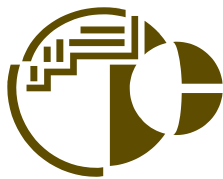


EL RASTRO DE CTHULHU

“Una madre terrible, una madre
degollada, una mujer que no
busca la venganza, sino que todo
regrese a su sitio, el útero, la
tierra...”

-Anónimo





La madre de todas las cosas

Por: Ronnie Medellín
Revisada por: Miguel de Rojas

Una aventura para el Rastro de Cthulhu

“La madre de todas las cosas” es una producción de Ronnie Medellín y revisada por Migue de Rojas puede encontrarse de forma oficial en

<http://laproledecoatlucue.blogspot.mx/>

Fue jugada por primera vez en México en el mes de Abril del 2015

Diseñada para 3-5 jugadores.

La madre de todas las cosas

es material de libre distribución bajo licencia Creative Commons.

Reconocimiento – No

Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Aunque está diseñada específicamente para El Rastro de Cthulhu puede adaptarse con facilidad para La Llamada de Cthulhu. El Rastro de Cthulhu y Trail of Cthulhu son marcas registradas de Pelgrane Press Ltd. La Llamada de Cthulhu es marca registrada de Chaosium Inc. Su

mención en estas páginas se hace a modo de referencia.

ACLARACIÓN: Los personajes y hechos descritos a lo largo de este texto no se corresponden con hechos reales, ni personas reales, son ficticios. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

NOTA

Para más información sobre Coatlicue pueden acceder al siguiente link:

<http://laproledecoatlucue.blogspot.com/2015/04/antes-de-leer-este-pequeno-texto-el.html>

Es un suplemento de información para agregar a utilizar a Coatlicue dentro del Rastro de Cthulhu.

La partida está ambientada en Arkham y en la fecha en que Al Capone fue capturado y llevado a la cárcel

Los archivos anexos (mapa, información e imágenes) vienen por separado. Si por alguna razón no obtienes los dos archivos manda un mail mrdoctor333@gmail.com solicitándolos.

La madre de todas las cosas

“Una madre terrible, una madre degollada, una mujer que no busca la venganza, sino que todo regrese a su sitio, el útero, la tierra...”

La terrible verdad

Antonio López, médico y arqueólogo aficionado ha decidido rastrear sus raíces culturales. Su obsesión y hambre de conocimiento lo han llevado a internarse en la sabiduría azteca. En uno de sus viajes a la ciudad de México, logró conseguir diferentes piezas arqueológicas del valle de México e información valiosa sobre la madre de los dioses aztecas conocida como Coatlicue. En su regreso a Arkham, toda aquella información se convertiría en una maldición, lo cual llevará al doctor Antonio López a montar un pequeño culto a Coatlicue y a otros dioses en el bosque de Arkham, el cual inicia como un aficionado y terminará siendo consumido por la energía de Shub Niggurath, deidad exterior antes venerada en el mismo lugar. Coatlicue arquetipo e imagen asociada con ShubNiggurath, exigirá sangre y sacrificios para despertar y

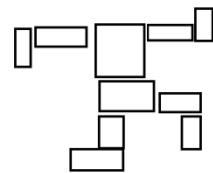
consumir todo lo que hay a su alrededor. Desgraciadamente el doctor Antonio López, necesita más referencia de aquellos dioses prehispánicos perdidos, y necesitará mucho dinero para llevar a cabo su investigación. Aunque siendo médico se puede dar ciertos lujos, necesita más recursos, lo cual lo lleva a involucrarse con Dominic Pizzolato, figura importante del crimen en Arkham e hijo de sus antiguos clientes. Para ello tiene que desplazar a uno de sus mayores competencias, Al Capone y su banda, y crear un laboratorio de cocaína. Es de esta forma que Antonio y Dominic comienzan involucrarse en lo que sería la empresa de sus vidas. Los crímenes rituales son el aviso para lo que se avecina.

El gancho

Carl Lee pide la ayuda de los investigadores a observar una escena del crimen con posibles indicios rituales. Lee y el departamento de policía de Arkham temen que aquello sea el ataque un asesino en serie suelto por la ciudad. Aunque aparentemente es el primer asesino de su tipo, es un crimen totalmente inusual.

El asesinato de John McGee

El asesinato es dentro de un hostel cercano a la zona de bares y garitos de marginados. Los oficiales se muestran horrorizados por la escena. El mismo Carl Lee vomita al ver la escena del crimen.



Escena del crimen. En un pequeño espacio, con pocos objetos personales. El cuerpo está sobre el suelo. Todas las extremidades están cortadas y acomodadas como en una especie de esvástica (esto sólo es detalle descriptivo, los nazis y las esvásticas no tienen cabida aquí). Es decir: el torso hacia el frente, la cintura fuera de su lugar está flexionada hacia la izquierda, una de sus piernas está fuera de lugar pero cerca de la extremidad de donde fue extraída, la otra pierna igual, como si de forma caricaturesca el cuerpo estuviera corriendo. Los brazos están flexionados y extraídos de igual forma. La

cabeza y las manos fueron mutiladas y retiradas por completo y están desaparecidas de la escena del crimen. Además hay un agujero enorme, del cual fue extraído el corazón. El cuerpo está completamente desnudo.

Recogida de pruebas: Se logra identificar el cuerpo en una posición extraña, como el de un ritual. Las extremidades de los brazos están rojizas, a diferencia del resto de la piel, lo cual es un indicio que puede ser investigado más allá del daño del corte de las manos. En una pequeña mesa para guardar objetos personales se encuentra una pequeña imagen en blanco y negro. Es un santo que se identifica como San Jerónimo. Además hay una especie de polvo blanco impregnado en el torso.

Medicina Forense: El cuerpo fue cercenado con precisión, un trabajo limpio, en el cual se utilizó una especie de cuchilla con un filo impresionante. Los miembros fueron extraídos de las extremidades a las que estaban conectadas sin quebrar ningún hueso. En un día de trabajo de investigación con

Investigación forense, se determina que los cortes tienen rastro de un material conocido como obsidiana, el cuál era utilizado en cuchillos ceremoniales en cultos de sacrificio entre los diferentes pueblos prehispánicos. El rastro en las muñecas, muestran un indicio de que el hombre fue

amarrado y sometido por las muñecas.

Historia/Historia del arte: La imagen del santo recuerda la arquitectura e historia napolitana. El santuario que existe de él como santo patrono en esta región italiana. (Información anexa)



Farmacología/Química: El polvo blanco que está sobre el torso es cocaína. El hostel se puede investigar, aunque los inquilinos no aportan ninguna prueba. El casero menciona que el hombre asesinado salió hace dos días del hostel y que el cuerpo fue encontrado así en la mañana del 16 de octubre, cuando intentaba cerciorarse si aquel individuo se había ido sin pagar. Un detalle curioso, el cuál menciona el casero, es que el día de hoy todos los árboles de la zona y hasta las pequeñas macetas con retoños deshidratados crecieron más de lo normal y hasta verdes y húmedos están.

Examinar el torso requiere un control de estabilidad con 2 puntos menos si se falla. Debajo de él se encuentra una cartera con una identificación de conducir. La identificación es de Chicago y el nombre de la persona es John McGee. Si se estudian sus registros criminales, se encuentra un enlace con la pandilla de Al Capone, principalmente bajo el control de uno de sus hombres cercanos, Jack 'Machine Gun' McGurn, acusado como autor intelectual de la matanza de San Valentín.

Preguntando en callejones y garitos sucios

Si se pregunta sobre la venta de cocaína en la ciudad todas las fuentes apuntan a Joey "el monje loco", tal vez el distribuidor más importante de la zona. Los bares y callejones pueden ser peligrosos, los rumores de un asesinato ponen en alerta a la gente más peligrosa de la zona y pueden ser hostiles y violentos frente a las preguntas incorrectas.

Bajos fondos/Historia oral: Joey "el monje loco" se encuentra desaparecido, sus consumidores habituales no lo han encontrado en su lugar, el callejón del puerto, ha estado abandonado durante varios días.

Joey “el monje loco”

Joey Tritsapien es conocido como un adicto a la cocaína y uno de los máximos distribuidores de ella. Además fue un antiguo sacerdote culpado de traficar alcohol en Arkham durante los años 20, lo cual lo llevo a la cárcel durante un par de años.

Para encontrarlo, por consejo del oficial Carl Lee, hay que ser sigiloso, ya que el tipo es ágil y suele estar armado. Se puede esperar en el callejón del puerto.

El interrogatorio

Joey aporta poco al paradero del tipo que encontraron asesinado. Él deduce que puede ser un informante de la banda de Al Capone, pero desconoce sus actividades en Arkham. Si se le pregunta sobre el lugar donde consigue la cocaína, titubea e intenta engañar a los investigadores. Usa **Interrogatorio** para que responda lo que se quiere. Joey comienza a soltar la sopa, habla sobre los nuevos jefes de la coca, la escasez y desaparición de los vendedores que venían desde Chicago, la banda de Al Capone. En la ciudad hay una nueva banda que se hace llamar “*Los cuatrocientos*” (en español). Si se **Evalúa sinceridad** sabemos que Joey está siendo totalmente sincero y que en sus palabras hay un horror inimaginable. Él poco sabe de esta banda, al parecer son inmigrantes latinos que han tomado plaza desde hace un par de meses. También

Menciona de una pequeña casa cerca de los bosques, desconoce la ubicación pero sabe de su existencia porque lo han llevado con los ojos vendados al lugar para hacer negocios.

En el bosque de los cuatrocientos

El bosque se encuentra casi deshabitado, pero la gente aledaña al lugar cuenta cosas: El lugar huele a húmedo, el color de la clorofila es extraño, aquello llama atención de los investigadores.

Recogida de pruebas: Hay un camino dónde nacen un par de surcos hechos por algún automóvil.

Historia oral: “El viento cambia de dirección de manera vertiginosa, ruidos y gritos se escuchan más allá al cruzar el valle.” “Desde hace un par de años el lugar no ha dejado de estar verde” “Inmigrantes latinos surgen de vez en cuando como sobras desde el fondo del bosque, no hablan y la gente les teme”.

Si se sigue caminando se hace un día a pie, en automóvil se hace un trayecto de 4 horas para llegar a una pequeña y modesta casa de madera, fuera de esta, hay gente cuidando el lugar. En total hay dos personas afuera de la cabaña y 3 dentro de ella. La cabaña se distribuye en tres secciones:

1.- Recibidor con muebles de madera, en el centro se

encuentra una imagen de la Virgen de Guadalupe, y un comedor enorme.

2.- En otro cuarto hay un dormitorio con diferentes colchones.

Recogida de pistas: se encuentran periódicos “El Universal”, periódico mexicano del tiempo, todo relacionado con Al Capone y su banda.

3.- Es una bodega con diferente material químico.

Química y Farmacología: se encuentran diferentes materiales para procesar la cocaína.

Recogida de pruebas: Se observa una pequeña puerta bajo tierra.

4.- El sótano está hecho de ladrillos, para acceder a él hay que pasar por diferente material para el proceso de la cocaína y bolsas enormes con llenas de droga. Al fondo hay un cuerpo amarrado.

Recogida de pruebas: el hombre que está ahí escurre sangre fresca, su cuerpo está en proceso de ser descuartizado, sus piernas y brazos están amarrados a una especie de potro. De un lado vemos agua y alimentos. **Historia/Historia del arte:** se identifica la tortura del potro como en la santa inquisición. El hombre todavía está vivo.

Con sus últimas fuerzas el hombre observa a los investigadores y antes de morir

desangrado grita: “Madre de dios, estos son los hijos de la cabra y de una serpiente”. Una estatuilla dentro de un nicho adorna la escena. La estatua es un lo que parece: una mujer hecha con cera. Su cabeza ha sido cortada y sus pies han sido esculpidos como los de una águila. Una falda con pequeñas serpientes (reales) adorna la cintura, y de los hombros surgen dos cabezas de serpiente de cascabel.



Un hombre vivo de la banda menciona un nombre “Dominico Pizzolato”.

Noticias en Arkham

Las noticias funestas en Arkham aparecen después de que los investigadores hayan llegado de

los bosques. Los encabezados son los siguientes: “La lucha entre las mafias ha llegado a su tope. El cuerpo desmembrado de un hombre del mafia italiana ha sido encontrado por sus hijos dentro la recámara en la cual acostumbraba descansar”. El texto hace referencia a que el cuerpo de este mafioso fue encontrado el mismo día en el que Al Capone ha sido encontrado culpable de evasión de impuestos.

“Un segundo asesinato de condiciones desconocidas, pero que se describe como terrible, ha sido encontrado por la policía de Arkham”. “Al Capone ha sido condenado (17 de octubre) en cinco de los 23 cargos y sentenciado a 11 años en una prisión federal”.

El segundo asesinato

Por si fuera poco, un segundo asesinato, con las mismas características que el de **John McGee**, es perpetrado dentro del barrio de la comunidad italoamericana. El nombre del occiso es Jimmy Delano.

Jerga policial: Jimmy Delano fue por muchos años traficante de licores en Arkham, fue a prisión en 1925 y suelto dos años después por buena conducta. Los policías lo conocían muy bien y tenían buena comunicación con él. Delano era conocido por ayudar a los

chicos a dejar el alcohol y acompañaba al padre a oficiar misas. El alcohol lo controlaba la mafia de Al Capone en Chicago. Actualmente llevaba varios años sin ninguna actividad criminal.

Escena de crimen: El crimen es idéntico al de **John McGee**, con la única diferencia que en el lugar donde debería estar el corazón, se encuentra un pequeña imagen de Al Capone hecha bola, la cual está amarrada con un mecate y hay un puño de tierra dentro de la fotografía.

Recogida pruebas: Se encuentra la imagen de Al Capone echa bola, dentro la tierra del bosque de Arkham.

Botánica: La tierra no tiene nada especial, es sólo tierra húmeda aparentemente igual a la que se encuentra cerca de las faldas de las montañas del bosque de Arkham.

Delano vivía con su mujer, de 50 años, obesa y con problemas con cataratas que la han dejado ciega. Si se le pregunta sobre su esposo ella contestará lo siguiente:

“Él ha dejado todo lo malo, sólo servía a Dios y a mí”.

“Él nunca trabajó directamente para Al Capone, pero llegó a ser un gran contacto para la banda de Chicago, todo aquello ha quedado en el olvido.”

“Una noche antes estuvo peleando con un individuo, el cual le pedía una lista antigua de sus contactos criminales en Arkham y los pueblos cercanos.

Nunca antes había escuchado su voz, pero recuerdo que mi Jimmy le gritó: “Lárgate, maldito traficante de mierda, eres un lastre para tu familia, los Pizzolato”.

Historia Oral: La familia Pizzolato ayudó por mucho tiempo a la comunidad italoamericana en Arkham. Los ayudaban a reducir la hambruna y les daban trabajo. De esa familia sólo queda el apellido, la fortuna se acabó en los lujos perversos de Dominico.

Escaramuza

Tras la pista de Dominico Pizzolato

Para dar con Pizzolato hay dos formas, la primera es simple, se puede preguntar por la casa de la familia y dar con ella fácilmente, la cual se encuentra en el centro de Arkham, como una de las casas más antiguas y grandes del lugar. La casa es grande, por dentro tiene la pinta de que alguna vez fue majestuosa, pero ahora está en ruinas, llena de polvo, botellas y cigarros por todas partes. También puede ser topado en los diferentes bares de la zona, donde controla el negocio de prostitución y alcohol adulterado. Los investigadores pueden toparlo en un bar de nudistas frente al río llamado “El 7 de espadas”.

Jerga policial puede guiarte a la zona de bares y **Bajos fondos** aplicado en un vagabundo o cantinero de la

zona puede conducirte a ese lugar.

Dominico nunca está armado, pero siempre es cuidado por dos hombres grandes y bien vestidos. Él es un hombre delgado, muy alto, de unos 40 años, siempre viste de traje y con joyas que lo hacen ser muy vistoso. En el cuello tiene una medalla (la figura de Coyolxauhqui).



Guardias de Dominico

Descripción: Hombres altos, corpulentos y elegantes. Son italoamericanos, probablemente fueron mantenidos un tiempo por la familia de Dominico y ahora le pagan el favor cuidando a su hijo.

Armas de fuego: 5

Armas: 5

Atletismo: 8

Umbral de golpe: 4

Salud: 8

Armas: Por lo regular siempre portan una Colt .45 o un revólver.

Para la detención de Dominico es útil utilizar a Carl Lee para facilitar su detención y crear un caso en su contra. También un **Interrogatorio** intenso le sacará toda la sopa a Dominico.

El interrogatorio de Dominico Pizzolato

Aunque el sistema **Gumshoe** no permite hacer las cosas difíciles para conseguir pistas he diseñado una forma de hacer un interrogatorio un poco más interesante, que al fin de cuentas resulten o no resulten los dados los investigadores deben de obtener todas las pistas del caso. Esto es opcional, el **Guardián** decide hacerlo o no, si decide no hacerlo, puede tomar las confesiones descritas en cada una de las rondas. El objetivo es hacer más interesante la partida y la narrativa. Recordemos que Dominico con dificultad confesará todo, ya que él controla la zona de tráfico de Arkham.

Control del interrogatorio

La dinámica es muy sencilla y consiste en tres rondas. En primer lugar los investigadores deben armar el caso para amedrentar y asustar a Pizzolato. Una vez creado el caso, sólo podrán participar dos investigadores, en el caso de que uno falle, puede seguir el otro o poden interactuar para hacer más divertido el interrogatorio.

Primera ronda: El investigador que interroga deberá lanzar la primera pregunta (sin importa cuál fuera), Pizzolato lo negará todo. El investigador puede

lanzar otras dos preguntas más y el guardián puede pedirle que haga un control de estabilidad (el control de estabilidad es para no amedrentar de más a un acusado, es decir, que los nervios del investigador no se salgan de control y la ira o la desesperación no se apoderen de él). El primer control tiene dificultad de 3, se pueden agregar puntos al dado, tomándolos de los puntos que tenga en **Interrogatorio o Intimidación**. Si el personaje lo pasa, Pizzolato comenzará a hablar: “Yo no tengo nada que ver con esto. Yo sólo quería hacer crecer mi negocio y él se prestó a eso”. Pizzolato no suelta el nombre de ese “él” en la primera ronda. Si los investigadores no la pasan, el **Guardián** puede ceder y darles esa primera información. En ese caso Pizzolato pierde dos de daño y queda con una pequeña herida.

Segunda Ronda: El investigador repite alguna pregunta que no haya sido respondida por Pizzolato. Y hace un segundo control de estabilidad con dificultad de 4 igual que en la ronda anterior. Si el personaje lo pasa, Pizzolato comenzará a hablar: “El doctor López fue el médico de la familia por mucho tiempo, un viejo tranquilo, pero ahora no sé qué mosca le ha picado y ha hecho un trato conmigo. Él me consigue la droga y yo vivo de ella. Casi no lo veo. Tiene una modesta casa cerca de los bosques de Arkham. Pero yo no sé nada de un asesinato. Él me dijo que me iba a ayudar... y de repente han

desaparecido todos mis enemigos”. Si los investigadores no la pasan, el guardián puede ceder y darles esa primera información. Pero Pizzolato pierde dos de daño y queda con varios moretones hasta caer inconsciente. Si en la segunda ronda los investigadores lo dejan inconsciente, no podrán seguir el interrogatorio hasta el final de la partida o después de resolver las pistas anteriores.

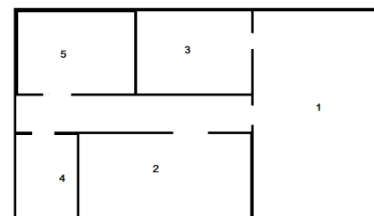
Tercera Ronda: El investigador repite alguna pregunta que no haya sido resuelta por Pizzolato. Y hace un segundo control de estabilidad con dificultad de 5 se pueden agregar puntos al dado, tomándolos de los puntos que tenga en interrogatorio o intimidación. Si el personaje lo pasa, Pizzolato comenzará a hablar: “Ese tipo está loco, me comenzó a hablar de los dioses de sus ancestros, que ellos le daban poderes. Que lo único que quería era algo del dinero que obtuviera para seguir con sus investigaciones arqueológicas y comprar más piedras y estatuillas de contrabando. Dijo algo de una diosa llamada Coatlicue y me regaló esto (medalla que trae colgada con (la imagen de Coyolxauhqui) para protegerme de su diosa. Pero lo juro yo no estoy metido en nada. Yo jamás he disparado un arma, sólo vendo alcohol barato y de vez en cuando algo de coca. Él me dijo que yo consiguiera distribuirla y que él se encargaba del resto, yo no produzco nada, él me la consigue. Tiene una banda, los cuatrocientos, ellos trabajar

para él. Inmigrantes que intentan buscar algunos dólares, es lo único que sé”. Si los investigadores no la pasan, el guardián puede ceder y darles esa primera información. Pero Pizzolato pierde dos de daño y pide hablar con su abogado. Y tendrán que esperar un par de horas más para que suelte más información. Los investigadores pueden quitarle la medalla de Coyolxauhqui y llevársela, ya que los puede proteger más adelante.

La casa del doctor

Antonio López

La casa está deshabitada, pero su interior es impecable. Grandes ventanas adornan casi todos los cuartos.



1.- Sala Comedor: Dentro de la sala y el comedor observamos diferentes objetos tribales y piezas de distintos materiales, parecen ser de alguna cultura prehispánica. En el centro entre la sala y el comedor, una enorme imagen al óleo, parece ser la antigua ciudad de Tenochtitlán, una especie de islote. Las piezas arqueológicas no son especiales, pero si se pregunta por ellas, se pueden describir como de la civilización azteca y maya.

2.- Estudio: El cuarto es muy acogedor, se observa una enorme biblioteca con libros en inglés, español y francés. Diferentes piezas arqueológicas en el suelo, todas dentro de cajas y envueltas en papel.

Recogida de pistas: En el librero hay un libro encuadernado con piel que llama la atención de los investigadores. Está esta forrado y encuadernado de forma casera, no tiene nombre ni portada. Dentro del libro ven varias notas al español e inglés. En el interior hay una ilustración que llama su atención, es parecida a la estatuilla que se encontró en el nicho donde estaba el hombre torturado. Con la inscripción "Coatlícue".

Búsqueda de libros: En la estantería hay diferentes libros sobre mitología prehispánica, dentro de todo estos resalta un libro con el título: "Historia de brujas y de criaturas extrañas en la vieja Arkham Massachusetts" en el cual encuentran información valiosa y un mapa (Anexo 1 y Mapa 2). Además se puede encontrar información sobre Coatlícue (Anexo 2).

3.- Cocina: Es una cocina común y corriente, llama la atención que hay una maceta en el centro, con una hermosa planta desconocida.

4.- Baño común y corriente.

5.- Recámara: A diferencia del resto de la casa, la cama está

llena de tierra y semillas y ramas por todas partes. El lugar no tiene cama ni muebles. Al abrir la puerta de la recámara un medallón parecido al de Pizzolato cae desde lo alto y se rompe, tal vez pendía desde lo alto y al abrir la puerta, éste cayó.

La ruptura del medallón libera a la prole de Coatlícue, lo cual inicia una confrontación con una o varias criaturas de estas.

La prole de Coatlícue

Son seres amorfos, producto de una exposición extrema a los cultos constantes a la diosa. Pueden hacerse presente si hay serpientes o plantas con tierra sagrada (la tierra donde ha sido convocada Coatlícue). Estos poseen a cadáveres o cuerpos recién asesinados en algún ritual. Las serpientes o las plantas se introducen por la boca y poseen biológicamente al cuerpo, la cabeza cae para dejar a la vista el punto débil y medular de esta criatura. En el caso de ser serpientes las que posean estos cuerpos, el cuello, sin cabeza, es coronado con dos serpientes de perfil, los ojos de cada serpiente ayudan a que esta criatura pueda ver. Una vez poseído el cuerpo se convierte en una masa amorfa de serpientes o de ramas.

Estadísticas

Habilidades: Atletismo 8,

Escaramuza 13, Salud 13

Umbral de golpe: 3 (si poseen un cuerpo de una persona promedio, varía dependiendo de la persona).

Modificador de Alerta: +1

Modificador de Sigilo: +1 en bosque o selva.

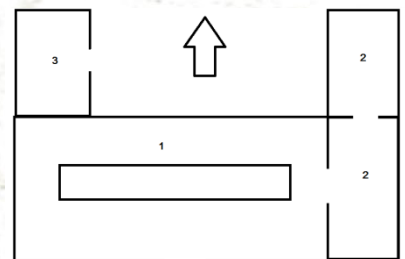
Armas: +5 (en forma de serpiente) +3 (en forma de planta). Si las serpientes muerden a la víctima, esta pierde 3 puntos de vida cada hora que pase, hasta aplicar el antídoto del veneno.

Perdida de estabilidad: +2

Rumbo a las faldas de la montaña:

Confrontación final

Para llegar al lugar de encuentro con el doctor Antonio López. Uso de mapa 3. Mapa 2 (Cabaña)



1.- En la primera cabaña encontramos una fábrica o centro de producción clandestino donde niños, mujeres y viejos que están produciendo cocaína. Todos trabajan sin inmutarse por la presencia de los investigadores, se ven cansados, golpeados, ellos aparentemente han estado en un trabajo extremo. Todos parecen ser inmigrantes mexicanos y posiblemente de otros países sudamericanos. El lugar está siendo resguardado por dos sujetos con un revólver y una especie de garrote con el cual golpean a la gente para

que trabaje. Los investigadores deben de amagarlos para poder pasar a la ceremonia que se lleva a cabo.

2.- Son dormitorios, dentro encontramos mucha gente agazapada, hay poco espacio y muchas personas ocupando espacio. Todos son inmigrantes, aparentemente están privados de su libertad.

3.-Es una bodega con diferentes cuerpos sin vida, posiblemente gente que trabajó en los talles de producción.

Al fondo, en un campo abierto, se dejan ver luces fatuas que adornan las faldas de la montaña. Hay un área abierta donde no hay árboles y la tierra está fresca. En medio, el doctor Antonio López dirige a un par de personas, les grita en español un texto casi inenarrable, mientras el fuego sube y baja en reacción a cada una de las palabras malditas. Detrás del doctor hay un tótem de diversos miembros humanos que forman una criatura amorfa. Con diferentes piernas, unidos con hilos de diferentes colores forman los pies una figura aterradora, un torso formado por diferentes torsos y piel humana, coronado con un collar de corazones frescos y manos. Una figura con el sexo oculto tras una falda de diferentes serpientes vivas y muertas. Brazos formados de diferentes brazos, pegados

unos con otros y coronado con dos cabezas humanas, la piel curtida y combinada con pedazos de piel de serpientes mirándose al frente, con la lengua de fuera. El volumen de tan espantosa criatura es de dos tres cuerpos humanos acostados. Sobre los pies de la figura hay un nido de serpientes vivo, retorciéndose al son de las palabras y el tamborileo de los presentes. El perímetro del culto está marcado con un círculo blanco. Si los investigadores observan el espectáculo tendrán que hacer un **control de estabilidad**, si lo pasan pierden 3 puntos de estabilidad y uno de cordura, sino sucede eso la pérdida de estabilidad es de 6. Frente a ellos se encuentra una monstruosidad de rito y el arquetipo de ShubNiggurath.

El rito continúa y sin importar la presencia de los investigadores, los participantes junto con el doctor recitan las siguientes palabras en una especie de trance: "Oh, gran Coatlicue diosa de la tierra, que con tus serpientes nos cubres para darnos poder y entender la tierra. Ilumínanos con tu tierra sagrada y pídele a tu hijo Hutzilopochtli que nos dé el poder necesario para desgarrar el corazón de nuestros enemigos y ofrendártelos a ti, la tierra". Una vez dicho el resto

de los participantes grita al unísono "Ia, ia ShubNiggurath". Si los investigadores entran al círculo, llamas de fuego comienzan a descender de la montaña y se reúnen en el nido de serpientes, las cuales corren en llamas hacia el resto de adoradores y se convierten en prole de Coatlicue.

Para terminar este módulo los investigadores deberán derrotar al doctor Antonio López.

Antonio López

Está desnudo y fuera de sí, sus poderes son dados por el culto a Coatlicue.

Estadísticas

Habilidades: Atletismo 11, Escaramuza 13, Salud 15

Umbral de golpe: 4

Modificador de Alerta: +2

Modificador de Sigilo: +2 en bosque o selva.

Armas: El doctor puede manejar a cualquier criatura rastrera a voluntad. En la mano trae un cuchillo de obsidiana +2 de daño.

Protección: Las balas no le hacen nada, aparentemente hay una fuerza invisible que lo protege.

Pérdida de estabilidad: +3

Visiones de ShubNiggurath

Durante la batalla y dentro del círculo los investigadores tendrán que hacer **control de estabilidad**. Observar fijamente

a la figura de Coatlicue hace que los investigadores se sientan fuera de este mundo, que toda la realidad se deshace a su alrededor y Coatlicue se convierte en la figura de ShubNiggurath, Una masa ardiente con diferentes protuberancias parecidas a labios descarnados, una mala imitación de los humanos, que lengüetea y escupen fuego, algunas otras parece que se burlan. Por toda la masa sin forma salen tentáculos intentando devorar todo a su paso. Camina lentamente con unas extremidades de macho cabrío. La prole puede verse en algún momento como semillas

de ShubNiggurath causando también un **control de estabilidad**. Las pérdidas por estas visiones van desde 2 puntos de estabilidad hasta 5, dependiendo de la proximidad con la figura y del guardián.

Desenlace

Una vez acabado el rito, a los pies de la figura se encuentra una foto de Al Capone en una especie de altar ritual, con un cordón amarrado. La policía resuelve el resto de la escena, liberando y deportando a la gente que trabajaba en la producción de cocaína. Antonio regresa del trance de la posesión de la diosa. Y al pasar de los días va recuperando la memoria, tratando de enlazar

los recuerdos anteriores y lo que pasó después.

Aún así su diálogo es incoherente. Los investigadores pueden obtener más respuestas en la biblioteca de Antonio y una pequeña recompensa por parte de la policía. Si los investigadores son vencidos, el reinado de Coatlicue se prolonga hasta la ciudad de Arkham, convirtiéndose en un nido de serpientes con la posibilidad de abrir un portal para que los retoños de ShubNiggurath entren a nuestra realidad.

