



EL ÚLTIMO TREN A HARWICH

One-shot de evento para *La llamada de Cthulhu*, precuela de *Horror en el Orient Express*

POR FALI RUIZ~DÁVILA

RESUMEN GENERAL

Inglaterra, otoño de 1923

Todos y cada uno de los investigadores viajan desde la londinense Liverpool Station en un viejo tren regional de la Línea Mayflower a punto de ser retirado. Esta línea ferroviaria fue la precursora de la famosa The Hook Continental (London & North Eastern Railway), una combinación de tren y barco (un ferry nocturno) que unía Inglaterra con los Países Bajos en el trayecto hasta el puerto de Hoeck van Holland y de ahí, de nuevo, a Amsterdam en otro ferrocarril. Un tren que luego formará parte del Amsterdam Express, la combinación que ha seguido uniendo Inglaterra y Países Bajos hasta hoy.

El viejo tren discurre en dirección al pueblo costero de Harwich entre exagerados traqueteos debidos a la antigüedad de la locomotora, extraños crujidos de los que tiene culpa la mala conservación de los vagones, y actitudes de un personal demasiado cansado para

seguir en una línea a punto de desaparecer. Cada uno de los Investigadores (que pueden conocerse entre sí, o no), viaja con sus propias y variadas agendas. Pero todo se complica cuando el tren sufre un problema técnico y se detiene en mitad de la zona boscosa de Shir Burn, mientras una enigmática y tenebrosa silueta merodea el transporte desde las sombras de los frondosos árboles, a kilómetros de ninguna población.

Este capítulo introduce a los jugadores a una **primera experiencia** relacionada con los viajes en tren, ambientando el marco en el que se desarrolla la campaña “Horror en el Orient Express”, **con un horror similar pero con una dimensión mucho menor**, íntimo y centrado en la piel y la deformación, anticipando sutilmente algunos de los temas de lo que será la campaña. Además de ser una excusa para conocer al profesor Smith.

OBJETIVOS PARA EL GUARDIÁN

- Ofrecer un horror pequeño, controlado y atmosférico.
- Crear tensión en un tren: luz tenue, espacio cerrado, pasajeros nerviosos.
- No revelar nada del Culto de la Piel ni de Sedefkar, grandes protagonistas de la campaña oficial.
- Dar un gancho limpio hacia el Profesor Smith **sin tocar su rol en la campaña oficial**.

Sinopsis

Los investigadores viajan desde Londres en un **tren regional** en dirección al pueblo costero de Harwich. El tren se detiene en mitad de un bosque envuelto en oscuridad y tinieblas. Una presencia deformada ronda el convoy a la vez que varios pasajeros ocultan secretos que los relacionan a todos con un misterio que los amenaza hasta más allá de los límites de la comprensión.

“El último trayecto a Harwich” es un *one-shot* para *La llamada de Cthulhu* que funciona como precuela no oficial de la campaña “Horror en el Orient Express”. Tiene una duración aproximada de entre 3 y 4h.

ESTRUCTURA

- Acto I — Embarque y presentación
- Acto II — La detención y el bosque
- Acto III — Revelación del horror
- Acto IV — Resolución en el tren
- Epílogo — Invitación de Smith



PERSONAJES NO JUGADORES

SR. PIERCE

Un comercial de nacionalidad británica; alto, delgado, de cabello paji-zo y piel enfermiza. Tiene una actitud nerviosa y se le ve sudoroso. Lleva un fardo envuelto en tela que abraza contra su cuerpo con fuerza.

- **Motivación:** esconderse del pequeño culto al que ha robado un objeto ritual.
- **Secretos:** dentro del paquete está el objeto, una **máscara ritual de cuero viejo**, cargada de energía psíquica.
- **Interpretación:** siempre está mirando por la ventana, como un manojo de nervios, que se sobresalta con cualquier ruido.

HERMANA MIRIAM

Esta falsa monja es, en realidad, **Elisabet Crane**, miembro del “Círculo de Harwich”, un pequeño culto rural que juega con la idea de despertar su poderes psíquicos latentes mediante una suerte de filacteria colectiva: la máscara ritual de cuero.

- **Motivación:** recuperar la máscara y, si puede, a la criatura.
- **Secretos:** oculta una daga corta de cuidada manufactura y diseño decimonónico; así como un colgante en forma de espiral.
- **Interpretación:** habla poco, sonríe de forma incorrecta, como un retrato de gente muerta que imitara emociones humanas.

UN NIÑO Y SU MADRE

El niño se llama Sam, tiene unos ocho años; pega la cara al cristal mientras observa el paisaje... y cosas que no debería ver. Su madre, la Sra. Percy, una dama que parece tener demasiado nivel para este tren, no le hace demasiado caso.

No tienen **motivaciones** o **secretos**, pero:

- El niño es muy perceptivo y ve cosas que los adultos no.
- Dice frases como: “Mamá... el hombre sin cara está corriendo al lado del tren”.
- Sirven para aumentar la tensión y como herramienta del Guardián para subir la presión de la historia.
- **Interpretación:** Sam es vivaracho, no parece tener miedo, hace preguntas a cualquiera que esté cerca y es muy curioso. La Sra. Percy es muy educada y solo intenta que su hijo se porte bien, aunque no lo escucha demasiado: “Son cosas de niños”.

SR. KEATON, REVISOR

Cansado, cansado, cansado. El revisor de este tren lleva 14 horas seguidas sin parar, empalmando turnos. Sudoroso pero no por nervios, parece enfermo, febril.

- **Motivación:** llegar vivo a su casa... y jubilarse la semana que viene.
- **Información útil:** vio al Sr. Pierce discutir con dos desconocidos en la estación.
- **Interpretación:** resignado y agotado, pero colaborador y un buen aliado para los investigadores.

EL DESOLLADO INCOMPLETO, LA CRIATURA

Este ser informe y nauseabundo era un ser humano normal y corriente, un iniciado del culto que intentó usar la máscara y sufrió una deformación parcial. Es más una figura trágica que peligrosa. Busca la máscara para aliviar su dolor... poniendo fin a su existencia.

- **Aspecto:** piel con pústulas y colgando, ojos hundidos como pozos vacíos, de movimientos lentos. Apenas habla, solo pronuncia palabras sueltas arrastrando las letras, como un alarido. “Aaaaiuuuddaaaa...”.
- **Motivación:** recuperar la máscara... o morir.
- **Cordura:** 0/1D4 por verlo.

Estadísticas de juego (7ª ed.)

FUE: 60, **DES:** 35, **CON:** 40, **TAM:** 50

POD: 20, **INT:** 25, **EDU:** —

Vida: 9

Armadura: 1 (piel blanda)

Ataque: Zarpazo 30% (1D4+1)

Movimiento: 6 (torpe)

Habilidades: Escuchar 60%, Esconderse 50%

Especial: si toca la máscara, entra en frenesí o muere (a elección del Guardián).

OBJETO CENTRAL: LA MÁSCARA RITUAL

Objeto maldito menor (no relacionado con el Simulacro).

Esta máscara parece estar hecha de capas y capas superpuestas de tiras y jirones de piel secada y con procesos de embalsamamiento. Las tiras de piel se han ido oscureciendo pero son demasiado finas para ser piel de cerdo o de vaca. Una tirada exitosa de cualquier disciplina que permita estudiarla más a fondo (artesanía, biología, antropología, arqueología), revela que lo más seguro es que esté prácticamente hecha entera de tiras de piel humana de diferentes procedencias y antigüedades. La máscara no tiene huecos para los ojos ni para la nariz o la boca; aunque se puede respirar, con algo de dificultad, con ella puesta, la sensación de angustia es casi claustrofóbica.

Ritual:

La máscara absorbe y contiene fragmentos del dolor psíquico de aquellos cuya piel fue utilizada para fabricarla. Estos gritos psíquicos de dolor pasan al portador en cuanto se la coloca, volviéndolo loco y, en poco tiempo, matándolo. Si el ritual no se completa, la máscara convierte al portador en una criatura como se describe en el apartado **El Desollado incompleto**.

Características:

- Provoca visiones fugaces de carne fundida y voces susurrantes al observarla.
- Despierta impulsos salvajes en quienes la sostienen.
- No posee un poder real más allá de atraer a la criatura y al miembros del culto que buscan recuperarla.



AVENTURA

ACTO I - EMBARQUE

Londres, Liverpool Station.

Los investigadores pueden acceder al tren sin problemas. Locomotora con cubeta de carbón incorporada, así como dos vagones: el que usarán todos los personajes y un segundo vagón, de mejores calidades, apagado y cerrado por falta de viajeros. Se trata de un tren de un modelo muy antiguo. No se podría considerar destaralado pero se nota principalmente que no es una de las líneas más cuidadas y que, además, ha vivido tiempos mejores: vagones estrechos, olor a carbón, cristales fríos, interiores de madera, incluso los incómodos asientos, que hace tiempo que no disfrutaban de un buen mantenimiento de barniz y cera. Las marcas de botas y tacones en el suelo, arañazos en los pasamanos y muescas en los bancos, son constantes. Ha dejado de llover pero aún hay gotas de lluvia en las ventanas.

Escenas breves:

- Control de billetes.
- Presentación de PNJs mediante observación (los Investigadores pueden saludarlos).
- Pequeños detalles inquietantes cuando el tren comienza a andar:
 - Golpes en el techo del vagón: "Solo son algunos pájaros y ramas".
 - Sam, el niño, diciendo que "alguien corre junto al tren".
 - Pierce cubriendo su paquete con desesperación.

Pistas iniciales:

- Tira Descubrir: se ve el colgante de espiral de la "monja".
- Tira Psicología para Pierce: parece ocultar algo peligroso.

ACTO II - EL TREN SE DETIENE

Afuera de Londres tras unas horas de viaje, bosque de Shir Burn.

Se produce un brusco frenazo que hace oscilar peligrosamente las lámparas adheridas a las paredes y provocando que algunas se apaguen. El Sr. Keaton, revisor, del tren, se levanta del pequeño asiento de madera que tiene al comienzo del vagón, junto a la puerta; sale para hablar con el maquinista y, al rato, vuelve para comentar la situación:

"El maquinista cree haber visto algo en la vía... una persona, creo".

Escena única en el exterior del tren

Como Guardián, da permiso a los investigadores para poder bajar del tren a través del revisor: "No se alejen demasiado. El maquinista avisará con el silbato de la locomotora cuando podamos retomar el viaje". Si los Investigadores buscan rastros, hay varios elementos que pueden encontrar tanto en el tren como en las cercanías.

Pistas:

- Huellas humanas descalzas, profundas pero irregulares, como si la piel y la carne de esos pies fuesen anormalmente blandas.
- Manchas de sangre oscura cerca de la locomotora.
- Otro colgante de espiral, idéntico al de la monja, cerca de las vías o debajo del tren.

Escena opcional:

El Guardián puede añadir en este acto una escena extra, de manera opcional, para añadir una capa más de horror cuando los Investigadores, al salir del tren, oigan un susurro desde la niebla: "Mi... máscara..."

Esto provoca que deban hacer una tirada de Cordura: 0/1.

ACTO III - REVELACIÓN DEL HORROR

En el interior del vagón. Tren detenido.

Cuando los Investigadores vuelvan al interior del vagón, aún con el tren detenido en mitad del bosquecillo de Shir Burn, notan algo: algo golpea el vagón de cola, el que se encuentra cerrado. Se oyen unos golpes, primero en el techo y luego en el espacio entre vagones. Acto seguido, el tren tiembla durante un breve aunque intenso lapso de tiempo.

El pequeño Sam grita y corre a esconderse bajo un asiento. No es el único que grita.

Escena principal: aparición del Desollado incompleto

En el oscuro pasillo del vagón cerrado, arrastrando los pies y gimiendo, la figura informe y demacrada del Desollado incompleto lanza una mirada lastimera desde el fondo de sus cuencas vacías y negras como pozos.

No ataca inmediatamente, sino que primero trata de pedir ayuda, como un animal herido que sufre a cada segundo que pasa.

Posibles interacciones de la criatura con los Investigadores:

- Puede intentar arrebatar el paquete a Pierce o cualquiera que lo tenga.
- Si los Investigadores lo enfrentan y hieren, huye al exterior, hacia la niebla entre los árboles.
- Si lo persiguen, descubren un pequeño altar improvisado con símbolos de espirales grabados en madera y pintarrajeados con carbón y sangre reseca sobre una rústica losa de piedra.

ACTO IV - DESENLACE EN EL TREN

El la máquina de la locomotora silba e intenta arrancar. Esto hace que, por una parte, los Investigadores que hayan querido volver a bajar, tengan que darse prisa y subir. Por otra, es una clara señal para los cultistas ocultos, que se comienzan a movilizar para conseguir sus objetivos.



Escenas

El culto, si no lo ha hecho ya, da la cara y sin tapujos para hacerse con la máscara:

- **La falsa monja** intenta recuperar el paquete por cualquier medio, ya sea que lo tenga Pierce, los Investigadores o esté en cualquier otro sitio..
- **Pierce**, por el contrario, suplica a los los investigadores por protección. Llegado el caso, se quiebra, rompe a llorar y les da el paquete si prometen protegerlo.
- **Opcional:** el maquinista o el revisor (o ambos) son cultistas compañeros de la falsa monja, revelando también sendas dagas rituales (perfiles de cultistas clásicos).

La criatura reaparece, desesperada, para hacerse también con el paquete. Lo hace como si le fuera la vida en ello, incluso poniéndose en peligro o suplicando.

Opciones de resolución

1. Huida

Los Investigadores pueden mantener alejados del tren a los cultistas mientras el maquinista pone en marcha el tren, alejándose del bosque y dejando al culto atrás.

2. Confrontación ritual

Si los Investigadores permiten a la criatura acercarse al paquete (o esta lo hace por un descuido de los mismos), cuando se muestra la máscara ritual de cuero y la toca... muere en paz, deshaciéndose como cenizas consumidas por combustión espontánea. La monja (y cualquier otro cultista) huye horrorizada y jurando venganza.

3. Incendio

Una pelea, ya sea con la criatura, la monja, más cultistas o un “todos contra todos”, provoca que una de las lámparas se rompa y de alguna manera provoque un incendio que se propague por el vagón. Los Investigadores deberían evacuar el tren e incluso ayudar al resto de pasajeros. Sus enemigos y/o la criatura, pueden hacer lo mismo... o morir entre las llamas purificadoras.

4. Otras

Otras múltiples opciones son posibles, por lo que se anima al Guardián a potenciar la creatividad de los jugadores para hallar diferentes soluciones.

EPÍLOGO - GANCHO A LA CAMPAÑA

Días después, ya en Londres (o sus respectivas residencias), cada uno de los investigadores recibe una carta formal, sin remitente pero con un sello de lacre:

Estimado amigo:

Tengo entendido que usted y otros individuos estuvieron involucrados en cierto incidente ferroviario la semana pasada. Algunos colegas consideran que podría

estar relacionado con algunos temas que estudio desde hace tiempo.

Si desea hablar de ello, estaré encantado de recibirle en mi residencia de Cleveland Road, Londres.

— Profesor Julius Arthur Smith

Esto lleva **directamente al punto de entrada oficial** de la campaña.

HANDOUTS

(Texto listos para copiar / imprimir)

1. Billete de tren

Ferrocarriles del Noreste

Línea Regional – Clase Turista

Destino: Harwich

Fecha: 12 de octubre de 1923

Vagón: 3 — Asiento: ____

“El progreso es puntual, si el clima lo permite.”

2. Nota encontrada en el paquete

Pierce —

La máscara no debe caer en manos de ellos.

Que el mar la oculte si tú no puedes.

No confíes en los que llevan la espiral.

— E.

3. Colgante espiral

Un pequeño disco de madera negra.

Tallado a mano.

Representa una espiral gruesa que termina en un punto central hundido.

4. Documento de Keaton, el revisor

“Anotación del servicio nocturno, 12/10/23:

Viajero varón, 40–45, aspecto nervioso, paquete grande.

Dos individuos lo observaron de cerca en el andén de Brondley.”

EDGE

