea".

*Wenceslao Fritz, 44 años*

FUE 14, CON 16, TAM 13, INT 13, POD 15, DES 12, APA 12, EDU 13, COR 0, P.V. 15.

*Habilidades:* Contabilidad 60%, Charlatanería 65%, Elocuencia 60%, Escuchar 70%, Mitos de Cthulhu 15%, Regatear 70%.

*Armas:* Fusil del 22 de cerrojo 80%, daño 1d6+1.

*Hechizos:* Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath.

### Investigaciones en Greenville

Cuando los investigadores se hayan instalado en Greenville es probable que quieran investigar el periodo durante el cual el padre Marrinan estuvo en el pueblo.

Por las investigaciones preliminares debe ser evidente para los investigadores que ha sido gente de Greenville la autora del secuestro, pero una vez en el pueblo es difícil profundizar más, y quizá el Guardián deberá facilitar la obtención de pistas.

Así mismo, debe controlarse cuidadosamente el tiempo de juego, ya que la convocatoria de Shub-Niggurath debe ser en una fecha muy precisa, al igual que algunos acontecimientos.

### Preguntando a la gente

Si se pregunta a la gente del pueblo se necesita POD en porcentaje para encontrar alguien dispuesto a hablar. El resto sólo despotricará contra el padre Marrinan. Si se consigue la primera tirada se necesita Elocuencia para convencer a la persona que hable. Si se falla esta tirada la persona se marchará murmurando algo de "aprecio mi vida y no quiero perderla", y cosas por el estilo. Si se consigue la tirada la persona interrogada accederá a hablar, pero en "un lugar más seguro". Llevará a los inves-



tigadores a la Fonda de Jane, donde constatará todas sus preguntas. Sobre el asunto que ocupa a los investigadores, contará todo lo concerniente a la estancia del padre Marrinan en el pueblo: los ataques contra los negros, las misas después de estos incidentes y la posterior marcha del padre del pueblo.

Si los investigadores se extrañan de la pasividad de las autoridades, la persona interrogada les hará notar el hecho que desde entonces el alcalde, el sheriff y su ayudante siguen siendo los mismos.

Con una tirada de Suerte del investigador con más bajo POD el informador recordará que más o menos durante la fecha en que fue secuestrado el padre Marrinan se hallaban ausentes del pueblo el ayudante del sheriff, el redactor del Greenville Voice (el periódico local) y un conocido camorrista local, William A. White. Esta información puede obtenerse de la misma forma hablando con cualquier otro PNJ también "enemigo" del Klan.

Después del secuestro perpetrado por estos tres individuos, el periodista del Greenville Voice y el camorrista volvieron al pueblo en tren (llegando tres días después del secuestro), mientras que el ayudante del sheriff volvió con su camioneta Dodge llevando oculto al padre Marrina. Diez días después del secuestro llegará el ayudante del Sheriff a Greenville, por lo que quizás los investigadores lleguen antes. Esta información sólo podrían conseguirla muy excepcionalmente y con un notable esfuerzo, a discreción del Guardián.

Después de la charla, el individuo que ha dado la información a los investigadores se irá, rogándoles que no digan nada a nadie, o su vida no vale un centavo.

### En el Ayuntamiento

La información que se puede encontrar en el Ayuntamiento de Greenville es más bien escasa. Con Charlatanería o Elocuencia se puede acceder al archivo de propiedades. Con media hora de búsqueda puede encontrarse la escritura de la casa que habitó el padre Marrinan durante dos meses y medio (el Guardián deberá determinar las fechas exactas si lo considera oportuno). Desde la marcha del padre Marrinan la casa permanece cerrada.

Lo realmente interesante de la visita al Ayuntamiento es la entrevista que se puede mantener con el alcalde, James B. Alberts.

Con una buena excusa y una tirada de Discusión o Elocuencia se puede convencer a la secretaria (de APA 16, para el interés de investigadores ligones) de que per-

mita la entrada a dos PJs (pero no dejará entrar a ningún negro).

El alcalde es un individuo aparentemente simpático y amable, que suele salir bien parado de cualquier problema usando su labia y "encanto" personal. Sin embargo, no tiene en muy buena consideración a los negros. "Son unos seres inferiores que provocaron una guerra civil en este país y que además nos estorban para ser los primeros del mundo", dirá en referencia a los problemas raciales.

Aunque es miembro del Ku Klux Klan, no participa directamente en sus actividades, ni conoce la existencia del culto a Shub-Niggurath, pero ve con buenos ojos las acciones contra los negros, incluso los asesinatos.

Si se le pregunta por el padre Marrinan, responderá que "ese cura era un agitador e hicieron bien llevándoselo del pueblo". No sabe quien lo ha secuestrado, y aunque lo supiese, no haría nada.

En el Ayuntamiento no hay nada más de interés.

*El alcalde James B. Alberts,  
43 años*

FUE 13, CON 14, TAM 15, INT 15, POD 15, DES 9, APA 12, EDU 16, COR 75, P.V. 15.

*Habilidades:* Contabilidad 60%, Crédito 50%, Charlatanería 70%, Derecho 75%, Discusión 70%, Elocuencia 60%, Historia 50%, Psicología 55%, Regatear 40%.

### En la oficina del Sheriff

Con Charlatanería puede accederse a los archivos del sheriff. Con un Buscar Libros (y dos horas de búsqueda) se puede hallar el informe sobre los incidentes acaecidos al poco de llegar el padre Marrinan al pueblo.

Según este informe los negros atacaron con palos y cuchillos a un grupo de blancos, los cuales se defendieron como pudieron. En los incidentes murieron 36 negros. El padre Marrinan, en un claro acto de provocación hacia la población blanca, decidió dar misa a los negros. La población negra, no contenta con lo sucedido, atacó otra vez a los blancos, los cuales, en defensa propia (!), mataron a 43 negros (todo esto según el informe del sheriff).

Con otra tirada de Buscar Libros (específicamente siempre los jugadores lo que buscan) puede encontrarse otro informe sobre

desapariciones de negros. Desde poco antes de la llegada del padre Marrinan se sucedieron las desapariciones de una veintena de negros. Más o menos un año después de haberse iniciado, las desapariciones finalizaron sin haber rastro ni de secuestradores ni de secuestrados.

Esta información pueden buscarla los investigadores si de alguna forma tienen motivos para pensar que detrás del secuestro hay algo más.

Como en el Ayuntamiento, con Discusión o Elocuencia se puede hablar con el sheriff y/o su ayudante. El oficial de guardia sólo permitirá el paso a dos investigadores (los negros no pueden pasar).

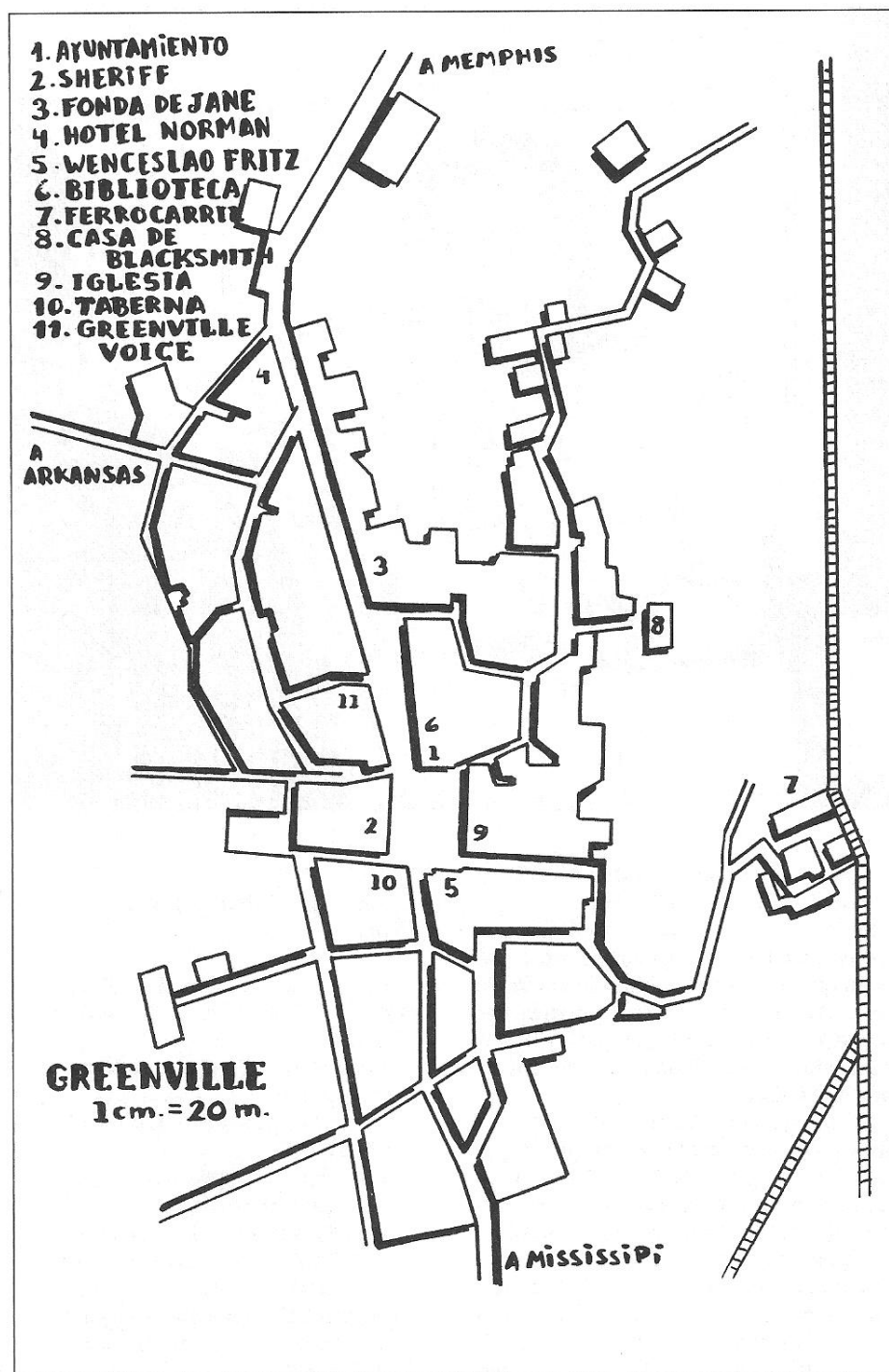
El sheriff está totalmente metido en el culto a Shub-Niggurath y en el Ku Klux Klan. Sin embargo, ha sido lo suficientemente hábil como para que no se le pueda relacionar ni con una cosa ni con la otra. En las ceremonias del culto él nunca oficiará como hechicero, y nunca participará en las "redadas" del Klan. Sin embargo, al igual que el alcalde, se desentenderá totalmente de toda acción contra los negros.

Respecto al padre Marrinan, opina como el alcalde. Según él, "era un maldito católico amigo de negros" (pueden observarse las tendencias segregacionistas y religiosas de este individuo, parecidas a las del resto de la gente de Greenville). Según él nadie de Greenville se molestaría en ir hasta Boston para vengarse del padre Marrinan, un "viejo chocho que no puede hacer nada útil".

Por lo que respecta al ayudante del sheriff, Charles D. Blacksmith, es el máximo dirigente del culto, aunque en la vida normal siempre obedece al sheriff. Al igual que éste, siente un desprecio total por los que no son blancos, anglosajones y protestantes (en inglés WASP: White Anglo-Saxon and Protestant). Por supuesto, también está metido hasta las orejas en el Klan.

Blacksmith sabe de sobra donde está el padre Marrinan, ya que él fue uno de los que le secuestraron. Como es natural lo negará todo, pero con Psicología puede notarse claramente que miente. Si se le pregunta por los días que pasó fuera del pueblo dirá que fue a visitar a una prima suya de san Francisco, la cual se ha marchado a Australia (por lo que no se puede comprobar la coartada, que es falsa). Su versión de los hechos es que "un individuo amigo de negros que mete su asquerosa nariz católica en donde no le importa no puede durar mucho".

El ayudante a menudo participa en los ataques contra los negros, y no tiene escrúpulos de ningún tipo.



Para acabar de completar el cuadro, hay que hacer notar que todos los agentes del Sheriff están en el Ku Klux Klan y en el culto a Shub-Niggurath, por lo que respecto a los investigadores se comportarán igual que el Sheriff y su ayudante.

### La taberna "El Búfalo Pisoteador"

En una ciudad donde la ley es sólo papel mojado también debe haber un local donde

se sirva alcohol con el beneplácito de la autoridad. Ese local es El Búfalo Pisoteador. El dueño del bar es el nieto de un cazador que abatió a un búfalo que había pisoteado a otros tres cazadores antes de caer muerto. La cabeza del búfalo se encuentra expuesta como trofeo en la taberna. El tabernero no está en el culto ni en el Ku Klux Klan aunque, como la mayoría de los sureños, no lo ve del todo mal. No se mostrará hostil hacia los investigadores (excepto si estos se ponen borders). No pon-

*El Sheriff Jack H. Nobleman, 41 años*

FUE 11, CON 13, TAM 13, INT 12, POD 15, DES 12, APA 13, EDU 11, COR 0, P.V. 13.

*Habilidades:* Cerrajería 60%, Conducir Automóvil 80%, Charlatanería 75%, Derecho 40%, Descubrir 80%, Discreción 70%, Escuchar 50%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 70%, Primeros Auxilios 40%.

*Armas:* Revólver del 38 65%, daño 1d10.  
Escopeta del 20 70%, daño 2d6/1d6/1d3.

*Hechizos:* Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath.

*El ayudante Charles D. Blacksmith, 35 años*

FUE 15, CON 15, TAM 16, INT 10, POD 16, DES 15, APA 13, EDU 12, COR 0, P.V. 16.

*Habilidades:* Cerrajería 60%, Conducir Automóvil 85%, Charlatanería 70%, Derecho 35%, Descubrir 80%, Discreción 80%, Escuchar 50%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 80%, Primeros Auxilios 40%.

*Armas:* Revólver del 38 70%, daño 1d10.  
Escopeta del 20 75%, daño 2d6/1d6/1d3.  
Puñetazo 80%, daño 1d3+1d4.

Patada 60%, daño 1d6+1d4.

*Hechizos:* Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath, Signo de Conjunción.

*Agentes del Sheriff (6)*

FUE 14, CON 15, TAM 13, INT 13, POD 14, DES 13, APA 12, EDU 10, COR 0, P.V. 14.

*Habilidades:* Cerrajería 60%, Conducir Automóvil 70%, Charlatanería 60%, Derecho 30%, Descubrir 70%, Discreción 70%, Escuchar 45%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 75%, Primeros Auxilios 40%.

*Armas:* Revólver del 38 65%, daño 1d10.  
Escopeta del 20 75%, daño 2d6/1d6/1d3.  
Puñetazo 70%, daño 1d3+1d4.  
Patada 60%, daño 1d6+1d4.

*Hechizos:* Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro del Shub-Niggurath.



drá objeciones para responder a sus preguntas, excepto en lo referente a las actividades del Klan. Se guardará muy mucho de hacer alguna referencia a éstas, ya que sería perjudicial para la integridad de su negocio.

La mala noticia es que esta taberna es frecuentada por miembros del Klan, por lo que cualquier PJ negro que entre en ella debe sacar PODx3 o...(ver la sección Llegada a Greenville).

En cada visita que los investigadores realicen al local hay un 40% de probabilidad no acumulativa de que haya una bronca propiciada por William A. White, un matón grandullón con cara de muy pocos amigos que cuando no está repartiendo tortas está jugando al póker. Este peligroso elemento, haciendo honor a su apellido, es un psicópata racista cruel por instinto. Está en el Ku Klux Klan y en el culto, y no tiene manías de ningún tipo para realizar linchamientos y cosas por el estilo.

Fue otro de los participantes en el secuestro y, aunque no dirá nada en concreto, no esconderá su odio hacia los negros y los forasteros. Si se le pregunta por el padre Marrinan, su opinión es que "ese cerdo provocador amigo de negros, sea lo que sea, se merece lo que le haya pasado". Si le preguntan por su ausencia del pueblo, contestará que fue a ver un partido de baseball a

Miami, en compañía de Phillip M. Miller, el redactor del Greenville Voice.

Si se le cabrea un poco, lo único que conseguirán los investigadores es un mamporro que, como es natural, no servirá de nada denunciar al Sheriff, además del riesgo de una bronca general si el investigador con más bajo POD falla una tirada de PODx2.

Si la única pelea es entre White y otro tipo el resultado será (a menos que se metan los investigadores) la salida por la puerta (sin tocar el suelo) del pobre bobo que haya osado pelear con el grandullón. Si alguno de los investigadores quiere meterse en la partida de póker de White sólo debe poner una apuesta mínima de 10\$ (que irá subiendo mientras el juego sigue), y sacar una tirada de POD en porcentaje para ganar.

Si los investigadores van preguntando sobre el padre Marrinan, al cabo de un rato oirán a alguien que les chista (chist, chist). Si se giran, verán a un hombre sentado en una mesa en un rincón oscuro, embozado en una capa negra y con una capucha cubriéndole el rostro. Desde luego su aspecto desentona bastante. Si los investigadores se le acercan les dirá algo por el estilo de: "Preguntáis por William H. Marrinan, ¿no?. Sois unos estúpidos que no apreciáis vuestras vidas; vamos, seguidme".

*El camorrista William A. White, 36 años*

FUE 17, CON 17, TAM 18, INT 11, POD 16, DES 14, APA 8, EDU 10, COR 0, P.V. 18.

**Habilidades:** Conducir Automóvil 60%, Descubrir 70%, Discreción 50%, Lanzar 60%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 60%.

**Armas:** Puñetazo 80%, daño 1d3+1d6.

Patada 60%, daño 1d6+1d6.

Daga 55%, daño 1d4+2+1d6.

Bate 70%, daño 1d8+1d6.

**Hechizos:** Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Nigurath.

El individuo se levantará poniendo de relieve sus más de dos metros de estatura. Con un Descubrir se puede ver la empuñadura de una espada. Se dirigirá a la Fonda de Jane en el más absoluto silencio, sin decir absolutamente nada.

El nombre de este misterioso individuo es Charles G. Earson, y era profesor de la Universidad de Miskatonic, pero ya hace varios años que abandonó la vida normal.





Estaba casado y tenía 3 hijos (dos niñas y un niño), y vivía bien en Arkham. Sin embargo, un día su familia fue secuestrada y sacrificada en un cthulhoideo. Investigó, y finalmente pudo desarticular el culto, matando al sumo sacerdote. Desde entonces se ha dedicado a luchar contra los seguidores de los Primigenios y los Dioses Exteriores y, gracias al fondo bibliográfico de la Universidad de Miskatonic, ha aumentado su conocimiento de los Mitos. A pesar de haberse enfrentado multitud de veces a los obscenos horrores de los Mitos Cthulhoideos, su cordura sigue alta ya que ha obtenido muy buenos resultados que han hecho aumentar su confianza.

Siempre tiene una expresión hosca en su rostro, aunque no se mostrará grosero. Cuando estén todos acomodados, el hombre iniciará una historia: "Hace mucho yo tenía una vida normal, pero sucesos más allá de toda explicación cambiaron mi forma de vivir. Desde entonces, he dedicado mi vida a combatir poderes que superan la imaginación humana. Y mi lucha me ha traído hasta aquí. El padre William H. Marrinan ha sido secuestrado para oscuros fines. Sé que vosotros le estáis buscando, no preguntéis como lo sé, sólo lo sé. Yo os

*El hombre de la capa, 41 años*

FUE 15, CON 17, TAM 17. INT 16. POD 17, DES 16, APA 12, EDU 18, COR 64, P.V. 17.

**Habilidades:** Camuflaje 90%, Ciencias Ocultas 60%, Descubrir 95%, Diagnosticar Enfermedades 80%, Discreción 90%, Equitación 85%, Escuchar 90%, Esquivar 95%, Farmacología 85%, Lanzar 85%, Leer/Escribir Latín 80%, Mitos de Cthulhu 35%, Nadar 70%, Ocultarse 95%, Primeros Auxilios 95%, Psiconálisis 75%, Psicología 85%, Saltar 90%, Se-

guir Rastros 90%, Tratar Envenenamientos 70%, Tratar Enfermedades 70%, Tregar 90%.

**Armas:** Puñetazo 95%, daño 1d3+1d4.  
Patada 85%, daño 1d6+1d4.  
Espada 90%, daño 1d6+1+1d4.  
Daga 90%, daño 1d4+2+1d4.

**Hechizos:** Convocar a un Byakhee, Crear Niebla de Releh, Crear Portal, Encontrar Portal, Fabricar Hidromiel Espacial, Inmovilizar a una víctima, Llamar a Azathoth, Llamar a Hastur, Signo de Conjunción, Símbolo Arcano

digo que podéis encontrarlo, pero ¡cuidado!, os enfrentaréis en una lucha por la supervivencia contra los más oscuros poderes. En la próxima luna nueva sucederá algo. Debéis intentar impedirlo, cueste lo que cueste. ¡Ah!, vigiliad al ayudante del Sheriff. A mí no me busquéis. Si os necesitó, ya os encontraré".

Después de este parlamento se levantará y se irá sin decir nada más. Montará en un

caballo negro que hay fuera y se alejará al galope.

A discreción del Guardián, este individuo puede aparecer más en este escenario, quizás en alguna situación en la que los investigadores pasen apuros, pero no debe convertirse en una niñera: si los investigadores son muy burros, que se chinchén.

Continuarà ..... ◆



## LA LLAMADA DE CTHULHU

## La Cruz en llamas (y II)

*Lo prometido es deuda. Así que aquí estamos con la segunda entrega de esta aventura de La Llamada de Cthulhu que iniciamos en el número anterior de nuestra revista. Seguro que estabas deseando saber como acababa para poder ponerte a jugar. Pues hala, no pierdas más el tiempo y empieza a leer. Ah, tira primero por cordura.*

por Carlos Garcias

### Investigadores en el Klan

Quizás a los investigadores se les ocurra la idea de introducirse en el Ku Klux Klan con el fin de obtener más información. En este caso deberán hablar primero con alguien del Búfalo Pisoteador (que invariablemente será miembro del Klan). Pocos minutos después se indicará a los PJs que pasen a la trastienda, donde habrá dos tipos con las túnicas y las caperuzas puestas. Ordenarán a los investigadores que se pongan las que hay sobre la mesa, y a continuación pronunciarán un juramento (el Guardián puede complicar la ceremonia tanto como quiera). Sin embargo, hay que tener en cuenta que si los investigadores han mostrado mucho el plumero es posible que no los admitan en el Klan.

Si los investigadores son admitidos, los dos individuos del Klan (que continúan con la cara cubierta) citarán a los investigadores para la noche siguiente a las 11, delante de la taberna, con el fin de realizar su bautismo de fuego (aunque estos no lo sabrán).

A la hora convenida, en el lugar convenido, habrá 1D4+2 miembros de la organización racista (tratar como vecinos de Greenville) que van con las caras cubiertas y que portan varias botellas vacías y un bidón de gasolina. En cuanto lleguen los PJs, se pondrán en camino hacia los suburbios negros.

Una vez allí, uno de los del Klan llenará una botella de gasolina, le pondrá un trapo y lo encenderá, lanzando la botella contra una casa. Entonces repetirán la operación de antes, pero esta vez le darán la botella y la cerilla a un investigador, diciéndole que "ya sabes lo que tienes que hacer". El PJ se verá en un compromiso, y lo normal es que intente fallar a propósito, lo cual requiere una tirada de Lanzar. En caso de fallar la tirada, la botella impactará directamente en la casa (el Guardián determinará el número de muertos). Semejante barbaridad requerirá una tirada de COR, 1/1D4. Si el investigador opta por lanzar directamente contra la casa, tiene éxito automáticamente (pero también hay tirada de COR).

En total serán tres o cuatro las casas incendiadas. A discreción del Guardián, los

investigadores pueden ser invitados a otra "excursión" similar.

### En casa de Charles D. Blacksmith

A partir de las 7 de la tarde el ayudante del sheriff se encontrará en su casa (excepto si ha salido para ir al bar o algo así). Por la mañana, entre las diez y las once, no habrá nadie en su casa, ya que su mujer habrá salido a hacer la compra. A cualquier otra hora, entre las seis y media de la mañana y las siete de la tarde, sólo estará su mujer, Caroline Blacksmith.

Es una bonita mujer que cuando acabó sus estudios superiores se casó, como es típico en las pequeñas ciudades, con el primer chico que le dijo alguna galantería (en este caso Charles D. Blacksmith), hace ya nueve años.

A diferencia de la mayoría de habitantes de Greenville, Caroline no es racista en absoluto, y cuando su marido no está en casa va a veces hasta los barrios negros con comida que compra a escondidas de él.

Caroline sabe de sobras que su marido está metido hasta las orejas en el Ku Klux Klan, pero no tiene conocimiento de la existencia del culto. Sabe que su marido y otros cogieron a un cura, pero no sabe ni quien es ni donde está. Sin embargo, no dirá nada por miedo a que su marido le pegue una paliza. Pero si los investigadores son atacados, les hará una visita y les informará de todo lo que sabe, aunque no sea mucho, quizás por que le ha cogido cariño a un investigador y quiere ayudarlo. En este último caso, dos días después recibirá una paliza de su esposo, ya que alguien la vio entrar en el hotel de los PJs y se ha chivado.

Lo único que sabe Caroline es que a veces meten a algunos negros que cogen en un granero que está más o menos a una hora en coche del pueblo, del cual no muchos salen vivos.

Si los investigadores entran en la casa, bien sea para registrarla o para hablar con sus dueños, con una tirada combinada de Descubrir e Idea se puede observar que en la foto de la boda hay tres de los invitados con la mano derecha en el cinturón con los dedos índice, corazón y anular hacia abajo, un signo del Ku Klux Klan.

### Caroline Blacksmith, 29 años

FUE 10, CON 15, TAM 11, INT 14, POD 12, DES 15, APA 15, EDU 16, COR 60, P.V. 13.

Habilidades: Cantar 60%, Discreción 70%, Escuchar 60%, Hablar Francés 60%, Historia 40%, Leer/Escribir Francés 40%, Primeros Auxilios 60%.







Haciendo un registro más a fondo (obviamente cuando no haya nadie en la casa) pueden encontrarse con un Descubrir dos libros detrás de un espejo y metidos en un pequeño agujero. Con una tirada de Mitos pueden reconocerse como libros de los tales simplemente por el título. Hojeándolos cinco minutos y teniendo como mínimo un 5% de Mitos puede llegarse a la misma conclusión.

El primer libro es El Libro de la Selva, y trata básicamente de Shub-Niggurath y su culto. Tiene un plus al conocimiento de +10, causa una pérdida de -2D8 puntos de COR y tiene un multiplicador de hechizos de x4, conteniendo los hechizos de Llamar a Shub-Niggurath y Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath.

El otro libro se titula Principios de la Magia, y es un libro introductorio a la magia en general, con algunos apuntes sobre los Mitos. Su plus al conocimiento es de +2, resta -1D3 puntos de COR y tiene un multiplicador de hechizos de x2. Incluye el hechizo Signo de Conjunción.

### En la biblioteca

La biblioteca de Greenville no está demasiado surtida, y no tiene ningún interés para los investigadores. Si los Pjs llevan varias horas buscando (en las cuales no encontrarán nada útil) se les acercará el bibliotecario, interesándose por lo que buscan. A partir de aquí puede desarrollarse una conversación que quizás resulte provechosa, ya que este individuo es el cerebro del grupo. Fue el que averiguó donde vivía el padre Marrinan y organizó el secuestro, pero sin participar en él.

Como todos los otros, es en extremo racista y también participa en el culto, pero éste disimula un poco. No participa directamente en los incidentes con los negros y se mostrará amable con la gente de fuera.

Sobre el padre Marrinan dirá que "era un hombre que buscaba líos donde quiera que estuviese; debía tener muchos enemigos". Si los investigadores se ponen pesados,

aguantará estoicamente todas las acusaciones, diciendo que él sólo ha salido de Greenville una vez, hace más de diez años, para ir a estudiar a la universidad de Jackson, y que nunca ha estado en Boston. Si se le insulta, pedirá amablemente que le dejen en paz, pero no iniciará ninguna pelea, excepto si se le amenaza, en cuyo caso sacará la pistola (a menos que sean muchos contra él). Si durante una ceremonia del culto hay problemas, siempre optará por huir.

### En el Greenville Voice

En el periódico local de Greenville, el "Greenville Voice", puede haber datos de interés para los investigadores. Con tiradas de Charlatanería o Elocuencia puede accederse a sus archivos. En ellos, con una tirada de Buscar Libros se puede encontrar el artículo sobre los conflictos durante la estancia del padre Marrinan en el pueblo. Dicen básicamente lo mismo que los archivos del sheriff (ver la sección En la oficina del sheriff).

Además, con Charlatanería, Discusión o Elocuencia puede hablarse con el director, Damian P. Bridge. Para hablar con el redactor del periódico, Phillip M. Miller, no se precisa ninguna tirada.

Damian P. Bridge es el director del "Greenville Voice", el periódico local de Greenville. Es el típico sureño no demasiado amigo de los del norte ni de los negros, pero sin llegar a ser un violento exaltado. No está ni en el Ku Klux Klan ni

en el culto, del cual no conoce ni su existencia. Sin embargo, apoya las actividades del Klan desde su diario.

Su opinión respecto al secuestro del padre Marrinan es que "ese viejo católico cabreó lo suficiente a la gente de Greenville para que alguien lo quisiese mal, pero nadie se molestaría en ir hasta Boston para secuestrarlo". No sabe quien lo secuestró, y no lo diría si lo supiese, excepto en caso de torturas o amenazas.

Phillip M. Miller, redactor de la publicación, sí que es un violento exaltado miembro del Ku Klux Klan y del culto, al contrario que su director. Además, participó en el secuestro del padre Marrinan (cosa que, evidentemente, negará).

Su opinión respecto al sacerdote católico es que era "un católico apuesto amigo de los cerdos negros, que no vale ni el esfuerzo de secuestrarlo" (puede detectarse aquí un cinismo bastante evidente).

Además de todo esto, no mostrará ningún deseo de ser amigable con los "señoritos del norte", y se mostrará desdén con los investigadores. No es un individuo muy discreto y participa abiertamente en las actividades del Klan (asesinatos incluidos) sin ningún recato.

#### El bibliotecario Michael A. Towerzone, 32 años

FUE 11, CON 12, TAM 15, INT 16, POD 13, DES 10, APA 13, EDU 18, COR 0, P.V. 14.

Habilidades: Buscar Libros 70%, Ciencias Ocultas 50%, Crédito 40%, Discreción 60%, Discusión 80%, Elocuencia 75%, Escuchar 70%, Historia 50%, Mitos de Cthulhu 15%.

Armas: pistola del 32, 80%, daño 1D8.

Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath.

#### Damian P. Bridge, director del Greenville Voice, 48 años

FUE 12, CON 13, TAM 15, INT 16, POD 12, DES 14, APA 13, EDU 16, COR 60, P.V. 14.

Habilidades: Ciencias Ocultas 55%, Charlatanería 70%, Discusión 50%, Elocuencia 50%, Hablar Español 60%, Leer/Escribir Inglés 95%, Leer/Escribir Español 60%, Psicología 70%. Armas: revólver del 32, 70%, daño 1D8.

#### Phillip M. Miller, redactor, 38 años

FUE 16, CON 12, TAM 15, INT 15, POD 13, DES 12, APA 11, EDU 16, COR 0, P.V. 14.

Habilidades: Charlatanería 65%, Discusión 70%, Elocuencia 60%, Hablar Francés 65%, Leer/Escribir Inglés 90%, Leer/Escribir Francés 45%, Mitos de Cthulhu 15%, Psicología 60%. Armas: puñetazo, 70%, daño 1D3+1D4, patada, 60%, daño 1D6+1D4, bate, 65%, daño 1D8+1D4.

Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath.



- COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
- TEBEO ANTIGUO
- JUEGOS DE ROL
- FIGURAS TODAS MARCAS
- WARGAMES
- ENVÍOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

Portugal, 36  
Tel. (96) 592 30 40  
**03003 ALICANTE**



### En la iglesia

La única iglesia de Greenville desde la partida del padre Marrinan es esta iglesia protestante que se encuentra a cargo del reverendo Francis C. Xavier. Exceptuando las horas de misa (de lunes a sábado a las 5'30 P.M. y domingos a las 10 A.M. y 6 P.M.) se puede encontrar al religioso desocupado y dispuesto a charlar con los investigadores.

El reverendo protestante es un hombre muy callado que sólo habla en la misa o cuando es estrictamente necesario. También es racista, pero no está en el Ku Klux Klan ni conoce la existencia del culto. A pesar de sus ideas sobre el color de la piel, es tremendamente religioso y no toleraría la existencia de un culto "satánico" (en realidad cthulhoideo) en la zona.

Con respecto al padre Marrinan, recuerda que "era un hombre que no podía estar sin hacerse notar y mucha gente podría tener motivos para darle un susto".

En general será amable con los investigadores, hasta que estos muestren sus intenciones. En ese momento no querrá hablar más con ellos alegando que tiene trabajo.

#### El reverendo Francis C. Xavier, 52 años

FUE 12, CON 14, TAM 12, INT 16, POD 16, DES 11, APA 12, EDU 19, COR 65, P.V. 13.

Habilidades: Cantar 55%, Crédito 45%, Elocuencia 60%, Hablar Francés 70%, Leer/Escribir Francés 50%, Leer/Escribir Latín 80%, Primeros Auxilios 60%, Psicología 70%, Psicoanálisis 70%.

### Los secuestros

Una vez descritos los principales PNJs, hay que definir una serie de acontecimientos que sucederán a lo largo del escenario. Estos acontecimientos pueden situarse casi

en cualquier momento, aunque algunos (como estos secuestros que describiremos a continuación) deben seguir un cierto orden.

En el mes siguiente al secuestro del padre Marrinan, tres negros desaparecerán en Greenville, secuestrados por los sectarios, uno cada semana, desde la segunda semana después del secuestro.

La primera noticia de estos raptos la tendrán los investigadores por medio del dueño del hotel donde estén. Si están en el Hotel Norman, Norman Wayne les dirá algo del estilo de: "¿Se han enterado de que ha desaparecido otro negro?. A ver si es como hace varios años, que desaparecieron una veintena de ellos (sonrisa de complicidad)". Si los investigadores le preguntan por este hecho, lo contará tal y como viene en los archivos del sheriff y el periódico (aunque sin precisar que coincidieron con la estancia del padre Marrinan en el pueblo).

Si los PJs están en la Fonda de Jane, ésta les dirá: "¿Se han enterado de que han cogido a otro negro?. Deben ser esos cerdos del Klan haciendo lo mismo de hace varios años". Si los investigadores se interesan por el asunto les dirá lo mismo que Norman Wayne.

Sin embargo, el tercer secuestro será presenciado en riguroso directo por los investigadores. En el momento en que el Guardián lo considere oportuno, los PJs podrán observar como un coche pasa junto a un joven negro y como, apenas deteniéndose, los ocupantes del coche lo agarran y lo meten dentro, sin que ninguno de los testigos mueva un dedo. Con un Descubrir puede verse que el conductor es William A. White (suponiendo que los investigadores ya lo hayan visto y sepan quien es).

Si los personajes tienen el coche a mano en ese momento pueden iniciar la persecución. Para que los secuestradores no se den cuenta, se necesita una tirada de Conducir Automóvil. En caso de fallar, White intentará despistarlos. Si lo consigue, seguirá su camino. Si los investigadores lo alcanzan y lo detienen, habrá pelea. El matón va

acompañado de otros tres individuos, y llevan dos escopetas y una estaca (para las características, tratar como vecinos de Greenville). White, por su parte, lleva su daga. En el caso de que los investigadores consigan reducirlo y llevarlo a la oficina del sheriff, éste lo pondrá en libertad inmediatamente alegando un defecto de forma en la detención. En función del resultado del combate, el Guardián quizás deberá modificar algún acontecimiento posterior (si los PJs matan a White, es evidente que no volverá a salir).

Si los personajes no son descubiertos, seguirán a los secuestradores hasta un granero a unos 25 Km. del pueblo (una hora de automóvil, aproximadamente), donde se detendrán y meterán al negro, marchándose a los pocos minutos.

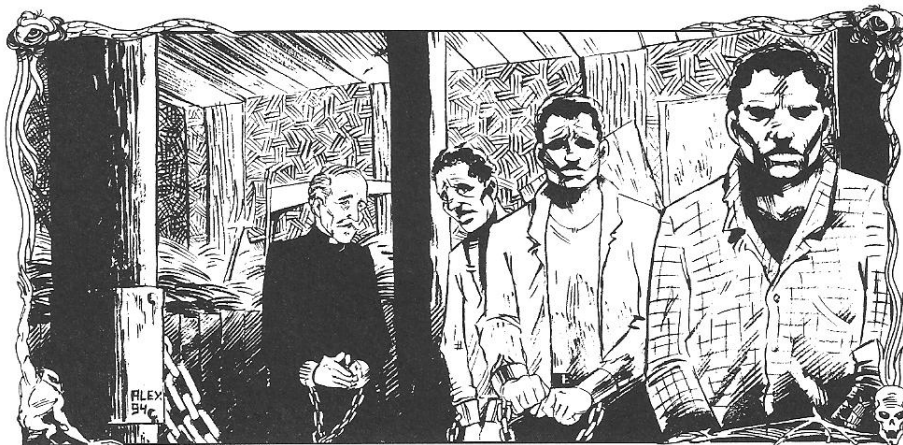
### El granero abandonado

Se trata de un granero medio derruido, en cuyo interior se encuentran encadenados los tres negros y el padre Marrinan. Para entrar no hay ningún problema, pero abrir los candados de las cadenas si entraña cierta dificultad. Para abrirlos limpiamente se necesita Cerrajería y una ganzúa, en cuyo caso podrán ser aprovechados por los investigadores. Para forzarlos de forma menos elegante basta Mecánica, con lo cual quedan inservibles. Otra opción sería la de reventarlos de un tiro, etc...De cualquier forma, es totalmente posible conversar con el padre Marrinan.

Los PJs podrán comprobar que el sacerdote es un hombre muy agradable y agradecido. No pondrá objeciones para contestar a las preguntas de los investigadores y, si puede, estará totalmente dispuesto a ayudarles en lo posible.

Su relato del secuestro es que cuando estaba en la salita de su casa escuchando la radio oyó ruido de cristales rompiéndose. Pensó que a la criada se le había caído un plato o algo así, y apenas se había levantado para ver que pasaba tres individuos llegaron corriendo por el pasillo y lo noquearon. Lo llevaron escondido en una camioneta durante diez días, apenas dándole comida, hasta el granero, donde lo ataron. Le traen comida una vez al día, y en ningún momento le han dicho nada de lo que harán con él.

Los negros que hay encerrados con el padre Marrinan también se mostrarán dispuestos a hablar, aunque no saben demasiadas cosas de interés. Todos coincidirán en señalar que fue William A. White uno de los autores de cada uno de los secuestros (nada raro, ya que es casi el más activo de los miembros del Klan en Greenville). Además, suponen que aparte de White, en el secuestro del padre Marrinan habrían participado el ayudante del sheriff y el redactor del Greenville Voice, Phillip M.





Miller, ya que los tres se ausentaron del pueblo pocos días antes del secuestro, y que mientras White y Miller volvieron en pocos días, Blacksmith estuvo fuera casi

dos semanas. Según estos negros, los citados individuos están en el Klan, junto con otra gente importante del pueblo.

Si los investigadores consiguen liberar al padre Marrinan y a los negros cautivos será un duro golpe para el culto. Los sectarios deberán secuestrar a otros cuatro negros en poco tiempo, lo cual les hará ser menos cautos. En este caso, el Guardián deberá, si lo cree conveniente, dar más opciones para desarticular el culto sin llegar a extremos límites.

### Encerrados

Si los investigadores se ponen pesaditos en el pueblo haciendo demasiadas preguntas, el sheriff los detendrá sin dar motivos. Con una tirada de Derecho puede recordarse el hecho de que se deben especificar los motivos de la detención, a lo cual el sheriff responderá que en Greenville no hay más ley que la suya. Sin embargo, si los investigadores llevan armas les pondrá una acusación de tenencia ilícita de armas. En caso de que los personajes se resistan a la detención, el sheriff recurrirá a la ayuda de sus agentes.

Los investigadores serán encerrados en celdas separadas, y sus armas confiscadas. Durante el día siempre estarán en la oficina del sheriff el propio sheriff, su ayudante y tres agentes. De noche habrán dos agentes de guardia, los cuales, con una tirada de Suerte del PJ con más bajo POD, estarán dormidos. Con ganzúa y Cerrajería se puede abrir la puerta silenciosamente. Con Mecánica se abre haciendo bastante ruido (tirada de POD para no despertar a los agentes, supuesto que duerman). Se deben repetir estas tiradas para cada celda. También se pueden quitar las llaves a uno de los agentes (siempre y cuando el investigador que lo intente haya salido de su celda). Con Discreción se puede llegar junto al agente, con Vaciar Bolsillos se le pueden quitar las llaves, y con otra tirada de Discreción se puede volver a las celdas sin que se enteren.

Las armas están guardadas en un cajón cerrado con llave (Cerrajería para abrir, Mecánica para descerrajar o FUE contra FUE 10 del cajón para arrancarlo de la mesa). La llave del cajón está con la de las celdas.

Naturalmente, todo esto sólo sirve si los guardias duermen. Si están despiertos los agentes necesitarán tirar Escuchar para oír el ruido del intento de forzar con Mecánica (la Cerrajería es más sutil).

De todas formas, después de pasar dos noches en la cárcel, al anochecer del tercer día entre rejas los investigadores serán puestos en libertad, alegando el sheriff un "malentendido". En cuanto salgan comprobarán que les han traído el coche a la puerta de la oficina del sheriff ("una gentileza para disculpar las molestias").

Después de partir les empezarán a seguir tres coches, entablándose una persecución (continúa en la sección "La tunda de palos").

### La tunda de palos

Después de ser sacados de la cárcel, o porque el Ku Klux Klan los considere muy molestos y el sheriff no los ha detenido, los investigadores serán seguidos una noche (o cuando al Guardián le parezca bien, pero queda más espectacular por la noche) por tres coches, ocupados por gente del Klan.

Si los personajes consiguen escapar (bien huyendo del pueblo, bien llegando al hotel), no serán atacados esa noche, pero cuando vuelvan a aparecer sufrirán las consecuencias descritas más adelante.

Si los PJs son cogidos, serán atacados por el camorrista William A. White, el ayudante del sheriff, el redactor del Greenville Voice y otros 12 individuos del culto (tratar como vecinos de Greenville, excepto la COR, que es cero). Van cinco en cada coche, y conducen el ayudante del sheriff (con la sirena puesta pero sin sonar), el camorrista y otro sectario de menor importancia (Conducir Automóvil 45%). Están todos armados según las respectivas descripciones dadas en anteriores párrafos.

**El sacerdote William H. Marrinan**  
FUE 14, CON 16, TAM 14, INT 17, POD 23, DES 12, APA 13, EDU 21, COR 54, P.V. 15.

Habilidades: Antropología 90%, Arqueología 90%, Astronomía 70%, Botánica 90%, Buscar Libros 95%, Cantar 85%, Ciencias Ocultas 80%, Contabilidad 70%, Crédito 80%, Derecho 65%, Descubrir 60%, Diagnosticar Enfermedades 90%, Discreción 70%, Discusión 85%, Elocuencia 85%, Escuchar 75%, Farmacología 70%, Geología 90%, Hablar Alemán 60%, Hablar Español 80%, Hablar Francés 80, Historia 90%, Leer/Escribir Alemán 50%, Leer/Escribir Español 70%, Leer/Escribir Francés 70%, Leer/Escribir Latín 95%, Lingüística 90%, Mitos de Cthulhu 45%, Primeros auxilios 95%, Psicoanálisis 90%, Psicología 90%, Química 70%, Regatear 70%, Zoología 90%.

Hechizos: Deflectar el daño, Exorcisar, Expulsar un demonio, Inmovilizar a una víctima, Nublar la memoria, Quitar Mal de Ojo, Serenidad Terrenal, Símbolo Arcano.

El hechizo de Quitar Mal de Ojo se encuentra en el módulo *La Maldición Milenaria*. Exorcisar es un nuevo hechizo, creado para este módulo.

Si un espíritu posee a una persona (ver el artículo "Los que Acechan en la Oscuridad", LIDER 11), se puede usar este hechizo para atacar al demonio poseedor. Para ello se deben invertir 10 puntos de magia con el fin de activar el conjuro. A continuación, después de 3 horas de ritual, el exorcista debe enfrentar su POD contra el del espíritu poseedor, sumando un 5% a la probabilidad de éxito por cada punto de magia adicional invertido. Si se consigue la tirada se inflige una pérdida de 2D6 puntos de magia al demonio, que recupera 2 cada 24 horas. Si los puntos de magia del espíritu llegan a cero, es expulsado. Si el exorcista pierde la tirada de POD contra POD deberá tirar CONx3 y si falla pierde 1D3 puntos de vida. Cuando se expulsa al demonio, la víctima debe tirar CONx5 para evitar morir de inmediato, y después debe tirar contra la mitad de COR, 1D4/1D10.

A efectos del juego, este PNJ es un "sabio" (ver el libro de reglas, pp. 105 y 106).

**modelismo S.L.**

MODELISMO NAVAL

ACCESORIOS,  
PLANOS Y  
HERRAMIENTAS

MAQUETAS PLASTICO

JUEGOS DE ROL

FIGURAS DE PLOMO

MATERIAL ESPECIALIZADO  
Y ASESORAMIENTO  
PROFESIONAL

CALLE ARRIBAS, 7  
TEL. 30 92 50  
47002 VALLADOLID

En cuanto bajen todos de los coches, se iniciará la lucha. Sin embargo, en el tercer asalto de combate cuerpo a cuerpo (es decir, sin contar los asaltos que haya habido de persecución o tiroteo), antes de que los investigadores puedan hacer nada, serán agarrados cada uno de ellos por dos o tres individuos (a repartir por el Guardián). Serán desarmados, golpeados (hasta la mitad de puntos de vida, más o menos) y atados, aunque es posible que muera alguien sin querer (el PJ que más rabia le dé al Guardián, por ejemplo). Si hay algún negro será ahorcado de inmediato (reglas de asfixia para ver cuanto aguanta). Los investigadores podrán intentar soltarse cada dos asaltos con una tirada de DES en porcentaje. Una vez se haya soltado un investigador, podrá soltar a los otros con un cuchillo o con DESx5, tardando dos asaltos en cada caso.

Antes de esto, los sectarios se entretendrán disparando las armas de los investigadores junto a ellos, destrozándolas después contra las piedras hasta dejarlas inservibles (la duración en asaltos de esto la debe determinar el Guardián).

Si los investigadores ponen una denuncia, el sheriff se limitará a hacer un pequeño informe sobre "incidentes algo serios", y cerrará el caso inmediatamente por "falta de pruebas".

### Las pedradas

Si el Guardián considera que los investigadores no lo han hecho tan mal como para ser apaleados, puede optar por un apedreamiento en su hotel.

En la noche que considere oportuna, uno o varios personajes se despertarán por el ruido que hacen los cristales de su habitación al romperse por varias pedradas. Si algún PJ tiene la idea de asomarse en seguida, verá una cruz en llamas clavada en el suelo frente al hotel, además de poder observar a tres o cuatro tipos que huyen corriendo sin dar tiempo a disparar.

### La llegada de Jerry W. Hurt

Cuando el Guardián lo considere oportuno (aunque por lógica debería ser en las dos primeras semanas después del secuestro) llegará a Greenville el teniente Jerry W. Hurt, siguiendo la investigación del secuestro.

El teniente Hurt se alojará en el Hotel Norman (y quizás coincida con los investigadores). Para ver si obtiene las informaciones a las que pueden acceder los investigadores, necesitará las mismas tiradas que estos, aunque no tendrá tantos problemas a la hora de acceder a los archivos del sheriff y del periódico. No obstante, no será testigo de ninguno de los secuestros de negros, por lo que no tiene ninguna oportunidad de encontrar el granero abandonado.

Sin embargo, si los investigadores aportan pruebas suficientes (fotografías, testimonios sólidos, pruebas palpables, etc...), se puede convencer al teniente Hurt de que hay demasiados cabos sueltos en Greenville, con lo cual pedirá refuerzos al F.B.I.

Serán en total 10 los agentes enviados como refuerzos y puestos a las órdenes del teniente. Para los desplazamientos, Hurt tiene un coche y los agentes del F.B.I. otros dos.

5% a la tirada de POD contra POD. Esto no funciona con los individuos en cuya descripción se especifique que no dirá absolutamente nada ni aunque se le torture, a menos que el Guardián decreta lo contrario (estos individuos son el sheriff, su ayudante, el camorrista local, el bibliotecario, el redactor del Greenville Voice, y en general, todos los miembros activos del culto).

Entre otras cosas, el interrogado dará los nombres de toda la gente implicada en el Ku Klux Klan (ver las descripciones de los PNJs) y, si se lo piden, firmará una declaración jurada.

Además, si los investigadores le interrogan exhaustivamente en relación al culto (si los investigadores ya conocen su existencia), se deberá repetir el proceso anterior para sacarle sólo alguna referencia oblicua a los Mitos (suponiendo que sepa algo).

En caso de que los investigadores torturen a alguien y no le saquen nada, podrían enfrentarse a una acusación de secuestro, malos tratos y torturas.

Si el teniente Hurt lo considera conveniente, detendrá a todos los implicados y los enviará (previa solicitud de transporte) a Jackson, para que sean juzgados.

### El día de la ceremonia

En la primera luna nueva después del secuestro del padre Marrinan se realizará la convocatoria de Shub-Niggurath (a menos que los investigadores hayan ya desarticulado el culto). La noche en que el Guardián decida que se realice la convocatoria, los PJs se despertarán a eso de medianoche por el sonido de explosiones: se trata de los sectarios incendiando las casas de los negros. Hacia el oeste puede verse el resplandor de una caravana de vehículos llenos de miembros del Klan. En su mayoría son camionetas en las cuales van cuatro o cinco miembros del Klan, con las capuchas puntiagudas y velas encendidas. Se están dirigiendo a Louisiana para llamar a Shub-Niggurath, lo cual no será muy agradable.

Dado que no van muy deprisa, los investigadores pueden vestirse, preparar su equipo y coger el coche para seguir a los sectarios hasta el lugar de la convocatoria.

### El lugar de la convocatoria

Es un bosque pantanoso de Louisiana, situado a unos 80 km. de Greenville. Se encuentra cerca del Mississippi y ocupa una zona de unos 3 kilómetros de ancho por 5 de largo.

A la marcha de los sectarios se llega en 4 horas al bosque, pero a máxima velocidad se llega en 2 horas y media. De toda formas, se debe seguir a pie desde el linde del bosque. Cada media hora de transitar por el bosque hay que tirar Suerte para no caer en ninguna zona pantanosa. Esto puede ser muy

## AKIRA CÓMICS

LO TENEMOS TODO EN:

- CÓMIC NACIONAL
- CÓMIC USA
- ADMITIMOS SUSCRIPCIONES!
- MANGA
- EROTICO...

TAMBIEN SOMOS ESPECIALISTAS EN:

- ROL EN CASTELLANO E IMPORTADO
- FIGURAS DE PLOMO
- LIBROS DE FANTASÍA, TERROR Y FICCIÓN
- CAMISETAS DE IMPORTACION Y POR ENCARGO

¡¡PARTIDAS DE ROL TODOS LOS FINES DE SEMANA!!

**ESTAMOS EN:**  
**GINZO DE LIMIA, 32**  
**TELF: 739 62 71**  
**MADRID -28029**

**¡¡JUNTO AL METRO BARRIO DEL PILAR!!**



### Agentes del F.B.I.

FUE 16, CON 14, TAM 14, INT 14, POD 11, DES 13, APA 12, EDU 17, COR 55, P.V. 14.

Habilidades: Conducir Automóvil 70%, Charlatanería 65%, Derecho 70%, Descubrir 80%, Discreción 75%, Escuchar 70%, Ocultarse 75%, Primeros Auxilios 60%.

### Detenciones

Cuando lleguen los agentes federales se procederá a la detención de todas aquellas personas inculminadas por los investigadores. Excepto en el caso de William A. White, no será necesaria la fuerza.

En los interrogatorios posteriores se deberá convencer a los detenidos de que hablen. Para ello, uno de los interrogadores debe tirar su POD contra el del interrogado en la tabla de resistencia. Si es necesario, se puede usar la tortura. Por cada minuto, el torturado pierde 1D3 puntos de vida (por golpes, cortes o ahogamiento) y se suma un





peligroso, ya que los sectarios no eligieron precisamente un lugar de fácil acceso.

Cualquiera que sepa nadar puede hacerlo dentro de unas arenas movedizas, pero este hecho no era muy conocido en los años 20, por lo que hará falta una tirada de Conocimientos para recordarlo y poder hacer la tirada de Nadar. En el primer momento en que pisa las arenas, 1D6 de TAM del investigador queda absorbido, y cada asalto posterior 1D6 más, hasta cubrir la totalidad de su TAM. En ese momento se inicia una rutina de asfixia. Si se falla una tirada de CON en las arenas movedizas, el daño es de 2D6.

Una tirada de Nadar, repetida cada asalto, permite evitar el hundirse más y si hay algo a lo que agarrarse, una tirada de resistencia de FUE contra la FUE de las arenas permite extraer 1D3 de TAM. Si alguien tira de la víctima, se tira resistencia de la FUE de cada uno de los que tiran, por separado, contra la FUE de las arenas. Cada acierto saca 1D3 de TAM más.

La víctima atrapada puede intentar cada asalto una tirada de Nadar y una de resistencia. Si falla la primera, se hunde 1D6 de TAM, pero si a continuación saca la segunda puede recuperar algo de lo perdido.

Las arenas movedizas tienen una FUE de 4D6, siendo esta cifra constante para cada una en particular, por lo que todos los que sean atrapados por una misma arena deberán tirar contra la misma FUE.

Siguiendo a la procesión de capuchas puntiagudas se puede llegar al corazón del bosque, donde se ha erigido el altar a Shub-Niggurath. No es necesario hacer tiradas para evitar ser oídos, ya que los sectarios son bastante ruidosos. En el momento de llegar estará ya esperando un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath junto al altar.

Nada más llegar, aparecerá por otro lado un grupo con el padre Marrinan y tres negros, atados y con los ojos vendados (excepto si fueron liberados, en cuyo caso habrán otros cuatro negros, o si el culto fue desarticulado, en cuyo caso esta ceremonia no tendrá lugar).

En total son 120 los sectarios congregados. Atarán a los prisioneros al altar y empezarán a realizar una serie de cortes rituales en las víctimas.

Los investigadores no lo saben porque los sectarios van con la cara tapada, pero el sacerdote es el ayudante del sheriff, y entre los ayudantes están el sheriff, el bibliotecario, el camorrista, el redactor y el dueño del Wenceslao Fritz.

Cada participante invierte 1 punto de magia, lo que da un 120% de posibilidades de éxito. Además, con el Retoño Oscuro se llega al 130%. Con esto el ritual pasa de 100 minutos a sólo 70, por lo que, después de este tiempo, llegará la Cabra Negra de los Bosques. A partir de aquí, todo depende



de los personajes (si no se vuelven locos antes: cuesta 1D10/1D100 puntos de COR ver a Shub-Niggurath).

Si los investigadores no lo evitan, Shub-Niggurath se dirigirá a una aldea cercana habitada por negros con el propósito de destruirla, marchándose una hora después de la convocación.

#### **Retoño Oscuro de Shub-Niggurath**

FUE 45, CON 20, TAM 46, INT 17, POD 25, DES 21, P.V. 33, MOV 8.

Armas: tentáculos (4 ataques por asalto), 80%, daño 4D6 y drenaje de 1D3 puntos de FUE permanente por asalto en los sucesivos.

Armadura: ninguna, pero la mayoría de las armas de fuego sólo le hacen 1 punto de daño si le aciertan. Un resultado de empalar con un arma de fuego le hace 2 puntos de daño. Las escopetas le hacen el mínimo daño posible. Las armas blancas le hacen el daño normal. Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath, Consunción.

COR: 1D3/1D20.

#### **Como resolver el módulo**

Si los investigadores pueden encerrar a los sectarios, no hay peligro de que se llame a Shub-Niggurath. Todos los implicados en el Klan serán encarcelados, y el alcalde aparecerá ahorcado (junto con una nota diciendo que se ha suicidado por los motivos que el Guardián considere oportunos, como remordimiento, etc...).

Si en el camino hacia el bosque los personajes se adelantan a los sectarios, con una tirada de POD en porcentaje podrán encontrar el altar (con una tirada de Mitos de Cthulhu se puede conocer su utilidad). Entonces pueden dinamitarlo, grabar un

Símbolo Arcano o lo que se les ocurra (siempre con la oposición del Retoño Oscuro, por supuesto).

Así mismo, se puede intentar despedir a Shub-Niggurath, aunque es muy difícil. Más que difícil, casi imposible, pero eso sí, está muy bien recompensado.

#### **Exito y fracaso**

Encontrar al padre Marrinan sano y salvo (encontrarlo muerto no sirve de nada) otorga 1D6 puntos de COR a cada investigador. Además, podrá usar el hechizo de Mal de Ojo, si es que los investigadores lo buscaban para eso.

Si además se desarticula el culto, pero sin conocer todo su alcance, se recuperan 1D6 puntos adicionales por investigador. Si se conocían todos los propósitos del culto, en lugar de 1D6 se recuperan 1D20 puntos de COR.

Si se consigue matar al Retoño Oscuro se recupera 1D20 de COR, y venciendo a Shub-Niggurath (cosa harto difícil) 1D100.

Si los investigadores no consiguen desarticular el culto antes de la noche de la ceremonia, podrán leer poco después en los periódicos dos noticias que les pondrán los pelos de punta: una aldea negra fue arrasada junto con sus 400 habitantes en circunstancias misteriosas, y el padre Marrinan apareció muerto en Louisiana, víctima, al parecer, de una venganza del Klan. Estas noticias harán perder a cada investigador 1D10 puntos de COR.

Además, es posible que los personajes tengan alguna cuenta pendiente con la justicia por las posibles torturas, amenazas, atentados, secuestros o asesinatos que hayan cometido.

En este último caso, el Guardián deberá imponer a los investigadores la pena de cárcel que considere oportuna, lo cual podría dar pie a un módulo basado en el ambiente carcelario. ●