

La Llamada de Cthulhu

MÓDULOS

El Faro

Texto: Àngel Subirats

Ilustraciones: Óscar Arnal

Este módulo debe jugarse en algún pueblecito de la costa. No se ha puesto la localización exacta para que cada Director de juego pueda adaptarlo a una campaña propia o como intervalo entre aventuras. Tampoco se ha puesto ninguna fecha concreta, aunque debería ubicarse en plena Ley Seca y la estación del año debería ser otoño o invierno, para evitar que haya turistas molestos y para poder ambientarlo en la humedad de los días grises.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

William Bartimore era la persona más influyente y querida en el pueblo de Summerfield, debido a su preciado barco mercante "Frost", con el cual había amasado una pequeña fortuna, y haber traído el comercio al pueblo y dar trabajo como tripulación a mucha gente de allí. Todo empezó a ir mal cuando conoció a Melissa y se casó con ella. Nunca se supo de dónde salió esa muchacha, pero apareció después de un viaje en solitario que hizo William y se casaron al poco tiempo en la parroquia del pueblo. La chica jamás acabó de caer bien a la gente del pueblo, ya que tenía una sensualidad especial que hacía que los hombres se pusieran bastante nerviosos ante ella, cosa que tampoco agradó a las mujeres. Melissa en realidad adoraba a los Dioses Primigenios, cosa que nunca reveló a su marido. Después de huir de una secta por haber intentado usurpar el puesto del sumo sacerdote y haber robado una pequeña joya que servía para las invocaciones, no tardó en encontrar a un hombre rico con el cual casarse y así poder crear su propio culto. Ese hombre fue el desdichado William Bartimore. Melissa aprovechó uno de los viajes de su marido para seducir al guardián del faro, Jeremiah Vanisson, y empezar a tener una aventura que Jeremiah no olvidaría nunca. Melissa esperó a la noche en que volvía su marido y, mediante su juego amoroso, mantuvo ocupado al pobre Jeremiah en el propio faro. Como resultado el "Frost" se hundió ante los escollos del pueblo y el estruendo del casco al romperse y los lamentos de los pobres tripulantes provocaron el caos por un momento en el pequeño pueblo. Cuando los lugareños finalmente se dieron cuenta de lo que había pasado en realidad, se enardecieron de tal manera que, al mando de Red Bartimore, el hermano mayor de William, se acercaron al faro, atraparon a Jeremiah y lo lincharon, enterrando el cuerpo por los alrededores. El faro nunca volvió a funcionar de nuevo y el comercio por mar en Summerfield desapareció, aunque los lugareños afirman que algunas noches de tempestad el faro se enciende durante unos instantes...

El camión fue encontrado por la familia Spawndown al día siguiente, una familia de granjeros de las afueras sin demasiados escrúpulos que se dedicaron a saquear el camión y revender la mercancía por donde pudieron.

LOS ARTÍCULOS

De los artículos robados por los Spawndown ya solo se pueden recuperar tres, ya que el resto bien se rompieron durante el saqueo del camión o los Spawndown los han vendido a gente de las afueras. Dos de los artículos fueron vendidos a la tienda de regalos "Sweet dreams": un gran espejo y el cuchillo enjoyado. El tercero es un viejo fusil que los Spawndown conservan todavía.

EL PUEBLO

"The man"

Cuando los Pjs lleguen al pueblo el único lugar en el cual podrán alojarse es el hostel "The man", un hostel regentado por la anciana Marie, una buena mujer temerosa de Dios y honrada, la cual no tendrá inconveniente en alojar a los Pjs siempre que se comporten de manera educada. En el comedor, durante algunas de las comidas que efectúen los Pjs, tras pasar una tirada de Descubrir y otra de Idea (pueden hacerse cada vez que coman) se puede descubrir el gran espejo perteneciente al camión. Si preguntan a la vieja Marie, les informará con enorgullecimiento de que es un regalo de su viejo hermano Joe por su cumpleaños, y que se lo dio apenas dos días antes de que llegaran al pueblo. Marie no se querrá separar por nada del mundo de su espejo, y la única manera de conseguirlo es robárselo o hablar con su hermano, para que la convezca de que se lo dé (o venda) a los Pjs. Por otra parte no hay nada de destacar del hostel ni de Marie. De los Pjs, dos determinados al azar tendrán una ventana que dará al paisaje donde se encuentra el faro, y si alguno de los dos pasa una tirada de Suerte podrá ver como el faro resplandece por breves momentos y no vuelve a encenderse en toda la noche, cosa que normalmente sorprendería a cualquiera, ya que un faro debe estar encendido toda la noche. Si preguntan a Marie por el faro, pondrá cara de angustia, no querrá de-

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

El investigador o grupo de investigadores son designados por un superior para que se dirijan al pueblecito de Summerfield para intentar averiguar que ha ocurrido con un camión de mercancías que ha desaparecido, lleno de antigüedades (puedes hacer que sea un museo, un capo de la mafia o un particular, según la idiosincracia del grupo...), y recuperar el máximo número posible de ellas intactas, en especial un machete ricamente enjoyado que era especialmente valioso.

EL CAMIÓN

El camión al llegar a las afueras de Summerfield se encontró con una espesa niebla que hizo que el conductor del camión embarrancara en el andén del camino. Sin conocer la zona empezó a vagar por los campos, hasta finalmente ver una luz en la lejanía. Fue entonces cuando se acercó al faro y se adentró en su interior, para no volver a salir jamás.

cir nada al respecto y no habrá manera de que explique nada.

"Sweet dreams"

Sweet dreams es la tienda de regalos del pueblo de Summerfield. Es propiedad de John, una persona amable pero que tiene una mirada especial, que puede llegar a poner nerviosos a los Pjs, aunque no es peligroso en absoluto. La tienda no es gran cosa, pero puede llegar a tener objetos curiosos (ninguno relacionado con los mitos...). El Dj puede poner los objetos que le interese, pero tienen que ser cotidianos y no tener nada de especial. Si se le pregunta por el espejo afirmará haberlo vendido a Joe, y si le preguntan por el cuchillo enjoyado pondrá cara de asqueado (más que nada por no tener los productos que piden los Pjs y estar perdiendo ventas) y dirá que lo vendió a la viuda Bartimore. Intentará ofrecer a los Pjs espejos de todo tipo y hasta cuberterías, con tal de intentar convencerlos de que los otros productos tampoco eran tan buenos, hasta llegar a ponerse realmente pesado. Por otro lado no tiene nada más interesante que ofrecer a los investigadores. Si los investigadores intentan indagar sobre el origen de los objetos vendidos dirá que se los envían desde Nueva York; aunque, si los pjs insisten o insinúan el origen ilegal de los objetos, se derrumbará y dirá que los compró a los Spawndown, pero que él no quiere problemas con nadie.

Joe Depee

Joe es el hermano de Marie y le compró el espejo en "Sweet dreams", es una persona afable y no tendrá problemas en hablar con los Pjs e informarles de dónde lo compró. Si le hablan del faro, se pondrá taciturno y explicará todo lo que pasó aquella fatídica noche (aunque nadie sabe que Jeremiah y Melissa eran amantes), indicando que Red Bartimore perdió los nervios después de oír las lamentaciones de la pobre Melissa Bartimore y que, junto a un puñado de hombres, fue hasta el faro y linchó al malnacido de Jeremiah por haber sido el artífice de la muerte de todos los miembros de la tripulación del "Frost", y luego enterró el cuerpo bajo la gran roca al lado del faro. Él piensa que el espíritu de Jeremiah ha quedado anclado en el faro como castigo por su incompetencia y, la verdad, no le importa en absoluto, aunque nunca se acercará al faro de noche... Si le preguntan por Red, les informará que es muy fácil localizarle... en el cementerio del pueblo, ya que falleció de tuberculosis ya hace tres años.

Melissa Bartimore

Melissa es una bella mujer ambiciosa que recibirá a los Pjs de manera educada en su pequeña mansión, tiene cuatro criados,

todos ellos hombres, con los cuales practica sus ritos, y accederá a dar cualquier explicación a los Pjs, falsa, por supuesto. Si le preguntan por el faro, dará la versión oficial: que Jeremiah provocó la muerte de su querido marido y que merecía la muerte. Si la interrogan acerca del cuchillo, afirmará no saber nada sobre el asunto y rápidamente indicará a los investigadores que tiene asuntos importantes que atender y que lamenta tener que dar por finalizada la reunión, acompañándolos hasta la puerta. Una tirada de Psicología indicará que está mintiendo sobre los dos asuntos, y otra con una penalización de 25% indicará que está nerviosa ante la mención de ambos temas.

Si los investigadores van a la casa por la noche, encontrarán a dos perros enormes custodiando la mansión. Si los evitan de alguna manera no demasiado ruidosa, podrán llegar hasta la mansión sin problemas, ya que nadie puede oír los ladridos de los perros (pero sí un disparo, por ejemplo). En la mansión no hay nadie y, si los Pjs quieren entrar, podrán hacerlo sin demasiada dificultad, aunque dentro de la mansión no hay nada de interés (hombre, pueden saquearla, pero no es en principio lo normal...). Si pasan una tirada de Descubrir, podrán hallar un pequeño sendero que se interna en los jardines de la mansión, hasta llegar a un pequeño cobertizo donde los investigadores, si se acercan hasta la ventana, podrán observar a Melissa con los cuatro criados desnudos en una gran bacanal. Lo curioso de la situación es que Melissa les va haciendo pequeños cortes con el cuchillo enjoyado en medio del éxtasis y la lujuria.

Mientras los investigadores estén mirando esto deberán hacer una tirada de Ocultarse cada turno, hasta que sen marchen. Si la fallan, serán descubiertos por algunos de los criados y serán perseguidos hasta el exterior de la mansión por estos, que irán armados con escopetas de caza que tenían en el cobertizo, pero eso sí: sin llevar nada más puesto.

Melissa es una mujer especialmente cautivadora por su belleza y desprende un erotismo en cada uno de sus movimientos que hará que los investigadores masculinos tengan sueños eróticos con ella por la noche. Aunque si la han visto en el cobertizo solo hay un 50% de que esto ocurra, ya que esa visión puede haber cohibido los deseos subconscientes de algún Pj.

Los Pjs sólo podrán recuperar el cuchillo robándolo, ya que Melissa lo considera un objeto arcano con el cual podrá recuperar la joya mística perdida tiempo atrás y no querrá desprenderse de él de ninguna manera.

Los Spawndown

Los Spawndown son una familia de granjeros que viven a las afueras del pueblo. No son mala gente, aunque son bastante



En el tintero...

En esta aventura las recompensas y pérdidas de COR se dejan a discreción del Dj, al igual que los perfiles de los Pnjs, ya que cada Dj es el

que mejor sabe lo que le puede convenir para su grupo en concreto.

El aspecto monetario también se ha dejado a discreción del Dj para no interferir en el equilibrio del dinero que pueda llevar en sus aventuras y para tener una excusa para que los Pjs puedan ganar mucho o poco dinero, según lo necesiten para aventuras posteriores.

Como se habrá podido ver, en esta aventura poco hay de mitos, los lugareños son bastante amables y sólo hay una "malvada", que es Melissa. No es normal, pero dejar que los Pjs se coman la cabeza con la mirada extraña del tendero, los sueños con Melissa o qué efectos extraños tendrá el cuchillo, puede llegar a ser bastante divertido...

prácticos y oportunistas, y al encontrar el hijo pequeño el camión abandonado no dudaron en saquearlo e intentar sacar tajada del asunto. Si se les pregunta acerca del camión o las mercancías, dirán que no saben nada de ningún camión y que las mercancías se las vendió un buhonero que pasó por la granja días atrás. Si los Pjs les indican que tienen algún interés en las mercancías, no dudarán en enseñar el viejo rifle e intentar venderlo a un alto precio. Una tirada de Psicología indicará que mienten, pero que no les importa hacerlo. Si se les pregunta por el faro, Philip Spawndown, el padre de familia, dirá que después de la tragedia el faro ya no ha vuelto a funcionar y que tiene miedo de acercarse debido a las extrañas luces que aparecen en él. De sobornarle (si los jugadores no tienen la iniciativa, la tendrá él) explicará que la noche del suceso vio salir a la entonces señora Bartimore del faro, después de haber entrado a mediados de la tarde "a saber qué habrían estado haciendo esa buscona y Jeremiah" indicará con una sonrisa de complicidad a alguno de los Pjs varones.

El rifle se puede recuperar comprándolo o robándolo, aunque robar en la casa de los Spawndown será bastante complicado, ya que tienen varios perros cazadores, armas en la casa y no dudarán en disparar a cualquier intruso.

EL FARO

En él se encuentra el espíritu errante de Jeremiah. La última noche que pasaron juntos Jeremiah y Melissa, éste le quitó una joya que llevaba para ponerla en un

collar y luego regalárselo. Cuando Melissa abandonó el faro y se dirigió al pueblo, no se percató de que no la llevaba encima. Cuando los del pueblo lincharon a Jeremiah y lo enterraron con la joya, hicieron que su espíritu quedara ligado a ésta. El espíritu de Jeremiah es hostil con todo aquel que entre en el faro y la única manera de que descanse finalmente en paz es alejar la joya del lugar de su muerte (recordemos que se encuentra en el cadáver). Si los investigadores desentierren el cuerpo, agarran la joya y se van del lugar, el alma desaparecerá y las luces ya no volverán a verse. Melissa sabe esto, pero piensa que el cadáver se encuentra en el interior del faro y ella tiene demasiado miedo a Jeremiah como para arriesgarse a entrar.

Al espíritu no se le puede dañar de la manera convencional, aunque si se le impacta con un arma mágica (el cuchillo no lo es, aunque Melissa lo piense...), desaparecerá esa noche y no volverá a aparecer hasta la siguiente. Si alguien se aventura dentro del faro, el espíritu le atacará cuando se encuentre en la cúspide, invadiendo su cuerpo y drenándole 1-10 puntos de Cordura por pánico cada asalto. Salir del faro cuesta 10 asaltos si se piensa en salir inmediatamente y una vez se sale Jeremiah ya no atacará, pero los puntos perdidos no se recuperarán. Si se llega a 0 puntos de cordura, el sujeto muere de un ataque cardíaco. Dentro del faro se encuentra el cuerpo del conductor del camión y el cuerpo de un pobre vagabundo muerto meses atrás... ■