UN
LLANTO
DESESPERADO
Una historia para lectores adultos
escrita por Abraham Castro
CHAOSIUM INC.
La llamada de CTHULHU
Shadow Lands

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.
Calle Pere IV, 51, 4º 4º 08018 Barcelona
Telf./Whatsapp: 648.527.425
https://shadowlands.es/ info@shadowlands.es
ISBN: XXX
Depósito legal: XXX

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
Preludio **5**
Los personajes no jugadores **5**

Punto de partida 19
El apartamento de Skyler **19**
La entrevista con Randall **21**
El hospital de Jodie **22**
La ONG **24**
Los grupos de terapia 27
Universidad Estatal de Luisiana..... 27
Old Tavern Club..... 29
Charla con Ivy..... 30
El apartamento de Ivy (Nicolette)..... 30

Se estrecha el cerco 33
El camping Happy Swamp Secrets **33**
Totuus **35**
Angola..... **36**
Casa de Agatha y Abel Fontenot **38**
Guías del pantano..... 41

En terreno peligroso 43
El pantano..... **43**
Orientarse..... **43**
La cabaña..... **46**
La zona de culto..... **47**
La ceremonia del Despertar..... **47**
Venganza..... **50**
Cómo actúan los Durmientes..... **52**
Iä, Iä, Shub-Niggutath..... **53**

Dirigir esta historia 55
Desarrollo lineal: el rastro de las pistas..... **55**
Pistas flotantes..... **56**
Terminar la historia..... **57**

Información adicional 59
Los Resucitados..... **59**
Los ritos..... **59**
Los Durmientes..... **60**
Cronología..... **63**

Ayudas de juego 64

Investigadores 69

Personajes no jugadores 73

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?, ¿acaso 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 asisten 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, juerguistas 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. 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 personajes.

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.

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.

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, patalear, morder, gritar y amenazar y que se niega por completo a colaborar. Solo la ame-

MADELEINE PRUDHOMME

Periodista, 32 años

Es una periodista de sucesos que se ha especiali zado 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%, Psicologíá 40%, Seguir rastros 30%, Sigilo 30%.

MASON GOODWIN

Anticuario, 28 años

Es el hermano menor de Sullivan. No tienen una relación demasiado estrecha, que por lo general se reduce a verse en fechas señaladas e intercambiar algunas llamadas un par de veces al mes. Pero en cuanto Sullivan le habló de la desaparición de Jodie y lo desesperado que estaba por no saber a quién acudir, Mason no lo dudó ni un instante y viajó desde el norte del estado hasta Lafayette para encontrarse con él.

Mason tiene un negocio de compra venta de toda clase de objetos, desde antigüedades a piezas de coleccionista. Lo dirige desde un taller donde restaura todo lo que puede conseguir en subastas y en almacenes abandonados.

FUE	65	**CON**	60	**TAM**	50	**DES**	80
APA	60	**INT**	50	**POD**	55	**EDU**	45

Cordura: 55
Puntos de Vida: 11
Puntos de Magia: 11
Suerte: 60
Movimiento: 9
Combatir (*Pelea*) 30%.
Esquivar 40%.
Habilidades: Arqueología 37%, Buscar libros 50%, Ciencias ocultas 20%, Conducir automóvil 25%, Crédito 40%, Descubrir 25%, Escuchar 24%, Historia 40%, Intimidar 20%, Lengua propia (Inglés) 45%, Otras lenguas (Francés) 45%, Persuasión 50%, Tasación 30%.