

Terror en la Roca

000T .XΛ0ΠΙ0NΨM00TΛKΠ3ΠY

M Ó D U L O

Ésta es una aventura para *La Llamada de Cthulhu* ambientada en el Peñón de Gibraltar, y está diseñada para 3-4 investigadores novatos que estén ansiosos por meterse en problemas. Tenemos la ligera impresión de que vuestros investigadores encajan en esta categoría...

Introducción para el Guardián

Esta aventura se desarrolla en la colonia británica de Gibraltar. La fecha no es importante, por lo que puede estar situada en cualquier momento. Para los desinformados, indicamos que Gibraltar se encuentra al sur de la Península Ibérica. La trama del módulo gira entorno a la desaparición de Baxter Stockman, un eminente profesor doctorado en Antropología e Historia y tenaz investigador de lo oculto. Dentro del mundillo paranormal era bien conocido por desenmascarar multitud de supuestos casos paranormales, que al final no eran más que engaños y timos. Debido a esto, nuestro desaparecido doctor se fue ganando multitud de enemigos a lo largo de su vida.

Últimamente, el Dr. Stockman se encontraba estudiando algunos datos históricos por el sur de España, mientras disfrutaba de unas merecidas vacaciones. Era viudo, y su único pariente era su hijo Howard, un profesor de la universidad de Arkham recién llegado a su puesto de trabajo, y al que suele escribir cada una o dos semanas.

Las investigaciones llevaron al Dr. Stockman (padre) al museo municipal de la ciudad de Gibraltar. Allí encontró, casi por casualidad, un extraño relieve realizado en una pequeña plancha de arcilla. Representaba una extraña ceremonia en la que varios hombres vestidos con pieles sacrificaban a un congénere sobre un altar; el famoso Peñón de la ciudad en la que se encontraba se erguía tras la escena como un mudo testigo.

El museo le informó de que las tablillas databan del año 1900 ó 2000 a.C. (mintiéndole, ya que son falsas y no tienen más de un año. El director lo sabe pero lo guarda en secreto, ya que quiere utilizar las falsificaciones como otro reclamo más para el museo), y que fueron compradas hace pocas semanas por una minucia a un marinero de la ciudad. Olvidando por unos días su trabajo histórico, el Dr. Stockman decidió estudiar y consultar los antiguos escritos que se encontraban en el archivo municipal

La Llamada de Cthulhu

de la ciudad, para así conocer las antiguas culturas de la zona.

Al poco tiempo descubrió el engaño, percatándose que las tablillas no tenían ni mucho menos la edad que en un principio le habían hecho creer. Fue entonces cuando decidió estudiar a fondo el asunto.

Desde entonces estuvo marcado por un destino... funesto. El relieve pertenecía a un culto sanguinario procedente de la antigua india británica. Ese culto se había afincado en la colonia después de que algunos de sus miembros llegaran en un barco de mercancías como estibadores, trayendo

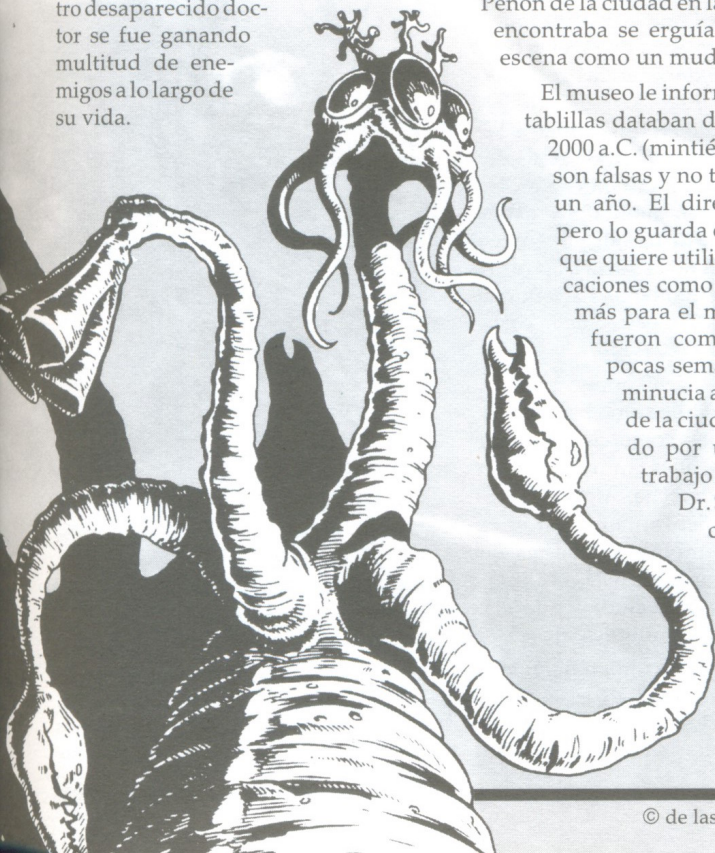


consigo varios fetiches, entre los que se encontraba el relieve. Éste fue robado hace unas semanas por Bill Sundance, un viejo marinero alcohólico que trabaja en el mismo barco que los hindúes.

Atraído por la curiosidad, Bill se deslizó una tarde en la habitación donde dormían los sectarios mientras éstos trabajaban en el muelle. Durante su registro se llevó el relieve, intuyendo que podría sacar un buen dinero si lo vendía. En realidad, en el museo le pagaron sólo lo suficiente para tomarse un par de copas en el puerto, pero con eso se contentó.

Los hindúes comenzaron a rendir culto a Yog-Sothoth, sacrificando personas y animales dentro del complejo de cuevas neolíticas que hay en el interior del Peñón.

Las investigaciones del buen doctor le llevaron a descubrir un vínculo entre los rituales y las noches de pleni-





Junio, y a la creación de ciertos portales (la traducción exacta era "invocaciones", pero se le pasó por alto). En la siguiente noche de plenilunio fue a las cuevas de San Miguel, ya que algunas denuncias realizadas por los vecinos de aquella zona hablaban de aullidos y gritos en la noche, así como de desapariciones de personas y animales de compañía.

Desgraciadamente, el propio Dr. Stockman terminó capturado por los sectarios y ofrecido en sacrificio en una de las cuevas. Desde entonces nadie conoce su paradero, ya que no se ha encontrado ningún cadáver. Su único hijo se ha puesto en contacto con los jugadores para que encuentren a su padre (el contacto de la familia Stockman corre a discreción del Guardián. Puede que el profesor fuera un antiguo tutor en la universidad, que mantuvieran correspondencia debido a su afición por el ocultismo... Debe conocer a la familia Stockman, y la familia debe conocer la condición de investigador de Pj).

Escena 1. Carta desde Providence

El Pj seleccionado recibe una carta de Howard Stockman, comunicándole la desaparición de su padre. Pagará el viaje y la estancia de cuatro personas a la colonia inglesa, así como una gratificación de 3000\$ para cualquiera que aporte alguna pista sobre el paradero de su padre. La salida será dentro de dos días, tiempo más que suficiente para preparar el viaje. Howard les ha dado la dirección del hostel donde se

alojaba su padre. Para la aventura no necesitarán ningún equipo "especial" (tiendas de campaña para doce personas, un coche, una Thompson...), así que Howard se negará a pagar las facturas de esta índole.

Howard comentará brevemente a los jugadores que su padre había realizado un descubrimiento importante en el museo histórico de la ciudad. No comentó de lo que se trataba.

Escena 2. Investigando en la colonia

Gibraltar es una auténtica muestra de la mezcla de razas y credos que suele darse en las colonias extranjeras. Europeos, árabes, judíos e hindúes viven en fraternidad a la sombra del Peñón. La ciudad nace en la famosa Roca, asentándose en las zonas bajas de la montaña y extendiéndose a partir de ahí por todo el territorio. El Peñón se alza a las orillas de la playa de poniente, haciendo las veces de guardián pétreo de la costa y gran parte de la región.

La ciudad se compone básicamente de una calle principal, que es a la vez la zona comercial de la que nacen nuevas calles tanto a la izquierda como a la derecha. Algunas de estas calles comienzan a escalar el Peñón, siendo empinadas cuestas que suben por la carretera hacia el antiguo Castillo árabe de la ciudad, que sirve ahora como cárcel municipal.

Más arriba, en la montaña, se pueden encontrar grupos de casas. Cerca del Castillo hay un complejo de cuevas neolíticas no abiertas aún al públi-

co (las cuevas de San Miguel), que en el pasado fueron investigadas por varias organizaciones arqueológicas británicas, pero que ahora se encuentran abandonadas. Es en esta zona donde los vecinos han presentado varias denuncias por desapariciones y por haber escuchado extraños sonidos en la noche. Es justo donde el profesor Stockman encontró a los miembros de la secta, y donde fue asesinado.

Varias pistas llevan a ello. Para empezar, en el apartamento que el profesor utilizaba como casa en la colonia hay ciertas notas y un diario (que encontrarán tras sendas tiradas de Descubrir) en los que el profesor relata su entrevista con el director del museo, así como su intención de visitar el complejo de cuevas.

Si se le aprietan las tuercas al director (comentándole la implicación en crímenes como son el ocultar pruebas, la compra de objetos de arte ilegal...), dirá: "Eeh, miren, el museo últimamente iba muy mal y necesitábamos conseguir piezas que atrajeran la atención de los clientes, así que decidí comprarle esa tablilla a aquel marinero, ya que era sorprendente, además de tener grabado un símbolo de la ciudad como el Peñón".



Gracias a una tirada de Arqueología se descubrirá que la tablilla es falsa. Confesará que se la compró a Bill Sundance, y éste a su vez confesará habérsela robado a unos marineros hindúes con sólo invitarle a un par de copas: "Chí, le robé aquella maldita cosha a eshos indios, (¡hic!), y que el diablo me lleve

Sectarios

	1	2	3	4	5	6
FUE	10	14	14	15	11	9
CON	13	12	17	11	12	14
TAM	12	14	10	8	9	12
EDU	6	4	3	5	5	2
APA	10	9	6	4	9	13
COR	0	0	0	0	0	0
INT	13	8	14	10	10	15
DES	17	15	13	11	10	10
POD	10	10	11	15	12	11
PV	13	13	15	10	11	14

Habilidades: Mitos de Cthulhu 15%, Hablar Inglés 35%, Ocultarse 60%, Saltar 55%, Escuchar 50%, Ciencias Ocultas 10%, Discreción 60%, Descubrir 35%, Seguir Rastros 50%

Armas: Cuchillo 45%, daño 1D4 (el bonus al daño según lo tengan), Puñetazo 85% daño 1D3 (el bonus al daño según lo tengan)

si recuerdo lo que tenía grabado. Me daba eshcalofríos con sholo tocarla, así que decidí deshacerme de ella cuanto antes... ¡El tipo del musheo me dio lo shuficiente para beber durante tres diash! (¡Hic!)"

Los marineros han desaparecido sin dejar rastro, (hace días que viven dentro de las cuevas). Los pocos vecinos de la zona del Castillo que quieran hablar con los investigadores recordarán a un hombre mayor, con gafas y bigote blanco, deambulando con una libreta de notas y una cámara fotográfica portátil (es por eso por lo que principalmente lo recuerdan) haciendo preguntas sobre las cuevas. Ya dentro de las cuevas (inspección que aconsejo que se realice por la noche, para darle un tono más tenebroso) encontrarán, tras varias tiradas de Descubrir y Seguir Rastros, la libreta de notas y las gafas del profesor... además de un gran charco de sangre metros más adelante, bajando por un pozo que da a una galería oculta (otra tirada de Descubrir o de Geología).

Se necesita un buen equipo para bajar por el pozo, ya que tiene varios metros de profundidad, así como una buena fuente de iluminación. Una vez abajo, los personajes ven el dantesco paisaje dejado por los miembros de la secta dentro de una de las muchas

cuevas que hay a lo largo de la galería a la que se llega tras bajar por el pozo. Varios cadáveres humanos a medio descomponer, así como decenas de cuerpos de animales domésticos. Todos han sido destripados. Sus vísceras han sido cocinadas y comidas (es parte del ritual). Los cuerpos están colgados del techo boca abajo.

Hay un hedor terrible que, junto con la escena, hará vomitar a todo aquel que no pase una tirada de CONx4. Por supuesto, la escena también requiere una tirada de COR (2/2D6). EL cuerpo del profesor se encuentra aquí. Una chica está metida dentro de una jaula, en estado catatónico (era la siguiente víctima, y tras salir de allí los jugadores podrán confirmar su desaparición por una denuncia realizada por su familia en la comisaría).

Los objetos personales de los muertos se encuentran esparcidos por el suelo. Hay un altar donde se realizan los sacrificios, una toga ritual que se pone el sacerdote en las noches de ceremonia, así como varias estatuillas de criaturas de los mitos (una tirada de Mitos permitirá descubrir que son efigies de Profundos). Nuevamente, una tirada de Descubrir permite hallar un pasadizo oculto bajo el altar (la sangre no se ha derramado por el suelo, como que se ha filtrado bajo la base).

Empujándolo, unas larguísimas escaleras llevarán hasta una gran cueva en el fondo de La Roca, muy en su interior, donde una vía de agua inunda su parte baja. La escalera termina en un balcón natural desde el que se podría saltar a la corriente de agua de la cueva. Hay un fuerte olor a pescado en toda la estancia. Las aguas conducen al mar tras nadar buceando por su túnel de salida durante unos dos minutos (una MUY BUENA tirada de Nadar, recordando las tiradas de asfixia).

Los Miembros de la secta

Los hindúes pueden haber estado siguiendo a los investigadores si los han visto merodear por la zona de las cuevas, o por ejemplo si los han visto por casualidad en la zona portuaria o en algún gari-to marinero de mala muerte. Su estrategia será coger a los Pj uno a uno cuando estén solos y llevarlos a

Sacerdote

FUE 16, CON 20, TAM 15, INT 8, POD 17, DES 13, APA 17, EDU 0, COR 0, PV 18

Habilidades: Camuflaje 55%, Tregar 70%, Mitos de Cthulhu 70%, Esquivar 85%, Hablar Inglés 35%, Ocultarse 65%, Saltar 75%, Escuchar 65%, Ciencias Ocultas 45%, Cantar 55%, Discreción 75%, Descubrir 55%, Hablar Hindú 80%

Armas: Cuchillo 75% daño 1D4+1D4, Puñetazo 85% daño 1D3+1D4

Hechizos: Llamar/Atar a un Profundo (una buena llamada en la cueva del final no viene nada mal)

su guarida para sacrificarlos. Dependiendo de si es noche de sacrificio o no, los sectarios pueden estar en la zona de las cuevas. Lo más emocionante es que aparezcan una vez los personajes estén dentro de la guarida, y no puedan huir por donde han entrado.

Nota del Autor: A principios de los años 20/30, los famosos monos de Gibraltar todavía no habían llegado a la colonia, pero sois libres de incluirlos en cualquier ambientación, ya que me imagino el susto que pueden dar en plena noche a cualquier desaprensivo...

por Daniel Meléndez

