



EL LIBRO MALDITO

La llamada de Cthulhu

Autor: Converso (de vidasenred.com)

Para el DM

Ambientación histórica: son tiempos convulsos, año 1922 el presidente Eduardo Dato ha sido asesinado, tras la derrota en el Rif, la situación en España es inestable, el Gobierno nombrado por Alfonso XIII es muy frágil y está a punto de producirse el golpe de estado de Primo de Rivera.

El general Fernández Silvestre, derrotado por los rifeños (ver la historia del desastre de Annual) retrocede ante las tropas del general Abd-El-Krim. En su huída conserva un misterioso libro que encontró en uno de los poblados que habían tomado. Está escrito en Latín, es el Necronomicón. Pero el general Silvestre muere y uno de sus oficiales, Ramón Villena se apodera del libro.

Villena se licencia y se dedica a la profesión de su padre, anticuario y libros antiguos, vendiendo el ejemplar del Necronomicón a Javier Dato, hermano del diputado conservador Eduardo Dato. Javier es un niño mimado que vivió la gran vida. En sus viajes conoció a un erudito francés (y ocultista) llamado André Mallard, este despierta en Javier Dato el interés por los mitos de Cthulhu.

Javier comienza a leer el Necromicón y comienza a perder la razón. El padre de Javier, Don Carlos Dato y Granados lo tiene en su casa en La Coruña bajo los cuidados del padre jesuíta Rodrigo Balsera, confesor y amigo personal de la familia Dato.

Don Carlos Dato lo mete en un baúl con otros libros y le pide a Jimena Alonso, ama de llaves de la familia que se deshaga de los libros de su hijo. La ama de llaves vende el baúl con los libros a un librero de Madrid Honorio Lafuente. Este vende el libro a Ramiro Ledesma, un rico heredero amante de los libros. Este es asaltado en su domicilio y le roban el Necronomicón.

PNJS.

- **Rodrigo Balsera:** El confesor Jesuíta y el equipo de buscadores "La orden negra".

- **Desiderio Lozano (de Córdoba, matón) y José Urrutia (mirlo blanco):** matones a sueldo de Mallard para recuperar el libro.

- **André Mallard:** masón y ocultista. Introduce en los mitos a Javier Dato.

Javier Dato: el hijo calavera de Don Carlos Dato, introducido en el ocultismo por el masón

- **Honorio Lafuente:** librero de Madrid, compró el baúl con libros a la ama de llaves de Carlos Dato, padre de Javier.

Ramiro Ledesma. Rico heredero de padres que hicieron las américas, vive de las rentas en su mansión en la Calle Gran Vía, su mayordomo es Tomás Belgrano.

LA HISTORIA

LA INVITACIÓN.

Nuestros jugadores son un equipo de eruditos muchos de ellos amigos de Ramiro Ledesma, rico heredero de fortunas de españoles que hicieron las Américas y que ahora vive como ocioso coleccionista de libros en su mansión en la Calle Gran Vía. Quizás entre los jugadores haya algún Detective, o antiguo militar. Estos son invitados por medio de un Telegrama (adjunto documento) a la mansión de Ledesma a examinar un misterioso libro que ha caído en sus manos.

Los jugadores van a la mansión pero nadie responde. Les sorprende porque Ramiro Ledesma es un hombre fiel a sus citas, así que les extraña ver luz en la mansión.

A) Si fuerzan la puerta, FUE de la puerta es 11, tendrán que hacer otra tirada de DISCRECIÓN para no llamar la atención del vecindario ni de los serenos.

B) Una tirada de IDEA, recordarán que Ledesma tiene un mayordomo. Dan la vuelta a la mansión y encuentran la puerta de servicio entornada, pero con algo que bloquea la completa apertura. Es el cuerpo de Tomás Belgrano, mayordomo, quien está inconsciente. Puede hacer una tirada de Primeros Auxilios. Una vez recuperado estará agitado preguntando por Don Ramiro, su jefe.

LA BIBLIOTECA

Los jugadores irán a la biblioteca donde encontrarán a Ramiro Ledesma maniatado. Al soltarlo irá a por su mueble bar a pegarse un lingotazo de ron, al que es muy aficionado. Una vez repuesto exclamará: "¡Mi libro!, se han llevado mi libro". --- Pueden llamar a la policía. ----- Revisar la habitación (falta el Necronomicón y un dinero).

La versión de Ledesma, que concuerda con la del mayordomo, hace una hora esperaban a que viniera el muchacho de la tienda de comestibles, pero se presentó un tipo fornido diciendo que era un representante de un librero antiguo. Cuando entró dejó inconsciente al mayordomo, eran dos, un tipo grande con acento andaluz, y otro más elegante con el pelo muy blanco. "Mira el papel Desi"... "El Metronomicón.... ¡vaya letra que tiene el gabacho!" el del pelo blanco le quita el papel: "Idiota, es el Necronomicón, que no sabes leer. Señor Ledesma, entrégenos ese libro y no le haremos daño. Si se resiste mi amigo aquí presenté se lo hará lamentar". Ledesma les entrega el libro, lo maniatan y registran la biblioteca, buscando una caja fuerte, pero sólo encuentran una cartera con billetes de 30 pesetas en total.

SI VIENE LA POLICÍA. Llegará un sargento y un policía, repiten las preguntas y quieren saber quienes son los jugadores. "Seguro que son Desidero y el mirlo blanco, son dos delincuentes fichados". Depende de la actitud de los jugadores la policía podría dudar de ellos.

Detalle: Ledesma comentará a los jugadores que en la primera página del libro estaba escrito con una letra casi infantil: "Propiedad de Javier D."

Ledesma ofrecerá 1000 Pesetas por recuperar su libro.

LA INVESTIGACIÓN

Si van a la comisaria a investigar los registros policiales, tirada de CHARLATANERÍA, o ELOCUENCIA, comprobarán que Desiderio Lozano (de Córdoba, matón) y José Urrutia (mirlo blanco): son matones a sueldo que se conocieron en la cárcel. ----- PISTA Bajos fondos: investigar en los bajos fondos requiere de sobornos 10 Pesetas y 1d4 días. ----- PISTA ¿Dónde compró el libro Ledesma?. En la Librería del Prado regentada por Honorio Lafuente. Este contará que el libro se lo vendió el ama de llaves de Don Carlos Dato Granados

(padre del fallecido presidente) cuando pasaba por Bilbao.

"Compré un Baúl lleno de libros muy extraños. Una pena que todos tuvieran en la primera página Propiedad de Javier Dato".

---Si le preguntan si alguien más estaba interesado en el libro dirá que un francés llamado André Mallard. Una tirada de CONOCIMIENTO dirá que Mallard es un masón ocultista, que organiza sesiones de espiritismo y tarot a la alta sociedad madrileña. Si buscan a Mallard su ama de llaves dirá: "Salió de viaje, dijo que volvería en una semana o diez días. Estaba muy raro, nervioso".

LOS PERIÓDICOS DE LA TARDE: "Encontrados muertos Desiderio Lozano y José Urrutia, alias el mirlo blanco, ambos presentaban heridas de bala y sus cuerpos se encontraron en el estanque del Retiro". Adjuntada documento.

¿Qué ocurrió?. "La orden negra" una sociedad jesuita formada por el padre Rodrigo Balsera, confesor y amigo de la familia Dato, forma parte de una sociedad ocultista secreta dispuesta a cualquier cosa por hacerse con el Necronomicón. Estos buscaron a los dos criminales y terminó en un tiroteo en el que murieron.

LA CORUÑA

Los jugadores se desplazan a La Coruña, en tren son dos días, en coche es día y medio. Es una ciudad próspera. Se dirigen a casa de Don Carlos Datos, una impresionante mansión de treinta habitaciones y tres plantas. Es un hombre culto que les recibe con amabilidad. Si preguntan por su hijo les dirá que está enfermo y no les puede atender. En ese momentó se oirá un alarido y saldrá corriendo una corpulenta enfermera. Si insisten Don Carlos dirá que se trata de locura, pero que como padre no quiere ingresar a su hijo en una Institución psiquiátrica. "Toda la culpa la tiene un francés masón que mi hijo conoció estando en sus muchos viajes, le llenó la cabeza de tonterías y herejías".

Si los jugadores explican al padre los verdaderos motivos este dirá que no puede ayudarles, que ese libro es maligno en sí mismo y que se deshizo de él tan pronto como pudo.

LOS JESUÍTAS ENTRAN EN ESCENA, en ese momento entran dos sacerdotes jesuítas, el padre Rodrigo Balsera y otro más, a quien el padre presenta como amigo de la familia y confesor. Hombre al que tiene gran confianza y afecto.

"Don Carlos, tiene que dejarnos ayudar a su hijo, si alguien le puede ayudar es la Iglesia. Tenemos un Pazo muy discreto, sabemos cómo ayudar". Dice el jesuíta.

El DM debe inducir a los jugadores a vigilar la casa de Don Carlos. Si no tienen coche.... deberían de hacerse con uno o la misión habrá terminado. Leerán en los periódicos el desenlace de la historia.

EL PAZO- Desenlace

Los jugadores verán como en plena noche los jesuítas llevan a Javier Dato y lo introducen en un coche. El coche llega a un Pazo aislado y lo conducen bajo una luna llena y brillante a un altar, frente a Javier, arrodillado y medio ido, está el Necronomicón, al lado del libro una gran antorcha y al otro lado una hoguera.

Los jesuítas pretenden quemar el libro, piensa que de esa manera Javier Dato recuperará la cordura.

Los sacerdotes comienzan a cantar en latín "Dies Irae" (reproducir de Spotify la Canción "Dies Irae" Gregorian Chant mientras ocurre el episodio). En ese momento aparece el francés Mallard, quien quiere salvar el libro, pero los jesuítas sacan escopetas de caza de dos cañones y apuntan con ellas al francés. Este empieza a musitar una especie de conjuro, conoce parte de los Grimorios y los ritos e invoca a un Vagabundo

Dimensional, la criatura aparece, pero no sabe cómo controlarla.
Tirada de CORDURA al ver la invocación y la criatura.

FINAL

Si los jugadores hacen huir al Vagabundo o acaban con él tendrán una recompensa de 1d6 de COR.

VAGABUNDO DIMENSIONAL

<i>Caract</i>	<i>Tiradas</i>	<i>Media</i>
FUE	2D6+12	19
CON	3D6+6	16-17
TAM	2D6+12	19
INT	2D6	7
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
MOV 7		PV 18

Bonificación media al daño: +1D6

Ataques: Garra 30%, daño 1D8 + BD

Armadura: 3 puntos de piel gruesa.

Hechizos: un hechizo por cada punto de INT que tenga por encima de 9.

Pérdida de cordura: ver a un vagabundo dimensional cuesta 0/1d10 puntos de Cordura.