

LA DESAPARICION DE LINDA WARREN

por Ricard Ibañez

Módulo para "La Llamada de Cthulhu" para 3/4 investigadores, a ser posible sin experiencia sobre los Mitos de Cthulhu.

Los investigadores se conocen entre sí de frecuentar con más o menos asiduidad el bar de Sony (Boston). No es gran cosa, y está normalmente vacío, pero alberga en su sótano el Witch Club, uno de los mejores y más animados garitos (ilegales, por supuesto) de juego y bebida de la ciudad. Uno de los investigadores (a determinar por el Guardián) sale asiduamente con una de las cantantes del local, una chica rubia y menuda, de nariz respingona, sonrisa tímida, ojos azules y tetitas puntiagudas que bailan bajo el vestido. Se llama Linda Warren.

MIÉRCOLES, 24 DE MARZO

Los investigadores han quedado citados a las 21 h. con sus chicas en el café del Irlandés, en la esquina de Harlington Avenue con Road Street. Es el día libre de Linda, pero esta se retrasa, cosa extraña en ella... Linda carece de teléfono, por lo cual es probable que los investigadores decidan, al cabo de un cierto tiempo, pasarse por su apartamento. El guardián tomará nota del tiempo empleado por los investigadores: tardarán 1/2 h en llegar al apartamento en coche y una hora caminando.

APARTAMENTO DE LINDA WARREN

Se encuentra en Chelsea Street, 31. El edificio no tiene más de diez años. Las puertas de la calle están abiertas, pero el portero no se ve por ninguna parte: se encuentra degollado dentro del armario de limpieza, pero los investigadores no lo descubrirán si no lo buscan resolviendo una tirada de "Encontrar Objeto Escondido". La puerta del apartamento, en el 6º piso, está abierta.

1. **Salón comedor:** La estancia es un caos completo, los muebles se encuentran destrozados por una furia homicida. Hasta el papel de las paredes está rasgado. La puerta que conduce a (2) está manchada de sangre.



2. **Dormitorio:** La paredes de la habitación se encuentran llenas de signos extraños trazados con sangre. Una tirada de "Ocultismo" permite relacionar los signo con el culto Vudú.

En la pared del fondo de la habitación se encuentra una frase, igualmente escrita con sangre: "Yacerás viva entre tus muertos". Encima de la cama se encuentra un corazón ensangrentado (Una tirada de Idea permite darse cuenta de que es demasiado grande para ser un corazón humano, una tirada de Zoología, o Conocimiento/3 permite identificarlo como el corazón de un buey). Asimismo se encuentran diseminados por la habitación pedazos de gallina crudos, cortados muy pequeños: patas, cuellos, cabezas... La visión de esta agradable estancia provoca la pérdida de 1D4 de Cordura de no pasar la tirada..

De registrar a fondo la habitación los investigadores encontrarán (si resuelven una tirada de Encontrar Objeto Escondido) documentación (auténtica) a nombre de Linda Warner (NO Warren).

3. **Cocina:** Restos de tres gallinas, usadas para ensangrentar la habitación 2.

4. **W.C.** Nada de interés.

En caso de que los Pj no avisen a la policía, el cadaver del conserje será descubierto por un vecino a las 11,30 h. La policía se presentará quince minutos después de ser avisada, descubriendo el apartamento de Linda 30 minutos más tarde. Si los investigadores son sorprendidos en el inmueble o peor aún, en el apartamento, tendrán que responder a una serie de preguntas muy embarazosas...

El interrogatorio de los vecinos será infructuoso. De cuatro pisos que hay en el rellano de Linda, sólo se encuentra ocupado otro, y es por una abuela desdentada y completamente sorda.

Caso de que los investigadores deseen proseguir la investigación esa misma noche, el único lugar abierto a estas horas es el Witch-Club. Si alguno de los investigadores manifiesta sus deseos de recorrerse, de noche y a ciegas, los dos cementerios de Boston, buscando a Linda, el Guardián de los Arcanos puede improvisar rápidamente un par de situaciones dignas de él (Fuentes de inspiración: Las ratas del cementerio, de Robert Bloch; o Lo innombrable, de H.P. Lovecraft).

módulo La Llamada de Cthulhu

WITCH CLUB

El Witch Club está regentado por una morenita lista de una treintena larga de años, formas redondeadas y acento sureño, que se hace llamar "Lady Sara". Las bebidas que se consumen en el local y la protección se los proporciona a cambio de un porcentaje en los beneficios y "servicios personales" un ganster llamado Robert O'Reily, un irlandés de carácter espitoso que tiene en nómina una decena de "muchachos". Lady Jane no vacilará en llamarlo si los investigadores se ponen muy pesados o violentos.

De todos modos, una tirada exitosa de "Camelar" o "Elocuencia", le hará bajar la guardia, explicando que Linda es una chica muy retraída, que no cuenta demasiadas cosas de sí misma y que carece de amigas entre sus compañeras. Sin embargo, Lady Jane está convencida de que es del Sur como ella, por algunos de los giros gramaticales que utiliza al hablar.

JUEVES, 25 DE MARZO

Es bastante posible que, al despuntar el sol, los investigadores se lancen de cabeza a la caza y captura de pistas e información. Sería interesante recordarles que tanto el Registro Civil como la Biblioteca Pública cumplen un horario bastante riguroso, y que una tirada de "Biblioteca" tiene una duración de 4h.

Evidentemente, sólo tendrán acceso a la información de pasar con éxito la tirada en la competencia indicada entre paréntesis:

Hemeroteca de la Biblioteca Pública de Boston: (Biblioteca)

Artículo del "Boston Globe", fechado el 12-X-1919. Habla del resurgimiento, en los estados Sureños, del Ku-Kux-Klan. El artículo incluye una entrevista con William J. Simmons y con Nathan Warner, líderes teóricos del movimiento. Estos afirman que "los soldados negros se han acostumbrado a las mujeres blancas en Europa. Si no son frenados, violarán a nuestras mujeres e hijas..."

Artículo del "Boston Globe", fechado en Enero del año en curso: Habla del brutal asesinato de Nathan Warner, en la localidad de Baton Rouge, en Louisiana. Se ruega a su hija Linda, actualmente en paradero desconocido, se ponga en contacto con la policía.

Registro Civil (Elocuencia, Camelar)

La única información interesante es la notificación de matrimonio, en 1895, de Nathan Warner con Cecilia Warren.

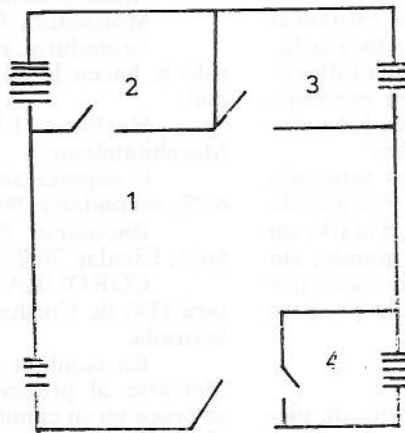
Si alguien compra el periódico, leerá (tirada de Suerte), en el apartado "Ultima Hora" el extraño caso de un hombre de color, detenido por la policía en las inmediaciones del Cementerio Viejo de Boston, con signos evidentes de enajenación mental. El hombre ha sido recluido para observación. Se conoce hasta el momento su identidad.

Sanatorio Psiquiátrico de Boston (Sólo si se posee la pista anterior).

El primer problema serio de los investigadores será el esquivar, seducir, camelar o amordazar a la Enfermera-Jefe de recepción, una mujerona hermana gemela (al parecer) de Mussolini. Una vez eliminado ese obstáculo, no les será difícil llegar a la sección de Observación: La vigilancia allí no es demasiado rigurosa, puesto que los enfermos se encuentran den-

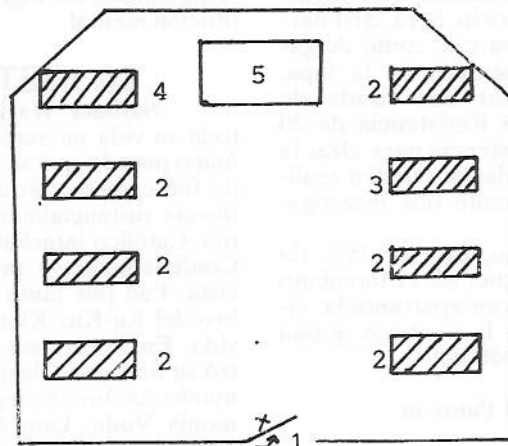
Apartamento de Linda Warren

1. Salón-comedor
2. Dormitorio
3. Cocina
4. W.C.
- "" Ventanas



Panteón

1. Puerta (obstruida por cuerpo humano)
2. Tumbas vacías
3. Tumba donde se encuentra Linda Warren
4. Tumba ocultando pasadizo usado por el gou!
5. Altar



módulo La Llamada de Cthulhu

tro de celdas acolchadas enfundados en camisas de fuerza. Sin embargo, deberán resolver una tirada de "Elocuencia, o Camelar", acompañada de algunos billetes, para que el enfermero-vigilante les deje ver al paciente, por el ventanuco de la puerta. Bajo ningún concepto les dejará entrar en la celda a interrogarlo. El paciente se encuentra en un rincón de la celda, enfundado en su camisa de fuerza y en posición fetal. Le sale un chorrillo de baba de la boca. Si nota que lo están observando, o se le dirige la palabra, empezará a gritar: ¡La Cosa del Panteón!, ¡La Cosa del Panteón!, cayendo en una crisis nerviosa.

Guarda del Cementerio Viejo de Boston (Elocuencia o Camelar).

El guarda conoce la existencia de un viejo Panteón dedicado a la familia Warren, antaño de gran influencia en la ciudad. El último miembro de la familia, Cecilia Warren fué enterado allí hace unos diez años.

El panteón está algo separado del resto del cementerio, y el guarda dejará a los investigadores visitarlo sin poner reparos. Nada del mundo, sin embargo, le hará ir a él. Ese lugar, por alguna razón inexplicable, le produce escalofríos...

Panteón Warren

Es un edificio sombrío, de piedra gris y escasos adornos. La única puerta, muy recia, se abre hacia adentro. Sin embargo, cuando los investigadores vayan a abrirla, la encontrarán como trabada, como si algo estuviera apoyado en el otro lado. Una tirada en la tabla de resistencia de Fuerza contra una Resistencia de 10 hará que se vaya abriendo lentamente. Detrás se encuentra el cadáver de una persona de color, parcialmente devorado y con una expresión de supremo horror en el rostro...

Linda se encuentra en el sarcófago: 3 (ver mapa). Los investigadores deberán resolver una tirada de Encontrar Objeto Escondido o de Seguir Pistas para descubrirlo. Será fácil darse cuenta de las marcas, como de garras, que se encuentran en la tapa. Habrá que realizar una tirada de Fuerza contra una Resistencia de 20 en la Tabla de resistencia para alzar la tapa. Haciendo palanca pueden realizarlo simultáneamente dos investigadores.

Sin embargo, hay un 75% de posibilidades de que, en el momento en que se encuentren apartandola, oigan un crujido de la tumba 4, y una cosa salga del sarcófago!

La Cosa del Panteón

Se trata de una criatura vagamente humanoide, con pezuñas en los pies y garras en las manos, y un rostro que recuerda vagamente el de un perro, con unos ojos amarillos que parecen brillar en la oscuridad. Su piel, súcia de lodo de tumba, desprende un olor a cadáver nauseabundo. Gruñe como una fiera salvaje, y babea por entre sus colmillos... Es un Goul, y está furioso.

F.22

Int.15

O.Vida14

Con.12

Pod.18

Desplazamiento9

Tall16

Des.15

ArmasGarras 80% (2d6)

Mordedura 75% (2D6)

ArmaduraLas armas de fuego

sólo le hacen la mitad del daño normal.

Hechizos: Llamar a Nyogtha; Marchitamiento.

Competencias: Discreción, 85%, esconderse, 90%; Escuchar 95%; Encontrar Objeto Escondido, 60%; Escalar, 70%; Saltar, 75%;

CORDURA: Ver el Goul costará 1D6 de Cordura, si no se supera la tirada.

En combate, el Goul intentará aferrarse al primer investigador que se cruce en su camino (ver libro de reglas). En caso de ser herido de gravedad, huirá por el pasadizo que se encuentra tras el sarcófago (4), llamando a gritos a Nyogtha.

El pasadizo conduce a un auténtico laberinto de túneles excavados en la roca, que se hunden más y más en el interior de la tierra. Si el Goul tiene tiempo de pronunciar en ellos el nombre de Nyogtha tres veces, este aparecerá, para arrastrar consigo a todos los que consiga atrapar. (Ver Manual).

Linda se encuentra en estado catatónico. Un vegetal. Si los investigadores consiguen sacarla del cementerio, deberá ser ingresada en una institución mental.

LA HISTORIA

Natham Warren se consideró toda su vida un sureño intachable. El único pecado que se permitió en su vida fué casarse con una dama (por lo demás sustancialmente rica) de Boston. Católico intachable, patriota de la Confederación, y profundamente racista. Fue por tanto un activo miembro del Ku-Klux-Klan durante toda su vida. En Enero, sin embargo, encontró su fin siendo despedazado por una muchedumbre de negros, en una ceremonia Vudú. Uno de los brujos oficiantes del sacrificio, junto con un

acólito, se desplazó luego a Boston para asesinar igualmente a su única hija, la cual se había ido hacia unos años del lado de su padre, por no soportar su carácter, tomando el apellido de su madre. Los planes del brujo incluyen sacrificarla en el panteón familiar, pero no cuenta con que los gritos de la muchacha atraigan la presencia de un goul que vagaba por los corredores subterráneos. Al verlo, el acompañante del brujo se volvió loco, huyendo despavorido. el brujo no tuvo tanta suerte: el goul lo mató.

Respecto a la muchacha... dos meses más tarde informan a los investigadores de que se encuentra embarazada...

9 MESES MAS TARDE

El parto tiene lugar una tormentosa noche de diciembre, con nubes rojizas como la sangre manchando el cielo y rayos rasgándolas. El "niño" nace por fin abriéndose paso con sus dientes a través del vientre de su madre. Al verlo, el médico cogerá al niño por las piernas, y gritando, estrellará su cabeza contra la pared. Luego se degollará a sí mismo, cortandose la garganta con un bisturí...

Los truenos retumban en la calle. Casi se diría que parecen carcajadas...

Y esta es una de esas historias que no tienen un final feliz.

"Muchos y multiformes son los oscuros horrores que infestan la Tierra desde sus orígenes. Duermen bajo la roca inamovible; (...) Cuando les llega la hora, brotan del sepulcro de orgulloso bronce o de la humilde fosa de tierra (...) Entre aquellos que surgieron hace tiempo, entre los que han evidenciado su insoslayable presencia, hay uno que por su suprema inmundicia no puede nombrarse: la descendencia que los moradores secretos de las criptas han engendrado en la humanidad."

Del Necronomicon, de Abdul Alhazred, según Clark Ashton Smith.

No se indican en este módulo ganancias de Cordura, ya que... ¿se ha conseguido algo?

De todos modos, si el Guardián de los Arcanos considera que se lo merecen, puede darles 1D4 de COR por "rescatar" a la chica, más 1D6 si eliminan al Goul. Sin embargo, perderán 1D8 cuando nazca el niño.