



UN LLANTO DESESPERADO

Una historia para lectores adultos
escrita por Abraham Castro



La llamada de
CTHULHU



UN LLANTO DESESPERADO

This document stands as a partial game sample for *Un llanto desesperado*, and as such only contains excerpts of the original game.

Un llanto desesperado has already been published in spanish, its english translation pending, and as such this sample remains in its original language.



AUTOR

Abraham Castro «Zero»

EDICIÓN

Francisco Valverde García

Marta de la Serna

DISEÑO

Andrés Sáez Martínez «Marlock»

ILUSTRACIÓN

Alberto Martínez Benito

MAQUETACIÓN

Jara Villanueva Peñas

CORRECCIÓN

Ariadna Garcia Turon y Marta de la Serna

© Shadowlands Ediciones. Juegos de mesa y rol, S.L. Publicado bajo licencia de Edge Studio (UBIK).

Calle Pere IV, 51, 4º 4º 08018 Barcelona

Telf./Whatsapp: 648.527.425

<https://shadowlands.es/> info@shadowlands.es

ISBN: 978-84-123859-2-2

Depósito legal: B 11184-2021

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and the Chaosium logo are registered trademarks of Chaosium Inc.

All rights reserved.

This is a work of fiction. This book includes descriptions and portrayals of real places, real events, and real people; these may not be presented accurately and with conformity to the real-world nature of these places, people, and events, and are reinterpreted through the lens of the Cthulhu Mythos and the *Call of Cthulhu* game in general. No offense to anyone living or dead, or to the inhabitants of any of these places, is intended.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Reproduction of this work by any means without written permission of Chaosium Inc., except for the use of short excerpts for the purpose of reviews and the copying of character sheets and handouts for in-game use, is expressly prohibited.



Primera edición, junio de 2021.

ÍNDICE

UN LLANTO DESESPERADO	5	Orientarse.....	43
Preludio	5	La cabaña.....	46
Los personajes no jugadores	6	La zona de culto.....	47
PUNTO DE PARTIDA	19	La ceremonia del Despertar.....	47
El apartamento de Skyler	19	Venganza.....	50
La entrevista con Randall	21	Cómo actúan los Durmientes.....	52
El hospital de Jodie	22	Iä, Iä, Shub-Niggurath.....	53
La ONG	24	DIRIGIR ESTA HISTORIA	55
Los grupos de terapia	27	Desarrollo lineal: El rastro de pistas.....	55
Universidad Estatal de Luisiana.....	27	Pistas flotantes.....	56
Old Tavern Club.....	29	Terminar la historia.....	57
Charla con Ivy.....	30	INFORMACIÓN ADICIONAL	59
El apartamento de Ivy (Nicolette).....	30	Los Resucitados.....	59
SE ESTRECHA EL CERCO	33	Los ritos.....	59
El camping Happy Swamp Secrets	33	Los Durmientes.....	60
Totuus	35	Cronología.....	63
Angola.....	36	AYUDAS DE JUEGO	64
Casa de Agatha y Abel Fontenot	38	INVESTIGADORES	69
Guías del pantano.....	41	PERSONAJES NO JUGADORES	73
EN TERRENO PELIGROSO	43		
El pantano.....	43		



UN LLANTO DESESPERADO

Un *llanto desesperado* es una aventura pensada para cuatro jugadores, diseñada para el sistema de juego *La llamada de Cthulhu*. Por los temas tratados —violencia, cáncer, suicidio—, se recomienda su lectura solo a jugadores maduros.

Esta es una historia basada en los Mitos pero difícilmente se la puede considerar una aventura lovecraftiana como tal. El horror cósmico está presente, y quizá al final se desate sobre toda la población, pero no es la semilla a partir de la que ha germinado esta historia. Esta aventura pretende llevar los Mitos de Cthulhu a los límites de lo moral y poner a prueba las convicciones de los personajes... ¿qué ocurre cuando se puede salvar a un ser querido a costa de la vida de otros?, ¿toda sangre derramada vale lo mismo?, ¿o quizá hay vidas que no merecen ser vividas y otras que sí? ¿Qué ocurre cuando el villano hace cosas buenas usando medios horribles?, ¿caso el fin justifica los medios?... *Un llanto desesperado* obliga a los personajes a enfrentarse a estas preguntas. Y lo hace mediante una aventura de investigación que, inspirada en series como *True Detective*, los conducirá, prueba tras prueba, a la verdad que se oculta en los pantanos del sur de Luisiana.

Suerte contestándolas.

PRELUDIO

Un llanto desesperado se desarrolla en el estado de Luisiana, Estados Unidos, en junio de 2014. Toda la aventura gira en torno a un pequeño pero poderoso culto firmemente asentado en los pantanos del sur del estado, sus prácticas y las repercusiones que estas podrían tener.

El culto, que se refiere a sí mismo como «el Aquelarre», está formando por tres mujeres de la familia Fontenot: la octogenaria Moira, la sexagenaria Agatha y la veinteañera Nicolette. La familia se completa con dos varones, Abel y Eldridge, que asis-

ten al culto cuando se les requiere, pero a los que no se les permite participar en sus ritos y ceremonias.

Tanto Agatha como Nicolette han sido concebidas en un rito al que hacen referencia como «ceremonia del Despertar». En él, despiertan a los retoños oscuros que se encuentran enraizados en los pantanos con sangre y, en un agitar frenético, les obligan a liberar esporas que traen consigo «el beso de Shub-Niggurath». Este otorga diferentes dones a quienes tienen el honor de recibirlo: las mujeres infértiles quedan embarazadas, los aquejados de enfermedades terminales o degenerativas sanan milagrosamente, e incluso los muertos resucitan... más o menos.

Uno de los objetivos del Aquelarre es extender el beso de Shub-Niggurath, que establece un vínculo entre ellas y el receptor al que manipulan mediante artes arcanas —los llamados ritos de obsesión y vinculación—. Así, pueden implantar poderosas ideas en los afectados, los llamados Durmientes, y controlar sus actos o forzarlos a actuar de una determinada manera.

Con el paso de los años el Aquelarre ha establecido una enorme red de contactos gracias a los receptores del beso de Shub-Niggurath y sus allegados.

La ceremonia del Despertar sucede tres o cuatro veces al año. Cuando el acontecimiento va a producirse, son capaces de percibirlo como una sensación mística, lo que les permite realizar los preparativos oportunos con suficiente antelación.

El origen de la aventura

Sullivan y Skyler Goodwin eran una joven pareja que, en 2001, decidió separarse de mutuo acuerdo. Skyler se llevó consigo a su hija Jodie, que entonces tenía solo cuatro años.

Trece años después, a finales de marzo de 2014, la vida golpea con fuerza a Jodie: con tan solo die-

cisiete años se le diagnostica un agresivo cáncer. Inicia entonces un tratamiento que su padre costea al completo, en un intento de aliviar la culpa por pasar apenas tiempo con ella.

Sullivan ve, desesperado, como su hija va consumiéndose poco a poco y, tras unos meses, los médicos confirman a Skyler que Jodie no está respondiendo bien al tratamiento. Le dan solo seis meses de vida.

Mientras tanto, Abel Fontenot, haciéndose pasar por un estudiante de psicología voluntario de una ONG, recorre lugares con enfermos graves o terminales en busca de desesperados que accedan voluntariamente a someterse al beso de Shub-Niggurath. De esta forma, entra en contacto con Jodie, y empieza a investigar posibles beneficios de ofrecerle «la salvación de los pantanos». Nicolette, gracias a las investigaciones de su hermano Abel, se interesa por conocer personalmente a Jodie, a la que no duda en colocar la primera en la lista de candidatos cuando siente un gran poder latente en ella. Además, Nicolette tiene planes de convertirla en el siguiente eslabón del Aquelarre, ya que no tiene la menor intención de dejarse fecundar por las esporas de Shub-Niggurath.

En junio, Abel Fontenot se encuentra a una Skyler devastada por las noticias concernientes a su hija y, con el beneplácito de Nicolette, le habla de la sanación tradicional de los pantanos.

Poco después, Jodie intenta suicidarse por no poder soportar más los intensos dolores que le provoca el tratamiento. Skyler, desesperada, acepta seguir las indicaciones del culto y se traslada a Morgan City, al sur del estado, en espera de acudir a los pantanos cuando le sea indicado.

Por su parte, Sullivan recibe la notificación del centro de tratamiento de que su hija ha faltado a las dos últimas sesiones. Esto lo pone en alerta y, tratando de obtener respuestas, decide ir a ver a su exmujer y a su hija. Lamentablemente, antes de llegar a su destino, un conductor distraído lo atropella y queda postrado en una cama, lo que le impide continuar con sus indagaciones. Entonces decide contratar a un grupo de investigadores para que lo ayuden a dar con su hija.

Y así es como llegamos al punto en que los investigadores se implican en la historia.

LOS PERSONAJES NO JUGADORES

Esta historia está planteada como una especie de tablero de ajedrez, en el que los personajes no jugadores son como peones en las manos del Guardián que deben responder de una u otra forma según las acciones que realicen los investigadores. Para saber cómo, cuándo y dónde moverlos, a continuación se ofrecen los datos más relevantes acerca de cada uno de ellos: recursos a su alcance, carácter, motivaciones, posibles reacciones, etc. Si necesitas saber qué haría un personaje no jugador en una determinada situación, no dudes en volver a este apartado para consultarlo.

Nicolette Fontenot

Nicolette, o Nicky, es una joven veinteañera de melena pelirroja y facciones finas. Es delgada y atlética, con una profunda mirada que encierra algo animal en su interior. Sabe manipular a la gente y su papel en el culto pasa por ayudar a su hermano Abel a localizar posibles sacrificios de sangre con los que despertar a los retoños oscuros. A tal efecto, ha alquilado uno de los pisos de estudiantes cercanos a la Universidad Estatal y trabaja a tiempo parcial en un pub llamado Old Tavern Club. De esta manera puede moverse entre la gente joven en busca de nuevas víctimas. No obstante, siempre escoge a gente a la que juzga indigna de una vida: abusones, matones, estudiantes perezosos, juerquistas que descuidan sus estudios, etc.

Al ser concebida durante una ceremonia del Despertar, tiene un vínculo con Shub-Niggurath, y su sangre ostenta el poder necesario para despertar a los retoños oscuros y usar los ritos del culto.

Es, sin duda, la más fuerte de las Fontenot. Siente pánico ante la idea de tener que alumbrar a un hijo nacido de la simiente de Shub-Niggurath y, aunque su madre y su abuela defienden que así debe ser, ella tiene otros planes para el culto: pretende reclutar a Jodie Goodwin como aprendiz y convertirla en el siguiente miembro del Aquelarre. A partir de ahí, podría expandirse lo suficiente como para hacer frente a su madre Agatha y su abuela Moira si estas se rebelan contra su decisión de cambiar la forma en la que el culto debe desarrollarse.

También se encarga de recopilar información sobre el culto y las ceremonias que ejecutan. Las

graba con su móvil y las sube un videoblog que pretende ser una suerte de grimorio moderno con el que adoctrinar a las nuevas incorporaciones.

Nicky lleva siempre consigo, anudadas en la muñeca, cinco tiras de tela vinculadas a los Resucitados —una suerte de no muertos que actúan bajo la voluntad de su invocador—. Esas tiras son pedazos de posesiones materiales que llevaban los sacrificados en el momento en que se convirtieron en Resucitados (ver «Los Resucitados» en el capítulo Información adicional). A Nicolette, le basta con acariciar esas tiras y pronunciar el nombre original de sus propietarios para convocarlos a su presencia. Sin embargo, solo usará este recurso cuando se encuentre en el pantano, más allá de la senda de las trampas, ya que es donde se encuentran los Resucitados.

Nicolette es el enlace del culto con Jodie Goodwin, y la única que sabe que ella y su madre se encuentran alojadas en una casa de huéspedes de Morgan City. En su móvil tiene un número de teléfono que se corresponde con un terminal desechable de prepago que le hizo llegar a Skyler Goodwin antes de que se trasladara a Morgan City.

Si los investigadores la acorralan, Nicolette finge guiarlos hasta Jodie por el pantano y los lleva hasta el lugar en el que se encuentran enraizados los retoños oscuros donde, derramando su propia

sangre, trata de despertarlos para que la ayuden a librarse de los investigadores.

Si se ve completamente superada y desarmada, sin posibilidad de presentar batalla, trata de hacer que los investigadores se cuestionen lo que están haciendo, ya que ella y su gente pueden salvar a Jodie de una muerte segura.

Agatha Fontenot

Es la madre de Nicolette y la hija de Moira. Al igual que Nicky, fue concebida durante una ceremonia del Despertar, por lo que su sangre tiene poder para despertar a los retoños oscuros y vincularse con los Durmientes que han recibido el beso de Shub-Niggurath.

Agatha tiene sesenta años, pero se esfuerza en parecer mayor para reforzar su imagen de anciana sabia, ya que se gana la vida como vidente y orientadora por medio de la cartomancia actuando bajo el pseudónimo de Madame Leiva. Tiene el cabello cano, recogido en un moño clásico y viste ropa más propia de los años veinte. Apenas sale de su casa, por donde se mueve con una silla de ruedas de madera que cruje constantemente, a pesar de no necesitarla. Ha comprobado que esta apariencia frágil hace que sus visitantes confíen en ella rápidamente.

Dentro del culto, su labor pasa por reclutar a los desesperados que la visitan buscando consejo y adivinación. Durante sus sesiones de tarot, les formula preguntas veladas y, si ve potencial, deja que los demás evalúen como proceder.

Agatha es en realidad un animal enjaulado. Tras su apariencia bonachona y adorable se esconde una mujer artera y desagradable, con poca paciencia y que ha criado a sus dos hijos, Nicolette y Abel, con métodos expeditivos. Si los investigadores la hostigan, no duda en hacer uso del rifle de caza que tiene en casa o en reclamar la ayuda del *sheriff* Brody Turner (colaborador del culto) para que los ponga en su sitio.

Si la reducen u obligan a colaborar, Agatha se resiste tanto como puede aludiendo a su falsa invalidez. Si los jugadores descubren la mentira, se convierte en una insufrible pesadilla que no cesa de insultar, patear, morder, gritar y amenazar y que se niega por completo a colaborar. Solo la ame-

NOTA PARA EL GUARDIÁN

Nicolette tiene todas sus esperanzas puestas en realizar la ceremonia del Despertar sobre Jodie, para que la ayude a llevar el culto a la dirección que desea. Por tanto, Nicky no está dispuesta a prescindir de ella: llegado el momento podría presentarse en la casa de huéspedes donde se aloja junto a su madre y llevársela consigo a casa de Agatha o, a la desesperada, dársela a Eldridge para que la custodie en la cabaña de los pantanos hasta la noche de la ceremonia. Y, si para llegar hasta Jodie tiene que pasar por encima de Skyler, no dudará en hacerlo.



naza de daño físico a Abel o Nicolette puede hacer que Agatha acceda a llevar a los investigadores a los pantanos, donde no dudará en pedir a gritos la ayuda de su hermano Eldridge.

Llegado el momento, tanto Nicolette como Agatha Fontenot pueden ponerse de acuerdo para usar el rito de vinculación sobre alguno de los receptores del beso de Shub-Niggurath para controlar su cuerpo y asaltar a los investigadores. Para ello, deben acudir a la cabaña del culto situada en los pantanos al sur de Idlewild y usar el complejo círculo esotérico que hay grabado en el suelo.

Moira Fontenot

Es la fundadora del Aquelarre, madre de Agatha y de Eldridge y abuela de Nicolette y Abel. Moira es la única que vive en el pantano. Sufre de una obesidad mórbida que le impide desplazarse con soltura y para moverse necesita la ayuda de su hijo Eldridge, por lo que a menudo decide permanecer en la cabaña del culto. Verla caminar por los pantanos sin aliento, bamboleándose con su larga, lacia y sucia melena negra al viento y vestida con apenas jirones de tela es una visión estremecedora; y lo es aún más si se la observa de cerca, con una piel pálida sembrada de humores y heridas producto de las rozaduras.



Los investigadores solo se pueden topar con Moira si merodean por las profundidades del pantano. Si esto sucede, ella emite un gemido lastimoso, como un niño, quejándose amargamente porque los herejes han invadido un territorio que ella considera sagrado. Por sí misma es inofensiva —demasiado lenta y torpe—, pero Eldridge es su protector y acudiría en su auxilio desde cualquier rincón del pantano en cuestión de minutos dispuesto a hundir los dedos en los ojos de cualquiera que perturbe a su madre.

Es imposible que Moira colabore con los investigadores en forma alguna. Su deber para con el culto y Shub-Niggurath es inquebrantable.

Hoy día Moira no es de especial relevancia para el culto fuera de los pantanos. Dentro de él, participa en las ceremonias del Despertar, a pesar de que su sangre no es ni de lejos tan poderosa como la de su hija Agatha o su nieta Nicolette. Moira guarda cierto recelo con respecto a esta última, pues no deja de cuestionarlo todo y parece no guardar el debido respeto a las tradiciones. Los investigadores quizá puedan manipular a Moira en algún sentido si la presionan en la dirección adecuada con respecto a Nicolette.

Abel Fontenot

Es el hijo de Agatha y hermano mayor de Nicolette. Ronda la treintena y es extremadamente delgado y huesudo, con prominentes clavículas que se marcan bajo las camisetas desgastadas que suele vestir. Su rostro es anguloso e imberbe, y su sonrisa, amable.

Abel fue concebido por métodos tradicionales en la profundidad del pantano, donde su padre y Agatha yacieron en el suelo sagrado en el que se encuentran enraizados los retoños oscuros aún dormidos. Tras la concepción, el padre de Abel fue asesinado por Agatha, que se bañó con su sangre en una ceremonia arcana poco exitosa. Como consecuencia, Abel no guarda relación alguna con Shub-Niggurath y su sangre no ostenta el poder de la de su hermana Nicolette.

Dentro del culto, Abel actúa como ojeador. Vive con su madre en Morgan City, al norte del pantano, y desde allí se desplaza a donde sea necesario en busca de nuevos objetivos que puedan recibir el beso de Shub-Niggurath. Para ello, recurre principalmente a grupos de autoayuda y terapia, haciéndose pasar por un estudiante de psicología de la Universidad Estatal, un volun-



tario de una ONG o un visitante más que quiere compartir sus historias. Allí busca personas desesperadas por superar sus problemas, a las que poder ofrecer «la sanación de los pantanos». Cuando tiene un nombre, lo comparte con el resto del culto.

Abel siempre se mantiene al margen de las ceremonias del culto. En ocasiones puntuales lleva a algunas víctimas al camping que usan como punto de acceso a los pantanos, pero desconoce los detalles concretos de lo que ocurre en su interior. Nunca ha ido más allá de la cabaña por puro temor a los retoños oscuros de los que su hermana le ha hablado alguna vez.

Trabaja estrechamente con su hermana Nicolette y ambos son los responsables de moverse más allá de los pantanos cuando es necesario.

Abel es, sin duda, el eslabón más débil del culto y por tanto aquel al que pueden explotar los investigadores con mayor facilidad. Si ejercen daño físico sobre él, accede rápidamente a llevarlos a los pantanos, lugar donde presumiblemente está la chica. Pero todo es una farsa —quizá un investigador con cierto bagaje se percate de ello—. Si llegan a los pantanos, Abel tratará de huir entre el follaje para pedir ayuda a cualquier miembro del culto. La opción más plausible es llamar por teléfono a su hermana Nicky, aunque la falta de cobertura podría hacer que se decantara en primer lugar por Eldridge.

Si Abel se ve en serio peligro, reducido, desarmado y sin posibilidad de recurrir a artimañas, confiesa que su hermana Nicky es la única que sabe dónde se encuentra Jodie, y que suele merodear por la Universidad Estatal, aunque desconoce el lugar exacto.

Eldridge Fontenot

Hijo de Moira, hermano de Agatha y tío de Nicolette y Abel, es el último de los miembros del culto y su fuerza bruta. Eldridge fue concebido por Moira en la cabaña de los pantanos, pero nunca conoció a su padre, y su madre nunca habla de ello. Nació anormalmente grande —actualmente mide en torno a los dos metros veinte y pesa unos ciento cincuenta kilos— y no dispone de una inteligencia especialmente desarrollada.

Es un gigantón que nunca sale de los pantanos. Siempre va equipado con botas de plástico y unos pantalones parcheados docenas de veces, embozado en un chubasquero verde que oculta parcialmente su rostro contraído, en el que destacan un ojo excesivamente grande y un defecto en el labio superior que le provoca un babeo constante.

En lo que al culto respecta, Eldridge es el guardián de los terrenos pantanosos, una labor que comenzó a realizar en interés del culto, pero que se convirtió en oficial cuando el *sheriff* Brody Turner movió algunos hilos y lo nombró agente forestal de la zona.

Eldridge se encarga de que todo aquel que entre en los pantanos por cuenta propia no pueda salir. Ha distribuido una serie de trampas a lo largo del camino más inmediato hacia la cabaña donde vive su madre. Oficialmente, los herrumbrosos cepos sirven para evitar que los caimanes avancen hacia el norte y se internen en la ciudad.

Haciendo valer su cargo oficial, Eldridge patrulla las inmediaciones del camping que da acceso a los terrenos del culto, mantiene las trampas y busca indicios de curiosos con un fusil de caza al hombro. Lo utiliza sin dudar, excusándose en los carteles en los que se advierte de la presencia de animales salvajes y de que se disparará a cualquiera que se interne más allá de los límites del camping.

Eldridge es también el principal valedor de Moira para desplazarse llevándola de un sitio a otro en una vieja carretilla de madera. La relación entre ambos es extrañamente enfermiza, como si se tratara de una madre excesivamente protectora con un hijo recién nacido.

En cuanto a las ceremonias, Eldridge se encarga de trasladar desde el camping a la zona de culto a los candidatos a sacrificios de sangre que proporcionan Abel y Nicolette. Si es necesario reducirlos, utiliza una especie de fórmula química elaborada a partir de las esporas de los retoños oscuros. Una vez que los entrega en la zona acordada, Eldridge se retira a la cabaña. Nunca ha presenciado la ceremonia del Despertar y su sangre no tiene suficiente poder para usar los ritos que permiten manipular a los Durmientes.



Sullivan Goodwin

Sullivan es el gancho para que los investigadores se involucren en la historia. Es un hombre de mediana edad, alto y bien parecido, con un pelo que ha empezado a encanecer y unos llamativos ojos azules.

Tiene un negocio de clínicas de fertilidad franquiciadas relativamente exitoso. Pero, aunque es médico titulado en obstetricia, hace años que no ejerce y únicamente se dedica a aburridas labores administrativas.

Se casó con Skyler en la década de los noventa y fueron felices hasta 2001, cuando decidieron separarse de mutuo acuerdo. Su pequeña hija Jodie se marchó con su madre.

A principios de este año, 2014, recibió de boca de su exmujer la noticia del agresivo cáncer que padecía su hija. Fue un duro varapalo emocional que trató de capear volcándose en el trabajo. Para aliviar la culpa por estar lejos de Jodie, se ofreció a costear todos los gastos del tratamiento.

Hace unos días recibió la llamada del centro donde su hija recibía tratamiento para notificarle, como titular de los pagos, que la chica había faltado a sus dos últimas sesiones. Preocupado, fue al en-

cuentro de su mujer, pero sufrió un atropello que lo ha mantenido en cama unos días.

Sullivan es un aliado de los investigadores y les asiste en todo lo que puede mediante llamadas telefónicas. Dispone de una generosa cantidad de dinero que está dispuesto a usar de forma juiciosa para encontrar a su hija. Pero, si llega hasta sus oídos lo que está ocurriendo en los pantanos con Jodie, permitirá que el culto opere sobre ella con la esperanza de reencontrarse con su hija después de recibir «la sanación de los pantanos». Lamentablemente, si esto sucede, el reencuentro nunca llegará a producirse.

Skyler Goodwin

La madre de Jodie y exmujer de Sullivan es la principal responsable de lo que está sucediendo, ya que ha accedido a que su hija se someta a la cura milagrosa de los pantanos como último recurso a la desesperada.

Es una mujer fuerte e independiente, de cabello castaño y ojos oscuros, con un cuerpo curvilíneo habitualmente embozado en trajes formales. Normalmente trabaja en un bufete de abogados tramitando documentación, pero ahora goza de

un periodo de asueto debido al estado en el que se encuentra su hija.

Está dispuesta hacer lo que sea para salvar la vida de su hija y no cree que su exmarido coincida con ella en esta determinación. Sabe que tomar la vía de los pantanos es aferrarse a un clavo ardiendo, pero ver sufrir a su hija es demasiado insoportable como para no tratar de agarrarse a él con tanta fuerza como sea necesario.

El detonante de la decisión de Skyler fue el intento de suicidio de su hija hace tan solo unos días, antes de que los investigadores se involucraran en esta historia. Esa misma noche Skyler llamó a Nicolette Fontenot para asegurarle que estarían en el lugar y fecha acordados. También le comentó que estaba algo inquieta por si Sullivan trataba de impedirse, pero Nicolette le dijo que no se preocupara. Así que Skyler y Jodie cogieron las maletas y se marcharon en un taxi en dirección a Morgan City, dejándolo todo atrás.

Desde entonces se encuentran en la casa de huéspedes de Mama Louise, una septuagenaria

afroamericana de vitalidad envidiable, a la que solo es posible acceder mediante recomendación, ya que no aparece en ninguna guía. Allí aguardan el momento indicado por el culto para acudir al camping: el 25 de junio a las 19:00 horas.

Si los investigadores la descubren a ella o a su hija, se muestra terriblemente agresiva y sobre-protectora con Jodie y los increpa, diciéndoles que ellos no tienen nada que decir en este asunto. Incluso puede recurrir a la policía si lo considera necesario. En este caso, responde a la llamada el sheriff Brody Turner quien, para desgracia de los investigadores, colabora con el culto.

Jodie Goodwin

Es la hija de Skyler y Sullivan Goodwin. Cuando sus padres decidieron separarse, Jodie se marchó con su madre. Desde entonces tuvo una vida relativamente feliz, con las desavenencias propias de la adolescencia. Sin embargo, el hecho de criarse con una madre soltera hizo de ella una chica independiente con capacidad para atajar los problemas por sí misma.



En marzo fue diagnosticada de un agresivo cáncer. Fue duro, pero para ella lo peor era ver el sufrimiento en su madre. Inició el tratamiento en cuanto su padre, con quien tiene una relación distante y casi inexistente, accedió a financiarlo.

Jodie era una chica vital, de cabello moreno y nariz diminuta, siempre vestida con ropa de estampados llamativos, pero desde que empezó a recibir tratamiento ha perdido más de veinte kilos. Ahora casi siempre viste con ropa que le queda demasiado grande y cubre su cabeza con coloridos pañuelos tratando de recobrar un poco de la vitalidad que ostentaba antes.

Durante el tratamiento trabó amistad con un par de chicos en el hospital: un compañero llamado Jason y un estudiante de psicología que ofrece ayuda y asesoramiento a los pacientes como parte de un voluntariado, un tal Zack —que, en realidad, es una identidad asumida por Abel Fontenot como parte de su labor como ojeador para el culto—.

Pero al cabo de poco, llegó lo peor: su cuerpo no respondía bien al tratamiento, y cada sesión

terminaba convirtiéndose en una tortura de dolor, mareo, vómitos y extrema fragilidad física. Unos meses más tarde, recibió la noticia de que el cáncer terminaría con su vida antes de final de año. Un par de días después, Jodie tuvo una de sus peores respuestas al tratamiento y trató de quitarse la vida en el baño de casa. Esa misma noche su madre le habló de un último recurso en los pantanos y la obligó a marcharse con ella. En cualquier caso, Jodie no tenía fuerzas suficientes para resistirse.

Ahora Jodie aguarda junto a su madre en una casa de huéspedes. Apenas se mueve de la habitación y a duras penas come lo que le ofrece su anfitriona en una bandeja, asistida por su madre. Su estado de extrema debilidad la hace incapaz de moverse por sí misma.

Si nada impide que Jodie reciba la sanación de los pantanos, regresará totalmente curada de su aficción. Pero, lamentablemente, si Nicolette aún goza de salud y libertad, Jodie se unirá a ella en sus planes para expandir el Aquelarre y refundarlo con nuevas costumbres.





Sheriff Brody Turner

Es el *sheriff* local de Morgan City, al sur de Idlewild. El camping que sirve de acceso a los terrenos del culto y la casa en la que viven Agatha y su hijo Abel Fontenot están en su jurisdicción.

La nieta del *sheriff* Turner, Abigail, sufría una dolencia ósea que la iba a dejar postrada en una cama de por vida. Un día Agatha le ofreció la posibilidad de curarla y, desesperado, Turner aceptó. No sabe qué ni cómo ocurrió, pero Abigail se recuperó. A cambio, desde entonces el *sheriff* se encarga de controlar el acceso al camping y usa su influencia en la dirección que el culto le indica —así consiguió, por ejemplo, que Eldridge Fontenot fuera nombrado agente forestal de los terrenos que hay al sur del camping—.

Brody Turner es un hombre de edad avanzada, aunque en buena forma. Pasa de los sesenta pero, salvo por una pequeña bolsa de grasa que cuelga de su abdomen, pasa por alguien diez o quince años más joven. Viste un uniforme marrón, sombrero y gafas de sol y un chaquetón si hace fresco. Turner es un hombre agradable al trato que prefiere dialogar antes que amenazar, pero no tolera la desobediencia.

Su colaboración con el culto se basa en controlar la zona circundante al camping. Siempre mero-dea por los alrededores en su todoterreno o se le

encuentra tomando algo en uno de los locales cercanos desde donde puede controlar el perímetro.

Apenas sabe nada de lo que ocurre en los pantanos, pero conoce a cuatro de los miembros del culto —Eldridge, Agatha, Nicolette y Abel—. Con el primero es con quien más trato tiene con diferencia, ya que se informan mutuamente de la presencia de posibles amenazas en torno al camping.

En ocasiones, Agatha o Nicolette se ponen en contacto con él por teléfono para notificarle que en una noche en concreto debe permanecer cerca del camping controlando el lugar e impedir que nadie se acerque. Son las noches en las que van a realizar la ceremonia del Despertar.

Turner es un colaborador diligente. Evita hacerse preguntas y ha aprendido a mirar para otro lado con una naturalidad pasmosa. Alberga la sospecha de que lo que ocurre en los pantanos tiene que ver con algún tipo de secta relacionada con el vudú, pero ni siquiera se plantea no colaborar por temor a que su nieta vuelva a quedar postrada.

Si los investigadores lo acosan, trata de hacer valer su cargo para darles una lección y los mantiene encerrados tanto tiempo como la ley le permite. Si la cosa va a más, usa su arma de forma no letal.

Sin embargo, si lo reducen y lo obligan a colaborar, confiesa lo ocurrido con su nieta y lo que sabe sobre el culto.

SEGUIR A LOS INVESTIGADORES

Lukas Williamson hace vida normal hasta que recibe una llamada de Abel o Nicolette Fontenot. Inmediatamente se pone en marcha y pasa las siguientes 24 horas tratando de recabar información sobre el objetivo que le han marcado.

A este respecto vas a tener que improvisar acerca de qué es capaz de descubrir Williamson dependiendo de lo que hagan los investigadores en las siguientes 24 horas y lo cuidadosos o descuidados que sean dejando pistas tras de sí —dar su nombre auténtico, usar una tarjeta para pagar una cuenta, etc.—.

El detective dividirá su tiempo entre las siguientes actividades:

- ⑨ Seguir a los investigadores a distancia, en coche o a pie, según lo requiera la situación. Se puede percibir su presencia mediante una tirada de **Descubrir**, aunque es bastante bueno en la tarea debido a los años de práctica acumulados —se necesita un éxito Difícil—: el investigador quizá se percate, por ejemplo, de que ha visto el mismo coche varias veces en diferentes lugares o de que un tipo lo mira de

soslayo tras entrar en el mismo bar, y que curiosamente se marcha a la vez.

- ⑨ Aprovechar alguna oportunidad para entablar una conversación con alguno de los investigadores cuando se encuentre solo —cuando vaya al baño, o se acerque a la barra de un bar a pedir algo, por ejemplo—. El detective trata de parecer agradable y casual, iniciando una conversación sobre alguna banalidad, para luego, poco a poco, ir soltando preguntas cuyas respuestas le interesan más, del estilo: «¿eres de la ciudad? No tienes pinta de ser de aquí» o «¿estás aquí de vacaciones o por algo más personal?».

Si los investigadores le dan pie, Lukas Williamson se identifica como detective retirado y se ofrece a orientarlos acerca de las particularidades del sur de Luisiana a cambio de algunos billetes. Si es necesario, puede inventarse alguna historia que apoye cualquier sospecha de los investigadores con el único objetivo de acompañarlos y tener la oportunidad de recabar más información sobre ellos.

Lukas Williamson

Se trata de un detective privado que recibió el beso de Shub-Niggurath, recuperándose así del último estadio de un cáncer de pulmón terminal. Como contrapartida, el culto usa sus habilidades para investigar a posibles candidatos para ser sacrificados o recibir el don de Shub-Niggurath.

- ⑨ Williamson es un hombre de mediana edad, algo entrado en carnes, sin apenas pelo en la cabeza y una sonrisa bobalicona que inspira confianza a quien se le acerca. Posee un carácter afable y es la clase de persona que puede dar conversación a un desconocido en la barra de un bar durante una hora.

Williamson nunca ha puesto en peligro su propia seguridad para ayudar al culto, si bien ninguno de sus miembros se lo ha pedido. No se cuestiona lo

que hace el culto ni lo que le piden. Como ocurre con otros que han recibido el beso de Shub-Niggurath tiene miedo de incomodar al culto y que hagan que el cáncer regrese. Por el momento, sus funciones se han limitado a recopilar información, lo que usualmente requiere moverse, preguntar, socializar, sonsacar, vigilar y allanar, tareas en las que se ha vuelto un experto. A medida que reúne información se la facilita por teléfono a Nicolette o Abel Fontenot, o, si no es urgente, redacta una suerte de informe que entrega en casa de Agatha, sin intercambiar apenas palabra con ella.

Si los miembros del culto ven a los investigadores merodear por el camping o realizar preguntas incómodas, lo primero que hacen es hacer una llamada a Williamson para que averigüe todo lo que pueda sobre ellos. Con suerte —y quizá algunas tiradas enfrentadas— los investigadores perciben

AYUDAS DE JUEGO

AYUDA I - FOLLETO DEL CAMPING



AYUDA 2.1 - FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN A LA ONG



Formulario de ingreso al voluntariado de la ONG OVERCOME

INSCRIPCIÓN DE VOLUNTARIADO			
DATOS PERSONALES:			
Nombre y apellidos: <i>Zack Watts</i>		Licencia de conducir /Tarjeta Residencia/Pasaporte:	
Nacionalidad: <i>Estadounidense</i>	Sexo: <input checked="" type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> M	Fecha de nacimiento <small>(ver nota 1):</small> <i>10 marzo 1995</i>	
Domicilio:		Nº:	Piso:
C.P.:	Municipio: <i>Baton Rouge</i>	Estado: <i>Luisiana</i>	
Tel. 1: <i>555 238 655</i>	Tel. 2:	Correo-e: <i>zackwatts95@freemail.com</i>	
Horario de contacto:			
DATOS DE INTERÉS:			
Estudios: <i>Universitarios</i>		Idiomas (nivel): <i>Inglés Nativo</i>	
Experiencia profesional:			
Situación laboral / ocupación actual: <i>Estudiante</i>			
Experiencia previa como voluntario: <input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO		Asociación/ONG:	
Tipo:			
¿Cómo ha conocido usted el Punto de Información de Voluntariado?			
Internet <input type="checkbox"/>	Amigos y conocidos <input type="checkbox"/>	ONG, organismo público, centro <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Publicidad
Teléfono de información general <input type="checkbox"/>		Otros: <input type="checkbox"/>	
DATOS PARA ASESORAMIENTO SOBRE ACTIVIDADES DE VOLUNTARIADO:			
Actividad, tipo de voluntariado, sector de población de interés:			
<i>SopORTE psicológico a pacientes de enfermedades graves y sus familiares</i>			
Disponibilidad: (Indicar horario, días, inicio de incorporación...)			
<i>Incorporación inmediata</i>			
Municipio o distritos preferentes para realizar la actividad:			
OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS SOBRE LA INFORMACIÓN RECIBIDA:			

Nota 1: en virtud de la Ley 45/2015, de Voluntariado, mediante la firma de este impreso los progenitores, tutores o representantes legales consienten la adquisición de condición de voluntario de los solicitantes mayores de 16 y menores de 18 años. Igualmente, mediante la firma de este impreso en caso de menores de 16 años y mayores de 12 se autoriza expresamente por los progenitores, tutores o representantes legales esta solicitud de inscripción como voluntario al considerar que no perjudica su desarrollo y formación integral.

Firma del voluntario:

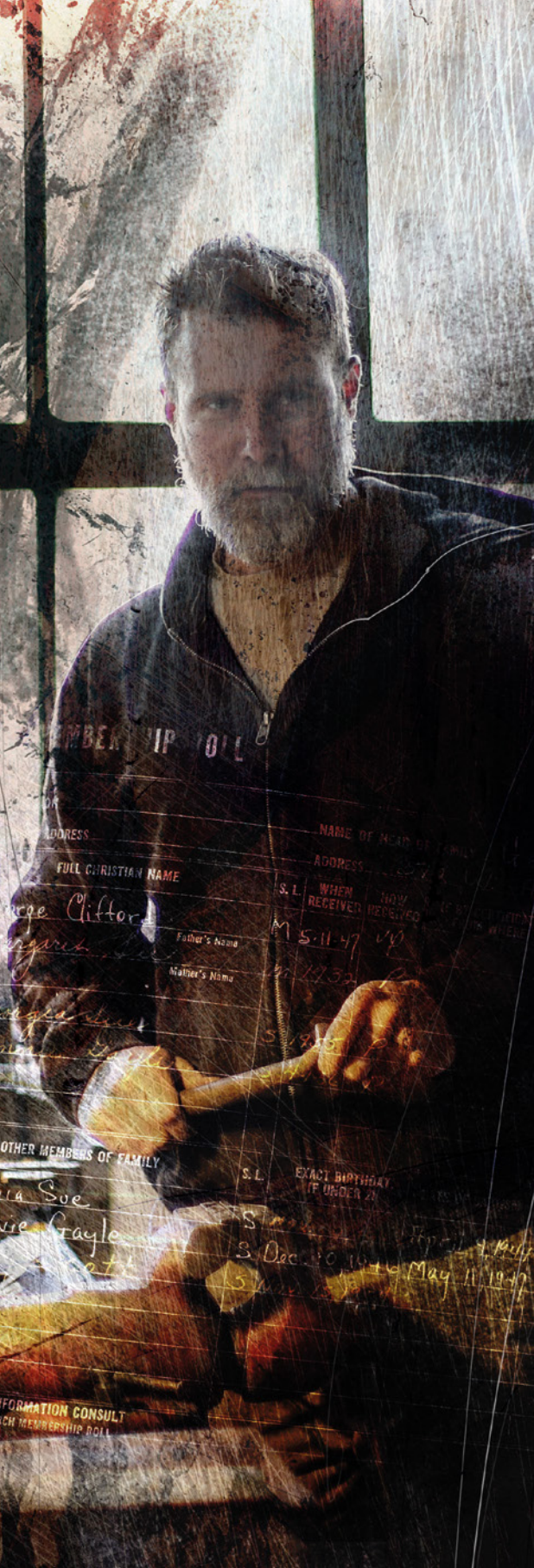
[Firma manuscrita]

Firma del padre/madre/tutor/representante legal (nota 1)

.....

Fecha:

..... 2 de marzo de 20...¹⁴



WYATT BRADSHAW

Explicía, 37 años

Es un policía que tuvo que abandonar el cuerpo a los 35 años debido a ciertos desacuerdos con sus superiores. Bradshaw es, casi literalmente, un perro de presa que no acepta medias tintas morales. Tiene muy claro lo que está bien y lo que no y se niega a pasar por alto comportamientos reprobables.

Meses después de su retirada forzosa, Bradshaw conoció a Camila, quien le ofreció colaborar con ella con el único requisito de estar siempre disponible y dispuesto a conducir allí donde se requirieran sus servicios.

FUE 70 CON 75 TAM 75 DES 55
APA 50 INT 45 POD 45 EDU 50

Cordura: 45

Puntos de Vida: 15

Puntos de Magia: 9

Bonificación al daño: +1D4

Suerte: 65

Movimiento: 8

Corpulencia: 1

Armas de fuego (Arma corta) 50% (Fusil/Esco-peta) 30%.

Combatir (Pelea) 65%.

Esquivar 27%.

Habilidades: Buscar libros 30%, Criminalística 66%, Conducir automóvil 47%, Crédito 35%, Descubrir 60%, Escuchar 40%, Intimidar 30%, Lengua propia (Inglés) 50%, Orientarse 18%, Seguir rastros 50%, Sigilo 40%.

MADELEINE PRUDHOMME

Periodista, 32 años

Es una periodista de sucesos que se ha especializado en crímenes de temática ocultista. Culminó su carrera estudiantil trabajando en periódicos de tirada estatal pero, más tarde, se decantó por establecerse como *freelance* y dedicar su atención a casos que realmente despertaran su interés.

Hace un par de años estuvo investigando unos rumores que apuntaban a la actividad de sectas en los pantanos. Sin embargo, no tardó en descubrir que como *freelance* no podía abarcar el terreno necesario para obtener resultados relevantes. Dejó el asunto y se puso a trabajar en otros sucesos que le permitieran recibir ingresos en menos tiempo. No obstante, el año que Madeleine dedicó a sus investigaciones en Luisiana le proporcionaron un extenso conocimiento de la zona. Por ello, se reveló como un valioso efectivo para Sullivan Goodwin, ya que este buscaba a alguien que fuera capaz de guiar a Camila y Wyatt por todo el estado.

FUE 55 **CON** 60 **TAM** 70 **DES** 60
APA 50 **INT** 75 **POD** 40 **EDU** 55

Cordura: 40

Puntos de Vida: 13

Puntos de Magia: 8

Suerte: 75

Movimiento: 9

Bonificación al daño: +1D4

Corpulencia: 1

Esquivar 30%.

Habilidades: Arte/Artesanía (Escritura) 60%, Buscar libros 40%, Ciencia (Geografía) 60%, Ciencias ocultas 60%, Conducir automóvil 25%, Crédito 30%, Descubrir 40%, Encanto 45%, Escuchar 50%, Lengua propia (Inglés) 55%, Medicina 16%, Mitos de Cthulhu 10%, Orientarse 30%, Psicología 40%, Seguir rastros 30%, Sigilo 30%.

