

## **El Loco (Aleteos en la Noche)**

Módulo corto de una sesión para la Llamada de Cthulhu, ambientado en la Ciudad de Arkham y en la zona rural cercana, Turk County.

Historia original: "The Madman", básico de Call of Cthulhu ed. 5.5. Re-Escrita por Santiago Mollo (2010).

*Este Módulo está pensado para un grupo de 3 a 5 PJs novatos, sin experiencia contra los Mitos. Puede ser usada con un grupo de Pjs más experimentados, pero es probable que les resulte demasiado fácil.*

### **Introducción – Información del GM**

Una pequeña colonia de Mi-Go se instaló en 1918 en una montaña pequeña cercana a Turk County, la zona rural próxima a Arkham, con dos objetivos, minar allí un mineral especial muy raro, que utilizan para unas armas especiales, de lo cual se encarga un grupo, y también perfeccionar un hechizo de invocación a Itagua, el que corre en los vientos, el Wendigo para algunas culturas antiguas. El hechizo, una vez dominado, va a ser usado para limpiar a Turk County de humanos, y así poder minar tranquilos por un tiempo, el suficiente para terminar con su tarea e irse. Este hechizo, de ser hecho con éxito, va a tener como resultado una feroz tormenta de nieve, con vientos helados huracanados, que va a limpiar completamente toda la región.

**Nota:** Turk County no es parte de la geografía de Arkham y alrededores en verdad, sino que es un agregado mío, porque estoy trasladando una historia ubicada en Vermont a Arkham, y quería mantener una zona rural como ubicación principal. Turk County está basado en el pueblo donde se da "El Color que Cayó del Cielo", el cuento de H.P. Lovecraft y el nombre sale de la zona rural de las afueras de Opal City, del título Starman de DC Comics, en donde pasaban algunas cosas raras.

Los Mi-Go, que son bastante inteligentes, son conscientes de la necesidad de discreción para que no los descubran, ya que su número no es lo suficientemente grande como para pelear cuerpo a cuerpo con un grupo mediano-grande de humanos, pero sus actividades no les permiten pasar del todo desapercibidos y varios granjeros y lugareños presenciaron algunos hechos extraños, aunque nunca nadie encontró nada específico. Además, los Mi-Go enlistaron la ayuda de Vernon Falken, granjero local que era el que vivía más cerca de la montaña, el cual era un borracho bastante delirante que se había encontrado a los Mi-Go por primera vez estando completamente ebrio y desde ahí les había ofrecido su ayuda sin pedir nada a cambio, contento por poder hacer cosas para sus nuevos amigos extranjeros.

El problema del hechizo de invocación de Itagua es que es un hechizo que requiere algunos meses para preparar el terreno y crear una suerte de "camino mágico" para dirigir el viento de Itagua, y una vez listo esto, el hechizo solamente tiene un 27% de chance de ser exitoso. El GM hace una tirada con este porcentaje cada noche que los Pjs pasan en el pueblo después de la primera, y si no hay otra oportunidad antes de acercarse al clímax, los Mi-Go lo intentan al menos una vez.

### **Sobre los Pjs**

Lo ideal es que haya al menos un investigador privado o un periodista dentro del grupo. Ya de por sí, las profesiones más adecuadas para Cthulhu son aquellas que reflejan un espíritu inquisitivo, curioso, por el hecho de que si no puede hacerse complicado encontrar una manera para justificar que alguien se involucre en el tipo de cosas que implica una historia de la Llamada de Cthulhu.

El motivo por el cual los pjs se ven involucrados en la historia varía de acuerdo a las profesiones.

De haber un periodista este puede haberse visto interesado en el tema por las noticias locales que hablaban de fuegos fatuos en la noche y sonidos extraños (ver Recortes Periodísticos.docx, entregar una copia impresa a los jugadores), y junta un pequeño grupo de investigadores y/o amigos con la esperanza de encontrar su gran historia periodística.

En caso de haber un investigador privado (lo cual es bastante probable porque casi siempre hay uno en cada mesa), este puede ser contratado por una persona interesada en construir un complejo de cabañas cerca de la montaña, que ya había comprado las tierras y se había encontrado con que se podían devaluar si el bosque y la montaña cobraban mala fama. El resto de los investigadores pueden unirse si sus profesiones tienen sentido, o si son amigos el Inv. Priv. los lleva al pensar que seguramente iba a ser un caso muy fácil, casi unas mini vacaciones. Un investigador privado también puede reunir al grupo con la intención de cobrar la recompensa del Arkham Advertiser directamente.

De no haber ninguna de estas dos profesiones, va a ser necesario improvisar. Puede que el tío de uno de los Pjs haya muerto recientemente y le deja en herencia una casa muy cerca de la montaña a su sobrino, y este lleva a los pjs para instalarse y se interesan en el tema por la cercanía. Otra opción es hacer que Bartley Hodges sea un amigo de la infancia/adolescencia de uno de los Pjs (o un amigo actual), que se ve muy afectado por la desaparición y decide investigar, juntando el mismo el grupo de investigación.

### **Información para los PJs**

Noticias recientes aparecidas en el Turk County Tattler, el diario local de la zona, fueron recogidas en un artículo del Arkham Advertiser, que por ser el diario más grande de Arkham es muy probable que le llegue a todos los Pjs. Las noticias hablan de extraños sonidos y luces vistas en la montaña Opal. La historia más reciente es una que habla de la desaparición de Bartley Hodges, el periodista del Arkham Advertiser que recogió las noticias, que viajaba regularmente a la zona.

### **La Familia de Bartley Hodges**

Alguno de los Pjs puede decidir visitar a la familia de Hodges para ver si ellos saben algo de la desaparición. Si alguno de los Pjs es un amigo actual de Bartley, entonces conoce ya a Jessica, la esposa, y esta habla con el sin ningún problema, lo mismo si el Pj dice (siendo verdad o no) que era un amigo de la infancia/adolescencia de Bartley y que se vio muy afectado por la desaparición y quería ayudar como pudiera. Un Pj que sea periodista o se haga pasar por uno, no es recibido por Jessica, aunque esta si recibe a un investigador privado o policía que diga estar investigando el caso.

A Jessica Hodges se la ve bastante destrozada, claramente muy afectada por todo el tema, aunque dice estar intentando convencerse de ser fuerte por las chicas, sus hijas. Jessica no aporta muchas cosas significativas, aunque si algunas. Les menciona a los Pjs que Bartley solía ir mucho a la zona, a veces por una semana o más, siempre para escalar. "Lo llamaba su retiro espiritual, que no escalaba sino que entraba en comunión con la montaña. Era algo privado de Bartley, ni las chicas ni yo lo acompañamos nunca, aunque esto nunca me molestó, Bartley era un muy buen hombre con muchas presiones, necesitaba escaparse un poco a veces. Hasta llego a trabajar muchas veces como corresponsal del Arkham Advertiser en la zona y también escribiendo para el diario local, aunque su trabajo principalmente lo hacía en Arkham. Bartley tenía una pequeña casita muy cerca de la montaña, me acuerdo bien cuando fuimos juntos a elegirla, siendo esa la única vez que lo acompañé a la zona". Si alguno de los Pjs se da

cuenta de pedirle a Jessica si tiene una llave de repuesto, esta dice que sí y le entrega una, y pide disculpas por no haberlo pensado antes. Si ninguno de los Pjs le pregunta esto, Jessica nunca lo ofrece.

### **Arkham Advertiser**

Una de las primeras cosas que los jugadores pueden querer hacer, al ser una de las pocas que pueden hacerse antes de viajar a Turk County, es hablar con los compañeros de trabajo del periodista desaparecido o con su editor. Estos tienen poca información que añadir a las historias publicadas, aunque les cuentan a los PJs que Hodges conocía muy bien la zona ya que le gustaba mucho ir a escalar a la montaña Opal, al ser básicamente la montaña más cercana a Arkham, y que era una persona muy confiable, que llevaba más de una década ya en el diario. Hodges acababa de pasar los cuarenta años, y tenía familia en la ciudad, además de llevar una vida tranquila, por lo cual nadie pensaba que hubiese desaparecido de manera intencional. Todo esto se informó a la policía, que está obviamente llevando una investigación, de la cual en el diario no saben nada, aunque tienen una fuerte sospecha de que no se está haciendo ni se va a hacer demasiado. Por último alguno de los del diario, el editor puede ser, les recuerda que hay una recompensa de \$500 para el que aporte información que lleve a encontrar a Bartley, o para el que lo encuentre directamente, vivo o muerto.

### **Arkham PD**

Si algún PJ tiene contactos en la policía entonces va a tardar muy poco en llegar a hablar con un oficial que lo pueda ayudar. Un PJ periodista va a llegar a hablar con el mismo oficial, pero tardando un poco más. Una profesión que no sea estas dos (o directamente la de oficial de policía de Arkham) va a tener más problemas para lograr que la policía coopere dándole información de un caso a un civil que pregunta y de hecho no lo logra excepto por algún caso de muy buena persuasión roleada.

Sea como sea, la policía igual no sabe básicamente nada. El caso está siendo tratado como un caso más de persona desaparecida, ya no tienen mucho interés en historias de fuegos fatuos y ruidos extraños. De preguntársele al policía que los está ayudando que es lo que se hace normalmente, y si algo hablaron en buenos términos (se podría tirar **Fast Talk**, pero yo prefiero evitar ese tipo de tirada), comenta que lo normal en un caso de persona desaparecida de ese estilo es en general no hacer demasiado, suponiendo que probablemente Hodges se escapó para dejar a su familia o por deudas o cosas del estilo, lo cual es lo más normal. Cualquier intento de discutir sobre el tema no lleva a mucho de cualquier manera ya que el policía aclara muy rápido que es solamente un oficial bastante novato, que no tiene ningún tipo de injerencia en el tratamiento de cada caso, que para eso deberían hablar con otra persona, y les da a entender que esto sería inútil.

### **Turk County**

Turk County consiste de no mucho más que una veintena de granjas de diversos tamaños, algunas bastante grandes, otras medianas y chicas. Tiene algunas cuadradas de "centro" en donde hay un almacén, un hotel chico y viejo, una pequeña plaza, una capilla con escuela bastante austera y algunas casas. Turk County, por su cercanía con Arkham, no tiene comisaria propia ni tampoco clínica, aunque si hay un doctor que también hace las veces de veterinario. En total en Turk County, entre las granjas y la pequeña zona de pueblo, deben vivir no mucho más de trescientas personas. Las granjas y las pocas casas y negocios se ven limpias y en general están en buen estado, aunque son en su mayor parte construcciones pequeñas y antiguas, lo cual se nota por más que estén bien cuidadas.

## **Hablando con los locales**

Una de las primeras cosas que los Pjs seguramente van a querer hacer al llegar a TC es hablar con algunos lugareños, los cuales observan con curiosidad al grupo desde que llegaron al pueblo. Los testimonios que reproduzco acá son aplicables a las personas con las que decidan hablar, ya sea el encargado del hotel, almacén, o algunos granjeros. Lo lógico es que hablen con un par de personas distintas, pero no tiene sentido que estos testimonios sean de personas específicas a las que por ahí a los pjs no se les ocurre hablarles.

La escuela/capilla y el almacén general son los únicos lugares públicos en donde es posible encontrarse con varias personas, ya que la plaza está desierta. Otra opción es tocar la puerta en casas o granjas.

Los locales en su mayor parte no son muy propensos a hablar de manera suelta con unos extraños que llegan haciendo preguntas, por lo cual dependiendo del tono en el que hablan y como se presentan, el grupo se encuentra con negativas bruscas a hablar de lo que pasa en el lugar, o bien de los siguientes testimonios:

**Testimonio #1:** "Fuegos en la montaña? No sé si decirle fuego a algo que se ve como un fuego desde lejos pero que después desaparece sin dejar ningún tipo de rastro. No es ningún hecho aislado, tampoco, mucha gente los vio, aunque por eso ya nadie se acerca mucho."

Eso sí, no creo que sea obra del diablo ni nada por el estilo, como probablemente vayan a escuchar de boca de más de una persona de acá. Estoy seguro que si sigue pasando en algunas semanas van a venir científicos de Arkham a estudiarlo, le van a poner un nombre raro y la vida va a seguir como siempre"

**Testimonio #2** (Preferentemente en boca de alguna vieja para que sea un cliché simpático): "Son demonios, demonios de la noche. No son solo sus fuegos del infierno, sino también los sonidos, esos sonidos extraños, satánicos, que los acompañan. Estoy esperando que mi hija me venga a buscar para llevarme con ella a la ciudad, yo no voy a vivir más en un lugar en donde tengo demonios como vecinos."

**Testimonio #3:** "Yo escuché que Jimmy, el peón de los Robbins había visto cosas que no eran de este mundo en la montaña, pero yo no sé si creerle mucho porque se la pasaba yendo a esa montaña para tomar aguardiente y disparar al aire, así que para mí es el alcohol mal destilado de los Robbins el que hizo que vea cosas. Sea como sea se fue del pueblo, así que no tiene sentido que lo busquen, aunque como les digo, yo no escucharía mucho a la gente que se pone a decir cosas así, es poco serio."

**Testimonio #4:** "Yo no sé si hay algo raro en la montaña, pero lo que si se es que ya nadie se atreve a ir de noche, por los fuegos que aparecen y desaparecen. Si ustedes piensan hacerlo, yo no se los aconsejaría."

Si preguntan sobre Bartley Hodges, no reciben mucha información de la mayor parte de la gente con la que hablan, aunque todos lo conocen al menos de vista y saben quién es. Una sola persona les dice:

**Testimonio #5:** "Bartley desapareció porque se enteró de que causaba los fuegos. Se enteró de que eran. Y la respuesta no debía ser linda."

"Si se esto por seguro? No, no tengo manera. Pero es lo que siento, nada bueno puede haber detrás de la desaparición de Bartley, un tipo respetable, de familia. Creo que lo mejor que podríamos hacer todos es juntar nuestras cosas, irnos de Turk County, y no volver nunca más."

Esta misma persona les cuenta que Bartley tenía una pequeña propiedad en las cercanías de la montaña, a no muchos kilómetros. Si los PJs lo convencen de que están ahí para esclarecer lo que le pasó a Bartley, este les da direcciones para llegar.

El testimonio siguiente puede ser usado o no, dependiendo de si encuentran la nota en la casa de Bartley o no, o como se prefiera.

**Testimonio #6:** "El viejo loco Falken vive muy cerca de los fuegos. Es el que está más cerca, deberían preguntarle a él, yo no sé nada excepto que no tengo que ir ahí. Igual, no creo que le tengan que prestar mucha atención a lo que les diga porque es un borracho al que le faltan bastantes caramelos del frasco, y el policía que vino para ver si alguien sabía algo de Hodges me contó que no sabía nada que tenga sentido o sea importante."

"Vive en una vieja casona con toda la pintura descascarada casi al pie de la montaña, siguiendo por el camino norte y doblando a la derecha en un camino de tierra que van a encontrar cuando estén a 500mts de la montaña. Al final de ese camino van a encontrar su casa"

### **La Casa de Bartley Hodges**

La propiedad de Bartley consiste básicamente en una casa bastante simple de cuatro habitaciones, con un parque no muy grande. La montaña se ve perfectamente, debe estar a unos 20-25kms. Después de pasar la verja, si prueban la puerta directamente, se dan cuenta de que está abierta.

Una inspección rápida de la casa da como resultado un par de conclusiones. Hodges aparentemente venía solo a sus excursiones a la montaña, ya que no hay ningún indicio de que alguien más que él haya estado en la casa, y solamente hay ropa de hombre adulto. En las paredes hay un par de noticias enmarcadas, que son las mejores noticias escritas por él. En un escritorio pequeño hay fotos de la esposa y sus dos hijas.

En la casa no hay nada demasiado significativo, exceptuando por una sola cosa que puede ser descubierta con una tirada exitosa de **Spot Hidden**. En el tachó de basura se encuentra una nota casi arruinada en la que se lee "entrevista con Vernon Falken".

### **Vernon Falken**

El viejo Vernon desde hacía años que había ido haciéndose cada vez más ermitaño y excéntrico, ganándose así el mote de "loco del pueblo", pero su encuentro y alianza con los Mi-Go es lo que termina poco a poco tirándolo directamente hacia la locura.

La casa de Falken es como la describió el lugareño, da la impresión de una dejadez crónica durante varios años, por ahí una década o un par.

Falken es un hombre blanco de piel y aspecto curtido, casi completamente calvo, con voz ronca. Tiene una mirada particular que transmite algo así como inmadurez, como si nunca hubiera crecido del todo mentalmente. Aparenta haber pasado los 60 años, aunque en realidad tiene 55.

Al llegar a la casa lo ven afuera partiendo leños, uno atrás de otro sin errar nunca, con un vigor que contrasta con su apariencia. Nota la presencia de los pjs cuando estos se acercan.

Si los Pjs van por primera vez a su casa cuando ya cayó la noche, dependiendo de la hora, encuentran a Falken y este los echa, impaciente, diciéndoles que vuelvan al otro día sin explicar porque. Si van a la medianoche o pasada esta, no encuentran a nadie.

Si los Pjs van de día, Falken se muestra muy amistoso, en apariencia contento de recibir gente, aunque se va poniendo cada vez más impaciente cuando se acerca y cae la noche, llegando a echar a los Pjs si estos no se van para cuando se acercan las 12.

**Nota para el GM:** Vernon no sabe lo que los Mi-Go planean hacer con toda la gente, pensando que solamente minan la montaña, y que buscan invocar a Itagua para minar mejor, sino no los ayudaría.

Falken invita a los Pjs a pasar, y los hace sentarse en una sala de estar muy venida a menos. Los Pjs tienen la opción de acomodarse como pueden en un viejo sofá y dos sillones llenos de polvo y con la tela muy gastada, o sino pueden quedarse parados, pero Falken se ofende y les pide que se sienten. Falken se sienta en un sillón de cuero gastado, pero en apariencia todavía en bastante buen estado. Se la pasa tomando de una botella sin etiqueta un líquido incoloro. Les ofrece a los Pjs, y si alguno acepta, probablemente lo escupa al tomarlo, al ser un alcohol indefinido muy fuerte y básicamente sin sabor más que el de alcohol fuerte. Falken se va poniendo visiblemente borracho mientras transcurre la charla, terminando directamente muy ebrio si la conversación dura lo suficiente (que no es necesario que sea tanto).

Falken va a hacer algunos comentarios interesantes a lo largo de la conversación, pero no dice nada demasiado explícito y niega tener ningún conocimiento del porque de la nota de Hodges, aunque dice que eran amigos y que siempre lo visitaba cuando iba a la montaña, aunque esto suena a mentira, igual que su negación de saber el porqué de la nota.

**Nota del GM:** Es mentira, a Hodges lo conocía de haberse cruzado un par de veces, pero no eran amigos, y conocía la nota y porqué estaba escrita, ya que Hodges había ido a entrevistarlos.

Al estar un poco más bebido se le escapan algunos comentarios como:

- "Mis nuevos amigos saben más que los profesores de la universidad, de cualquier universidad"
- "Desde que nos hicimos amigos no falla ninguna de mis cosechas."
- "Están buscando llamar a otro amigo suyo, un tal Iffka, Ifkwa, Ittaw, algo así... no entiendo nada de estos nombres extranjeros"

Si se le pregunta de nuevo sobre Hodges cuando ya Falken está hablando un poco más, cambia su expresión, pasando a ser una de tristeza y un poco de miedo, y les dice: "Traté de avisarle, de que se vaya, pero no me hacía caso, se reía. Por dios, trate de decírselo". Pero se arrepiente de haber dicho esto y no habla más del tema.

Si los PJs sobornan de alguna manera a Vernon, con buen alcohol, o buena plata, entonces si habla más. Les dice que el amigo que sus amigos están buscando es "El grandote", y que están seguros de que va a venir pronto, aunque ni siquiera ellos saben exactamente cuándo. Si le preguntan si sabe porque quieren llamar a su amigo, les dice que es porque es grande y fuerte y va a poder minar mucho más rápido, que es lo que los Mi-Go le dijeron a él.

Pasado todo esto, ya debe haber caído la noche y se acerca la medianoche, y en este punto Vernon los echa a todos y si no se quieren ir los amenaza con la escopeta, diciéndoles que tenía que ponerse a trabajar, lo cual no tenía mucho sentido por la hora.

Los Pjs tienen la opción de reducirlo y quedarse, o bien de irse y esperar escondidos afuera.

Si los pjs se quedan escondidos, lo cual no les cuesta gracias a la negrura de la noche y a la existencia conveniente de unos arbustos medianos y/o pilas de basuras varias (pedazos de muebles, maderas, etc), o bien si le sacaron el arma a Vernon, tienen tiempo de prepararse como deseen ya que los Mi-Go tardan un rato en aparecer. Alrededor de las 12:15, alguno de los Pjs puede tirar **Listen** para darse cuenta antes del resto de un ruido de aleteo que se va acercando. Poco después de esto, aterriza un Mi-Go enfrente de la casona. El Mi-Go por alguna extraña razón parece no haber visto a los Pjs si estos están escondidos afuera, porque se dirige directo a la casa, y toca la puerta. Esto se da igual por más que estén adentro, con la salvedad de que solo ven aterrizar al Mi-Go si están mirando hacia afuera, y nadie lo escucha por más que tengan un valor alto de Listen. Lo vean o no, poco después el Mi-Go llama a la puerta y llama a Vernon con una voz muy extraña, zumbante, que suena más a una abeja intentando zumbear lenguaje humano que otra cosa. Ver y/o escuchar al Mi-Go obliga a una tirada de **1D6** de **Cordura**, **1D8** si se lo ve y escucha.

### **Mi-Go**

"Eran unas cosas rosáceas de más o menos un metro y medio de altura, con cuerpo de crustáceo llevando un enorme par de una mezcla de aletas dorsales con alas membranosas, además de varios pares de miembros articulados rematados por una tenaza y una larga cola rematada en un aguijón. Tenían algo que asemejaba lejanamente una cabeza, pero cubierto de una multitud de antenas cortas, de apariencia carnosa. A veces caminaban usando todas sus piernas, otras solamente con las más bajas."



Si Vernon abre la puerta, el Hongo no entra a la casa, le ordena presentarse esa noche en la montaña. Si los Pjs están escondidos adentro, y alguno falla la tirada de Cordura, entonces ese Pj hace un ruido y el Mi-Go es alertado de su presencia. Lo mismo pasa si los Pjs están escondidos afuera.

Si Vernon no contesta normalmente (no es necesario que abra la puerta pero sí que conteste para que el Mi-Go no sospeche nada raro), porque los Pjs lo dejaron incapacitado o lo amordazaron, el Mi-Go entra ya que la puerta estaba abierta y ve a los Pjs.

En cualquiera de esos tres escenarios el resultado es el mismo, el Mi-Go ataca, aunque si hay más de dos investigadores juntos, intenta escapar para alertar al resto de los Mi-Go. Este Mi-Go es Mi-Go #2 en las estadísticas.

## **Hacia la Montaña**

Si toda la escena de pelea no sucede y los Pjs se escondieron exitosamente, Vernon sale poco después de la visita del Mi-Go hacia la montaña, vestido con ropa muy abrigada y unos guantes muy gruesos. Si los Pjs habían amenazado a Vernon y el Mi-Go no los descubrió, o después de matar a este, Vernon les dice que tiene que ir a la montaña para que no sospechen nada, que tiene que participar en el ritual, pero que se queden tranquilos que no va a decir nada (y no lo hace, especialmente si lo amenazan de muerte).

Si se escondieron y lo siguen, encuentran que Vernon es muy fácil de seguir ya que no se mueve particularmente rápido, y como no espera que nadie lo siga, en ningún momento se da cuenta de la presencia de los Pjs. Ya adentrándose en la montaña, cada Pj tiene que hacer una tirada de **Sneak**, la cual, si alguno la falla, determina si un Mi-Go que está de vigía los ataca o no. Si el vigía los ataca, y le disparan con cualquier arma de fuego, el ruido de los disparos alerta a los otros dos Hongos de Yuggoth que están de vigías. En las noches de ceremonia/ritual, los vigías siempre son como mínimo 3.

**Nota para el GM:** Si los Pjs esperan y van a la montaña mientras es de día (no encuentran nada si es así igual) y se esconden para esperar la caída de la noche, cada uno tiene que hacer una tirada exitosa de **Hide** o **Conceal** para que no los encuentren los Mi-Go centinelas ni bien llegan. Esta tirada la hace el GM sin explicarle a los Pjs o mostrar el resultado, aunque la puede hacer el Pj también. De no pasar la tirada, los descubren los vigías, que pasan por ahí antes que el resto del grupo.

## **Camino Alternativo – El Contacto**

Si los PJs le preguntaron a Vernon sobre sus “amigos”, lo cual es muy probable, o si se enfrentaron al Mi-Go que va a buscarlo, pero sin embargo son reacios a ir a la montaña (como me pasó con una mesa a la que le dirigí esta historia), entonces se puede instarlos más directamente a que vayan.

Hay más de una manera de hacer esto, una es hacer que al momento de volver al hotel tenga cada uno un telegrama esperándolos, diciendo algo como: “Lo esperamos en Opal, seguido del apellido del PJ”. Esto debería empujarlos un poco más a decidirse.

Otra manera es a través de una nueva visita a Vernon, que esta vez los recibe de manera muy amistosa, y les dice que sus amigos quieren conocerlos, que quieren que vayan a la montaña. Vernon puede dar también algunos detalles sobre los Mi-Go, diciendo que son de un planeta llamado Yuggoth, que están en la tierra porque quieren minar un mineral especial en paz y no quieren problemas con los humanos. Dice también que son una raza mucho más avanzada que la humana, que si los ayudan pueden premiarlos con viajes a otros planetas, etc. Vernon no sabe demasiado tampoco y no puede entrar en muchos detalles, agregando siempre que sus amigos son más inteligentes y pueden contestar mejor las preguntas. Obviamente los Mi-Go no son tan amigables como Vernon los pinta, sino que quieren encargarse de los testigos y cabos sueltos.



Ya si después de esto el grupo de PJs no quiere ir a la montaña entonces va a ser necesario improvisar algo más, en mi caso nunca me pasó y dirigí esta historia muchas veces, más que ninguna otra.

## La Ceremonia

Si los Pjs sobreviven sus encuentros con los Mi-Go hasta este punto, y deciden seguir, avanzan hacia la cima de la montaña sin encontrar más resistencia. Cuando ya están acercándose a la cima, se ven sorprendidos por un claro de tamaño muy grande, que tiene una perfecta vista hacia el norte y el este. En el centro del claro hay un círculo hecho con piedras de distintas formas. Cada piedra es de aproximadamente 1.50mts de diámetro, y extrañamente, están cubiertas de nieve y escarcha, a pesar de que no sea temporada de nieve en la zona.

A los lados del claro hay bastantes árboles y arbustos, los cuales permiten que los investigadores se escondan de manera decente sin mucho esfuerzo.

Poco después de que los Pjs lleguen al claro, se hayan escondido o no, llegan primero 3 y a los pocos minutos otros 4 Hongos de Yuggoth flotando desde el cielo, aterrizando con no mucha gracia y comodidad (no pueden volar y maniobrar muy bien en el aire en la atmósfera de la Tierra). Tirada de 1D10 de **Cordura** por ver al grupo entero en toda su horrorosa gloria. Al aterrizar el grupo, Vernon Falken sale de entre las sombras y se une a ellos, y es saludado por el grupo de Mi-Gos con sus voces zumbantes. Si el grupo de Pjs está escondido, más allá de una tirada exitosa de Hide/Conceal o no (la cual no es pedida por el GM), nadie los descubre al menos al principio.

Después de que se una Vernon, tres Mi-Go se van volando (son el grupo de vigías), y quedan 4 + Vernon para comenzar el hechizo. La inclusión de Vernon es porque es necesario que un humano esté incluido en la invocación porque representa a los habitantes del planeta y plano al que Itaqua va a entrar.

Los Mi-Go y Vernon se ubican detrás del círculo de piedras, separados unos de otros y el hechizo comienza, liderado por la voz del Mi-Go jefe, mientras que otro Mi-Go repite lo mismo que él. Vernon y los otros dos Mi-Go entonan algo que parecen ser respuestas a cada frase que dice el líder. Los Pjs no entienden las palabras que se dicen ni reconocen el idioma.

**Nota para el GM:** El líder y el Mi-Go #5 gastan todos sus puntos de magia menos 1, mientras que Vernon y los otros dos solamente gastan 1, dándole así al conjuro de invocación de Itaqua una posibilidad del 27%.

Poco después de empezada la invocación aparece una llama de color blanco-azulado en el centro del círculo, y esta empieza a crecer gradualmente. La llama en vez de emitir chispas y calor, emana nieve y frío, levantándose muy rápido un viento helado que les llega a los Pjs, mientras que las piedras del anillo se empiezan a cubrir de nieve.

Acá pueden pasar varias cosas, dependiendo de las acciones de los Pjs.

- Si los Pjs intentan interrumpir el hechizo, lo cual es lo más probable, reaccionan una vez que terminó la parte de invocación, y ya es muy tarde para impedir la tirada para ver si el hechizo es exitoso. Vernon escapa al encontrarse en el medio de cualquier enfrentamiento, dejando así solamente a los Pjs y los Mi-Go, los cuales primero hablan un poco con sus voces de insecto, diciéndole a los Pjs cosas cliché de película como que ya era muy tarde, el hechizo estaba hecho, que todos iban a morir, etc (improvisar a discreción). Los Mi-Go atacan todos a la vez y acá se da la pelea más complicada de todo el escenario.

- Si los Pjs no atacan ni intentan interrumpir nada, al finalizar el hechizo de alguna manera un Mi-Go los detecta y se da el mismo enfrentamiento.

**Nota para el GM:** En cualquier momento después de terminado el hechizo, antes, en medio o después de la pelea, el GM tiene que hacer la tirada para determinar si Itaqua es invocado con éxito o no.

- Si el hechizo es exitoso, el viento va en aumento, llegando a ráfagas huracanadas, y un horror grotesco (dar descripción de Itaqua) aparece aullando en el centro de la llama, extinguiéndola. Itaqua sale a velocidad tremenda en dirección al poblado, creando en su paso una nevada ártica sobrenatural que cae sobre todas las granjas y casas, matando a todos los habitantes y dejando a las tierras inutilizadas por un buen tiempo gracias a tres días de un frío de casi 100 grados bajo cero. Enormes bloques de hielo bloquean todos los caminos por un buen tiempo, hasta ser destruidos o que se derritan. Todos los Pjs que ven a Itaqua pierden **1D10** y **1D100** de **Cordura**, sin ninguna tirada. Vernon se vuelve completamente loco.

- Si el hechizo falla, lo cual es lo más probable, y lo esperable, ya que esta es una historia introductoria al mundo de la Llamada de Cthulhu, y no es la idea que todos se vuelvan locos o mueran en la primera historia, entonces la llama blanca-azul crece en tamaño hasta tener varios metros de altura, y el viento frío amaga a crecer cada vez más, pero súbitamente se extingue la llama y el viento desaparece. Si esto pasa mientras los Mi-Go todavía estaban peleando contra los Pjs entonces el líder, o algún Mi-Go que quede vivo les grita a los demás que paren, y les dice a los Pjs que no tiene sentido pelear, que el hechizo falló. Les explica que son una raza que viene de Yuggoth, planeta que los humanos llaman Plutón, y que están mucho más avanzados que los humanos. Les dice que podrían extinguir la raza humana fácilmente si se deciden a hacerlo, pero que prefieren no gastarse y minar lo que les interesa en silencio y después irse. Les ofrecen un compromiso, que ellos van a dejar de intentar invocar al Gran Dios Antiguo (así llaman a Itaqua, del cual no dicen el nombre) para que limpie a los humanos que están cerca, y van a seguir sin invadir la Tierra, además de irse cuando terminen de minar, a cambio de que los Pjs se vayan silbando bajito y no digan nada a nadie de lo ocurrido, además de pedirles que no vuelvan nunca.

Los Pjs tienen la opción de aceptar este trato e irse, o bien de seguir peleando contra los Mi-Go que queden. A pesar de que lo que los Mi-Go dicen sobre su raza y sus modos de operar es verdad, que los Pjs los maten no va a tener ninguna consecuencia porque esta es una historia pensada como unitaria, sin continuación. De usar alguien esta historia en medio de una campaña puede que quiera entonces más adelante tener esto en cuenta.

## **Conclusión – Notas Finales**

Si los Pjs matan a todos los Mi-Go, las operaciones mineras se suspenden indefinidamente, más allá de lo que digan los Mi-Go, excepto que el GM quiera seguir este hilo en historias futuras. Si buscan o miran por ahí, o sino directamente cuando se están yendo de la montaña, encuentran el cuerpo congelado de Bartley Hodges, y seguramente decidan llevárselo para entregarlo a las autoridades, que lo sepan y también que les paguen. Además de su paga, también pueden decidir cobrar la recompensa de \$500 del diario.

Si matan a los Mi-Go, los Pjs que lograron matar al menos uno ganan **1D10** de **Cordura**, y los demás **1D8**. Matar a los 7 Mi-Gos les da **5** puntos de **Cordura** bonus a cada Pj, independientemente de la tirada.

## Los Mi-Go – Detalle y Estadísticas

Todos los Mi-Go que aparecen en esta aventura pueden o no portar unos pedazos de metal deformado que parecen chatarra pero que en realidad son unas armas, esto a discreción del GM. La idea es que al menos uno si tenga una de estas armas así los Pjs las ven en acción.

Los Mi-Go #1, #5 y #7 tienen una red delgada que cubre su cuerpo que tiene **8 puntos** de **armadura** contra toda arma.

Mi-Gos	STR	CON	SIZ	DEX	POW	HP
#1 -Líder*	12	14	14	22	13	<b>16</b>
#2	11	14	07	17	08	<b>11</b>
#3	11	10	13	14	08	<b>12</b>
#4	10	09	06	13	15	<b>08</b>
#5*	09	09	08	14	14	<b>09</b>
#6	08	15	11	15	12	<b>13</b>
#7*	14	14	10	18	10	<b>12</b>

Los Mi-Go que tienen un \* tienen +8 de armadura.

Ataques:	%	Dañó
Garras	35	1D6
Proyector de Niebla	80	1D10 de Congelamiento

**Proyector de Niebla:** Cada una de las armas que parecen un pedazo de metal deformado emite una suerte de neblina gélida que se expande rápido pero ocupa un área chica, envolviendo al objetivo que haya sido apuntado, aunque la víctima se puede alejar del área de efecto. Cuando la neblina alcanza al objetivo, este pierde 1D10 de daño de congelamiento, aunque del resultado de la tirada se resta 1 o 2 puntos si el objetivo lleva ropa gruesa, bien abrigada, y 3 puntos si lleva ropa preparada para una zona ártica. Si el objetivo no se mueve del área de efecto, en cada turno se repite el 1D10 de daño sin necesidad de otra descarga del arma. Esta arma no deja marca en la víctima, que de morir parece simplemente haber muerto por congelamiento. Las armas no son complicadas de usar, y si un Pj llega a conseguir una, aprende a usarla con una tirada exitosa de **Idea** y/o una de **Suerte**.

Un Pj que ya conoce o vio en acción el arma y su efecto puede evadir el contacto con la neblina con una tirada exitosa de **DEX** x3 o de **INT** x3.

- Los Mi-Go no pueden ser fotografiados, no salen en las fotos.
- Después de morir, el cuerpo de un Mi-Go se disuelve en pocas horas, dejando un polvo fino sin nada significativo.
- Los Mi-Go atacan siempre con dos tenazas al mismo tiempo, dándoles dos ataques a la vez de esa manera, y muchas veces tratan de agarrar a la víctima para levantar vuelo y tirarla desde el aire. En este caso tirar **STR** vs **STR** con la tabla para ver si el Pj se logra soltar.

- No se los puede empalar por las características de su cuerpo extraterrestre.

## Vernon Falken

**Nota:** No incluyo un dibujo de Vernon porque el resultado sería demasiado desastroso.

Name <b>VERNON FALKEN</b>		Age <b>55</b>	Occupation <b>GRANJERO</b>
STR <b>16</b>	CON <b>12</b>	SIZ <b>15</b>	INT <b>09</b>
DEX <b>11</b>	APP <b>10</b>	SAN <b>38</b>	EDU <b>09</b>
99-Cthulhu Mythos <b>95</b>		HP <b>14</b>	Damage Bonus <b>+104</b>
Idea <b>45%</b> Luck <b>60%</b> Know <b>45%</b>			

  

SANITY POINTS																
Insanity	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
	95	96	97	98	99											

  

HIT POINTS						
Dead	-2	-1	0	+1	+2	
	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20

  

MAGIC POINTS					
Unc.	0	1	2	3	
	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18

  

WEAPONS				
Weapon	Skill%	Damage	Range	Shots/Rnd
GOLPE	70	1D4+1D6	-	-
SHOTGUN	45	1D6+120MT.	-	2

  

INVESTIGATOR SKILLS			
<input type="checkbox"/> Accounting.....(10) _____	<input type="checkbox"/> Disguise.....(01) _____	<input type="checkbox"/> Medicine.....(05) _____	<input type="checkbox"/> Sneak.....(10) <b>45</b>
<input type="checkbox"/> Anthropology.....(01) _____	<input type="checkbox"/> Dodge.....(DEX x2) <b>30</b>	<input type="checkbox"/> Natural History.....(10) _____	<input type="checkbox"/> Spot Hidden.....(25) <b>50</b>
<input type="checkbox"/> Archaeology.....(01) _____	<input type="checkbox"/> Drive (.....).....(20) _____	<input type="checkbox"/> Occult.....(05) _____	<input type="checkbox"/> Swim.....(10) _____
<input type="checkbox"/> Art (.....).....(05) _____	<input type="checkbox"/> Fast Talk.....(05) _____	<input type="checkbox"/> Own L. (ENCL.).....(01) <b>40</b>	<input type="checkbox"/> Track.....(10) <b>55</b>
<input type="checkbox"/> Art (.....).....(05) _____	<input type="checkbox"/> First Aid.....(30) _____	<input type="checkbox"/> Oth.L. (.....).....(01) _____	<input type="checkbox"/> FARMING..... <b>72</b>
<input type="checkbox"/> Astronomy.....(01) _____	<input type="checkbox"/> Geology.....(01) _____	<input type="checkbox"/> Oth.L. (.....).....(01) _____	<input type="checkbox"/> ..... _____
<input type="checkbox"/> Bargain.....(05) _____	<input type="checkbox"/> Hide.....(10) <b>50</b>	<input type="checkbox"/> Own L. (.....).....(01) _____	<input type="checkbox"/> ..... _____
<input type="checkbox"/> Biology.....(01) _____	<input type="checkbox"/> History.....(20) _____	<input type="checkbox"/> Persuade.....(15) _____	<input type="checkbox"/> ..... _____
<input type="checkbox"/> Conceal.....(15) _____	<input type="checkbox"/> Jump.....(25) _____	<input type="checkbox"/> Pharmacy.....(01) _____	<input type="checkbox"/> ..... _____
<input type="checkbox"/> Chemistry.....(01) _____	<input type="checkbox"/> Law.....(05) _____	<input type="checkbox"/> Physics.....(01) _____	<input type="checkbox"/> ..... _____
<input type="checkbox"/> Craft (.....).....(05) _____	<input type="checkbox"/> Library Use.....(25) _____	<input type="checkbox"/> Photography.....(10) _____	<b>Firearms</b>
<input type="checkbox"/> Craft (.....).....(05) _____	<input type="checkbox"/> Listen.....(25) <b>65</b>	<input type="checkbox"/> Psychoanalysis.....(01) _____	<input type="checkbox"/> Handgun.....(20) <b>60</b>
<input type="checkbox"/> Credit Rating.....(15) _____	<input type="checkbox"/> Locksmith.....(01) _____	<input type="checkbox"/> Psychology.....(05) _____	<input type="checkbox"/> Rifle.....(25) <b>50</b>
<input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos.....(00) <b>5</b>	<input type="checkbox"/> Mech. Repair.....(20) _____	<input type="checkbox"/> Ride.....(05) <b>67</b>	<input type="checkbox"/> Shotgun.....(30) <b>45</b>
			<input type="checkbox"/> SMG.....(15) _____

Following each skill name is the investigator base chance to succeed.

Cualquier comentario o anécdota surgida en el transcurso de dirigir esta historia, además de cualquier comentario sobre el módulo en si que quieran hacerme, pueden mandármelo a [tsaroth@gmail.com](mailto:tsaroth@gmail.com).