

El cañón del Diablo

0097 .xloriðvumq7xkμ3ix

M Ó D U L O

Esta aventura está pensada para 2-5 personajes recién llegados al mundo de Demonio: La Caída. Puede ser la primera partida de los jugadores o la segunda, si ya se ha narrado el preludio de sus personajes. En cualquier caso, el módulo debería servir de tarjeta de presentación al Mundo de Tinieblas a un grupo de PJ recién formado, que pugne por hacerse un hueco en el competitivo mundo de los mortales tras su huida del Pozo. Para jugar esta partida es imprescindible el *Demonio: La Caída* y recomendables *El Libro del Clan Baali*, *Infernalismo*, *Los Angeles Nocturno* y *City of Angels* aún no traducido al castellano.

CIVIDAD DE ANGELES

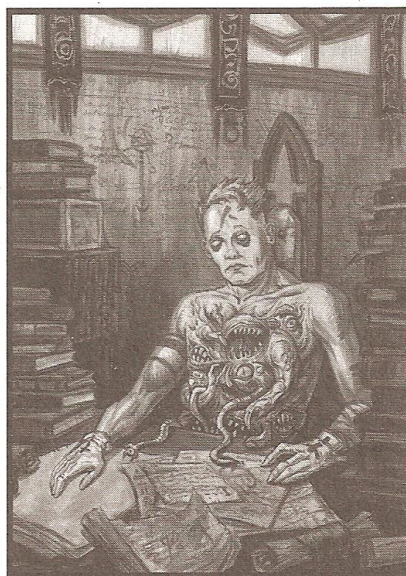
El primer asentamiento, cuyo nombre era El Pueblo de Nuestra Señora la Reina de Los Ángeles de Poricuncula, se estableció en 1781, bajo la dirección del gobernador español de California, Felipe de Neve. Los Ángeles accedió a la categoría de ciudad en 1850. En cualquier caso, y debido a la distancia que separaba a la ciudad de la populosa costa este de Estados Unidos, su gran crecimiento no se inició hasta la llegada del ferrocarril, en 1876.

Actualmente el área metropolitana de Los Ángeles es el eje de la industria cinematográfica, radiofónica y discográfica de los Estados Unidos. Con sus casi cuatro millones de habitantes, esta metrópolis puede ser tanto otro Infierno como un nuevo Paraíso para los caídos. De todas formas si quieres conocer más sobre Los Ángeles, hazte con una guía de viajes o consulta *Los Angeles Nocturno* o *City of Angels*.

ANGELES DE CIUDAD

Los Ángeles goza de una «saludable» población de demonios. La banalidad y la frustración que envuelven la vida de tantos de sus habitantes hacen de esta inmensa colonia de humanos un campo abonado para el abatimiento espiritual que atrae a los caídos como un imán. Por otro lado, el nihilismo y la apatía campan también a sus anchas,

por lo que la siega de Fe en esta urbe se convierte en ocasiones en toda una odisea. No obstante, hay un determi-



nado sector de la sociedad que disfruta del efímero fervor de las masas: las estrellas. Estrellas de cine, de la industria musical o de la pasarela, todas ellas se benefician de la pleitesía que les rinde una masa de personas que las venera y envidia a un tiempo.

Esto mismo supo descubrirlo hace setenta años un Perverso llamado Adramelech. Adramelech gozaba de prestigio entre las huestes infernales, en calidad de presidente del alto consejo de los diablos, intendente del guardarropa de Lucifer. En el imaginario infernalista se le representa bajo forma

de mula con torso humano y cola de pavo real. En Sefarvaïm, en Asiria, se le consideraba el Dios Sol y se quemaban niños en sus altares, en honor a estadeidad. De acuerdo a otros textos, a Adramelech, en la jerarquía infernal, le corresponde el octavo sitio en los diez Sephitots malignos del Árbol de la vida. Lo que omite la demonología convencional es que Adramelech ocupa el voluptuoso cuerpo de la actriz Antoinette Austen desde hace siete décadas, desde el preciso instante en que Austen, inmersa en un infierno particular de decadencia y degradación personal motivadas por su meteórico ascenso a la fama y su débil carácter, intentara suicidarse ingiriendo un frasco entero de calmantes con una botella de güisqui para bajar las pastillas.

Antoinette Austen vivió el momento más dulce de su carrera antes de la llegada del cine sonoro, cuando todavía no se trataba a las estrellas de cine como en la actualidad. Las convulsiones que habían estremecido la industria a comienzos de la década de los años treinta pronto parecieron tan distantes como los rollos sepias de las películas mudas, a las que la prensa consideraba poco menos que objetos de burla o, en el mejor de los casos, de cándida nostalgia. A excepción de Chaplin, todos los grandes nombres de esa época se habían visto obligados a retirarse, tan obsoletos como las lámparas de Tiffany o el licor de contrabando. La Garbo y Ronald Colman alcanzaron la fama en el cine sonoro, pero la gran mayoría de estrellas del cine mudo que decidieron seguir trabajando tuvieron que aceptar la humillación de representar papeles secundarios. Tras el aluvión de estrellas del teatro vino una nueva generación de estrellas de cine. Norma Shearer y Gary Cooper, por ejemplo, habían destacado en la época muda, pero fueron las películas sonoras las que les granjearon el cariño de la gente; Myrna Loy, Jean Arthur, Carole Lombard y William Powell no habían pasado de ser meros comparsas en el cine mudo; Clark Gable, James Cagney, Spencer Tracy, Bette Davis, Katherine Hepburn, Humphrey Bogart, James Stewart, Margaret Sullivan y Henry Fonda

provenían del teatro, pero sus nombres no dijeron nada a nadie hasta que adornaron los títulos de crédito de la gran pantalla; el vodevil y la radio nos legaron estrellas como Bin Crosby, Bob Hope, Judy Garland o Alice Faye. Los estudios se amoldaron para convertirse en impulsores de estrellas y dejaron de interesarse prácticamente en cualquier otro tipo de película. Cada estudio disponía de su propia granja de estrellas, con un mismo productor asignado a varias de ellas a la vez, encargado de seleccionar la mejor manera de explotar su talento y de escoger a los escritores adecuados para pergeñar el guión. Puede que el gran público no conociera el nombre de estos productores, pero los accionistas de la pujante maquinaria de Hollywood sí.

Recuerda estos nombres, pues te servirán para poblar el jardín de pesadilla de la mansión de Antoinette Austen, sito en el llamado Cañón del Diablo.

EL CAÑÓN DEL DIABLO

Esta profunda garganta recibe su nombre de una antigua leyenda que se susurra entre los círculos cinematográficos de Hollywood. Se dice que, a comienzos de la primera Edad de Oro de la fábrica de sueños, la flor y nata hollywoodense se daba cita en la mansión que ocupaba Antoinette Austen en la zona de Santa Mónica, atraída por la promesa de unas fiestas privadas que rayaban en lo obscuro. Austen era una mujer de gustos un tanto perversos, aunque refinados, y entre copas del mejor champán y delicados canapés de caviar se orquestaban verdaderas orgías donde todo estaba permitido: *bondage*, sadomasoquismo, homosexualidad, sexo en grupo y todas las filias imaginables se daban cita en las «noches de asueto» de la Mansión Austen. En el sótano de su suntuosa mansión, rodeada por un vasto jardín delimitado por una alta verja y vigilada por celosos guardias de seguridad contratados personalmente por la diva, Antoinette ha erigido un mural, reconstruido piedra a piedra, que encontró entre las ruinas de una antigua iglesia románica

de la Provenza en uno de sus viajes a Europa. Este mural, de vívidos colores y realista acabado, resultó ser ni más ni menos que el habitáculo de Orias, un Encadenado llegado a la Tierra hace varios siglos. Para los infernalistas, Orias aparece en la forma de un león cabalgando un caballo, tiene una cola de serpiente y lleva dos víboras en su mano. Cuentan que enseña las virtudes de los planetas y sus mansiones y es el demonio de la adi-



vinación. En la práctica, Orias no tardó en aprovechar la fragilidad espiritual de Austen para socavar aún más su voluntad y convertirla en un caparazón vacío a la espera de albergar un nuevo demonio salido del Pozo, en este caso Adramelech, Perverso

Atormentado que juró obediencia a Orias con tal de escapar de su prisión infernal y volver a pisar la tierra, aunque fuera con pies de carne y hueso.

El Cañón del Diablo está habitado por los espíritus de los actores que asistían a las orgiásticas fiestas de Austen, atrapados en un limbo cuyo portal es el mural antes mencionado. Al examinar dicho mural, se pueden apreciar escenas de horrendas torturas y detalladas perversiones enmarcadas en un paisaje apocalíptico, un panorama caracterizado por cráteres humeantes, árboles retorcidos y bestias deformes. En ocasiones, se diría que las imágenes del mural *se mueven*. Cualquiera que examine de cerca este espantoso mural tendrá que superar una tirada de Fuerza de Voluntad, dificultad 8, so pena de perder un punto de Fuerza de Voluntad temporal. Si la tirada se saldara con un fracaso, el desdichado *entraría* en el mural para ser perseguido y torturado por Orias, en cuyo caso el jugador podría ir despidiéndose de su desventurado personaje. Se puede destruir el mural por medios físicos, a martillazos o con explosivos, pero antes de emprender ninguna acción violenta contra la diabólica obra será preciso superar una tirada de Fuerza de Voluntad, dificultad 8.

QUIERO SER ARTISTA

La sociedad de Los Ángeles —y del resto del mundo— está conmocionada por la súbita desaparición de una de las nuevas estrellas más pujantes del momento, Andreas McKenzie, un atractivo nuevo galán de Hollywood que había alcanzado la fama tras sus dos primeras películas y su nominación a mejor actor principal en la ceremonia de entrega de los Oscar del año pasado. En la vida de McKenzie hay dos mujeres que ansían su reaparición a cualquier precio, y que deberían ser (una u otra, o ambas) el revulsivo que necesitan los personajes para emprender la búsqueda de la joven promesa del cine

norteamericano. Una de estas mujeres es Dominika Sienkiewicz, representante de Andreas. Dominika es una mujer implacable en lo que a los negocios se refiere, y no está dispuesta a consentir que su gallina de los huevos de oro desaparezca así como así cuando le apetezca. Estaría dispuesta a ofrecer una succulenta recompensa con tal de recuperar a Andreas. Casi podría decirse que sería capaz de vender incluso su alma al Diablo para traerlo de vuelta...

La otra mujer implicada en la vida de Andreas McKenzie —aunque ni siquiera él lo sabe— se llama Maud Bates. Maud, una mujer de mediana edad y clase también media, es la presidenta del Club de Fans de McKenzie. Lo único que se sale de la media cuando hablamos de Maud es su desmedido amor por el nuevo galán de Hollywood, amor que llega al borde del fanatismo y entra de pleno en el campo de la obsesión. La señora Bates también estaría dispuesta a todo con tal de averiguar qué le ha ocurrido a McKenzie, incluso a dar su vida... o la de otros.

Los personajes, contando con que sean oriundos de la ciudad de Los Ángeles, deberían desempeñar algún oficio que les permita asistir a una cena de gala que va a celebrarse a orillas del Pacífico, en la mansión de Rudolph Carter, presidente de los estudios Siradis, la casa que descubrió a McKenzie y para la que trabaja Dominika Sienkiewicz. Quizá haya algún periodista entre los personajes

jugadores, con lo que podría asistir al evento para realizar un reportaje del mismo, o un actor/actriz o modelo, con lo que estaría invitado, o un guardia de seguridad, camarero, chófer, guardaespaldas... Tanto si se encuentran en la fiesta con motivo de haber sido invitados como en calidad de empleados, los personajes asistirán a un suceso tan curioso como perturbador.

...Y EN TU FIESTA ME COLÉ

Dependiendo del gusto de cada Narrador y de las preferencias de los jugadores, el ritmo de la historia puede ser más pausado —recreándose en la trama de intriga, investigación y detalles sórdidos— o más ágil, con multitud de escenas de tensión, persecuciones y duelos de ingenio. Recomendación personal del *chef*: una mezcla de ambas opciones. Teniendo en cuenta que puede que sea la primera partida para algunos jugadores, lo ideal sería mostrarles ambas caras del Mundo de Tinieblas, aunando carga psicológica y descargas de adrenalina. Vamos allá.

En un momento dado, los asistentes a la fiesta oirán un estridente chillido y un estrépito en la terraza de la mansión de Rudolph Carter. Quienes acudan corriendo a la fuente del escándalo se encontrarán al mismo Carter tendido en el suelo, intentando contener una hemorragia nasal con un pañuelo a todas luces ya empapado de sangre. Junto a él, histérica, una rubia

de postín que hace justicia a su tonelera talla de pecho dando el do de ídem, congestionada y a punto de sufrir una crisis nerviosa. La rubia (llámese Bambi o Pam, tanto da) o el magullado Rudolph explicarán lo ocurrido con voz entrecortada, teñida de incredulidad: Andreas McKenzie había aparecido de repente en la playa, a los pies de la galería abierta al mar, acompañado de una hermosa mujer. McKenzie estaba furioso, asaltó a Carter y lo vapuleó a base de bien, antes de correr hacia el agua en compañía de su misteriosa *paternaire*.

Si los personajes superan una tirada de Percepción + Alerta, dificultad 6, escucharán cómo Dominika pregunta en voz baja a Carter, «Pero, ¿y su cara?». Con ojos aún empañados por lágrimas de rabia (y, ¿temor?), Rudolph asentirá y responderá, «Bien... Por Dios, Dominika, estaba bien».

Quizá algún personaje emprendedor decida correr tras los pasos marcados en la arena del agresor y su acompañante. Les resultará relativamente sencillo seguirles la pista (Percepción + Supervivencia, dificultad 6), teniendo en cuenta que es de noche y la playa ha sido bastante transitada a lo largo del día. No obstante, el éxito en la tirada de rastrear desvelará un vestido de gala (perteneciente a la desconocida, supuestamente) y una chaqueta de frac tiradas en la orilla. Todo indica que los dos fugitivos se han tirado al agua, sin dejarse amedrentar por el peligro que suponen las traicioneras corrientes de la zona ni la proliferación de tiburones en las costas californianas (riesgos ambos que quizá debieran considerar los personajes antes de intentar zambullirse en pos de sus objetivos).

Al mismo tiempo, quienes se hayan quedado en la mansión podrían reparar en un pequeño altercado que está teniendo lugar en la entrada. Los porteros han detenido e intentan expulsar a una mujer airada, rolliza, desgredada y con toda la pinta de no tener invitación. Se trata de Maud Bates, que terminará por subirse de nuevo a su destartelado Ford Taurus y alejarse quemando rueda. Si alguno



de los personajes decide seguirla, curioso por saber si existe alguna relación entre Maud y el incidente de dentro, tendremos una persecución entre manos (Destreza + Conducir, dificultad 7). Maud no es una gran conductora, pero gobierna el volante sin aparente respeto por su integridad ni la de los demás, por lo que la persecución será sumamente temeraria. Si logran alcanzar a Maud, ésta podrá revelarles el paradero de McKenzie, lo que nos conduciría al *Punto 7: Ángeles de la guarda*.

Tanto si los personajes han aprovechado la ocasión para ofrecer su ayuda a Sienkiewicz (Carter presentaba, aparte de una nariz rota y diversas magulladuras, marcas de garras en la ropa [Percepción + Alerta, dificultad 6]) y buscar al actor fugado, como si conducen en pos de Maud, llegarán tarde o temprano al pie del Cañón del Diablo. Pero antes deberían ocurrir un par de cosas.

ÍDOLO CON PIES DE BARRO

Ya sea atendiendo a rumores o por boca de la propia Dominika (previas tiradas superadas de Persuasión, Subterfugio, etcétera), los personajes se enterarán de que, antes de su desaparición, Andreas McKenzie había ingresado en la clínica Seastock, centro privado especializado en cirugía estética, célebre en círculos de la alta sociedad por su discreción y excelencia. McKenzie debía operarse el rostro para eliminar unas arrugas que lo obsesionaban, pues detestaba la idea de envejecer como los demás mortales, pese a contar nada más que 32 años de edad. Lamentablemente, se cree que la operación no salió tan a pedir de boca como cabría esperar, y por eso el actor se habría refugiado lejos de las cámaras y la avidez de la prensa, en una casa sita en algún lugar del valle de Santa Mónica que utilizaba a modo de santuario cuando quería aislarse del mundo. La casa está registrada a nombre de Dominika Sienkiewicz, no de Andreas, por lo que los *paparazzi* no se han acercado a ella. Si esta información procede de Dominika, añadiremos un

par de detalles más: el nombre del cirujano encargado de la fallida operación (Michael Söberstein) y el emplazamiento de la casa, en el llamado Cañón del Diablo.

Nadie ha visto a McKenzie tras el postoperatorio, ni siquiera su agente. Dominika tiene las llaves del refugio de Andreas en el valle, pero cuando fue a visitarlo no lo encontró allí. No obstante, si los personajes buscan al doctor Söberstein en su consulta y lo interrogan (Manipulación + Empatía/Intimidación, dificultad 6), descubrirán que la operación se había complicado en el último momento y el rostro de McKenzie quedó horriblemente deformado. Söberstein les dirá que los daños eran reversibles... de haberse actuado a tiempo, pero el actor sucumbió al pánico y huyó de la clínica en cuanto pudo caminar, con el rostro todavía vendado. Probablemente ahora deba cargar con su deformidad de por vida.

Si los personajes no siguieron a Maud la noche del altercado en la playa y deciden acercarse al valle para investigar, será ahora cuando descubran un Ford Taurus aparcado frente a la casa del actor en el valle. Tanto el coche como la casa están vacíos, pero en ambos lugares pueden hallarse indicios. El coche oculta en la guantera el carné de conducir de Maud Bates, amén de infinidad de recortes de prensa relacionados con Andreas McKenzie, y en la casa encontrarán restos de comida ya mohosa y una cama deshecha... por más de una persona. En cualquier caso, parece que hace días que allí no vive nadie.

Queda un misterio sin resolver: ¿Quién era la misteriosa acompañante de McKenzie en la playa?

ÁNGELES DE LA GUARDA

Tras el altercado en la playa, más de uno de los asistentes a la

fiesta se preguntará quién era la mujer que estaba con Andreas McKenzie. Todo el mundo se sentirá igual de desconcertado, aunque si los personajes tienen los oídos bien abiertos podrían escuchar cómo alguien murmura, «¿Te has fijado? Era idéntica a... pero no, no es posible». Estas palabras pertenecen a Dustin Woodworth, un anciano y ya jubilado directivo de la RKO, de porte distinguido acentuado por su estatura y sus canas. Woodworth podría contar varias cosas sobre la mujer que vislumbró en la galería mientras McKenzie aporreaba a Carter, pero sólo si se le interroga con sutileza, pues parece bastante afectado. Le ha parecido ver a Antoinette Austen,

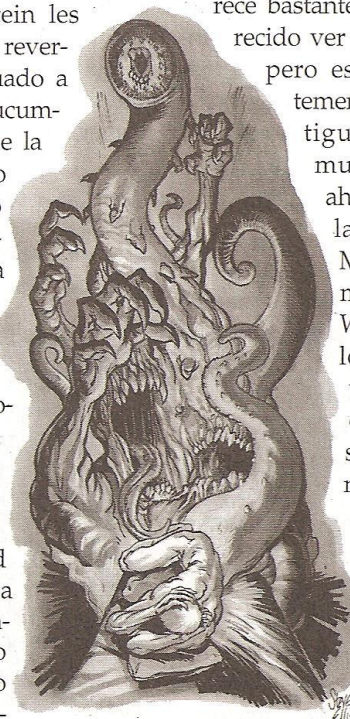
pero es imposible, evidentemente, puesto que la antigua estrella del cine mudo debería tener ahora casi cien años, y la acompañante de McKenzie era una mujer joven y bella. Woodworth es uno de los pocos supervivientes de la generación que dio rienda suelta a sus pasiones más oscuras en la mansión de Austen en el Cañón del Diablo, y podría dar la dirección del lugar a los personajes más habilidosos en el arte de sonascar información. No

abundará en detalles, pero hablará de aquella época con cierto pesar, como si se arrepintiera de las cosas que hizo o de las que fue testigo.

A estas alturas, por una vía u otra, los personajes tendrían que encontrarse frente a la verja de la Mansión Austen, puesto que linda con los terrenos del refugio de McKenzie en Santa Mónica. Si no han accedido al valle guiados por Maud, éste es el momento de encontrarla... y justo a tiempo.

LA SEMILLA DEL DIABLO

La Mansión Austen está vigilada por una jauría de engendros, aberraciones



ciones híbridas de humano y animal, resultantes del apareamiento de algunos de los invitados más enfermos de Austen en los años treinta con las criaturas que poblaban la hacienda. Este ayuntamiento contra natura no tendría que haber dado ningún fruto, pero la obscena influencia de Orias posibilitó que mujeres y hembras de animales dieran a luz auténticas monstruosidades, convertidas ahora en los guardianes del valle, y a las que muy posiblemente debe su nombre el Cañón del Diablo. Si no tienen a Maud aún con ellos, los personajes escucharán ahora un desgarrador grito en la noche. Se trata de Maud, que huye despavorida de una manada de seis de estos monstruos. Si la señora Bates acompaña ya a los personajes, el enfrentamiento con los engendros tendrá lugar cuando quieran llegar a la puerta de la mansión.

Los diabólicos mutantes que protegen la hacienda deberían ser descritos con todo su repulsivo detalle: seres de cuerpo canino con manos y pies en lugar de garras, con ojos humanos, cuerpos de hombre cubiertos de plumas y con un deforme pico por toda cabeza, torsos sin brazos ni piernas que serpentean entre la fronda, dotados de unas fauces capaces de devorar entera a una persona... Da rienda suelta a tu imaginación e inspira auténtica repugnancia en los jugadores. Un enfrentamiento de estas características con las inmensas letras que anuncian HOLLYWOOD a lo lejos debería resultar lo bastante chocante y sobrecogedor para preparar a los jugadores para lo que viene después.

Asimismo, puebla los alrededores de la mansión de espectros de difuntos actores, tanto famosos como desconocidos. Las antiguas víctimas de las perversiones de Antoinette Austen deambulan todavía por el escenario de sus horrendas orgías, entregados a un pesar incommensurable por las transgresiones cometidas. Sus almas se deshilachan paulatinamente, alimentando con sus hebras las reservas de Fe de Adramelech y saciando la sed de dolor de Orias. Si los personajes consiguen superar su repulsa inicial e intentaran entablar conversación con estos espíritus, descubrirían que su odio hacia la mujer que los agasajaba en el

pasado no conoce límites. Por desgracia para ellos, les es imposible entrar en la casa y tomarse la justicia por su mano, pues Austen se protege con un amuleto oculto bajo el umbral de la puerta principal de la mansión. Este amuleto, una estela celta del tamaño de una mano, inscrita con runas y serpientes labradas, repele a los espectros y garantiza la intimidad de Adramelech. Se trata de un poderoso artefacto de abjuración que impide el acercamiento de cualquier espíritu a menos de 5 metros de la casa, aunque nada impide que cualquiera pueda levantarlo, guardárselo y llevarlo encima... o destruirlo, pues el Tormento permanente de cualquier caído que entre en contacto con el artefacto aumentará en 2 a no ser que supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) en cada asalto que pretenda cargar con él.

VANITY FAIR

Adramelech es un Lammasu consumado y corrompido por su Tormento. No vacilará en emplear todas sus artes de seducción sobre los personajes para conseguir que se unan a él en su adoración a Orias, o para exterminarlos si se niegan. Su ishhara, la Faz de la Añoranza, lo convierte en un feroz adversario físicamente, pero recurrirá a la seducción y la manipulación como armas principales para derrotar a los personajes. Tiene a Andreas completamente dominado, tras haber empleado su domino del Saber de la Transfiguración para recomponerle el rostro a cambio de convertirlo en su esclavo incondicional. Andreas goza de Iniciativa Mejorada y Toque Fulgurante, regalo de su ama, y no dudará en emplear la violencia para expulsar a los intrusos. La muerte de Austen pondría fin a estos dotes, del mismo modo que devolvería su rostro al deplorable estado en que quedó tras la fallida operación de cirugía estética, motivo por el que podría adquirir un trastorno permanente a elección del Narrador, siempre y cuando no perezca antes en el combate con los personajes.

Austen intentará impedir a toda costa que los personajes bajen al sótano y descubran el mural de Orias, si bien éste podría suponer el inespera-

do final para los caídos incautos. Derruir el mural terminaría con la influencia que ejerce el Encadenado sobre la mansión y su entorno, acelerando la decrepitud de la construcción y el agostamiento de los jardines. La Mansión Austen se desplomará sobre sus cimientos en cuanto caiga el mural, por lo que los personajes tendrán que darse prisa para escapar ilesos junto a Maud y McKenzie (si es que desean rescatarlo con vida). La opción más satisfactoria sería eliminar el amuleto de abjuración del umbral y permitir así que los espíritus de los antiguos actores irrumpieran en la casa. No podrían herir físicamente a Adramelech, pero acudirán de inmediato al sótano y destruirán el obscuro mural, provocando así la disolución del poder de Orias y dejando a Austen sin amo al que servir.

Los vecinos del valle de Santa Mónica experimentarán esa noche un violento terremoto que sacudirá sus casas, algo a lo que los habitantes de Los Angeles están acostumbrados. Al día siguiente, los periódicos se harán eco de la destrucción de la antigua Mansión Austen, perteneciente a una vieja gloria del cine mudo y, con suerte, de la reaparición del desaparecido Andreas McKenzie... si bien en qué estado lo encuentren las autoridades seguramente alimentará los titulares más sensacionalistas durante mucho tiempo.

Manuel de los Reyes

