

KULT



Rosas para una tumba abierta

Prologo

Todo comienza una lluviosa timida mañana que despunta timida. La ciudad se despierta ingenua de la horrible tragedia que en uno de los locales del puerto ha ocurrido. Uno de esos sucesos que no solo marcan a las personas a los que esta tragedia toca directamente, si no que es capaz de cambiar el destino de toda la ciudad.

¿Que ha ocurrido?

A las doce de la noche un gran grupo de personas se reunio para comenzar un enorme ritual para impedir que una fuerza de mas alla de nuestra realidad pueda materializarse. Pero lo que los pobres no sabian es que alguien habia corrompido su templo para convertirlo en justo lo contrario.

¿Como ha ocurrido?

Muchas horas antes de que el hechizo tuviera lugar, incluso dias antes Rober Perkins (un adinerado de la alta sociedad de San Francisco) tuvo un sueño que entendio como que un gran mal iba a cruzar. Reunio a gran parte del culto, a todo aquel que quiso escucharle, pero no a todos. Los ancianos del culto no quisieron intervenir.

Lo que el pobre Robert no sabia es que el mal tiene muchas formas, y esta vez adopto la forma de una amable anciana que pervirtio el templo bajo ordenes de un poder superior a cambio de volver a tener a su marido junto a el.

¿Por que ha ocurrido?

Todos los asistentes al ritual de proteccion murieron por dos propositos: El primero es dar energia a un mal primigenio siervo de Togarini y el segundo para dar a este siervo un ejercito con el que empezar. Ahora tiene el cuerpo de una joven antropologa que se acercara a los jugadores, ellos son heroes y por tanto tienen ese punto especial que los convierte en seres especiales.

¿Cuando ha ocurrido?

Pues eso es facil, a las tres de la mañana. Pero es una guerra que se lleva gestando miles de años. Togarini no quiere llamar la atencion sobre si mismo despues de tener que haber abandonado su palacio en el infierno, pero las conjunciones y las condiciones son optimas y este sirviente podria suponer el principio de su ascenso.

¿Donde ha ocurrido?

Esto es mas complicado, todo esto ha germinado en un pequeño local en los muelles de San Francisco, pero en realidad la simiente esta en otro lugar. Esta en una pequeña granja de azucar a las afueras donde un mago convencio a una buena mujer para pervertir a un grupo entero. Esta en los salones olvidados de un palacio oscuro donde duerme un mal que no tiene nombre. Y sobre todo ocurre en el corazon de los personajes.

Espero que disfruteis.

Esta aventura esta inspirada en un comic llamado Drums, pero como nunca he entendido lo de los conocimientos magicos yo lo adapto a mi memoria.

Nota Tarasken: Esta aventura sera el primer caso de Violet Carson por eso el titulo, puede ser utilizado como aventura introductoria para cualquier grupo de jugadores. Asi que entedereis que esta escrito desde ese punto de vista. Los parrafos en cursiva son los parrafos

que normalmente yo leo en las pardidas, es para no olvidarme de ningun detalle de la descripcion. Vosotros podeis ver las imagenes que se adjunta para tener los detalles o la idea basica. No se recomienda mas de cuatro jugadores, a ser posibles sin experiencia previa.

Capitulo I: Amenaza tormenta.

“Al despuntar el alba todo parece como una postal. Las nubes negras sobre la ciudad no hacen otra cosa que ensalzar los rayos dorados del sol naciente. Las gotas de una fina llovizna nocturna hacen si cabe de la estampa algo mas bucolico. Al salir al exterior el aire huele a tierra mojada, a cespced humedo y a limpio. Las persianas de tu negocio estan limpias, “como no van a estarlo, ni él seria tan loco como para salir en una noche lluviosa a hacerme alguna pintada” piensas. Recoges el periodico de la acera, le quitas el plastico y te refugias del frio en tu tienda.”

“Dentro el olor a café y a papel antiguo te hace sentirte en tu hogar. Recoges del mostrador el volumen de “Alquimia antigua” que pertenecia a tu padre y delante de una buena taza comienzas a leerlo.”

“Absorta en las paginas dejas pasar las horas mientras absorves conocimientos arcanos. Tu tienda no es como esas tiendas ruidosas del centro, lo tuyo es para entendidos asi que no tienes mucho movimiento y puedes concentrarte en el libro.”

“El tintineo de la campana de entrada te saca de las formulas escritas con tinta y vuelves al mudo real. Ves como el cartero entra por la puerta con el habitual “buenos dias Señorita Carson”, hace tanto que conoces al viejo Steve que ya es como de la familia. Te deja el montoncito de sobres y se va a la cafetera para servirse su café matutino mientras tu revisas el correo y le firmas en las hojas de entrega. Algo te llama la atencion, una carta del departamento de justicia. Tu rostro se ilumina como un arbol de navidad “¿No puede ser ya ha llegado?” exclamas mientras abres el sobre a toda prisa... Si hay lo tienes, tu permiso de detective privado. Ahora eres algo parecido a un agente de la ley. A Brandon le va a dar un ataque, tienes que ir a enseñarselo.”

Mi personaje en la ultima partida decidio sacarse la licencia de detective privado. No se la legislacion en el gran estado de California, si alguien quiere informarse puede hacerlo. Yo el unico requisito que le he puesto es que pague su licencia.

Lo siguiente es importante en cualquier caso, trata de que los personajes lo escuchen de cualquier forma.

“Cierras las persianas de tu negocio y coges un taxi, estas nerviosa como una niña por enseñarle la licencia a Brand. Al entrar en el taxi un olor a sudor mal disimulado por el ambientador te da la bienvenida y despues de decirle la direccion te concentras en algo... ¡En la radio! “Podria usted subir la radio por favor?” le preguntas amablemente al taxista, este con un gruñido sube el volumen de la radio y se concentra en la carretera. La musica hace mas llevadero el olor, al menos tienes algo en lo que concentrarte. El voletin te saca de tu concentracion y te das cuenta de que esta sonando una

alerta de tormenta en la zona de la bahia de San Francisco, se anuncian fuertes chubascos para la tarde que pueden desembocar en una fuerte tormenta en la noche. Y antes de que te des cuenta estas en la comisaria."

Entrara y la vera vacia, una cosa... a mi me gusta el cine negro y eso de que no se pueda fumar en las comisarias no pega asi que todo esta cubierto con un denso humo a tabaco. Los agentes juegan con los cigarrillos en las pequeñas salas de interrogatorios y la luz de las ventanas sesga el humo.

"Al entrar te vas derecho a la mesa del Detective Torat y pasas delante de una mujer que te llama poderosamente la atencion. Su pelo corto enmarca sus facciones y sobre todo esos profundos ojos oscuros que te miran con profundidad. Sus rasgos parecen esculpidos y sus labios... te detienes a mirar cada pequeña arruga de sus labios. Recorres su cuerpo cubierto con un traje de seda y el corazon te da un vuelco cuando te das cuenta de que ella te sonrie. Le sonries y cuando todas aire para saludarla escuchas la voz de Brand que te pregunta "Violet que haces aquí?" y te giras."



La conversacion con Brandon sera como el personaje quiera que sea pero cuando diga lo de Detective privado La mujer antes descrita susurrara "Que apropiado, necesito sus servicios".

Si los jugadores tienen sexto sentido ella les dara buen rollo, es decir ella es legal... pero como en las peliculas de cine negro sabran tambien que les traera problemas, benditos problemas. (Si los jugadores pasan aun puedes engancharlos con el agente Torat que tendra que investigar el caso. Si aun asi no entran al trapo diles que para dirigir a una panda de abuelitas bebiendo te que no jueguen a Kult xD)

El agente Torat apartara a los jugadores de Sarah mientras dice "Si, ya... dame un segundo." e intentara saber de donde han sacado la licencia y que hacen en comisaria. Es de suponer que los jugadores le pregunto por la mujer.

Lo que sabe Brandon Torat

Se llama Sarah y es la esposa del empresario Robert Perkins, el millonario. Esta aquí porque dice que su marido ha desaparecido, pero han pasado menos de 24h asi que la policia no puede hacer nada. Es un rico asi que lo mas seguro es que este en una de esas reuniones que se alargan en el streptease.

Lo que sabe Sarah Perkins

Su marido y ella son una pareja muy bien avenida, no tienen hijos y viven a las afueras de San Francisco, en la zona norte al otro lado del rio. Su marido salio anoche por un asunto de trabajo y esta mañana cuando se despertó el no habia vuelto. En su oficina no saben nada y empleados no no han visto. Su agenda no tiene ninguna anotacion. Esta convencida de que algo le ha pasado.

Los jugadores tendran todo el dia para investigar sobre la pareja y preguntar a quien quiera sobre ellos o sobre el señor Perkins

Lo que saben en el trabajo de él

El señor Perkins es un hombre muy serio y nunca se le ha visto desvariar. No es de esas personas que esperarías verlas en un bar borracho en manos de una stripper. (Tirada de persuasion, carisma o interrogar) Se comenta que ha habido algunas denuncias de acoso, pero es lo típico que dice el amigo de un amigo... nada en claro. Tambien sabran que al señor Perkins le gustaba coleccionar reliquias antiguas y que tenia el despacho llena de esas cosas raras.

Lo que saben los empleados de su casa

El señor Perkins es un hombre muy discreto y muy serio, nunca se le ha visto borracho o fuera de todo. Los Perkins celebran cenas con amigos y otros empresarios a menudo. (Tirada de Persuasion, Carisma o algo por el estilo) Tambien al terminar esas cenas el señor y la señora se quedan a solas con los invitados y echan a todo el servicio. A la mañana siguiente los invitados de los señores se marchan y toda la casa esta recogida asi que no es que sean personas que descontrolen mucho. (Tirada de Persuasion, Carisma o algo por el estilo a -10) Una de las em pleadas una vez subio al desvan y se encontro a la señora con una bata de seda roja en una habitacion que normalmente esta cerrada. La habitacion tenia un monton de dibujos raros en el suelo (que seran identificados como circulos de proteccion) y con las paredes con cortinas de un color rojo. En las manos llevaba un cuchillo muy largo y el señor Perkins estaba tumbado en el suelo. No lo ha contado porque los dos se han portado muy bien con ella y que no quiere meterlos en un lio.

Lo que puede averiguar por otros medios

La verdad es que hay poca informacion sobre los Perkins ya que nunca han protagonizado ningun escandalo sonado. Hace unos meses un periodico anuncio que iba a publicar un extenso articulo sobre el oscuro secreto de los Perkins. Cuando el articulo salio solo era una sesion fotografica de la pareja en su casa y hablando

de la decoracion de su casa y de lo felices que eran. Si se llega al editor o a la reportera les diran que lo del “oscuro secreto del los Perkins” era solo para llamar mas la atencion.

La verdad

La señora Perkins es una maga de la pasion y su marido es su iniciado. Los dos practican ritos en el templo consagrado que tienen en el desvan de su casa. A veces utilizan a los invitados para rituales mayores, haciendoles creer que son solo juegos eroticos. El porque nunca ha habido ningun escandalo sexual es porque nadie quiere hablar gracias a los poderes de Sarah, y si la doncella ha hablado es por que teme que le haya pasado algo malo al señor Perkins.

Sobre lo de la prensa el oscuro secreto es que ella era habia salido de la nada, de las calles de Nueva York y que era conocida alli por antecedentes de prostitucion de lujo. Pero el editor y la reportera quedaron con los Perkins para hablar del articulo el dia antes de que este se publicara y quedaron tan satisfechos que decidieron cambiarlo por algo menos sordido. Esa misma noche se hicieron las fotos y se escribio la columna con una insulsa entrevista.

Si los personajes escarban mucho descubririran los antecedentes, pero tambien descubririran que nunca llego a tener que pagar ninguna de las multas. Tambien que desde que conocio al señor Perkins no ha vuelto a tener ningun roce con la ley.

Si le pregunta habiertamente a Sarah por el desvan y sus practicas sexuales no tendra ningun incinveniente en mostrarselas. Tan solo es una religion diferente a la cistiana, ella adora a Eros dios del amor y el sexo. Estara encantada de enseñarle su templo (si los personajes entran ella echara un hechizo sobre todos para que la deseen, no es que tenga malas intenciones pero en realidad es ninfomana y lo necesita. Despues del acto sexual los

dejara marchar mas confundidos y les invitara a pasar siempre que quieran.)

Capitulo II Llega la tormenta

Esto pasara al caer la noche, bien entrada la tormenta y si mis calculos son correctos los jugadores habran terminado con la señora Perkins... o mejor dicho al viuda Perkins.

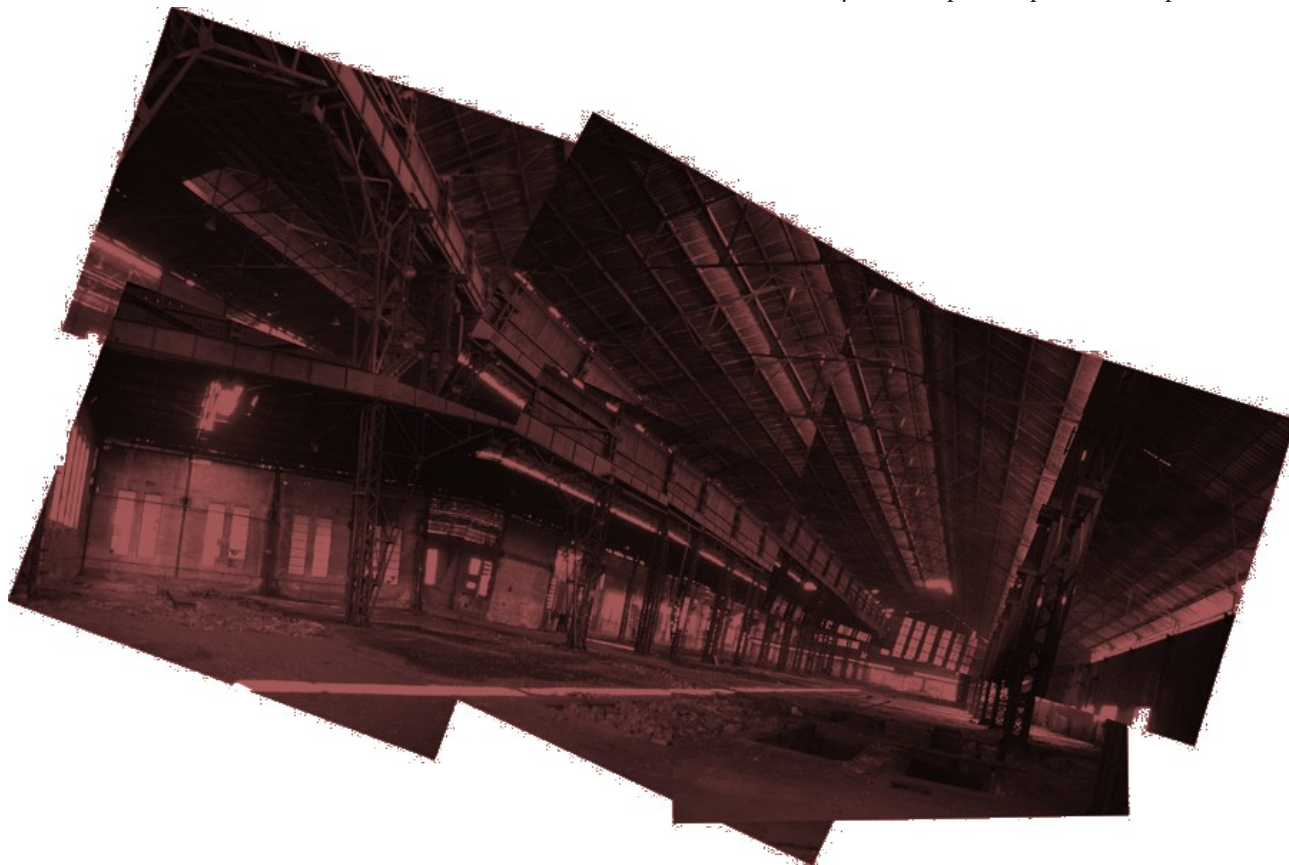
“Tu telefono comienza a sonar y desde ese primer momento ya los pelos se te ponen como escarpas. En la pantalla de tu movil se ve claramente “Brandon”. Descuelgas, al otro lado los sonidos de sirenas y de gente moviendose se mezcla con el sonido de una intensa lluvia.

“-Violent tendrias que venir para alla ¿donde estas? Te mando un agente. (No querra decir nada por telefono, solo que tiene que ir)

El agente la recogera donde ella diga y Brandon no hara ninguna pregunta, ahora mismo tiene la cabeza en otro sitio, la imagen que esta contemplando es brutal asi que no esta para bromas.

“La llegar ves entre la cortina de lluvia que hay una convencion de policias y varias furgonetas del forense. La lluvia envuelve tus sentidos, los olores se apagan, ya no uela a tierra mojada tan solo huele a lluvia, los sonidos mueren en el intenso repicar de la lluvia y no ves mas alla de unas sombras a veinte metros de ti. Vas avanzando entre los policias, en sus ojos ves la incredulidad, el miedo y el asco. Llegas a una verja de metal oxidado alrededor de una nave de paneles de metal y en la puerta de la nave ves a Brandon esperando mirando hacia adentro.

Cuando te acercas el olor a oxido se hace mas presente y comienzas a oler a algo desagradable, no sabrias identificarlo pero poco a poco vas



comprendiendo la expresion de los policas que te has cruzado. Al llegar al umbral ante ti se extiende una escena dantesca. El suelo de la nave esta cubierta de cadaveres semidesnudos todos con los ojos abiertos desmesuradamente y alrededor de ellos ves parafernalia ocultista: pentagramas, cuchillos, incienso, cuencos llenos de sangre, velas, la cabeza de una cabra de largos cuernos.”

Los jugadores tendrian que hacer una tirada de Ego para ver si aguantan la vision de la escena., si no lo hacen veran en el centro de la escena la figura del señor Robert Perkins, de pie en mitad de todos los cadaveres. (Luego se desmayara)

Si los jugadores la pasan haz que hagan una tirada de constitucion y si no la pasan la lluvia se llevara todo su almuerzo.

Si los jugadores pasan todas las tiradas la cosa sera la siguiente, hay un monton de cadaveres en un local abandonado pero por lo que la presencia de los personajes es requerida es porque en el centro de todos los cadaveres se encuentra en el Robert Perkins.

Que dicen los cadaveres: Pues los cadaveres no han sido tiroteados, no tienen con tusiones, ni tienen heridas de ningun tipo. No han sido movidos de sitio y por tanto se cree que ha sido un suicido ritual. Lo raro es que no haya habido ningun arrepentido de ultima hora ni que se tuviera conocimiento.

Que dice el lugar: Una nave industrial abandonada a nombre una maraña de sociedades y va a ser dificil de descifrar pero al final se llegara a la conclusion que pertenecia a Perkins y asociados. (Tirada de Percepcio o de Buscar) El jugador vera una camara de trafico cerca de la entrada de la nave, tal ve puedan tener imagenes. (la camara es de soporte magnetico y la lluvia la ha estropeado un poco, los tecnicos intentaran recuperar las imagenes.

Que dice la policia: No parece un homicidio asi que, a la espera de los resultados de las autopsias, ha sido un suicidio ritual por lo tanto caso cerrado.

Es de suponer que tras avisar a la compungida viuda los jugadores acompañen a la policia y gracias a la ayuda de Brandon entren dentro de la reunion.

EL comisario comenzara a hablar *“Bueno señores, esta reunion es corta, a la espera de las autopsias y de lo que nos digan los tecnicos tan solo tendremos que investigar que clase de ritual satanico estaban practicando y si este grupo era solo una celula o era todo el culto... ¿Quien cojones es usted y que coño quiere?”*

“Todas las miradas se posan sobre una mujer de pelo negro y facciones asiaticas. Viste un traje de color oscuro y casi timida susurra : “Eso no es un ritual satanico, creo que es algo de voodoo y soy la antropologa Marie Demiant, la experta que manda el FBI.”

Tras esto el comisario la marginara de forma totalmente descarada y comenzara a asignar tareas. Asignara a Brandon a cuidar de Violet y de la científicucha.

Autopsia: *“Al entrar en la morgue el olor a quimico se hace patente y tras avanzar por un pasillo donde los cadaveres se acumulan en camillas llegais a*

una sala iluminada. Las paredes de baldosas verdes y las vamparas de neon dan a la habitacion de un aire topico. El frio es intenso y los cadaveres tambien se agrupan por doquier en la sala. Una mujer con una bata blanca esta de espaldas escribiendo informes mientras un cuerpo yace aun en la camilla de metal.”



La forense Susan Maguerit esta agobiada por el trabajo, los muertos se le acumulan y eso que a ella solo le han llegado menos de la mitad. Tiene unos diez cuerpos ya en el frigorifico, otros tantos en el pasillo y un numero similar en la sala. Para conservarlos algo mejor ha tenido que subir el aire acondicionado para ralentizar la putrefaccion pero la cosa no marcha bien.

No ha encontrado ninguna herida, ni ningun daño interno, esta aun a la espera de los resultados de las muestras de sangre. Lo que si que ha encontrado es una especie de tatuaje en la base del craneo. Descarta la enfermedad ya que no poseen ningun daño en los organos ni ningun sintoma externo conocido. El unico cuerpo que presenta algo mas raro de lo habitual es el de Roberts Perkins que tiene unas extrañas abrasiones en la nariz.

“Al entrar en el frigorifico el frio se hace aun mas patente y los cuerpos cubiertos por sabanas conforman un espectaculo inquietante. La Dr Maguerit destapa el cuerpo del señor Perkins. Su cuerpo presenta las cicatrices de la autopsia y su color es entre blanco y azulado. Esta algo abotargado y en torno a la nariz se ve que la piel esta mucho mas seca y quebradiza. La doctora atribuye esto a que si el era el oficiante principal del ritual pudo aspirar mas humo o estar mas cerca del fuego.”

Si los peronajes quieren examinar el cuerpo son libres

de hacerlo, la doctora confía en ellos ya que vienen con Brandon. La cosa es ahora cuando se pondrá rara.

“Cuando te aproximas para examinar mejor el cuerpo en busca de alguna señal o algo raro tus pensamientos se transforman en una pregunta en voz alta. “¿Que paso contigo?” en ese momento el cuerpo del señor Perkins abre los ojos y se abalanza sobre ti diciendo “Te lo contare”. (tirada de presa 10 contra el personaje que al no esperárselo tiene un -6 para esquivar) Sus fríos labios se juntan con los tuyos impidiéndote gritar y sus ojos fijos y velados te miran. (Tirada de EGO a -10 si no la pasa se desmayará) Aunque la superase los demás jugadores se la encontraría gritando con el cadáver de Perkins encima con la costura reciente abierta y los órganos saliéndosele. Eso no le hace ninguna gracia a la DR. Maguerit.

Técnicos: Bueno, los chicos no han tenido tiempo de ponerse mucho con el video, ahora mismo solo se ven manchas muy borrosas que avanzan por la pantalla a una mancha aun mas grande. Suponen que son los integrantes del culto llendo a la nave, pero podría ser cualquier cosa. Seguirán trabajando en ello.

La antropóloga: Después de las dos escenas la antropóloga les dirá que es algo muy raro toda la parafernalia encontrada en el escenario. Parece Voodoo pero también hay algo de santería y algo de satanistas. Ella conoce a una experta en voodoo a la que pueden ir a preguntar.

Capítulo III La lluvia cierra caminos



“La lluvia es cada vez mas intensa, y algunas calles de la ciudad han sido cortados por la lluvia. El acceso al puente ha sido restringido a uso solo de emergencias. El camino hacia la casa de la experta que recomiendo Kim Hathaway es largo y algo pesado. Ella tuvo que quedarse en la central a rellenar informes y de paso quería revisar papeles para estar mas segura por si la experta decía otra cosa.”

“El coche se detiene delante de una vieja cabaña de madera rodeado de lo que ahora mismo es un barrizal. La casa esta iluminada y en la puerta un hombre aporrea gritando el nombre de “mama Tomasa”. Al ver llegar a los jugadores y el agente Brandon este se lanza sobre los jugadores.

“buenas señores ¿Que han averiguado? ¿Es una secta satanica? ¿La poblacion esta segura? El pueblo tiene derecho a saber... tiene algo que ver con rituales voodoo ¿Por que si no iban a estar aquí?” Es de suponer que a los jugadores no les guste nada la actitud del periodista Kurt Gerbeth. Al llamar a la puerta y decir que son la policia Mama Tomasa abre con miedo y mirara a los jugadores preguntandoles si son de inmigracion. Al decir que no esta les abre y echara a Kurt de su porche.

“El interior de la casa es seco y acogedor. Un olor a comida casera e incienso te hacen añorar tu casa. Los muebles son pocos y pobres pero la sonrisa de mama Tomasa es amplia. Aunque ahora que te fijas notas algo de dolor. En un rincon de la habitacion ves un grupo de velas encendidas junto a la foto de un anciano. Junto a las velas hay un puso encendido y algo de comida.”

Una vez dentro los jugadores podrán hacerles todas las preguntas que quieran tu responde como quieras te voy a contar la version que ella tiene preparada y la verdad, interpretalo como quieras.

Su version: El señor Perkins se presento en su casa para que le ayudara ya que tuvo una vision de que un gran mal se cernia sobre la ciudad. Como no se lo creyo ya que ella también tiene el don de percibir esas cosas se nego a ayudarlo. Ademas el no le caía bien, oía demasiado a vicio y ademas no era mas que un aprendiz que no sabia con que poderes estaba jugando. La cosa es que ella no queria dejarlo solo asi que lo mando a que hablara con los ancianos del barrio hispano. Ellos podrán ayudarles.

La verdad: Mama Tomasa perdio a su marido hace poco y al no encontrar consuelo rezo a Togarini para que se lo devolviera. Confundida con la mision de Togarini este le dijo que necesitaba mas poder asi que habia preparado un ritual. Lo malo es que necesitaba mucha gente para eso. Roberts presintio esto y fue a hablar con mama Tomasa para darle ayuda y ella sabia que el ejecutaria un ritual para expulsar al mal de Togarini. Lo mando a los ancianos del Barrio Hispano porque ellos son un gran culto y seguramente le proporcionarían gente o el mismo convenceria a mucha gente. Asi solo tendria que pervertir el ritual de Roberts para poder asi resucitar a El mal de Togarini.

Al barrio hispano:

“El barrio esta compuesto por muchas casas bajas

con pequeños jardines delante. Las casas de colores chillones estan ahora mismo cubiertas por el manto cecino de la lluvia incesante. En la radio se dan Alertas de inundaciones en distintas partes de la ciudad, se recomienda encarecidamente a los ciudadanos que no salgan de sus casa. Pero el barrio esta inusualmente muerto, no hay luces en las casas, no se ven coches en las calles, tan solo un edificio esta encendido.”

“Al acercarse se puede ver como un vapor se escapa por las ventanas rotas del segundo piso. El sonido de tambores y canticos extraños surge del edificio. Un olor a sudor e incienso se escapa por la puerta.”

“Al entrar el golpe de aire caliente, cargado de olores y la vision de gente danzando y moviendose espasmodicamente te hace dar un paso atrás.”

Los hispanos han sentido a “El mal de Togarini” y han celebrado un funeral por las personas que murieron en el ritual de Perkins. Ellos apenas saben nada, lo unico que saben es que Roberts vino a pedirles ayuda para un ritual, y algunos de sus seguidores les presto su ayuda. Ellos se quisieron mantener al margen ya que lo que el decia es que un gran mal venia y ellos no quieren llamar su atencion. El mal vendra y se marchara como ha hecho miles de veces. Ahora pedirán a los jugadores que por favor se marchen que estn en medio de un oficio funerario de proteccion.

Ahora hay una alucinacion que le producen el culto a Violet por su sensibilidad expandida. “Miras un momento a la boragine del ritual y ves a la gente bailando alrededor de un fuego. Los tambores se meten en tu pecho y te hacen temblar mientras ves como a tu alrededor todo el mundo se deshace como si fueran estatuas de arena. En ese momento te ves transportado a un desierto de arena con un sol negro brillando en un extraño cielo rojizo. Delante tuya una explosion de arena revela un agujero perfectamente circular del que surge un gigante putrido. El gigante te mira a los ojos y te sonrie mientras grita algo en una lengua oscura.” Ahora toca la tirada de Ego a -10 (eso de verse transportado al infierno no tiene

que ser muy bueno) el personaje se desmayara o al menos tendra un leve mareo.

Caminos cortados:

Si los jugadores vuelven a hablar con la forense descubrirán que esta ha desaparecido.

Si van a casa de mama Tomasa esta no estara en su casa. Si los jugadores investigan su casa verán que esta llena de barro con hojas de caña. Si investigan el pasado de mama Tomasa verán que ella trabajo en una plantacion de caña de azucar al sur de la ciudad.

Si van a preguntar por Kim descubrirán que esta tambien ha desaparecido. Si son tan insistentes como para ir a casa de Kim la puerta estara reventada y dentro solo encontraran barro y hojas de caña.

Los tecnicos de video

“Te suena el telefono, descuelgas rapidamente y la voz al otro lado te da esperanzas. Son los tecnicos del video, han conseguido recuperar las imagenes del video, cuando quieras puedes echarles una ojeada.”

Es de suponer que los personajes pierdan el culo para ver las imagenes del video y al fin saber lo que paso. Pues es a la vez un chasco y una revelacion.

“Los tecnicos te reciben emocionados y te hablan en jerga informatica de como ha recompuesto el video digitalmente con “yoqueseque” algoritmo. Tu cabeza esta a punto de estallar.”

“Cuando te ponen el video te confiesan que tienen gran parte del video pero que en realidad no lo tienen todo.”

“En la pantalla de color azulado comienzan a verse la nave del ritual sola y sin nadie (uno de los tecnicos te mira y te dice, esto es aburrido asi que lo pasare para adelante) el reloj de la esquina superior comienza a avanzar hasta que se ve una figura que se baja de un coche y entra en la nave, al rato sale. El tecnico para la imagen y se acerca con un zoom digital. En la pantalla puedes ver que es Mama Tomasa con cara de miedo. Lo



que te remarca el tecnico es que antes llevaba un bulto bajo el brazo y ahora no. Luego vuelve a avanzar rapido y ves como el señor Perkins entra en la nave con un monton de gente, todos entran con semblante serio.

“-Ahora es donde la cosa se pone rara – dice uno de los tecnicos.

“La pantalla comienza a emborronarse y una hora despues de que todos hayan entrado unas luces raras salen de la nave y una figura se ve como abandona la nave. Pero la imagen esta tan dañada que no se puede recuperar. Los tecnicos no se explican por que esa parte esta tan dañada.

“- Aun trabajamos en ello, pero algo es algo.

Los jugadores deben ser rapidos ahora solo tiene dos pistas: Las pisadas de barro y hojas de caña de azucar; pero tambien tienen la matricula del coche que dejo a mama tomasa en la nave. Los dos le llevan al mismo sitio. La Granja

Capitulo IV La lluvia rural

El unico camino que les queda es la graja de caña de azucar. Es de suponer que los jugadores vayan alli. Si se quieren retrasar que sea por un buen motivo (como por ejemplo que sepan que Kim ha sido secuestrada) si no se han dado cuenta o se retrasan mucho haz que les llame un hombre diciendoselo.

Es de pensar que los jugadores perderan el culo por llegar a la plantacion.

“La lluvia golpea intensamente el parabrisas del coche mientras las escobillas tratan de achicar el agua inutilmente. Los postes a ambos lados de la carretera son como fantasmas que se pierden en la oscuridad de la noche. Teneis que parar unas cuantas veces en mitad de la nada donde un agente os obliga a tomar un desvio para llegar a vuestro destino. A vuestro paso veis un reguero de carreteras hundidas, puentes rotos y accidentes multiples.”

“La radio comienza a llamaros “- aquí centrl a coche 785 contesten por favor, tenemos aquí un paquete para (nombre del jugador) de un tal Kurt Gerbeth.”

Los jugadores podrian darse la vuelta pero es algo ya impensable cuando estan ya al lado de la granja. Oye, pero si lo hacen ve un segundo al apartado “el descubrimiento de Kurt” un poco mas adelante. Eso puede cambiar mucho esta escena.

“Al llegar a tu destino puedes ver una casa de estilo colonial en mitad de una plantacion de caña de azucar. La lluvia hace que parezca como una vision fantasmal y miles de sombras se mueven por la plantacion de un lado a otro.”

Se puede entrar en la plantacion pero hay que ir con sigilo y cuidado. No hay que hacer tirada, pero hay que decirlo, si los jugadores se meten a base de tiros, que es una de las formas lo unico que conseguiran es que el mago este mas preparado. Haz que los jugadores se enfrenten a situaciones de tension a ver si meten algun tiro y la lian parda.

Mientras los jugadores atraviesan el cañaberal “el mal de Togarini” habla con el mago. (lo digo mas que nada por si consiguen entrar en la casa de una forma rapida que

no sea a tiros) El mago no quiere que la poli le pille, pero eso a “El mal de Togarini” le da igual y lo deja a su suerte. El mago no lo sabe pero su interlocutor esta principalmente en el cuerpo de Kim Hathaway a la que ha secuestrado por orden de es mismo.

Cuando entran en la casa el mago estara en el piso superior terminando un conjuro para aislar a los muertos y hacer que estos dejen de actuar bajo las ordenes de “el mal de Togarini” los intenta poner de su parte cosa que consigue cuando los jugadores entran en la casa y por tanto un monton de cadaveres que alli descansan se levantan.

“La casa es una construccion de madera y papel encolado destartalada que no sabes como se mantiene en pie. Por todos lados cuerpos medio putrefactos y comidos descansan con los ojos velados abiertos. Todo esta en silencio salvo por el monotono repiqueteo de las gotas abriendose paso por los techos. El eco de unos canticos sume toda la casa con un extraño alo, no sabrias localizar de donde viene el sonido y velas diseminadas por todas las habitaciones hacen que las luces y sombras te jueguen malas pasadas.”

“Unos tambores comienzan a sonar por toda la casa y comienzas a sentir como si fuera un inmenso corazon latiendo. Las columnas humedas por la lluvia bajo la luz de las velas parecen transformarse en enormes venas que transportaran sangre. En ese momento con uno de eso latidos los cuerpos comienzan a moverse, primero con un estertor para acto seguido levantarse.”

Los jugadores deben ser rapidos para esconderse o si no empezar a pegar tiros a diestro y siniestro par salir de esta con vida.

En la planta baja: En el salon esta Kim Hathaway atada dentro de un circulo magico. Rescatarla no ha de ser muy dificil.

En el primer piso: Esta el cuerpo muerto de Mama Tomasa que pelea con los jugadores para librarse primero de Kim

En el Desvan se encuentra “el mago” dentro de un circulo magico invocando a todos los zombies de la zoma. Solo si lo matan podran detener su control sobre los zombies ya que el conjuro esta hecho.

Tres posibles finales: 1º) El mago mata a la antropologa y este cuenta todo al jugador (si es que este le deja vivir lo suficiente. 2º) El jugador mata al mago con lo que los zombies paran y todos tan contentos. Pero “El mal de Togarini” Necesita una muerte que sepa quien es pero no crea en su existencia... es decir, el jugador. Asi que mas tarde lo atacara. 3º) El jugador le dice al mago “ahi te pudras” y sale por patas. En cuyo caso vuelve a pasar lo mismo y “El mal de Togarini” querra la muerte del jugador.

Si matan al mago todo parece que ha terminado., tendran que ir a la central para rellenar unos cuantos papeles y entronces veran el descubrimiento de Kurt... es de pensar que los jugadores iran a cagarse a Kim. Antes de tratar de matarlos Kim les contara todo y asi llegamos al enfrentamiento con “el mal de Togarini”

Anexo: EL descubrimiento de Kurt

Si los jugadores vuelven en mitad de la persecucion para ir a ver lo que les ha dejado el loco de Kurt los jugadores descubriran un paquete en su mesa. Al abrirlo contendra un libro: Relacion entre religion y cultura, un libro escrito por Kim Hathaway con un posit en el que se lee: *"(el nombre del jugador) mira esto. Fdo: Kurt Gerbeth"*

Cuando le den la vuelta veran la foto de Kim Hathaway y debajo una pequeña biografia que empieza:

"Nacida en 1979 murio en 2009"

La persona que ha estado guiando a lo largo de la investigacion estaba muerta... ¿como puede ser?

Reparto:

Roberts Perkins



Este personaje esta muerto y solo sale una vez en toda la partida pero dejo la foto para que podais describir al hombre. Aparte de eso poco mas hay que decir de el... a lo mejor vuelve a salir en proximas aventuras.

Kurt Gerbeth



Como Kurt no es un personaje con el que los personajes se vayan a pegar no pongo sus características. En todo caso si las necesitaras piensa en el humano medio y ese es Kurt. Lo pongo porque puede ser un buen informador para los jugadores en proximas aventuras. Es un periodista algo desfasado pero muy bueno en su trabajo.



La doctora Marie es de nueva orleans. Muuy pulcra en su trabajo asi que interpretala algo histerica, tiene cuerpos por todas partes y no estan en su sitio. Ademas no le gustan los policias y menos los hombres. (Si has visto la pelicula de Atmosfera Cero, pues es esa doctora con un transtorno compulsivo del orden.

Puntos de experiencia:

Recibiran 5 puntos por estar en la mesa durante toda la partida.

Recibiran 3 puntos por interpretacion.

Recibiran 2 puntos si descubren el secreto de Kim antes de ir a la granja.

Recibiran 2 puntos si van al almacen a ver que hizo mama Tomasa.

Recibiran 4 puntos mas si no matan al mago y hablan con el

Recibiran 3 puntos cuando acaben con "El mal de Togarini", bueno mas bien con su envoltura mortal.

Recibiran dos puntos de heroe.

NOMBRE:

TRABAJA PARA:

ALTURA: PESO: EDAD:

PELO: OJOS:



AGI

BEL

PER

FUE

EGO

EDU

CON

CAR

BONO DE INICIATIVA

BONO AL DAÑO

BONO MENTAL

N DE ACCIONES

RESISTENCIA

HERIDAS:

RAS

= 1 HL

0

0

0

0

0

0

0

0

HL

= 1 HG

0

0

0

0

0

0

0

0

HG

= 1 HM

0

0

0

0

0

0

0

0

VENTAJAS / PODERES

DESVENTAJAS / LIMITACIONES



EQUILIBRIO MENTAL:

HAB. PTOS.

HAB. PTOS.

HAB. PTOS.

HAB. PTOS.

NOMBRE:

TRABAJA PARA:

ALTURA: PESO: EDAD:

PELO: OJOS:



AGI

BEL

PER

FUE

EGO

EDU

CON

CAR

BONO DE INICIATIVA

BONO AL DAÑO

BONO MENTAL

N DE ACCIONES

RESISTENCIA

HERIDAS:

RAS

= 1 HL

0

0

0

0

0

0

0

0

HL

= 1 HG

0

0

0

0

0

0

0

0

HG

= 1 HM

0

0

0

0

0

0

0

0

VENTAJAS / PODERES

DESVENTAJAS / LIMITACIONES

EQUILIBRIO MENTAL:

HAB. PTOS.

HAB. PTOS.

HAB. PTOS.

HAB. PTOS.

NOMBRE: _____

TRABAJA PARA:

ALTURA: PESO: EDAD:

PELO:	OJOS:
-------	-------

AGI

BEL

PER

.....

FUE

.....

ECO

EDU

CON

BONO DE INICIATIVA

BONO AL DAÑO

BONO MENTAL

N DE ACCIONES

RESISTENCIA

HERIDAS:

___ RAS = 1 HL
0000000000

$$\underline{\hspace{1cm}} \text{ HL} = 1 \text{ HG}$$

0000000000
HG = 1HM

0000000000

[illegible][illegible]

EQUILIBRIO MENTAL:

[illegible][illegible][illegible][illegible]

NOMBRE: _____

TRABAJA PARA:

ALTURA: PESO: EDADE:

PELO:	OJOS:
--------------	--------------

A close-up portrait of a woman with a concerned expression, looking upwards and to the left. She is wearing a light-colored headscarf and a pink garment with a large white bow and a gold brooch. The word "IMAGEN:" is visible in the top left corner.

AGI

BEL

PER

FUE

EGG

EDU

CON

CAR

BONO DE INICIATIVA

BONO AL DAÑO

BONO MENTAL

N DE ACCIONES

RESISTENCIA

HERIDAS:

____ RAS = 1 HL

 HL = 1 HG

_____ HG = 1 HM

[illegible]

DESVENTAJAS / LIMITACIONES



EQUILIBRIO MENTAL:

[illegible]

HAB. _____ PTOS.

HAB. _____ PTOS.

HAB. _____ PTOS.

NOMBRE: _____

TRABAJA PARA:

ALTURA: **PESO:** **EDAD:**

P ELO:	O JOS:
---------------	---------------

AGI

BEL

PER

FUE

EGO

EDU

CON

CAR

BONO DE INICIATIVA

BONO AL DAÑO

BONO MENTAL

N DE ACCIONES

RESISTENCIA

HERIDAS:

_____ RAS = 1 HL

0000000000

$$\underline{\hspace{1cm}} \text{ HL} = 1 \text{ HG}$$

0000000000

 HG = 1 HM

0000000000

[illegible]

DESVENTAJAS / LIMITACIONES



EQUILIBRIO MENTAL:

[illegible][illegible][illegible][illegible]

