

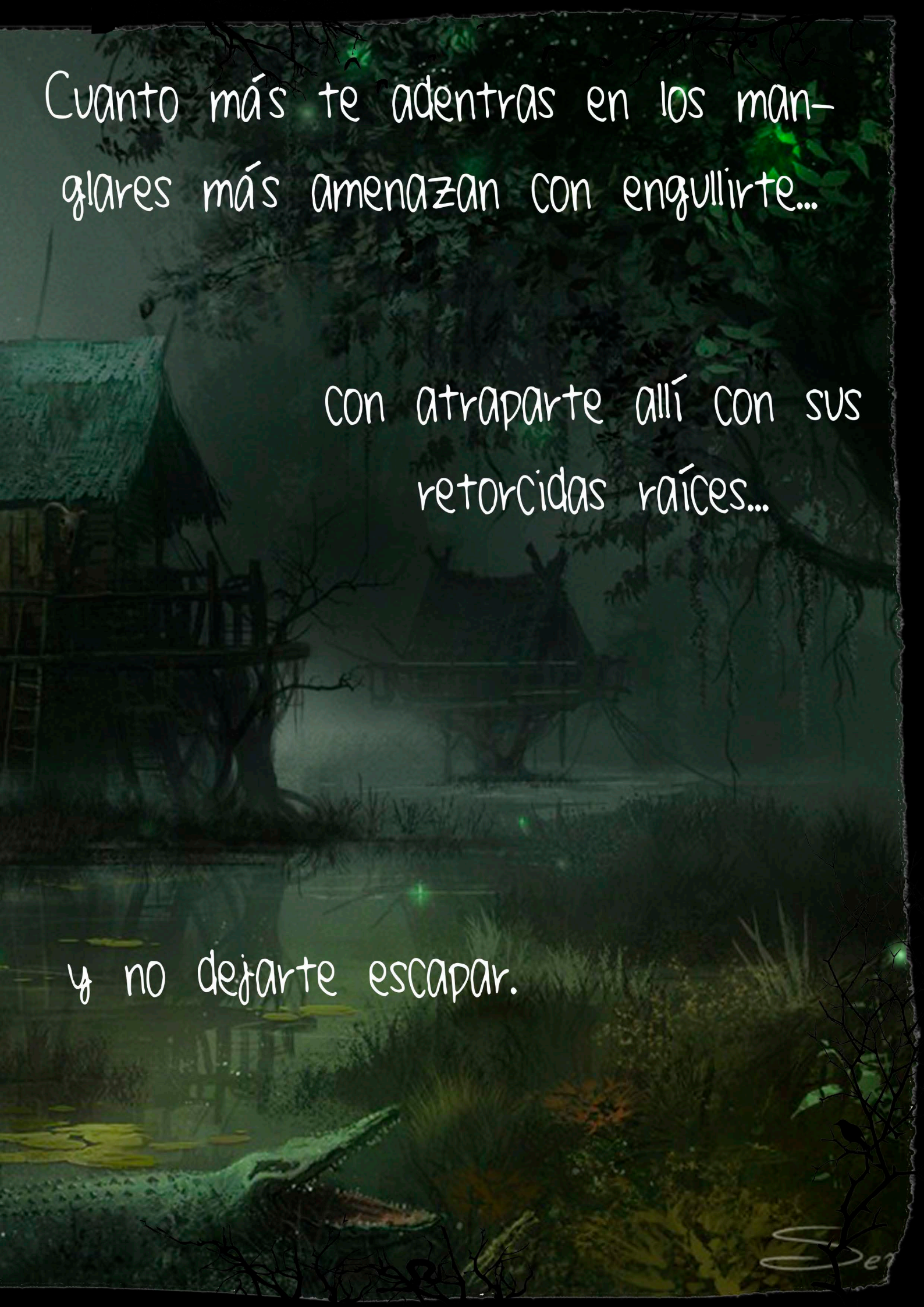
PESADILLA EN LOS PANTANOS

Una aventura para Hitos de
Ismael Fernández

Las ciénagas...

Ese submundo inhóspito.

Desierto estremecedor
de AGUA y TIERRA.




Cuanto más te adentras en los man-
glares más amenazan con engullirte...

con atraparte allí con sus
retorcidas raíces...

y no dejarte escapar.

Ser

The background is a dark, atmospheric landscape painting. In the foreground, a tree with dark, silhouetted branches and leaves stands on the left. The ground is dark and rocky, with some small, glowing orange flowers. In the background, a body of water reflects the dim light, and distant, hazy mountains or hills are visible under a dark, overcast sky. The overall mood is mysterious and somber.

Los bordes del mundo se difuminan
el paisaje pierde su nitidez...

y todo se funde en una forma

*confusa
borrosa*

y

SOBRENATURAL

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

- Ambientación pág. 7
- Peligros del pantano pág. 8
- El caso pág. 11
- La realidad pág. 12
- El pueblo de Sheffield pág. 13
- El Grupo pág. 15
- Trasfondos y ganchos pág. 15

HOJAS DE PERSONAJE

- Lex Callahan pág. 18
- Levia Coleman pág. 20
- Derrick Zackery pág. 22
- Trenton Snyder pág. 24
- Spencer Bradley pág. 26
- Lara Jean Carter pág. 28

PARTE 1

- Alojarse en Sheffield pág. 31
- Oficina del Sheriff pág. 33
- Morgue pág. 34
- First Sheffield Lawyers pág. 37
- LifeProject Cont. Company pág. 38
- Casa de los Fuentes pág. 40
- Casa de los Goldberg pág. 41

PARTE 2

- El coche de Morris pág. 43
- El Cadáver de María pág. 44
- Autopsia de María Fuentes pág. 45
- Uniendo las piezas pág. 48
- Un Monstruo viene a verme pág. 49

PARTE 3

- La confesión de Manuel F. pág. 51
- Una nueva desaparición pág. 52
- Un culpable se desvanece pág. 54

PARTE 4

- La más obvia sospechosa pág. 55
- La caza de la bruja pág. 58

PARTE 5

- A través de los pantanos pág. 61
- Las casas abandonadas pág. 63
- La casa habitada pág. 64
- Los Canibales del Pantano pág. 66

APÉNDICE I

APÉNDICE II

APÉNDICE III

APÉNDICE IV

pág. 43

pág. 43

pág. 44

pág. 45

pág. 48

pág. 49

pág. 51

pág. 51

pág. 52

pág. 54

pág. 55

pág. 55

pág. 58

pág. 61

pág. 61

pág. 63

pág. 64

pág. 66

pág. 69

pág. 72

pág. 75

pág. 77

Pesadilla en los Pantanos es una aventura sin ánimo de lucro pensada para su distribución e impresión gratuita. Puede imprimirse y/o fotocopiar cualquier parte de este documento, reconociendo siempre al autor original del texto: Ismael Fernández. Dado que no tiene ánimo de lucro, la mayoría de las fotografías, dibujos e imágenes han sido extraídos de diversas webs; e Ismael Fernández no posee los derechos de ninguna de ellas. Se ha tratado de reconocer a todos los autores indagando sus nombres en la web, pero no se ha pedido su consentimiento para el uso de las imágenes. Por lo tanto aquí van reconocidos algunos de ellos:

TEXTO ORIGINAL

Ismael Fernández[®].

IMAGEN DE LA PORTADA

Kyle Van Wyk.

FOTOGRAFÍAS DE LOS PERSONAJES

David Duchovny como Lex Callahan.

Gillian Anderson como Leyla Coleman.

Mads Mikkelsen como Derrick Zackery.

Arnold Schwarzenegger como Trenton Snyder.

Matthew McConaughey como Spencer Bradley.

Emma Stone como Lara Jean Carter.

DIBUJOS E IMÁGENES DEL INTERIOR

Fotos reales:

gettyimages.es

collegescholarships.org

Vinton (Luisiana).

shutterstock.com

etsy.com

Dibujos y arte:

Pascal Chave.

Coldwash.

Journal-Chan.

Y otros.

Mapas del pueblo y alrededores:

Kentwood (Luisiana)

FUENTES

Century Gothic (textos).

Chaparral Pro (notas y pistas).

The X-Files (títulos).

Western Bang Bang (numerado de páginas)



Ambientación

Pesadilla en los pantanos es una aventura lista para jugar diseñada para el sistema Hitos. Está pensada para un grupo de seis Jugadores sin importar que sean novatos o versados en el rol, conozcan o no el sistema en sí. La aventura puede jugarse con menos integrantes en el grupo, pero en ese caso deberán adaptarse los peligros (tanto su cantidad como su calidad) para adecuarlos al número de Jugadores. Dada la naturaleza narrativa y de investigación, esta aventura puede desarrollarse incluso con un solo Personaje.

La aventura *Pesadilla en los pantanos* transportará a los Jugadores al sur profundo de los Estados Unidos. Unas misteriosas desapariciones, que guardan parecido con un viejo caso del FBI, obligarán a los Personajes a desplazarse hasta Sheffield, un pequeño pueblo ficticio en el corazón del Estado de Luisiana. Allí comenzará un viaje que llevará a los Personajes a explorar los rincones más profundos y tenebrosos de las marismas de Luisiana.




Esta aventura está ambientada en la época actual, pero puede extrapolarse fácilmente a finales de los ochenta, a principios de los noventa e

incluso a los años sesenta. Tan solo son necesarios una serie de ajustes en cuanto al caso, a la tecnología disponible y a la mentalidad (más cerrada en sí misma si cabe) del pueblo de Sheffield. Los dispositivos electrónicos como los teléfonos móviles no tendrán cobertura una vez la investigación se desplace a la zona de ciénagas y pantanos, por lo que los Personajes de la actualidad, acostumbrados a la comunicación instantánea y el acceso inmediato a la información, pueden



acusar más la falta de cobertura que los Personajes que jueguen en los ochenta o en los sesenta.

Peligros del pantano


Pesadilla en los pantanos se desarrolla en pleno mes de julio, una época donde los peligros comunes de los pantanales y las aguas estancadas de la región se unen a los derivados del caluroso y húmedo verano de Luisiana. Los Personajes que sean de la zona (como el **Sheriff Trenton Snyder** o **Spencer Bradley**) tendrán derecho a realizar pruebas fáciles de  o  para prevenir estos peligros y pisar siempre sobre seguro. Aquellos que no sean de Luisiana deberán confiar en sus instintos, en su , y, en última instancia, en su suerte.

A continuación se detallan una serie de peligros y riesgos que los Personajes pueden encontrar al recorrer las ciénagas y los pantanales que rodean el pueblo de Sheffield. El Narrador es libre de usar todos, algunos o ninguno de los peligros que se presentan a continuación, al igual que puede añadir aquellos que vea oportunos. En los **Apéndices III: Ayudas de juego** hay una lista del Equipo relacionado con las excursiones por los pantanos que los Personajes que no sean de la región podrían adquirir por un cierto coste. Los Personajes que vivan en Sheffield o en las cercanías pueden tener todo o parte de este equipo en casa.

- **La humedad y el calor:** lo peligroso del verano en Luisiana no es realmente el calor (su temperatura media ronda los 32 °C, pudiendo bajar hasta los 20 °C durante las noches) sino la tremenda humedad que reina en el ambiente. Los días son largos y agobiantes, y durante las noches la sofocante sensación de calor no deja

dormir. Pero la verdadera peligrosidad de este ambiente cargado es la deshidratación. La humedad y las largas caminatas por zonas pantanosas harán que los Personajes suden y deban estar reponiendo líquidos constantemente.


A efectos de juego, por cada hora que los Personajes pasen andando o realizando actividades físicas por los humedales y las marismas sin beber agua (o cualquier bebida con alto contenido en agua) deberán superar una prueba fácil de **Aguante** para evitar los efectos de la deshidratación. Esta dificultad aumenta en 2 puntos cada hora adicional que los Personajes pasen sin reponer líquidos. Aquellos que no superen la prueba perderán 1 punto de **Resistencia**. Estas pérdidas se acumulan con cada hora que pasen sin beber agua y sigan fallando las distintas pruebas de Aguante. Además, la sed extrema puede derivar en espejismos, en desvaríos o en beber de forma compulsiva de cualquier fuente de agua aunque no sea segura ni potable.

- **Los huracanes:** en Luisiana los peligros propios de los huracanes (fortísimos vientos y copiosas lluvias) se suman al riesgo tangible de inundaciones debido a la gran cantidad de aguas estancadas, marismas, ciénagas y pantanos que se extienden por la región. Permanecer al aire libre mientras un huracán azota la zona es bastante complicado, y las pruebas de  deben ser acordes a la intensidad de los vientos y las lluvias; todo sumado a las complicadas travesías a través de las zonas más inundadas del Estado. Además, el Narrador debe contar con el peligro real de quedar aislado en las zonas más incomunicadas de los pantanales. Tener siempre una buena ruta de escape puede significar la diferencia entre la vida y la

muerte. Durante el desarrollo de la aventura, la amenaza del **Huracán Nicole** estará siempre presente, dejando algunas lluvias más o menos intensas aquí y allá, empujando a los Jugadores a darse prisa con sus investigaciones y sus incursiones en las zonas de pantanos. La amenaza constante de lluvia puede ayudar a dar velocidad a una sesión con Jugadores particularmente pausados. No obstante el huracán nunca golpeará del todo la región (a menos, por supuesto, que el Narrador quiera poner en verdadero peligro a sus Personajes).

- **Caimanes y otros reptiles:** no todas las zonas de Luisiana poseen caimanes y serpientes en sus aguas pero, por desgracia para los Personajes, sí aquellos en los alrededores de Sheffield. Casi cualquier masa de agua puede esconder una serpiente (venenosa o no), y aquellas que posean más de un metro de profundidad media suelen albergar caimanes.

En plural.

Al final de la aventura, en el apartado correspondiente de los **Apéndices II: Los habitantes de los pantanos**, se da una idea general de los reptiles y unas puntuaciones de ejemplo de los mismos en el caso de que los Personajes quieran enfrentarse a ellos (cosa que, obviamente, se desaconseja). Tanto el Sheriff Snyder como el ex-policía Spencer Bradley conocen bien los pantanos y, además de las pruebas para saber si la región es segura, tienen una bonificación de +2 a las pruebas de  a la hora de percibir peligros en los pantanos.

- **Insectos y parásitos:** las masas de agua estancadas son como un *Jardín del Edén* para los insectos y otras formas de vida parasitarias. Las picaduras de los mosquitos (que se pueden elevar a varias decenas en un corto periodo de tiempo) no solo son

molestas, sino que pueden transmitir enfermedades de acción más o menos rápida.

A estos molestos seres hay que sumar otros insectos, bichos y alimañas de entre los que cabe destacar las sanguijuelas. Estos desagradables parásitos suelen estar escondidos en casi cualquier masa de agua y pueden pegarse peligrosamente a la piel de un Personaje. Por si esto no fuera poco, son capaces de transmitir casi las mismas enfermedades que los mosquitos. La mejor forma de evitar a estos indeseables monstruitos es la de llevar botas de agua altas, cerrando cualquier abertura de pantalones, camisa y guantes con cinta americana (y con varias vueltas). Hay una pequeña nota en los **Apéndices II: Los habitantes de los pantanos** sobre la peligrosidad de los insectos y las posibles enfermedades (y su probabilidad de contagio) que pueden transmitir a los Personajes. No obstante algunas de ellas tardan en manifestarse varias semanas, por lo que la posibilidad real de mostrar síntomas durante la aven-



tura es muy pequeña. Pero esto los Jugadores no lo saben.

- **Ahogamientos:** sí, ahogarse en una ciénaga, incluso aunque no te cubra por completo, es posible. El fondo de pantanos y marismas está formado por tierra muy blanda y barro que puede cerrarse sobre las piernas de algún Personaje descuidado, asfixiándolo irremediabilmente. Este lecho no es liso, sino que varía su altura de forma abrupta. Y, por si fuera poco, a la poca visibilidad de estas aguas estancadas se suma la presencia de raíces, plantas subacuáticas, viejas vallas hundidas de madera o metal oxidado, esqueletos de animales atrapados allí tiempo atrás y muchas más cosas innombrables que pueden atrapar los pies de los Personajes y bien ahogarles o bien dejarles a merced de cualquiera de los peligros anteriormente mencionados.

Ahogarse es una experiencia terrible, y a efectos de juego comienza a sufrirse daño casi al instante. Se siguen para este caso las reglas estándar de **Asfixia** de la *Guía Básica de Hitos* (página 46), que resumimos a continuación: un Personaje puede aguantar la respiración tantos turnos como el doble de su Aguante (el cuádruple si ha podido coger aire). Cada turno después sin respirar, se debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada prueba adicional después de la primera. Si se falla una sola de ellas el personaje pasa automáticamente al estado de Moribundo, perdiendo todos sus puntos de Resistencia y cayendo inconsciente. La cantidad de turnos que se tenga para reanimarlo dependen en última instancia del Narrador.



El Caso

Tres personas sin ninguna relación aparente entre ellas desaparecen en las proximidades de la tranquila población de Sheffield. Sus conocidos aseguran que no había ninguna razón para que desaparecieran. En el punto álgido de la aventura desaparecerá una cuarta e incluso una quinta persona; además morirá un potencial aliado haciendo que los Personajes se sientan hostigados por todas partes.

Sólo los periódicos y las noticias regionales informarán de la primera desaparición, pero con la tercera persona desaparecida (y el primer cadáver) la crónica se volverá de índole nacional. Los escasos hoteles y moteles del pueblo comienzan a quedarse sin habitaciones entre los reporteros y los morbosos que quieren seguir el caso de cerca. Esto, evidentemente, no hace ninguna gracia a los cerrados habitantes de Sheffield.

El cadáver del primero de los desaparecidos, **Morris Goldberg**, ya ha sido recuperado (o más bien, ha "aparecido") al comenzar la aventura, suceso que lo ha convertido en un caso federal. Aún no se sabe nada de **María Fuentes** ni de **Cole Olson**. Uno de ellos puede aparecer en mitad de la aventura como un gancho más para todos los Personajes.

Esta es la información de los tres desaparecidos hasta ahora, que se ampliará tras las investigaciones:

- **Morris Goldberg** era un varón blanco de 41 años. Abogado de origen judío (y practicante), estaba casado con Abigail y tenía dos hijos varones, Chuck y Martin Goldberg. Se denunció su desaparición el 19 de Julio cuando su esposa advirtió que no volvía a casa a la hora habitual después de la oficina. Morris Goldberg y Edna Alterman poseen una firma de abogados cuya única oficina se encuentra en el pueblo de Sheffield.

Morris Goldberg: varón blanco de 41 años. Abogado de origen judío y practicante. Estaba casado con Abigail y tenía dos hijos varones, Chuck y Martin Goldberg. Se denunció su desaparición el 19 de Julio cuando su esposa advirtió que no volvía a casa a la hora habitual después de la oficina. Morris Goldberg y Edna Alterman poseen una firma de abogados cuya única oficina se encuentra en el pueblo de Sheffield.



María Fuentes, joven hispana de 22 años de edad, estudiante de enfermería en la Universidad de Nueva Orleans donde la señalan como una estudiante aplicada y centrada. Había vuelto a casa para pasar unos días con sus padres, Manuel y Lupita Fuentes. Se denunció su desaparición el 20 de Julio cuando no llegó a una cita que tenía con una amiga de la infancia, Carolyn Evans, que vive en el propio Sheffield.

Cole Olson, de 54 años de edad. Empresario local y dueño de la única constructora del pueblo y la más importante de la zona, con sede en Sheffield. Su mujer, Sylvia Patterson, vive ahora en Florida con su nuevo marido y hace meses que no tiene contacto con él. Su desaparición fue denunciada el 23 de julio por su secretaria, Meredith Dawson, cuando Cole no asistió a una importante reunión.



- **María Fuentes** es una joven hispana de 22 años de edad, estudiante de enfermería en la Universidad de Nueva Orleans donde la señalan como una estudiante aplicada y centrada. Había vuelto a casa para pasar unos días con sus padres, Manuel y Lupita Fuentes. Se denunció su desaparición el 20 de Julio cuando no llegó a una cita que tenía con una amiga de la infancia, Carolyn Evans, que vive en el propio Sheffield.

- **Cole Olson**, de 54 años de edad, es un empresario local y dueño de la única constructora del pueblo y la más importante de la zona, con sede en Sheffield. Su exmujer, Sylvia Patterson, vive ahora en Florida con su nuevo marido y hace meses que no tiene contacto con él. Su desaparición fue denunciada el 23 de julio por su secretaria, Meredith Dawson, cuando Cole no asistió a una importante reunión.

El cuerpo de Morris Goldberg fue hallado en el jardín de su casa. Estaba atado a un árbol y tenía multitud de cortes letales por todo el cuerpo. Se rumorea que le faltaban algunos órganos, y la prensa ya comienza a recordar el viejo caso del **Caníbal de Chesapeake** (ver más adelante Caso 139-4991: el Caníbal de Chesapeake). Durante el transcurso de la aventura podrán realizar la autopsia a los cadáveres encontrados, ampliando la información que tiene la prensa.

El Sheriff local (Snyder) no parece tener ninguna pista sobre el/los secuestrador/es, pero entre los lugareños se cuentan las viejas historias del "**Monstruo del Pantano**"; un ser del folklore local que arrastra a sus víctimas hasta las aguas estancadas para devorar parte de sus cuerpos y devolver el resto, apenas unos cascarones vacíos, al lugar de donde fueron raptados.

El Monstruo del Pantano es un cuento infantil usado por los habitantes de la zona para evitar que los niños vaguen solos por los pantanos. La mayoría de las versiones de la leyenda cuentan que es un viejo brujo vudú que murió a causa de usar su magia para el mal. Por sus transgresiones, los Loa lo condenaron a vagar por las ciénagas y a alimentarse de la carne de los vivos hasta el fin de los tiempos.

Evidentemente se trata simplemente de una leyenda local...

¿Verdad?

La Realidad

Advertencia: hay Narradores que prefieren ir desentrañando el misterio mientras avanza la lectura de la aventura. Si te encuentras en ese grupo no leas este apartado hasta haber leído todo el texto.

[ALERTA, SPOILER]

Las primeras impresiones sugerirán a los Personajes que el secuestrador se trata de algún perturbado local.

Pronto la teoría del Monstruo del Pantano tomará fuerza; sobre todo tras los avistamientos presenciados por los propios Personajes. Algunas cosas extrañas comenzarán a suceder nada más iniciar la investigación, haciendo creer a los Personajes que se enfrentan a algo sobrenatural.

No obstante, se terminará revelando que los asesinatos son obra de una aislada familia de caníbales que habita en lo profundo de los pantanos. Esta familia, endogámica hasta extremos enloquecedores, va a ser expulsada en un futuro muy próximo de lo que consideran sus tierras por culpa de una presa ilegal que va a ser construida río arriba. Algunos miembros del Consejo Ciudadano de Sheffield quieren secar los terrenos colindantes al

pueblo para evitar futuras inundaciones por culpa de los huracanes (como viene pasando casi cada temporada de lluvias) e intentar crear tierras de cultivo para incentivar el poblamiento local. Así, los caníbales han tomado represalias contra algunos de los miembros más notables de este Consejo Ciudadano y aquellos que están detrás de las obras de la presa:

Morris Goldberg era un abogado corrupto que había facilitado las cosas falsificando los documentos necesarios para la construcción de la presa y el dragado de los pantanos, incluyendo aquellos que contienen la casa de los Caníbales.

El padre de María, **Manuel Fuentes**, es uno de los miembros del Consejo Ciudadano de Sheffield y quien ha dado luz verde al proyecto. En una de sus vueltas para evaluar la situación de los pantanos se cruzó con la hija mayor de los caníbales (aunque esto él no lo sabía), a quien atropelló con su todoterreno debido a la baja visibilidad causada por la lluvia. Los caníbales obviamente culpan a Manuel Fuentes de la muerte de su hija y han querido pagarle con la misma moneda.

LifeProject Construction Company, la empresa de **Cole Olson** ha sido la elegida para levantar los diques y dragar los pantanos gracias al dinero público y con un obvio sobrecoste. Al desaparecer Cole, Meredith Dawson se hace cargo de todos los proyectos de este y los Caníbales atacan a la mujer en un intento desesperado de detener el proyecto.

Todo esto ha hecho que los Caníbales se pongan en movimiento y estén intentando eliminar a todos los relacionados con el proyecto de la presa y el dragado de sus terrenos. Al final se descubrirá que poco hay de místico en esta perturbada familia y

que, como siempre sucede, no hay mayor monstruo que el propio ser humano.

El pueblo de Sheffield

En la entrada norte del pueblo un cartel oxidado reza:

¡Bienvenido a Sheffield! La ciudad de los bellos pantanos. Población: 1.545.

Aunque el cartel asegure que hay más de mil quinientas personas en el pueblo, la realidad es que bien podría tratarse de un pueblo fantasma.

Apenas se ven casas habitadas (hay incluso barrios enteros vacíos), casi no hay nadie en las pocas tiendas que quedan abiertas y todavía se ven menos por las calles.

El paisaje para llegar hasta Sheffield es desolador, y nadie en su sano juicio comprende a quién se le ocurrió fundar un pueblo allí. Ni siquiera se ocurren razones suficientes para quedarse aunque se haya nacido en él. El lugar es decadente y pobre, con muchos de los negocios cerrados o en ruinas. La gente, es en su mayoría, anciana, seca y desagradable.

El pueblo vive casi en exclusiva del comercio interno entre ellos y del cada vez menor turismo de los pantanos, ya que ni las empresas locales ni sus trabajadores obtienen demasiadas críticas positivas de los escasos turistas que se aventuran tan profundo en los pantanos.

Como añadido, estas nuevas desapariciones y muertes terminarán por hundir cualquier negocio, por lo que los habitantes de Sheffield se mostrarán desconfiados, cerrados y desagradables ante los investigadores y sus preguntas. Para ellos cuanto menos prensa se haga eco de sus problemas, mejor.

John Brynes, el "alcalde", tiene poderes únicamente simbólicos, ya que el "Ayuntamiento" es en realidad una oficina que conecta con la ciudad de Lafayette, más grande y a la que está ligada jurídicamente.

Sheffield está dirigido por un Consejo Ciudadano que, aunque subyugados a la autoridad de Lafayette, toma muchas decisiones independientemente. Lafayette queda a 50 kilómetros en línea recta y a más de 200 por las estrechas, interminables y generalmente inundadas carreteras.

Cualquier petición de ayuda a las autoridades de la ciudad queda tan retrasada que es como si no existiera. El título de Alcalde es un residuo costumbrista de un tiempo en el que Sheffield era políticamente independiente.

En Sheffield no hay cámaras de seguridad, ni por la calle ni en ningún edificio oficial a excepción de la

única sucursal bancaria del pueblo, perteneciente al *First National Bank*. Ni siquiera la comisaría tiene un circuito de cámaras, y la mayoría de tiendas que aseguran estar protegidas por alarmas las tienen desconectadas para ahorrar energía. Aquí todos confiaban en todos. Hasta ahora.

Debido a la aparición del cadáver de Morris Goldberg, se decretarán dos días de luto como señal de respeto, y se decretarán dos más por cada cadáver que aparezca. Durante este luto, todos los negocios permanecen cerrados a excepción de la gasolinera y la única cafetería que también sirve como restaurante. Los hoteles siguen proporcionando servicios mínimos y las oficinas gubernamentales abren solo de 10:00 h. a 12:00 h.



El grupo de Personajes

Se ofrecen seis personajes ya preparados para jugar la aventura. Estos personajes se presentan como los más interesantes para enfrentarse a las investigaciones que tienen por delante debido al pasado común que comparten. No obstante, ninguno de ellos es imprescindible para la historia, por lo que esta puede ser jugada por diferentes combinaciones de personajes.

Evidentemente es muy probable que el enfoque de la aventura cambie dependiendo de los Personajes presentes. Como puede darse el caso de que un Narrador se encuentre con menos de seis Jugadores, a continuación se presentan algunas ideas de cómo solventar la falta de algún personaje que pueda parecer esencial para el desarrollo de la historia.

- Si faltan **los dos Agentes del FBI** se les puede introducir como PNJs [*Personajes No Jugadores*] en un principio y luego, quizá investigando por su cuenta, desaparezcan en las profundidades de los pantanos para ser descubiertos como cadáveres más adelante.

- Si faltara sólo **uno de los Agentes del FBI**, este comenzaría como PNJ acompañante del Agente escogido por el Jugador para más tarde separarse (intencionadamente o no) desapareciendo en los pantanos. Su cadáver podría aparecer más adelante en la historia o simplemente quedar como un nuevo misterio del pantano.

- Si falta el **Psicópata**, simplemente no se le habrá concedido el grado de libertad vigilada para ayudar con el caso. Puede que los agentes llamen a la prisión hacia la mitad de la aventura para pedir consejo sobre su punto de vista. O quizá el Narrador permita

un descanso para ir a hacerle una visita a la prisión.

- Si falta el **ex-policía**, este será introducido como PNJ en un primer momento, más como contacto de los personajes que como PNJ activo en sí. Podrá tener varias apariciones estelares cuando los Jugadores estén perdidos sin saber a dónde dirigirse ni qué camino tomar, así como funcionar de guía para los Personajes a través de los pantanos.

- Si quien falta es duro **Sheriff de Sheffield**, este se convertirá abiertamente en un enemigo para los Personajes, trabando sus intentos de progresar en la historia, ocultando información o incluso guiándolos mal a propósito a cada oportunidad. Esto lo hará no por estar metido directamente en el ajo, sino para desviar las investigaciones oficiales de la presa (y su papeleo) medianamente ilegal del que sacará tajada por mirar a otro lado.

- Si es la **Periodista** entrometida quien no ha sido elegida como Personaje, esta se encargará de fisgonear en la investigación de los Jugadores, llegando a los extremos de robar pruebas o de colarse en las habitaciones de su motel. Además, puede llegar a ponerse a sí misma en peligro y que los Personajes deban tomar la dura decisión de salvarla o dejarla morir.

Trasfondos y ganchos

Existen algunos datos en relación al pasado de los Personajes que todos los Jugadores deben conocer al principio de la historia (incluso quizá antes de escoger Personaje).

Estos datos son en su mayoría de dominio público, otros son rumores y leyendas que circulan alrededor del caso, siendo más o menos ciertos.

En la página siguiente se exponen los datos de dominio público del Caso A2-17865: *el Caníbal de Chesapeake*.

El Narrador debe distinguir entre lo que es de conocimiento público porque salió en las noticias o porque fue filtrado por Lara Jean Carter en su Blog *Beyond the Truth* (Más allá de la Verdad). Por ello algunos Personajes conocerán más o menos de los eventos que ocurrieron el 15 de Abril del 2011 y que llevaron a la captura y encarcelación de Derrick Zackery, también conocido como el **Caníbal de Chesapeake**.

Además, está la historia de la pelea que tuvieron poco después el Sheriff Snyder y el por entonces su ayudante Spencer Bradley.

Estos datos, así como la historia personal de cada uno de ellos, se encuentran en sus Hojas de Personaje.

Lo que es cierto es que todos ellos quieren ver resuelto el caso de las desapariciones en Sheffield por una razón personal que va más allá del trabajo propiamente dicho. A continuación se detallan las motivaciones y los ganchos de cada uno de los Personajes, pero el Narrador es libre de inventar o sugerir los suyos propios:

- **Trenton Snyder** quiere recuperar la confianza en sí mismo atrapando al asesino que haya detrás de estos crímenes, tratando desesperadamente de vincularlo a la desaparición de su propia hija en circunstancias muy similares hace ya tres años.

- **Spencer Bradley** lo ve como una especie de redención. Quizá resolver esta investigación ayude a esclarecer la desaparición de Chelsea y a limpiar su nombre, no ya frente al Sheriff Snyder, sino ante todo el pueblo. Además, conoce mejor que nadie las zonas explorables y menos profundas de los pantanos.

- **Lex Callahan** se siente responsable directo del Caníbal de Chesapeake y no va a dejarlo en manos de ningún otro agente. Por otra parte, la posibilidad de que se trate realmente de un *Monstruo del Pantano* despierta su lado más crédulo.

- **Leyla Coleman**: comprende lo difícil que esto puede resultar para Lex y quiere estar ahí para apoyar a su compañero. También siente cierta curiosidad médica por el caso, dada su aparente similitud con el Caníbal de Chesapeake. Pero sobre todo quiere ganar una batalla más en la eterna lucha entre la lógica y la superstición que tiene con Lex desde que comenzaron a trabajar juntos.

- **Derrick Zackery** no siente tantas ansias de libertad como verdadera curiosidad científica hacia quien está cometiendo los asesinatos. Evidentemente, son actos más grotescos y mucho menos elegantes que los suyos, incluso en los cortes y la presentación de los cadáveres, pero cree que puede estar ante un copycat, un admirador o un verdadero colega caníbal.

- **Lara Jean Carter** se huele otro *Pulitzer*. Siempre al tanto de todo, sabe que el Caníbal va a colaborar de nuevo con el FBI, ya sea directa o indirectamente. Esta es su oportunidad para volver a conectar con él. Además, está ansiosa por restregar por la cara a todo el mundo su pase especial (y exclusivo) de prensa emitido por el Gobernador de Luisiana.

Nota sobre los jugadores beligerantes: los Personajes de esta aventura comparten un trasfondo y un pasado intenso que puede hacer que entren en conflicto entre ellos. Sin necesidad de estar peleando a cada minuto, es necesario conocer el tipo de Jugadores al que va a estar dirigida esta aventura. Un poco de conflicto en el grupo es siempre sano y alentador, pero una pelea entre Jugadores porque sus personajes quieren cosas diferentes puede romper la sesión de juego y el fin lúdico del rol. Por ello el Narrador debe saber qué situaciones alentar y cuáles de ellas frenar.

CASO A2-17865

EL CANÍBAL DE CHESAPEAKE
(DATOS DE DOMINIO PÚBLICO)

HACE CINCO AÑOS SE INICIÓ UNA INVESTIGACIÓN CONTRA UNO DE LOS MAYORES ASESINOS EN SERIE VISTOS EN EL PAÍS. SU PELIGROSIDAD RADICABA EN SU MENTE FRÍA Y CALCULADORA, ADEMÁS DE EN LOS POCOS RASTROS QUE LOGRABAN ENCONTRAR LOS INVESTIGADORES PRINCIPALES DEL CASO (LEX CALLAHAN Y LEYLA COLEMAN).

DEBIDO A QUE ESTE ASESINO EN SERIE DEVORABA A SUS VÍCTIMAS (PERO NO DE UNA FORMA BURDA Y ANIMAL, SINO PREPARADO EN PLATOS DE ALTA COCINA) LARA JEAN CARTER USÓ EL APODO DE "EL CANÍBAL DE CHESAPEAKE" EN SU BLOG BEYOND THE TRUTH. LARA GANARÍA POSTERIORMENTE EL PULITZER POR SU CERCANÍSIMO SEGUIMIENTO DEL CASO (INFRINGIENDO LAS LEYES EN MÁS DE UNA OCASIÓN) TAL Y COMO RELATÓ EN SU LIBRO: "MENÚ PARA CANÍBALES".

EL FBI PIDIÓ CONSEJO AL EMINENTE PSICÓLOGO DERRICK ZACKERY, Y GRACIAS A ÉL SE CAPTURÓ AL PRESUNTO CANÍBAL DE CHESAPEAKE. ESTE SOSPECHOSO MURIÓ EN LA CÁRCEL EN EXTRAÑAS CIRCUNSTANCIAS POCO ANTES DE DESCUBRIRSE QUE NO ERA EL VERDADERO ASESINO. TRAS UNA DURA INVESTIGACIÓN SE REVELÓ CON HORROR QUE EL VERDADERO CANÍBAL ERA EL PROPIO DERRICK ZACKERY.

TRAS ESTO COMENZÓ UNA PERSECUCIÓN POR TODO EL PAÍS EN EL QUE PARTICIPARON LAS FUERZAS DE SEGURIDAD DE VARIOS ESTADOS (INCLUYENDO EL ESTADO DE LUISIANA CON TRENTOS SNYDER Y SU POR ENTONCES AYUDANTE SPENCER BRADLEY A LA CABEZA). LA PERSECUCIÓN TERMINÓ CON LA CAPTURA DE DERRICK ZACKERY A MANOS DE LEX CALLAHAN EN EL SÓTANO DE UNA CASA ABANDONADA A VARIAS DECENAS DE KILÓMETROS DE SHEFFIELD.

TRAS UN BREVE JUICIO DONDE EL ASESINO SE MOSTRÓ CASI DIVERTIDO, EL CONOCIDO COMO EL CANÍBAL DE CHESAPEAKE FUE CONDENADO A NUEVE CADENAS PERPETUAS CONSECUTIVAS NO CONMUTABLES. DESDE ENTONCES, DERRICK ZACKERY NO SE HA MOVIDO DE SU CELDA.

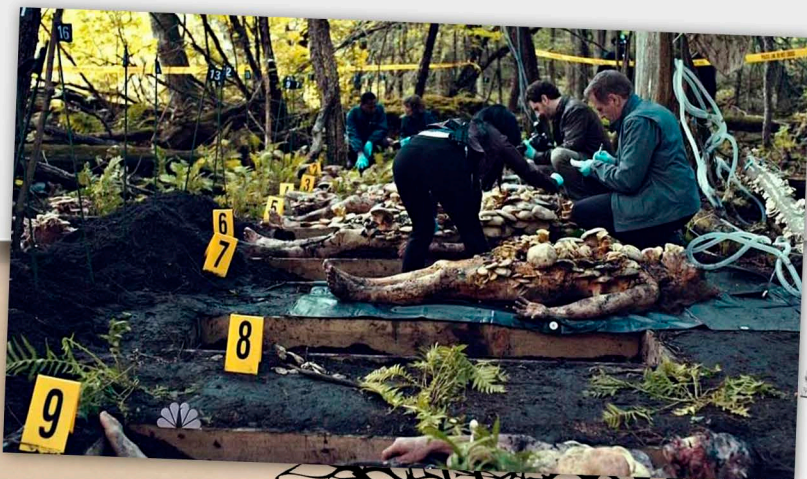


IDENTIAL
RMATION



y, Derrick

2-17865



LEX CALLAHAN

Agente de lo paranormal

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 3 - Poca carne
Reflejos 5 - Atento a lo oculto
Voluntad 6 - La Verdad está ahí fuera
Intelecto 4 - Demasiada imaginación

DRAMA

Puntos de Drama 4 Entereza 8

Estabilidad mental

1	2	3	4	5	6	7	8	- Alterado
1	2	3	4	5	6	7	8	- Trastornado
1	2	3	4	5	6	7	8	- Enloquecido

COMBATE

Resistencia

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

Iniciativa 7

Daño C/C +2

Armas

Arma reglamentaria (9mm) (mM)

Aguante 6

- Herido
- Incapacitado
- Moribundo

Defensa 15

Daño Dis. +1

HABILIDADES

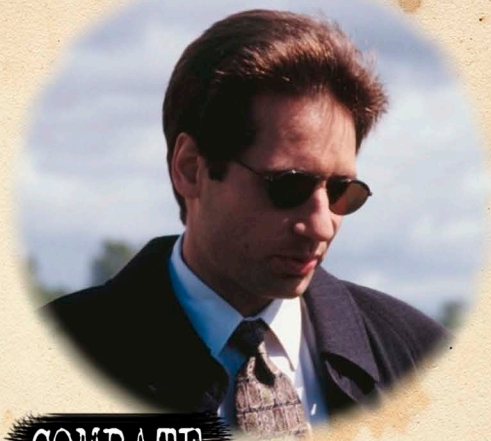
- 5 - Colarse en lugares prohibidos
- 3 - Disparar es el último recurso
- 6 - Discurso apasionado
- 5 - Buscarle los tres tentáculos al gato
- 7 - Paranoico de las conspiraciones
- 4 - Aficionado a la Ciencia Ficción
- 5 - Acreditación del FBI

HITOS

- Firme defensor de la existencia de poderes sobrenaturales, tanto de este mundo como de otros.
- Fue él quien capturó al Caníbal de Chesapeake, pero no porque al final lo alcanzara sino porque este se rindió.
- Para él resultó un duro golpe que Derrick fuera el Caníbal de Chesapeake; eran grandes amigos.
- La desaparición de su hermana cuando él era un niño le impulsa a seguir adelante.

COMPLICACIONES

- Su obsesión por lo paranormal le ha llevado a hacer el ridículo en multitud de ocasiones.



HISTORIA

Lex Callahan entró en el FBI por los contactos que su padre, antiguo agente durante la Guerra Fría, poseía en la agencia. A pesar de tener unas notas brillantes y una inteligencia destacable Lex está obsesionado con lo paranormal, y lo que comenzó como un favor del director del FBI hacia el hijo de un viejo amigo pronto se convirtió en un verdadero incordio para la Agencia.

La obsesión de Lex con lo sobrenatural le viene desde muy temprana edad: a los trece años fue testigo de cómo su hermana pequeña, Grace, era aparentemente abducida por extraterrestres. Una potente luz le paralizó mientras algo se llevaba a su hermana. Evidentemente, nadie le creyó. Atormentado por la culpa, Lex usó su puesto en el FBI para buscar alguna explicación a lo que vivió aquella noche o para encontrar alguna pista de su hermana, pero Grace Callahan nunca volvió a casa.

Destinado al sótano más húmedo y oscuro donde podían olvidarse de él, se le asignó de compañera a **Leyla Coleman**, quien tenía la misión de espiarle y encontrar alguna irregularidad para tener así la excusa perfecta para expulsar a Lex del FBI. Tanto es así que la Agencia siempre les asigna los casos que ningún otro agente quiere, aquellos más raros y aparentemente más imposibles de resolver.

Sin embargo esta relación se mostró tremendamente fructífera, y Leyla y él han resuelto innumerables casos juntos, algunos inexplicables, otros fácilmente demostrables mediante la lógica y la ciencia. Fue así como llegó a sus manos el caso del **Caníbal de Chesapeake**; un asesino en serie obsesionado con comerse a sus víctimas. Desde el comienzo de la investigación el FBI contó con la ayuda de **Derrick Zackery**, un reputado psicólogo y experto en personalidades sociópatas. Gracias a la enorme cantidad de horas que pasaron juntos, Lex trabó una estrecha amistad con Derrick... y por su culpa encerraron a un enfermo mental acusado falsamente de ser el Caníbal.

Al poco de revelarse que habían inculpado al hombre equivocado siguiendo los consejos de Derrick, Lex unió los puntos y cayó en la cuenta de que Derrick era el verdadero Caníbal de Chesapeake. Este descubrimiento resultó un duro golpe para él y, para cuando quiso darse cuenta, Derrick se había adelantado a sus movimientos. El Caníbal había secuestrado a Leyla Coleman (cómo lo había conseguido es algo que ella nunca ha confesado) y tenía la intención no solo de comérsela, sino de servírsela en bandeja a Lex.

Por suerte Lex llegó a tiempo e impidió el asesinato de su compañera. El Caníbal huyó y se inició así una persecución por gran parte del país que culminó en una vieja casa abandonada perdida en los interminables pantanos del Estado de Luisiana.

Durante el duro forcejeo que siguió, parte del sótano se derrumbó y tanto Derrick como Lex quedaron atrapados en su interior durante cuarenta horas. Fue Lex quien, de un tirón, salvó a Derrick de ser aplastado por los escombros. De no haberlo hecho ambos habrían fallecido bajo ellos. Durante estas horas charlaron y contaron anécdotas como viejos amigos y, al final, fueron rescatados por la siempre entrometida **Lara Jean Carter**.

Ahora Lex lleva cinco años tratando de dejar atrás su relación con Derrick, preguntándose por qué le salvó la vida a un asesino en serie, cuestionándose por qué el Caníbal se dejó atrapar tan fácilmente precisamente por él. Incluso hay días que echa de menos las conversaciones y los ratos pasados junto a un amigo que una vez tuviera llamado Derrick.

LEYLA COLEMAN

Agente de la fría lógica



CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 3 - Pequeña pero matona
Reflejos 6 - Imposible sorprenderla
Voluntad 5 - Terca
Intelecto 4 - Sabionda

DRAMA

Puntos de Drama 4 Entereza 7

Estabilidad mental

1 2 3 4 5 6 7
1 2 3 4 5 6 7
1 2 3 4 5 6 7

- Alterada
- Trastornada
- Enloquecida

COMBATE

Resistencia

1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5

Aguante 5

- Herida
- Incapacitada
- Moribunda

Iniciativa 8

Defensa 15

Daño C/C +1

Daño Dis. +1

Armas

Arma reglamentaria (9mm) (mM)

HABILIDADES

- 4 - Entrenamiento diario
- 4 - Desarmar al oponente
- 3 - Un poco pedante
- 7 - Encontrar pistas
- 5 - Tranquilo, soy médico
- 5 - Primera de su promoción
- 7 - Estudios médicos

HITOS

- Siempre intenta ser la hija perfecta, la estudiante perfecta y la agente perfecta.
- A pesar de algunos encuentros inexplicables, cree firmemente en la lógica, la razón y la ciencia.
- Tuvo un desliz amoroso con Derrick Zackery y teme caer en sus encantos de nuevo.
- No está de acuerdo con pedir ayuda a Caníbal de Chesapeake, y teme que este aproveche el momento para escapar.

COMPLICACIONES

- Su obsesión por buscar la lógica a todas las situaciones hace que a veces pase por alto pistas y datos obvios para cualquiera.



HISTORIA

Leyla ha tenido una brillante carrera hasta ahora: licenciada Cum Laude en sus estudios de Medicina Forense, primera de su promoción en la Academia del FBI, uno de los mejores comienzos de un agente de campo (tanto masculinos como femeninos) de toda la historia de la agencia... y aún es joven. Incluso cuando sus jefes intentaron frenar su carrera destinándola a espiar a Lex, ella se las arregló para despuntar.

Era obvio que los altos mandos del FBI y su nuevo director querían aprovechar cualquier excusa para expulsar a **Lex Callahan** del cuerpo, un agente aficionado de las conspiraciones y a la ciencia ficción. Ella fue destinada al pequeño sótano donde lo tenían apartado para buscar alguna irregularidad en sus métodos o sus casos. Para su sorpresa, descubrió que en él no solo a una persona sincera y desprendida, sino a un excelente agente de campo que el FBI estaba obviando.

Así, ella se esforzó por formar un infalible equipo con Lex (a pesar de tener que aguantar sus teorías paranormales y de las conspiraciones), resolviendo algunos de los casos más importantes del FBI de la última década. Entre ellos estuvo, obviamente, la detención del **Caníbal de Chesapeake**.

Al poco de comenzar la investigación, el FBI contó con la ayuda de **Derrick Zackery**, un reputado psicólogo experto en la mente sociópata. Tanto Lex como ella fueron engañados por la personalidad magnética de Derrick, que les llevó a encerrar a un falso culpable. Ella tenía sus sospechas, puesto que Derrick presentaba todos los rasgos propios de la sociopatía, y se dejó engatusar por él para invitarla a cenar.

Tras la cena, ella y Derrick tuvieron una aventura en la cama. Cómo ocurrió esto es algo que Leyla nunca se explicó. Es cierto que se sintió atraída por él desde que comenzara a colaborar con el FBI, pero nunca admitirá que sucumbió a sus juegos mentales. Derrick, sospechando de sus motivaciones, la secuestró y trató de cortarle partes de su cuerpo para luego servírselas en una cena privada a Lex. Por suerte para ella, su compañero estuvo más rápido de lo que Derrick había previsto y logró rescatarla. Ella nunca confesó a nadie la verdad de cómo había llegado a ser secuestrada por el Caníbal.

Derrick escapó y se inició una persecución por todo el sur del país. Cuando ella estaba coordinando las fuerzas en Luisiana ayudada por el **Sheriff Snyder** y su ayudante **Spencer Bradley**, oyó rumores de que Lex había dado caza al Caníbal en un viejo sótano en algún lugar entre Sheffield y Lafayette. Cuando llegó al lugar, la periodista **Lara Jean Carter** ya había ayudado a sacarlos de allí.

Ahora este nuevo caso abre viejas heridas, viejos sentimientos y secuelas de aquellos terribles tres años que duró la caza del Caníbal; y Leyla no sabe si está preparada para volver a enfrentarse a un caso así... o a él.

DERRICK ZACKERY

Psicópata convicto



CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 4 - *Compleción engañosa*
Reflejos 4 - *Movimientos exactos*
Voluntad 6 - *Carisma magnético*
Intelecto 6 - *Genio superdotado*

DRAMA

Puntos de Drama 3 Entereza 9
Estabilidad mental
1 2 3 4 5 6 7 8 9 - Alterado
1 2 3 4 5 6 7 8 9 - Trastornado
1 2 3 4 5 6 7 8 9 - Enloquecido

HABILIDADES

- 4 - Resiliencia inagotable
- 4 - Luchador infatigable
- 8 - Embaucador
- 6 - Memoria eidética
- 5 - Rostro inexpresivo
- 7 - Sabe de todo
- 6 - Explorar la mente humana

HITOS

- Experto psicólogo y ex-profesor de la Universidad de Chesapeake.
- Tiene vastos conocimientos de la anatomía humana.
- Ayudó al FBI en el caso contra él mismo sin que lo supieran.
- Ha devorado a muchas más personas de las que se le atribuyen (nueve), desde comenzó a los 15 años
- Llegó a forjar una estrecha amistad con Lex Callahan.

COMPLICACIONES

- Convicto estrechamente vigilado las 24 horas del día.
- Lleva cinco años sin probar la carne humana (excepto aquella vez).

COMBATE

Resistencia **Aguante** 7
1 2 3 4 5 6 7 - Herido
1 2 3 4 5 6 7 - Incapacitado
1 2 3 4 5 6 7 - Moribundo

Iniciativa 7 **Defensa** 13
Daño C/C +2 **Daño Dis.** +1

Armas

Desgarrar la carne (mordisco) (m+1)
Combate marcial (C)



HISTORIA

Derrick Zackery nació en el seno de una familia de clase alta del Estado de Georgia. Su padre era un importante político a nivel estatal y su madre fue una fiera mujer de negocios que se abrió paso en un mundo que, por aquel entonces, aún era sólo cosa de hombres.

Con una educación envidiable, Derrick pronto destacó gracias a una impresionante capacidad intelectual superior a cualquiera que le rodeara. Comenzó sus estudios de medicina en Harvard, pero pronto dejó esa rama de la salud para centrarse en la psicología, apasionándole el campo de los trastornos obsesivos, la mente de los asesinos en serie y los sociópatas. Nadie sospechaba que el propio Derrick era uno de esos mismos sujetos que tanta fascinación despertaban en él: **desde muy pequeño sentía un fuerte deseo de comer carne humana**. Responsable de la desaparición de alguno de sus compañeros de facultad, su hambre solo crecía.

Los que han podido tratar con él desde que se conociera su verdadera identidad dicen que es imposible describirlo excepto con la palabra "**Monstruo**". Con su fachada de erudito altamente cultivado, educado y encantador, y con una personalidad magnética perfectamente construida, nadie podía imaginar que Zackery era un devorador de carne humana. Bajo esta fachada elegante y sociable se esconde una bestia peligrosa, fría, calculadora y sin remordimientos.

El Estado de Georgia contra Derrick Zackery

Los agentes del FBI **Lex Callahan** y **Leyla Coleman** tomaron las riendas desde el comienzo del caso del Caníbal de Chesapeake. Para ello contaron casi desde el principio con la colaboración del experto en la mente asesina, el Doctor Derrick Zackery. Su inteligencia y su sofisticación le sirvieron para evadir a las sospechas, así como apuntar hacia falsos culpables gracias a su influencia.

Forjó una estrecha amistad con el agente Callahan, a quien admira de forma sincera. Siempre hace referencia a Lex como su mejor y más íntimo amigo. Fue esta amistad la que llevó a Derrick a su último error: tratar de servirle en bandeja a Leyla Coleman. Literalmente. Secuestró a la agente del FBI Leyla Coleman después de cenar y acostarse con ella; pero Lex lo descubrió y Derrick se vio obligado a huir, siendo Leyla la única víctima conocida que haya escapado con vida del Caníbal.

Tras tres años de investigaciones, y con la colaboración de varias fuerzas del orden de todo el territorio nacional, el Caníbal de Chesapeake fue detenido después de una sangrienta huida por todo el país. Durante la persecución Lex y Derrick quedaron atrapados en el sótano de una casa abandonada perdida en los pantanos entre Sheffield y Lafayette más de cuarenta horas; lo que llevó a su posterior rescate y captura. Durante estas cuarenta horas ambos quedaron a solas, rememorando muchos recuerdos juntos. Incluso se rieron de algunas anécdotas como viejos amigos.

Lex sigue creyendo que el derrumbe del almacén abandonado que los dejó atrapados en el sótano fue fortuito. La realidad es muy diferente: Derrick lo hizo caer con la intención de que ambos murieran aplastados por los escombros en algo que él llama "**muerte poética**".

En el juicio Derrick no mostró arrepentimiento alguno. Confesó y aceptó la culpa de los cargos que se le imputaban, siendo condenado a nueve cadenas perpetuas consecutivas en la Prisión Estatal de Georgia hace ya cinco años. Cinco años en los que Derrick no ha vuelto a probar la carne humana, aunque una vez arrancó media cara a un celador demasiado confiado.

A excepción de este único desliz, su comportamiento en prisión ha sido impecable.

TRENTON SNYDER

Sheriff de los que ya no quedan



CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 7 - Mole de músculos
Reflejos 6 - Nunca sobrepasado
Voluntad 3 - ¿Quién dijo miedo?
Intelecto 2 - Anclado en la vieja escuela

DRAMA

Puntos de Drama 4

Entereza 4

Estabilidad mental

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

- Alterado
- Trastornado
- Enloquecido

HABILIDADES

- 7 - Apisonadora
- 6 - Matar con las manos desnudas
- 2 - Insulso
- 6 - Ojos en la nuca
- 4 - Poco movimiento facial
- 5 - Conoce su jurisdicción
- 5 - Intimidar sospechosos

HITOS

- Fue culturista y boxeador en sus años mozos, y no ha dejado de entrenar nunca.
- Está obsesionado con encontrar alguna pista sobre la desaparición de su hija.
- Se siente muy protector con sus "dominios" como Sheriff.
- No cree en la reinserción de los presos ni los condenados.

COMPLICACIONES

- La desaparición de su hija y la muerte de su esposa lo han vuelto extremadamente huraño y antisocial.

COMBATE

Resistencia

Aguante 8

1	2	3	4	5	6	7	8	- Herido
1	2	3	4	5	6	7	8	- Incapacitado
1	2	3	4	5	6	7	8	- Moribundo

Iniciativa 7

Defensa 18

Daño C/C +3

Daño Dis. +1

Armas

Revólver (C+2)
Escopeta (CM)
Gancho de derechas (C)



HISTORIA

Trenton Snyder comenzó como boxeador de pesos pesados. Se aficionó al culturismo y se hizo un nombre en los Estados Unidos. Cuando su carrera empezaba a decaer se retiró de la fama y decidió dedicarse al noble arte del orden y la ley. Los años pasaron y Trenton tuvo una vida plena, una esposa y una hija.

Esta hija, **Chelsea Snyder**, estudiaba psicología en la Universidad de Chesapeake y era admiradora de uno de sus profesores, el Dr. **Derrick Zackery**, quien también era uno de los psicólogos más eminentes del Este de los Estados Unidos. Pronto destacó como una de sus alumnas favoritas.

Cuando se descubrió el caso y la prensa comenzó a usar el nombre de "**Caníbal de Chesapeake**" para referirse al asesino de los cadáveres que aparecían devorados, sacó a su hija a la fuerza y se la trajo de vuelta a Sheffield, sin apenas permitir que abandonara el pueblo ella sola cuando el caso se volvió de índole nacional.

Aunque tremendamente enfadada con él (se llevó casi seis meses sin dirigirle la palabra) su hija se volvió a aclimatar a la vida en el pueblo y empezó a salir con su por entonces ayudante, **Spencer Bradley**. Aunque seguía siendo protector, el Sheriff Snyder confiaba en su ayudante para cuidar de su única hija.

La chica se dedicó al escaso turismo, guiando a los aventureros a través de las ciénagas y pantanales que conocía casi como la palma de su mano. Un día, en la travesía de vuelta de los pantanos junto a una pareja de turistas, **Chelsea Snyder desapareció sin dejar rastro**.

Han pasado tres años y ni su cuerpo ni el de los turistas han sido recuperados.

Trenton Snyder descargó su frustración con el prometido de su hija, Spencer Bradley, culpándolo a él de no haberla protegido lo suficiente. Tres meses después de la desaparición, cuando cesó oficialmente la búsqueda del cuerpo de Chelsea, Trenton y Spencer tuvieron una brutal pelea que acabó con ambos en el hospital. Tras eso, el Sheriff Snyder despidió al ayudante Bradley al mismo tiempo que este presentaba su renuncia.

Poco después de estos sucesos la esposa de Trenton Snyder murió de una profunda depresión, cuyo trauma, unido al de su hija, sigue atormentándolo. El viejo sheriff culpa de todo ello a Spencer y, desde entonces, reina entre ambos una tensa paz siempre que ni Spencer se asome por la comisaría ni Snyder aparezca cerca de la casa de este.

Ahora, tres años después, están apareciendo cadáveres extraños en su pueblo, un pueblo demasiado pequeño para tantas emociones en tan poco tiempo. Cansado, amargado y demasiado viejo para todo este jaleo, Trenton solo quiere ventilarse rápido a los curiosos e invasores para volver a sumirse en su triste soledad forzada.

SPENCER BRADLEY

Exmilitar, expolicía, exnovio, ex...



CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 5 - Delgado y fibroso
Reflejos 6 - Con los nervios de punta
Voluntad 2 - Perdido en su adicción
Intelecto 5 - Cínico

DRAMA

Puntos de Drama 4 Entereza 4

Estabilidad mental

1 2 3 4
1 2 3 4
1 2 3 4

- Alterado
- Trastornado
- Enloquecido

COMBATE

Resistencia

1 2 3 4 5 6
1 2 3 4 5 6
1 2 3 4 5 6

Iniciativa 8

Daño C/C +3

Armas

Revólver (C+2)
Escopeta de caza (CM)

Aguante 6

- Herido
- Incapacitado
- Moribundo

Defensa 18

Daño Dis. +1

HABILIDADES

- 3 - Vive a base de alcohol y tabaco
- 7 - Ex-francotirador del Ejército
- 3 - Pesimista deprimido
- 6 - Saber cuándo algo no encaja
- 7 - Infiltrarse en territorio enemigo
- 3 - Aficionado a la historia local
- 6 - Entrenado para situaciones extremas

HITOS

- En su juventud fue un gran francotirador del ejército de los Estados Unidos.
- Ya colaboró con el FBI peinando los pantanos en busca del Caníbal de Chesapeake.
- Vive atormentado por la desaparición de su prometida, Chelsea Snyder.
- Su actitud impulsiva, desafiante y violenta le ha costado decenas de puestos de trabajo.

COMPLICACIONES

- Vive en una actitud de depresión autodestructiva que acabará por costarle la vida.



HISTORIA

La historia de Spencer es tan triste y deprimente como mantener una conversación con él. Salió de Sheffield con dieciocho años para alistarse en el ejército de los Estados Unidos, donde destacó como experto francotirador. Realizó varias campañas en Irak y Afganistan y volvió a casa casi como un héroe.

Sin embargo pronto las cosas se torcieron, y la personalidad violenta y desafiante de Spencer le costó una pelea con varios de sus superiores. Licenciado sin honores, fue expulsado del ejército de los Estados Unidos. Fue ahí cuando empezó a beber y a fumar de manera compulsiva.

Spencer volvió a Sheffield, el pueblo que lo vio nacer. Allí, tras varios trabajos fallidos donde su impulsividad le costó sus puestos, consiguió hacerse un hueco como ayudante del Sheriff **Trenton Snyder** gracias a su antiguo entrenamiento militar.

Cuando el caso del **Caníbal de Chesapeake** llegó al ámbito nacional, la persecución y la huida del principal sospechoso, **Derrick Zackery**, se coló en sus insulsas vidas de pueblo profundo. Al parecer, el FBI pensaba que se ocultaba en los pantanales que rodeaba su pueblo, por lo que la agente **Leyla Coleman** y el Sheriff Snyder coordinaron la exploración de los pantanos.

Mucha organización pero al final le tocó al de siempre, Spencer, darse un paseo por la enorme extensión que ocupan los pantanos que rodean Sheffield. Fue así llegó a conocer mejor a **Chelsea Snyder**, hija del Sheriff y guía turística de las zonas menos peligrosas de los pantanos. Gracias a esta coincidencia ambos comenzaron una relación amorosa bajo la severa mirada del Sheriff Snyder.

El Caníbal de Chesapeake fue capturado y ellos pasaron página. Disfrutaban de la vida; Spencer dejó el tabaco y ya casi no bebía (más allá de la cerveza ocasional). Spencer acabó **proponiendo matrimonio** a Chelsea y para recordar el día le regaló un **bonito y carísimo colgante en forma de corazón**.

La vida parecía ir a mejor. Pero solo lo parecía.

El Destino quiso jugar de nuevo con Spencer, y Chelsea desapareció durante un viaje rutinario con una pareja de turistas por los pantanos. Locos de dolor, Spencer y Snyder peinaron los pantanos de arriba abajo, peligrando sus vidas en más de una ocasión; pero ni los cuerpos de los turistas ni el cuerpo de Chelsea fueron nunca recuperados.

Tras esto, el Sheriff Snyder comenzó a culpar a Spencer de no cuidar suficientemente bien de su hija, echándole en cara que debía estar protegiéndola en todo momento, incluso cuando iba a trabajar. Snyder y Spencer tuvieron una terrible pelea en la que destrozaron media oficina del Sheriff y ambos acabaron en el hospital con heridas de diversa consideración.

Después de este incidente Trenton Snyder expulsó a Spencer del cuerpo justo cuando él mismo presentaba su carta de renuncia. Discutieron de nuevo y Spencer se largó dando un portazo para jamás volver a cruzar una palabra amable con Snyder.

Ahora Spencer Bradley bebe y fuma más que nunca, incluso con la reciente aparición de una fea tos y un agudo dolor en la zona del hígado. Los días en los que está lo suficientemente sobrio como para moverse pasea por los pantanos buscando alguna fría pista de su prometida desaparecida. Nuevas personas han muerto y desaparecido de forma truculenta en el pueblo, y esto significa un rayo de esperanza para Spencer. Quizá así se movilice una fuerza suficiente como para encontrar el cadáver de Chelsea de una vez por todas.

LARA JEAN CARTER

Periodista entrometida



CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 3 - *Cuerpo envidiable*
Reflejos 6 - *La mano en el disparador*
Voluntad 7 - *La noticia es lo primero*
Intelecto 4 - *"Crear" noticias*

DRAMA

Puntos de Drama 3 Entereza 9

Estabilidad mental

1 2 3 4 5 6 7 8 9 - Alterada
1 2 3 4 5 6 7 8 9 - Trastornada
1 2 3 4 5 6 7 8 9 - Enloquecida

HABILIDADES

- 4 - Meterse hasta la cocina
- 5 - Curtida en zonas de guerra
- 8 - Lengua (y pluma) viperina
- 7 - Olfato para lo que importa
- 6 - Inmóvil durante horas
- 4 - Viajera incansable
- 6 - Siempre al día

HITOS

- No existen lugares a los que Lara Jean no puede acceder, sólo lugares a lo que "no debe".
- Ha sido reportera de guerra durante varios años.
- Ha ganado un Pulitzer y es reconocida a nivel mundial.
- Cree que el Caníbal de Chesapeake le debe una entrevista.

COMPLICACIONES

- Su ansia de conseguir la mejor noticia le ha jugado ya malas pasadas y, algún día, se le va a acabar la suerte.

COMBATE

Resistencia

1 2 3 4 5 6
1 2 3 4 5 6
1 2 3 4 5 6

Iniciativa 8

Daño C/C +1

Armas

Revólver Derringer (2 balas) (m+1)
Spray de pimienta (-*)

*Prueba de Combate exitosa deja al objetivo "Incapacitado" una cantidad (m) de turnos.

Aguante 6

- Herida
- Incapacitada
- Moribunda

Defensa 16

Daño Dis. +1



HISTORIA

Lara Jean Carter es hija del famoso periodista Robert B. Carter, que recorrió todo el Vietcong siguiendo a los soldados a la muerte. Su hija, por supuesto, no podía sino seguir los pasos de su padre y comenzó a trabajar en el Chicago Tribune nada más licenciarse en Periodismo.

Ha seguido a las tropas norteamericanas a casi todos los lugares más peligrosos del planeta; ha estado en Irak y en Afganistán (donde conoció al mejor francotirador de la época, **Spencer Bradley**), ha desayunado con los talibanes, almorzado con los Señores de la Guerra del Congo y cenado con un jefe del cártel mexicano. Para Lara Jean Carter no hay lugar al que no pueda ir, solo sitios a los que "no debe".

A esto se suma que Lara Jean es una mujer aún joven, guapa y extremadamente sensual, que sabe sacar partido de su cuerpo y de una vida sexual altamente activa. Es así como, muchas veces, consigue engatusar a oficiales y gentes de poder para que la dejen acercarse todo lo posible a la noticia.

Tras varias desavenencias con el Chicago Tribune, Lara Jean se dio cuenta de que trabajaba mejor sola y sin supervisión. Se hizo *freelance* y estableció su propio blog: **Beyond the Truth** (Más allá de la verdad). Sorprendentemente para todos, sus noticias tuvieron relevancia mundial y su popularidad se disparó por las nubes.

Considerada ya una periodista de éxito, fue una de las primeras en seguir de cerca el caso del **Caníbal de Chesapeake**, tanto junto al resto de periodistas acreditados como ocultando pistas y fragmentos de información a compañeros y a la policía hasta que les había sacado todo su jugo.

Este ansia por ser la primera en contar la noticia hizo que **retuviera una prueba vital** que exculpaba al primer detenido como sospechoso de ser el Caníbal de Chesapeake; y no fue hasta dos meses después cuando dejó que la policía "descubriera" esa información.

Cuando se reveló que **Derrick Zackery** era el verdadero Caníbal de Chesapeake, Lara Jean se maldijo en silencio por no haber entrevistado al educado y aparentemente insulso psicólogo que colaboraba con la policía. Cuando quiso acudir a él, este ya había huido a otro Estado. Sabiendo de la relación amistosa que tenían el agente del FBI y Derrick, siguió en secreto a **Lex Callahan** por varios Estados en su persecución del Caníbal.

Lex fue consciente de que lo seguían cuando llegó a la ciudad de Lafayette, en Luisiana, y logró dar esquinazo a Lara Jean, que perdió el contacto con el agente y el asesino. Por suerte su olfato periodístico la llevó tras la pista de ambos. Fue así como descubrió que el sótano de la casa abandonada donde Lex se había encontrado con el Caníbal se había venido abajo, atrapando a ambos allí durante casi dos días.

Avisó a la policía y sacó de allí a ambos hombres magullados, no sin antes forzar a Lex a concederle una entrevista exhaustiva y completa sobre el caso. Por desgracia, no pudo sacar nunca una entrevista con el Caníbal, una espinita que tiene clavada desde entonces.

Su libro "**Menú para Caníbales**" donde detalla los pormenores del caso y las entrevistas con Lex, **Leyla Coleman** (la agente compañera de Lex) y multitud de testigos más, así como su propias peripecias para conseguir la noticia, le valieron el premio *Pulitzer*. No contenta con eso, Lara Jean ya tiene su vista puesta en el segundo.

Gracias a ciertos contactos y favores cobrados, Lara tiene una carta de recomendación y un **pase especial de prensa** emitido por el mismísimo gobernador del Estado de Luisiana para transmitir las noticias y los detalles de este nuevo caso.





Entrando por el norte en el Estado de Luisiana, un Chevrolet negro propiedad del Gobierno de los Estados Unidos se abre paso a través de una interminable carretera rodeada de infestas ciénagas hasta donde se extiende la vista. Dos agentes del FBI van en su interior: **Leyla Coleman** y **Lex Callahan**.

Un tercer ocupante viaja en los asientos traseros del coche, esposado a una barra metálica atornillada al techo y con un bozal de metacrilato especialmente diseñado para él. El **Caníbal de Chesapeake** gira la cabeza y observa los pantanos con media sonrisa en los labios. ¿Mantendrá, de momento, su promesa de comportarse?

Al mismo tiempo una llamada despierta a **Trenton Snyder**, sheriff del pequeño pueblo de Sheffield, que lo hace saltar de su silla donde dormitaba con los pies sobre la mesa. Su único Ayudante le informa de que **Lara Jean Carter** quiere entrevistarle en relación a las desapariciones y al asesinato de estos últimos días. Cuando el Sheriff da una mala contestación (mandando a otro Estado con muy poca delicadeza a Lara) el Ayudante asegura con voz temblorosa que Lara Jean ya se encuentra en el Hotel Barrington Arms, a pocas calles de distancia.

Spencer Bradley, aquel que descubrió el cadáver de Morris Goldberg [**Ayuda 1**], se encuentra sentado en la sala de espera de la comisaría a la espera de que los agentes del FBI le tomen declaración. Fuma compulsivamente aun cuando el actual Ayudante del Sheriff le ha advertido en varias ocasiones que no lo haga. Todavía recuerda cuando era él mismo quien, no hace tanto, tomaba declaración a testigos y sospechosos.

Alojarse en Sheffield

Dos de los Personajes protagonistas de la aventura son habitantes del pueblo de Sheffield, por lo que tienen su propia casa:

Trenton Snyder tiene su hogar en el centro de la población, muy cerca de la propia oficina del Sheriff. Vive solo desde que su hija desapareciera hace tres años y su mujer muriera hace dos. Sus vecinos le respetan (es casi la única figura de verdadera autoridad en el pueblo) e incluso ofrecerán su ayuda a Trenton en un principio. Sin embargo, cuando lo vean colaborar con los "extranjeros", se volverán cada vez más reacios a hablar con él (lo que se traduce, a efectos de juego, en un aumento de la dificultad de las pruebas de ...).

Al igual que el Sheriff, Spencer Bradley vive solo (y amargado) en un barrio cercano a las afueras del pueblo. Todo su vecindario está vacío, las casas se caen a pedazos y él parece el único habitante de aquel cementerio. Spencer no es demasiado popular en el pueblo, y sus cohabitantes se mostrarán fríos hacia él. Las sospechas de que tuvo algo que ver con la desaparición de su prometida (e hija del Sheriff), Chelsea, siguen pesando en una población tan pequeña a pesar de que nunca se demostró nada. Spencer vive solo, pasea solo, come solo y, principalmente, bebe solo. Su único contacto con sus congéneres se da cuando necesita hacer la compra (que se puede resumir en licor, tabaco y comida en lata).

Lara Jean Carter posee suficiente capital económico como para alojarse en el mejor hotel de Sheffield, el **Hotel Barrington Arms**, situado en la propia plaza del antiguo ayuntamiento. Por desgracia, el "mejor hotel" no pasa de ser un pequeño edificio de dos plantas antiguo, viejo y destartado lejos de las comodidades a las que está acostumbrada. **Sylvia Morstan y su hija Elizabeth** realizan todas las funciones del Barrington Arms: cocinar, atender la recepción, preparar las habitaciones, hacer la colada... Cualquier petición por parte de sus inquilinos requiere o bien un desembolso importante de dinero o bien una larga espera de tiempo, ya que los servicios y capacidades del hotel son limitados.

Sylvia y Elizabeth Morstan

Salta a la vista que da claro que son madre e hija. Ambas estiradas y altivas, se encargan de todas las funciones del Hotel Barrington Arms de Sheffield.

Aunque no son directamente desagradables, nunca parecen tener una palabra amable para nadie, ni siquiera entre ellas mismas. Sylvia Morstan se encarga de la cocina y su comida es por lo general dura, salada y demasiado cocinada.



El Gobierno de los Estados Unidos ha proporcionado alojamiento a los dos agentes del FBI, Lex Callahan y Leyla Coleman: una habitación compartida en el único motel de la población, el "**Swamp Life Motel**". La Agencia ya ha dejado claro que no se responsabiliza del alojamiento ni la custodia de Derrick Zackery, por lo que los agentes pueden meterlo con ellos en la habitación o dejarlo dormir en el calabozo de la oficina del sheriff.

El único recepcionista del "Swamp Life Motel", **Charles Livingston**, es un anciano amargado sumido en sus propios asuntos. Será muy desagradable con los agentes del FBI y pondrá muchas objeciones a la hora de permitir que un convicto como el Caníbal se aloje en su negocio. Además cualquier cosa que necesiten o requieran los Personajes no estará disponible, será muy cara o tardará muchísimo tiempo en ser satisfecha.

En general, los pocos habitantes ajenos a la investigación desconfiarán de un grupo tan pintoresco, a pesar de tener tratos con el Sheriff y de reconocer su autoridad. Demasiadas emociones fuertes para un pueblo tan pequeño y tranquilo como aquel (la persecución del Caníbal cinco años atrás, tres años antes la desaparición de Chelsea Snyder, la muerte de su madre y ahora esto).

En cuanto al resto de visitantes que encontrarán en el pueblo, en su mayoría serán periodistas novatos (y be-

Charles Livingston

Tiene aspecto de haber pasado la edad de jubilación hace mucho tiempo, pero no parece que tenga nadie a quien dejarle en herencia el Swamp Life Motel.

Cansado y amargado, nunca cumplirá con ninguna de las peticiones que sus huéspedes le hagan, y pondrá muchísimas objeciones cuando se trate de algo demasiado obvio como para hacer la vista gorda. En más de una ocasión pueden verle peleando con algunos de los otros clientes del motel por alguna banalidad.



carios) mandados por sus periódicos para cubrir una noticia menor en un pueblo sin importancia. Aunque diligentes, estos jóvenes carecen de la experiencia y la tenacidad de Lara Jean.

Además (y sobre todo en el motel) se pueden encontrar con algún que otro aficionado a las historias sobrenaturales y paranormales, que estará deseando internarse en los pantanos, seguir al grupo de investigadores e, incluso, empezar a publicar teorías de la conspiración en sus blogs personales cuando sean conscientes la llegada del FBI al pueblo. Todos ellos pueden ser interrogados o visitados, pero ninguno tendrá ninguna pista real ni nada en absoluto que aportar a la investigación de los Personajes.

Puede que los Jugadores, cuando sus Personajes cojan algo más de confianza (aunque todos se conocen ya del caso del Caníbal de Chesapeake), decidan pasar las noches que estén en el pueblo juntos por precaución o seguridad. Dado el caso, los sucesos de la noche (ver más adelante *Un Monstruo viene a verme*) deberán ajustarse a esta nueva situación.

También hay que advertir a los Jugadores lo extraño que resultaría esta situación para quienes vivan en el pueblo o para quienes lo vean desde una perspectiva exterior. Los habitantes de Sheffield son cotillas y chismo-

sos, y no dudarán en contar cómo los agentes del FBI no se atrevieron a dormir solos o incluso en mofarse de un Sheriff con miedo a los pantanos.

Oficina del Sheriff

Al comienzo de la aventura todos Personajes deben ir a ver al Sheriff. Spencer y Trenton ya se encuentran allí, Lara Jean quiere entrevistar a ambos para saber por dónde empezar sus investigaciones particulares y el FBI (junto con el Caníbal) debe hablar con el Sheriff para ponerse al día del caso y declarar que, a partir de aquel momento, allí mandan ellos.

Así, todos los personajes confluirán en la Oficina del Sheriff de Sheffield. Se trata de un edificio pequeño de dos plantas y con necesidad de la misma mano de reparación que la mayoría de las construcciones del pueblo. En la recepción, tras un escritorio, está **Sean Woods**, un joven de 24 años y el actual Ayudante del Sheriff. La oficina es pequeña y agobiante. En la segunda planta se encuentra la única celda del lugar, de barrotes antiguos y paredes que han perdido la pintura.

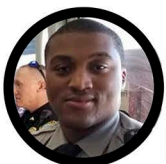
En el **Apéndice IV: Mapas y planos** se puede encontrar tanto un plano de Sheffield como una distribución de la Oficina del Sheriff.

Trenton Snyder aún no ha comenzado a rellenar el informe sobre el cadáver de Morris Goldberg (que apareció la noche anterior), y poco puede añadir a lo que ya se sabe (han desaparecido tres personas, una de ellas ha aparecido muerta en "extrañas" circunstancias y le faltaban algunos órganos).

Fue Spencer Bradley quien encontró el cuerpo de Morris atado a un árbol del patio delantero de la casa del abogado. Si Spencer está contro-

Sean Woods

El jovencísimo ayudante del Sheriff Trenton es un chico bajo y ancho. Su constitución se ve empequeñecida al lado de Trenton, que puede sacarle fácilmente un metro en todas direcciones.



Diligente y tímido, parece alguien que ha caído allí por casualidad. A pesar de tener una relación intermitente con Carolyn Evans estuvo enamorado de María Fuentes durante toda su adolescencia, y el hallazgo de su cadáver resultará para él un duro golpe.

lado por un Jugador, este puede leer la información de la **[Ayuda 1]** en voz alta, pasar el documento a los demás Jugadores o resumirlo como mejor le parezca (pudiendo guardarse información para sí mismo si así lo ve conveniente).

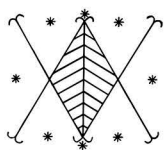
La idea de esta escena es hacer a los Jugadores interaccionar entre ellos y acomodarse en la piel de sus Personajes. Además, a partir de ese momento todos ellos parten con la misma información sobre el caso suponiendo que vayan a colaborar desde un principio.

Ayuda 1

Spencer había estado bebiendo a solas esa noche en el único bar cercano, el *Alligator's Tail*, hasta su cierre; momento en el que se echó a dormir en uno de los bancos de la calle. Despertado por el Ayudante del Sheriff (alegando que no se podía dormir allí), Spencer echó a andar tambaleante hacia su casa cuando vio pasar frente a casa de los Goldberg. El cadáver de Morris Goldberg estaba atado al árbol que hay en su jardín delantero. Unas gruesas sogas sujetaban firmemente el cuerpo del abogado al tronco y se hundían en su carne muerta. Sus manos y sus pies estaban también atados entre ellos, dejando al hombre en una posición casi fetal.

Encontró el cuerpo desnudo, con los ojos y la boca cosidos con un grueso hilo sin ningún tipo de miramiento o delicadeza. No había pisadas ni rastros cerca.

Aunque había bastante sangre, tanto manchando el cuerpo de Morris como por todo el lugar, no era la suficiente como para determinar que fuera asesinado allí. El cuerpo está cubierto de cortes menores pero el que destaca es el que le atraviesa desde el esternón hasta el ombligo. Spencer cortó las sogas y bajó el cuerpo del árbol por respeto a la familia y para evitar el trauma a los hijos pequeños de Morris antes de que estos miraran por la ventana. Tumbó el cadáver sobre su costado izquierdo y descubrió, arañado toscamente entre los omóplatos del fallecido el siguiente símbolo:



Hay varios lugares clave desde los que empezar la investigación: **la morgue** (que evidentemente contiene el cadáver de Morris Goldberg), **el último lugar donde se vio a Morris Goldberg** (su oficina), **el lugar donde apareció su cadáver y lo encontró Spencer** (el jardín de su casa), y **entrevistar a los familiares y amigos** de Morris y de los aún desaparecidos María Fuentes y Cole Olson.

Los Jugadores deberán decidir ahora si van a dividirse para cubrir más terreno y recoger la mayor cantidad de pistas en el menor tiempo posible o si van a ir todos a cada una de las localizaciones. Tanto una opción como la otra puede generar conflictos entre ellos, quizá porque unos no se fíen de otros a la hora de recoger información, quizá porque cada uno cree ser el mejor en el terreno de la recogida de pruebas o por viejas rencillas nunca olvidadas.

Morgue


La morgue de Sheffield se encuentra a pocas manzanas de la oficina de Sheriff y los Personajes pueden desplazarse a ella a pie si así lo desean.

El edificio de la morgue está anexo a la única clínica de salud del pueblo. Allí no se realizan operaciones importantes, tan solo curas menores (para una intervención mayor hay que desplazarse hasta Lafayette). Es más, la morgue no tiene forense propio, sino que depende del forense del condado (que vive en Lafayette) para las autopsias dado que no suele haber más de una o dos al año.



El pequeño edificio está custodiado por **Peggie Roselyn**, una enfermera que hace las veces de recepcionista, y **Bobby Sharp**, un chico con Síndrome de Down que trabaja diligentemente

limpiando los pasillos y las pocas salas de la morgue. También se encarga del lavado y el preparado de los cadáveres para la inspección del forense.

El forense del condado aún no ha llegado para realizar la autopsia de Morris y aún tardará varios días en tener un hueco para acercarse (los asuntos de Sheffield no interesan demasiado en Lafayette), por lo que Leyla puede (y debe) comenzar por su cuenta.

Todos los que presencien esta autopsia tienen derecho a una prueba de  (o una habilidad alternativa, si disponen del Aspecto adecuado) durante la misma. La persona que realiza la autopsia y quien la asiste (si la hay) tienen derecho a repetir gratuitamente esta prueba al igual que si hubieran gastado 1 Punto de Drama (pero sin necesidad de hacerlo), prevaleciendo la mejor de las dos pruebas siempre que tengan los aspectos relacionados con la Medicina o con la Medicina Forense.

El cadáver de Morris descansa en el interior de una de las tres cámaras frigoríficas de la morgue, pero no ha sido lavado ni preparado para la autopsia. Esto, que debe hacerlo Bobby, puede dar a los Personajes tiempo para prepararse. También podrán comprobar el estado del cuerpo, que se encuentra como recién bajado del árbol.

A continuación se detallan todos los datos que se pueden obtener del cadáver de Morris Goldberg. Están ordenados de menor a mayor dificultad de obtención, pero la dificultad para obtener cada uno de ellos depende enteramente del Narrador,  o puede requerir una prueba de  o similar para cada una de las pistas (cada vez con una dificultad mayor) o una sola de ellas en conjunto:


- Con una **pifia** o un **fallo** no se obtiene dato alguno más allá de los ya recogidos por ellos mismos o a través de testigos. El tipo está muerto y lo que posiblemente lo haya matado es el amplio corte que tiene en el abdomen.

- **Fácil:** Morris Goldberg ya estaba muerto cuando le abrieron el pecho y el estómago. El corte fue cosido diligentemente y hay vísceras aún dentro, aunque han sido bien atadas para que no se desparramen fuera del cuerpo.

- **Media:** a primera vista el examen revela que falta el hígado; uno de los órganos que faltaban cuando el Caníbal de Chesapeake devoraba a sus víctimas. En lugar del hígado hay una pequeña bolsita de tela. Además pueden comprobar que existen multitud de marcas de mordiscos por todo su cuerpo, que estaban disimuladas por la sangre seca. Estas marcas, que parecen demasado humanas, no se realizaron en zonas letales para la víctima. Una comparativa con los registros dentales locales o federales no arrojará ninguna luz sobre ellas.

- **Difícil:** el Caníbal de Chesapeake nunca dejaba los cadáveres tan a la vista, sino que aprovechaba todo lo comestible de ellos antes de deshacerse de los cuerpos. El examen revela que el cuerpo llevaba ya unos días muerto cuando lo colgaron frente a su casa.

- **Muy difícil:** las mordeduras coinciden a simple vista con una dentadura humana, aunque hay algo extraño en la posición de los dientes y en su tamaño. Hay dos sets de dientes diferentes, y quizá un dentista pueda aclarar algo más. Aún quedan restos de agua tanto en el interior del cuerpo como en el interior de las mordeduras, pero hace días que no lleve en la región.

Si se saca un molde de las marcas de mordeduras y se obtiene un resultado crítico en una prueba de , al examinarlas (o se consulta a un dentista o experto en el tema) se caerá en la cuenta de que la forma y la posición de los dientes es similar (pero no la misma) que la posición y la forma de los dientes de Bobby Sharp. Esto quiere decir que quienquiera que haya realizado esas mordeduras tiene la misma deficiencia (o una muy similar) que Bobby.

Al analizar el agua depositada en su interior llegarán a la conclusión de que es agua estancada de pantano, pero es imposible determinar de cuál

Peggie Roselyn


Peggie es una mujer demasiado anciana para estar allí, pero esto parece ser la norma en Sheffield. Es seca y, en algunos momentos, desagradable, siempre con el tono de voz de quien está acostumbrada a decir todo lo que piensa sin filtro ni decoro. Peggie cuida del pequeño centro de salud de Sheffield como si fuese su territorio personal, y le molestará mucho que unos intrusos vengán a husmear y a poner patas arriba sus instalaciones.

**Bobbie Sharp**

Al contrario que Peggie, Bobby es un muchacho agradable y servicial. Siempre tiene una sonrisa en los labios y una palabra amable incluso para Peggie, quien trata al muchacho como si fuese basura. Bobby se encarga de la limpieza tanto del centro de salud como de los cadáveres antes de que los vea el forense, y realiza su trabajo diligentemente incluso a sabiendas de que a veces pasan semanas sin que nadie pase por el lugar.

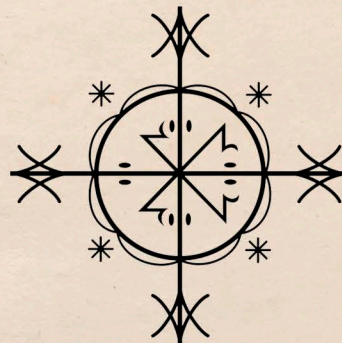


de los miles de pantanos que rodean Sheffield. Seguramente se trate del lugar donde asesinaron a Morris.

Es muy probable que los Jugadores se interesen por el símbolo encontrado en la espalda de la víctima [**ver Ayuda 1**] pueden realizar una prueba de  (a dificultad fácil para Bradley, Snyder y Callahan y difícil para el resto de Personajes). Quienes acierten sabrán que se trata de un **veve**, un símbolo de poder de la tradición vudú. Este en concreto pertenece a la **Loa Ayizan Velekete**, patrona de los negocios y el comercio. Es posible que la muerte de Morris Goldberg tenga relación con sus negocios o los de alguno de sus clientes como abogado. Cualquier experto (o experta, ver más adelante **La Bruja del Pantano**) en vudú les podrá proporcionar la misma información o ampliar la que ya conocen.

La bolsa de tela encontrada en el interior del cuerpo mide menos de diez centímetros de diámetro y está cerrada con una cuerda fabricada

con cabellos humanos trenzados. Estos cabellos pueden compararse con los propios cabellos de la víctima, confirmando que pertenecen a Morris Goldberg. La tela de la bolsa es antigua y tiene una especie de "círculo mágico" grabado a fuego manchado por la sangre de Morris:



Este símbolo, que también pueden identificar con un veve, pertenece al violento y destructivo **Loa Kalfu**, señor de las encrucijadas. Hay más sobre este y otros Loa nombrados en la aventura en el apartado **La Bruja del Pantano**.


Abrir la bolsa requiere superar una prueba fácil (*Desasosiego*) de **Entereza**, ya que aquello comienza a tomar un cariz extraño que no gusta a ninguno de ellos (incluidos los Personajes más escépticos). El exterior de la bolsa, si se analiza al microscopio, tiene rastros de haber sido introducida en agua (una vez cerrada), haber estado expuesta a la llama de una vela de cera y haber sido cubierta (y posteriormente limpiada) con incienso y sal.

El interior de la bolsa contiene lo siguientes elementos, todos ellos fácilmente analizables en el pequeño laboratorio que tiene la morgue de Sheffield sin necesidad de más pruebas o expertos:


- un puñado de sal y de pimienta roja,

- algunas piedras pequeñas pintadas de rojo (con colorante natural),
- un trozo de hígado (del propio Morris),
- algo de tierra o polvo (se trata en realidad de polvo de cementerio),
- y un hueso pequeño (concretamente de Serpiente de Coral, venenosa y típica de los pantanos de la zona).



Con una prueba a dificultad media de  se puede saber que el hígado es vital para muchas funciones corporales, desde limpiar la sangre hasta segregarse la bilis que permite la digestión de las grasas. Además desintoxica y

almacena proteínas. En algunas culturas y círculos sociales está ligado a la emoción de la ira y el odio. Además el Caníbal de Chesapeake puede describir, con placer, el sabor y la forma óptima de preparar un hígado humano.

Una prueba muy difícil de  (o la opinión de un/a experto/a) revelará que aquel saquito se trata en realidad de una bolsa Gris-Gris, típica de la tradición Vudú, que tienen varios usos según sus materiales. Así, sin investigar más a fondo, esta parece ser una bolsa de "contención" para evitar que el cadáver, de levantarse de entre los muertos, volviera para recuperar el hígado que le ha sido robado. Algo así como un "sustituto" del hígado real, lo que concordaría con la acción de coserle los ojos y la boca. También es una ofrenda a Kalfu para que no deje volver de entre los muertos el espíritu del difunto.

Tras esta pequeña escena llena de datos y que ya empieza a poner los pelos de punta a los Personajes, no hay nada más que hacer en la morgue hasta que aparezcan más cadáveres, cosa que los agentes del FBI y el Sheriff de Sheffield están dispuestos a evitar.

First Sheffield Lawyers

Morris Goldberg tiene una oficina donde ejercía como abogado en el centro de Sheffield. Allí fue visto por última vez por **Edna Alterman**, su socia de negocios. La oficina se encuentra en el extrarradio del pueblo, junto a la única gasolinera que se encuentra prestando actualmente servicios mínimos. Se trata de una construcción de ladrillo visto de una sola planta pero amplia y ancha demostrando que, aun habiendo pocos casos en la

Sobre la tradición vudú en Sheffield

El vudú practicado en toda Luisiana se conoce como el Vudú de Nueva Orleans, ya que fue en dicha ciudad donde tuvo su mayor apogeo.

Aunque hoy en día se ha sincretizado en su mayor parte con el Cristianismo, el Vudú de Nueva Orleans aún está muy presente en pequeñas comunidades apartadas, como Sheffield. Sus habitantes, aunque no practicantes, suelen tener gran respeto y temor por estas tradiciones, por lo que en cuanto comience a aparecer esta simbología muchos de ellos se negarán a ayudar a los Personajes (o al menos se mostrarán reticentes).

En Sheffield se dio una rama especial de la tradición vudú muy rara y poco conocida, que mezclaba elementos del Vudú de Nueva Orleans con el Vudú Haitiano. El pueblo no tuvo grandes practicantes (como Nueva Orleans tuvo a Marie Laveau), aunque sí se recogen testimonios en el folklore local de brujos y brujas vudú (tanto buenos como malos) que habitaban en los interiores de los pantanos debido a la caza a la que estuvieron sometidos tiempo atrás.

De hecho, se piensa que la Bestia del Pantano pudo ser uno de estos antiguos brujos o alguien maldito por uno de ellos; la versión varía dependiendo de quién la cuente.

zona, estos aportaban unos buenos ingresos a sus dueños.

En su declaración, Edna asegurará que quería a Morris como a un hermano y que habían comenzado juntos ese negocio hace casi un par de décadas. Su declaración es limpia y no oculta nada.

Morris no parecía alterado ni nervioso el día de su desaparición. Edna recuerda que Morris se había llevado a casa los archivos de un par de casos que tenía que repasar aunque es "política de la empresa" el no sacar los documentos del local (por evitar miradas indiscretas a los datos de sus clientes, en su mayoría locales).

En Sheffield no hay grandes casos ni los ha habido nunca. Se trata de una población tranquila y hay poco movimiento legal aparte de los ocasionales divorcios y testamentos. De hecho, tanto es así que, siendo la única firma de abogados en el lugar, muchas veces se han visto las caras en los juzgados de Lafayette (evidentemente en Sheffield no hay) o en la oficina municipal defendiendo cada uno a partes enfrentadas de un juicio.

Debido a esto, cada uno mantenía su cartera de clientes separada de la del otro, por lo que no puede saber exactamente qué archivos faltan ni qué expedientes se llevó Morris. Tampoco tenían un juicio importante ni nada similar en un futuro cercano.

Edna Alterman

Mujer de negocios y prominente abogada que decidió quedarse ejerciendo en su pueblo natal (cuando está claro que podría haber trabajado en cualquier firma que se propusiera). De ascendencia judía como Morris, siente gran aprecio hacia este y estará visiblemente afectada por su desaparición y la reciente noticia de su muerte. Edna estará en su oficina todos los días hasta las 20:00 horas, para después cerrar y marcharse a su casa, donde vive sola.



Edna Alterman contará que el día de su desaparición, como cada tarde, Morris se despidió de ella. Lo único que le chocó un poco fue que se marchaba antes de su hora, casi a las 18:30, asegurando que tenía que repasar esos informes que se llevaba. Edna no tenía ninguna razón para extrañarse de este comportamiento, por lo que no le dio más vueltas.

Morris se montó en su coche y se marchó con relativa celeridad. Lo que sí resultó extraño a la abogada es que Morris utilizara su coche, ya que él solía ir y venir andando con la excusa: *"Abby me ha dicho que tengo que preocuparme más por mi salud"*. No se trata de un pueblo demasiado grande y en quince o veinte minutos se puede recorrer de cabo a rabo. Según el informe policial de la desaparición, y los reportes de la aparición del cadáver, el coche no ha sido aún encontrado.

El coche no tiene localizador ni se puede rastrear desde allí, pero sí pueden saber, por la declaración de Edna, que salió en dirección hacia el exterior del pueblo y no hacia el interior (donde se encuentra su casa). En aquellos comercios de la zona que estén abiertos aseguran no saber dónde está el coche ni recuerdan haberlo visto pasar.

LifeProject Co.

Olson se dedica a la construcción y es responsable de la mayoría de las obras del pueblo y de los alrededores. Su empresa posee un edificio de dos plantas casi en el centro del Sheffield, pero los únicos empleados son Cole y su secretaria. Allí se encontrará esta última, **Meredith Dawson**, hasta las 18:00 de la tarde, intentando lidiar con llamadas de proveedores, contactos y clientes, explicándoles la situación de la desaparición de su jefe como

de la desaparición de su jefe como mejor puede, aguantando gritos y con un creciente estrés encima.

En un carrito de bebé (de aspecto demasiado caro para el sueldo de una secretaria) descansa un niño de poco más de un año que mirará con curiosidad a los Personajes. Meredith se disculpará por la presencia del bebé, alegando que su niñera habitual, Carolyn Evans, está demasiado afectada por la desaparición de su amiga como para hacerse cargo de su hijo. No obstante, **Wyatt Dawson** es un niño bueno y silencioso que se entretendrá chupándose un puño mientras los Personajes hablan con su madre e incluso agradecerá alguna carantoña ocasional.

Cole Olson era alguien muy estimado por la comunidad de Sheffield, ya que cada vez que requería mano obra para sus proyectos contrataba de manera temporal a los habitantes desempleados del pueblo y los alrededores.

Queda claro desde una primera conversación con Meredith que ella y Cole tenían una relación sentimental. Wyatt hijo no es del empresario, sino de un novio anterior de la chica, pero asegurará que Cole quería a Wyatt como a su propio hijo. La secretaria pedirá a los Personajes que no vayan divulgando su relación con Cole por el pueblo ya que, a pesar de que él está felizmente divorciado, las gentes del pueblo podrían no ver con buenos

ojos la relación del empresario con su mucho más joven secretaria.

Meredith vio por última vez a Cole Olson el día de su desaparición cuando terminó su trabajo y se marchó a su propia casa. Cole se quedó en la oficina para, según él, terminar de repasar unos proyectos antes de dar el día por concluido. Para evitar habladurías no vive con Cole ni pasa todas las noches con él. La última vez que pasaron la noche juntos fue varios días antes, en el fin de semana.

Ella no conoce todos los detalles de los proyectos de Cole, aunque su papel como secretaria y ayudante le permite recordar algunos de los más importantes que tenían ahora entre manos. Entre estos proyectos se incluyen:

- Un proyecto para renovar suelo del antiguo ayuntamiento y actual Consejo Ciudadano de Sheffield, cambiando el deslustrado parqué por losa de mármol.

Meredith Dawson

De las pocas personas con las que se encontrarán de fuera del pueblo. Llegó a Sheffield hace poco traída por Cole Olson para trabajar con él, y desde el principio de la conversación queda claro que ella y su jefe tenían una relación sentimental. A pesar de que Cole estaba divorciado, ninguno de los dos quiere airear su relación en un pueblo tan pequeño dado que ella es casi 30 años más joven que él. A raíz del descubrimiento del cadáver de Morris Goldberg, Meredith está visiblemente más preocupada. Tiene un hijo pequeño, Wyatt, fruto de una relación anterior.




- Un proyecto para crear una presa y dragar algunas zonas de los pantanos, tratando de crear terreno cultivable y aprovechable.

- Varios proyectos para renovar parte de las carreteras tanto dentro del pueblo como de acceso al mismo.

La joven no tendrá problemas en enseñarles los archivos de los proyectos. El que interesa a los Jugadores por su conexión con la aventura es el de la presa en los pantanos pero, casualmente, es el único proyecto cuyo portafolio no se encuentra allí. Meredith no recuerda que Cole Olson se llevara nunca nada de trabajo a casa.

Casa de los Fuentes

Los Fuentes hablan inglés con un fuerte acento latino. A veces intercambian palabras en español entre ellos (se requiere una prueba fácil de  para entenderlos), sobre todo frases de preocupación hacia su hija.

Rogarán encarecida y repetitivamente a los agentes que encuentren a su hijita. Con ellos se encuentra **Carolyn Evans**, amiga de María Fuentes y niñera de Wyatt Dawson.

María Fuentes había quedado con Carolyn el día de su desaparición, que vive casi en las afueras del pueblo, para ir en coche a Lafayette y pasar la noche allí de fiesta con unos amigos; pero María nunca llegó a casa de Carolyn. La chica poco tiene que añadir a la versión de los padres, salvo mostrar los mensajes que intercambió con ella [**ver Ayuda 2 en los Apéndices III: Ayudas de juego**] donde se demuestra que María tenía la sensación de que la estaban siguiendo.

Una prueba extremadamente difícil de  o  durante la conversación hará intuir a los Personajes que

Manuel Fuentes

Padre de María Fuentes y el único de los implicados en el proyecto *Morning Farms* que no ha sido aún capturado por los monstruos del pantano. Siempre lleva traje de chaqueta, pero no sabe vestirlo bien. Se le nota incómodo en esa ropa, como alguien no acostumbrado al nivel adquisitivo que trata de aparentar. Manuel siempre intentará ocultar información a los Personajes, esquivando sus preguntas como mejor pueda y escuchándose en no comprender el idioma cuando sea demasiado obvio que quiere mentir.



Lupita Fuentes

Madre de María Fuentes está ajena a todo lo que está haciendo su marido. Si se entera de su culpabilidad se pondrá furiosa y tratará de golpear a Manuel con lo primero que tenga a mano, acusándolo de ser el responsable de la desaparición de su única hija. Es una mujer humilde y diligente que tratará de ayudar a los Personajes en todo lo posible. Ella conoce personalmente a la *Bruja del Pantano*, aunque no hablará de ella con ningún personaje masculino por verdadero temor a las consecuencias. Es una mujer profundamente católica pero con fuertes supersticiones de la tradición vudú.



Carolyn Evans

Amiga de la infancia de María Fuentes, se siente responsable de la desaparición de esta por no acudir a su encuentro cuando se citaron varios días antes. Salta a la vista que tiene pocas luces, aunque sus intenciones y su preocupación por su amiga serán sinceras. Hace poco estuvo en manos de la *Bruja del Pantano*, quien ayudó a Carolyn a abortar tras quedarse embarazada del Ayudante del Sheriff, Sean Woods. Este no sabe absolutamente nada del tema, y Carolyn tratará de impedir por todos los medios que esta noticia llegue a sus oídos.



Manuel Fuentes, el padre, está ocultando algo, pero es muy bueno en esto de mentir y no podrán sacarle nada a menos que presionen demasiado. Más adelante se cuenta qué sabe Manuel Fuentes y qué está ocultando (ver apartado **La confesión de Manuel Fuentes**).

Ni los Fuentes ni Carolyn tienen más pistas que añadir a excepción de aquellas que el Narrador quiera introducir aquí que los Personajes no hayan obtenido en otro lugar. Si se investiga el camino de casa de los Fuentes hasta casa de Carolyn Evans no se encontrarán signos de que siguieran a María, señales de forcejeo

ni nada similar. Los pocos vecinos que viven en el camino que recorrió la mu-
chacha tampoco recuerdan nada.


Casa de los Goldberg



Abigail Goldberg estará destrozada. Intenta mantener el tipo por sus dos hijos pequeños, a quienes trata de proteger de la muerte de su padre, pero tendrá momentos en los que parecerá al borde del precipicio emocional. Sus hijos se encuentran en un rincón del salón, muy serios y sin hacer ruidos, sumidos en unos libros de actividades infantiles o dibujando en folios de colores.

De su declaración sobre la desaparición de su marido, que posee el propio Sheriff Snyder, se extrae que ella terminó de dar de cenar a los niños sobre las 20:30 y cayó en la cuenta de que Morris no había llegado aún a casa. Fue entonces cuando llamó a su oficina y nadie contestó. También llamó a Edna, quien le dijo que Morris se había marchado a las seis y media de la oficina. Si se le pregunta por el coche, Abigail no sabe por qué se lo llevó ese día; Morris solo dijo que lo necesitaba. Para cuando dieron las 23:00 h., su preocupación se volvió insostenible y llamó al Sheriff Snyder para denunciar su desaparición.

La noche que Spencer descubrió el cadáver de su marido ella estaba dando vueltas en la cama sin poder dormir (de la preocupación) cuando escuchó al coche del Sheriff Snyder llegar a toda prisa (creía que se trataba, esperanzada, del coche de Morris). Cuando miró por la ventana vio a Spencer frente al cadáver de su marido atado al árbol de su jardín [**ver Ayuda 1**]. Sin pararse a vestirse, salió corriendo descalza a por el cuerpo de su marido.

Si alguien toma declaración a los críos (a pesar de la negativa de Abigail), confirmarán que ambos se estaban ya en la cama cuando su madre hizo unas llamadas, y no fue hasta la mañana siguiente cuando se enteraron de que su padre no volvería a casa, aunque ellos no son demasiado conscientes todavía de lo que pasa.

Si se supera una prueba difícil de  con el más pequeño, Martin, este asegura que vio a un "monstruo" atando a su padre al árbol. Si se le pide que lo describa, Martin señalará a Trenton Snyder. Tras un primer momento de sorpresa dirá que a lo que se refiere es que el monstruo era más grande que el propio Sheriff (ya de por sí bastante corpulento), y que era un "monstruo planta".

Se puede pedir al chico que lo describa con más detalle. Este mostrará aquello que estaba dibujando: una especie de monstruo/cosa del pantano (versión dibujo infantil) frente a un árbol del que cuelga un cadáver, presumiblemente Morris Goldberg. Si no se supera la prueba de  anterior, solo será posible caer en la cuenta del dibujo del niño con una prueba difícil de  a menos que los Jugadores lo estén buscando activamente.

Darse cuenta de que el niño no está mintiendo, además de relacionar el dibujo con el Monstruo del Pantano del folklore local requiere una prueba fácil (*Desasosiego*) de **Entereza**.

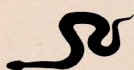
Los Goldberg

La esposa de Morris estará destrozada. Hablar con ella es muy complicado, pues rompe a llorar cada pocas palabras. Intentará evitar por todos los medios que los Personajes hablen con sus hijos, pues aún no parecen saber nada de la muerte de su padre. Chuck y Martin Goldberg, de 7 y 5 años respectivamente, están en un rincón del amplio salón, dibujando. Aunque se supone que no saben nada de la muerte de su padre, ambos están serios y cabizbajos.



Si investigan el árbol donde se encontraba atado el cadáver de Morris Goldberg (que su esposa Abigail asegura que va a mandar talar en cuanto termine la investigación), comprobarán que aún hay moscas alrededor del tronco. Las cuerdas fabricadas con plantas con las que ataran a Morris ya han desaparecido (recogidas como pruebas por Snyder) pero aún quedan las marcas en el tronco y las ramas. No hay nada especial en él, más allá de ser un expositor para el cadáver.

Una prueba fácil de  hace caer en la cuenta de que el cadáver no estaba atado "mirando" hacia la casa, sino hacia el exterior; como si no estuviese destinado a que lo viera su familia sino el resto del pueblo.



Después de un duro día de declaraciones, pistas y visitas a todos los lugares deberán enfrentarse a la noche. Los Personajes pueden ir a dar una vuelta por los pantanos (ver más adelante **El coche de Morris**) o irse a descansar a sus respectivos hoteles/casas para poner en orden sus ideas (ver más adelante **El cadáver de María**).





PARTE 2:


El misterio del pantano

24 de julio de 2016
21:28 h

El coche de Morris

Puede que los Personajes (o algunos de ellos) decidan darse una vuelta en coche por la zona más exterior de los pantanos antes de irse a descansar. En este caso encontrarán, a un largo trecho de distancia del pueblo y en unas vías muy secundarias, el vehículo desaparecido de Morris Goldberg. Se encuentra en una zona apartada del camino principal, tanto que no puede llamarse ni siquiera un camino de tierra.

El coche está mudo en la oscuridad cruzado en el camino, impidiendo el paso. Desde su propio coche es muy difícil recoger pruebas, por lo que deberán bajarse e inspeccionar el coche.

Una **llovizna** comienza a precipitarse sobre ellos, embarrando el lugar y empapándolos a los varios minutos. Una prueba de  revelará los datos de la tabla lateral:

- Con una **pífa** el Personaje habrá dado un mal paso y se precipitará a la masa de agua más cercana. Poco le ocurrirá más allá de la vergüenza de estar empapado (a no ser que el Narrador quiera empezar a mostrar los peligros de las masas de agua estancada). Pero no hay mal que por bien no venga: quien caiga al agua verá, a varios pasos de él/ella, lo que parece un cuerpo flotando en el agua (ver *El cadáver de María Fuentes*).

- **Fallo**: el coche está vacío y la puerta del conductor abierta.

- **Fácil**: en el camino existen marcas de que el coche dio un frenazo en seco, atravesándose en el carril y acabando en la posición actual. En su interior hay marcas de barro y algunos restos, como si en su interior hubiera habido un forcejeo.

- **Media**: no hay golpes recientes en la carrocería del coche. Alrededor del vehículo hay huellas que indican que alguien arrastró un bulto pesado desde la puerta del mismo hasta la masa de agua más cercana. En el interior del vehículo se descubre el portafolio del proyecto desaparecido de la oficina de Cole Olson. Y en la masa de agua cercana puede verse algo flotando (ver *El cadáver de María Fuentes*).

- **Difícil**: en el asiento del conductor hay marcas de uñas como si alguien hubiera arañado el cuero del asiento mientras agarraba y tiraba de Morris. Estas marcas muestran unas manos anormalmente grandes (incluso para el nivel de Trenton Snyder).

- **Muy difícil**: se puede establecer la relación entre el agua de ese lugar con aquella encontrada en el cadáver de Morris. No fue allí donde le mataron, pero sí donde lo atraparon, dejando allí el vehículo por descuido o desinterés. Al otro lado de la masa de agua donde desaparecen las marcas de arrastre, estas vuelven a hacer aparición, lo que indica que, quien tirara de Morris, atravesó deliberadamente el pantano. Estas marcas de arrastre son imposibles de seguir y la lluvia ya ha empezado a borrarlas todas.

El cadáver de María Fuentes

Puede que los personajes hayan decidido no darse una vuelta por los pantanos esa noche debido a la peligrosidad que conlleva, aprovechando para descansar y coger fuerzas de cara al día siguiente. Para su desgracia el Destino tiene otras ideas para ellos. Al poco de llegar a sus lugares de descanso (casas, hoteles o moteles), un teléfono sonará en la oficina del Sheriff (si no hay ningún Personaje allí, su ayudante Sean Woods tomará el recado y lo pasará a Trenton): **ha aparecido el cadáver de María Fuentes.**

Thomas Baker, un lugareño con escasas luces que volvía de cazar ilegalmente un puñado de alimañas, ha descubierto un coche en mitad de una carretera (ver más atrás **El coche de Morris**) y un bulto que está flotando dentro de la marisma. Al observarlo más de cerca, lo ha identificado como un cuerpo humano.

Trenton Snyder y los agentes del FBI deberán personarse obligatoriamente en el lugar de los hechos para recoger pruebas. El resto de Personajes puede decidir si se acerca al lugar de crimen o no.

Además de las pistas que puedan extraer del coche de Morris lo importante es sacar el cadáver de María

Fuentes del pantanal en el que se encuentra. A menos que los Jugadores sean altamente inventivos (o gasten puntos de **Drama**), no habrá nada lo suficientemente largo como para alcanzar el cadáver y engancharlo con fuerza para tirar de él hacia la orilla. Por lo tanto alguien deberá entrar en aquel peligroso cenagal, de noche y lloviendo, y sacar de allí en brazos el cadáver de la muchacha. Aquí el Narrador puede usar los aspectos de situación propios de los pantanos vistos en la *Introducción* de la aventura e incluso propiciar algún encuentro con algunos de los animales que rondan los pantanos y cuyos ejemplos, peligrosidad y puntuaciones se encuentran en los **Apéndices II: Los habitantes del pantano.**

El cadáver de María Fuentes presenta el mismo aspecto que el de Morris Goldberg, pero sin luz y sin instrumental no pueden practicar una correcta autopsia allí. María se encuentra atada con el mismo tipo de sogas que Morris. No hay muchas más pistas que sacar de la escena salvo que el cadáver ha sido deliberadamente dejado allí para ser descubierto junto con el vehículo.


Lo importante ahora es llevar el cadáver de la muchacha a la morgue lo antes posible y realizarle la autopsia. En el cielo un trueno ilumina la dantesca escena y la fina lluvia se ha convertido en un verdadero chaparrón. Pronto se desatará una fuerte tormenta y los Personajes no querrán quedarse allí atrapados durante la noche.

Sin embargo, y por mucha prisa que se den, para cuando quieran salir de la zona de pantanos, la tormenta les habrá alcanzado. La lluvia es tan fuerte, la noche tan oscura y la maleza tan agobiante que los conductores que lleven los vehículos (para llegar allí han necesitado al

Thomas Baker


Thomas Baker es un hombre enfermizamente delgado y claramente demasiado anciano para andar recorriendo los pantanos. No tiene una vivienda fija, pasando las peores noches en la iglesia local cuando el párroco quiere expiar algunos de sus muchos pecados. Su piel, arrugada y tostada por la implacable vida del vagabundo, se agita cuando habla, con un acento tan cerrado que es difícil de entender por aquellos que no sean de la región.



menos dos, ya que son seis Personajes, más el coche de Morris –si no van a dejarlo allí abandonado–; lo que haría tres conductores), deberán realizar pruebas de  o cualquier habilidad que posean relacionada con la conducción. Los que conozcan las marismas necesitarán una prueba a **dificultad media**, mientras que para aquellos no sean de Sheffield la prueba **ascenderá a difícil o muy difícil** a discreción del Narrador.

Una **pifia** esta tirada de conducción significa que tanto el coche como sus ocupantes van a parar a una masa de agua, con las consecuencias que quiera aplicar para ellos el Narrador. Si se **falla**, el coche puede quedar atrapado por una rama, atascado en un agujero del suelo o directamente perderse por la intrincada red de marismas. En cualquiera de los dos casos anteriores se debe realizar de nuevo la prueba. Si por el contrario se obtiene un resultado crítico ya no será necesario hacer más pruebas de conducción y, además, se vislumbra lo que sucede más adelante.

Se requieren en concreto **tres** de estas pruebas: una al comienzo de la marcha, otra para atravesar las marismas y otra para salir de estas y llegar a una carretera civilizada.

Antes de realizar la tercera prueba se pedirá a todos aquellos que no van al volante que realicen una prueba media de  (los que van conduciendo están demasiado concentrados en no salirse del camino).

Aquellos que acierten deberán realizar una prueba fácil (*Estupor*) de **Entereza**. Pueden estar seguros de haber visto una figura cruzar entre de dos de los coches a toda prisa. No han podido distinguirlo bien a la engañosa luz de los faros del coche, la oscuridad y la lluvia, pero algo es seguro: se trataba de una enorme montaña de

plantas y enredaderas que se movía corriendo de una forma *muy humana*. Si se bajan a buscarlo o intentan dar la vuelta (lo que puede llevar a más pruebas y situaciones de peligro si el Narrador lo desea) no encontrarán más que barro y oscuridad. Ni siquiera hay huellas (que, de haberlas, están sido borradas con rapidez por la lluvia).

De vuelta en Sheffield, la tormenta estará azotando sin piedad el pueblo. Deberán buscar refugio cuando antes y lo más lógico es hacerlo en la morgue ya que tienen que pasar por allí para dejar el cadáver de María. Los lugareños les confirmarán que, aunque se trata del comienzo del huracán Nicole, es tan solo un aviso; una “llovizna previa” de lo que vendrá más adelante.

Autopsia de María Fuentes


Está pensado que la escena de la autopsia de María Fuentes se realice con la tormenta azotando el exterior de la morgue. Si los Personajes deciden dejarla para el día siguiente (aunque los sustos en los pantanos les habrán desvelado y no dormirán mucho esa noche) la tormenta se alargará todo el día siguiente, oscureciendo el cielo y dificultando la salida a la calle.

Nota: La idea es que los sucesos de la morgue puedan ser fácilmente explicados tanto como efectos secundarios de la tormenta como por la histeria colectiva en la que se ven envueltos los Personajes.

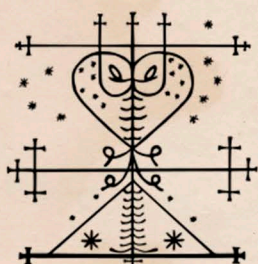
La morgue parece más tenebrosa que durante la autopsia de Morris Goldberg, con las luces tintineantes o directamente apagadas por culpa de la tormenta. Fuera, la tempestad azota las paredes y el gemir del viento


se cuela hasta el interior del silencioso edificio por los conductos de ventilación, creando fantasmagóricas voces y susurros.

No podrán encontrar ni a Bobby Sharp ni a Peggy Roselyn por ninguna parte, por lo que deberán apañárselas solos. Una vez que hayan limpiado el cadáver de María Fuentes de la mayor parte de la suciedad, el barro y la sangre que empapan el cuerpo, se podrá comprobar que tiene el mismo corte recosido que Morris Goldberg. En el cuadro lateral se encuentran las pistas que pueden obtener de la autopsia al cadáver usando el mismo método que para la autopsia de Morris Goldberg.

Una prueba difícil de  revela que a los pulmones, además de para sus funciones de respiración, se les considera los órganos insufladores de vida en casi todas las culturas. También están relacionados con la tristeza, la depresión y el duelo en la medicina tradicional.

A diferencia de Morris, la bolsa Gris-Gris que estaba dentro de María Fuentes lleva el siguiente símbolo:



Aquellos que conozcan la tradición vudú haitiana, superen una prueba muy difícil de  o consulten a un experto/a en el tema averiguarán que se trata del veve de Maman Brigitte, Loa protectora de los cementerios y de los fallecidos.

Pero lo interesante de esta escena no es la información que puedan obtener del cadáver de María Fuentes, que son cosas que más o menos ya

- Si alguien obtiene una **Pífa** en esta prueba, tropezará con algo, tirará un carro con instrumental o incluso caerá al suelo y pisará alguna prueba que se haya extraído del cadáver. Este susto cuesta a todos una prueba fácil (*Estupor*) de **Entereza** por la tensión a la que se encuentran sometidos.

- **Fallo:** aquellos que fallen la prueba estarán demasiado atemorizados o nerviosos como para prestar atención a la autopsia.

- **Fácil:** ahora que saben lo que están buscando lo encuentran con facilidad: María tiene unas marcas de dientes iguales a las de Morris (aunque en mucha menor cantidad), y hay una bolsita Gris-Gris en el interior de su cuerpo. Esta se encuentra en el pecho, sustituyendo a los pulmones de la muchacha. El contenido de la bolsa es igual que la de Morris pero contiene trocitos de pulmón en lugar de hígado.

- **Media:** a pesar de haber estado en el agua, y haber sido atacada por culebras y sanguijuelas, se puede determinar que la chica murió hace menos de doce horas, y que llevaba en el agua menos de dos o tres. Esto quizá de cierta esperanza de encontrar a Cole Olson con vida.

- **Difícil:** parece como si el corte, el cosido y todo lo demás se hiciera con demasiada rapidez, como si el asesino no quisiera tocar demasiado a María. Además, apenas tiene un puñado de mordiscos (no como Morris, que estaba cubierto de ellos). Hay un trozo de piel de la muñeca que ha sido arrancada sin muchos miramientos.


- **Crítico:** quien obtenga un resultado Crítico recuerda ver una foto de María Fuentes, así como un colgante y un tatuaje en su muñeca izquierda con símbolos típicos de la protección popular contra la magia vudú. Ni el colgante ni el tatuaje (que se encontraba en la zona de piel arrancada) están con el cadáver. Si nadie ha obtenido este resultado, una segunda visita a la casa de los Fuentes puede revelar esta información.

podían saber o intuir, sino los pequeños detalles que van ocurriendo durante el desarrollo de la misma. Por eso se recomienda al Narrador que, en lugar de dar toda la información directamente, vaya recreando poco a poco la autopsia de la chica mientras se suceden alrededor de los Personajes las siguientes situaciones:

- En un principio todo comenzará con un parpadeo de luces, amenazando con extinguirse e incluso explotando y apagándose algunos de los fluorescentes.

- Una radio cercana que vieron utilizar aquella mañana a Bobby (el chico con Síndrome de Down) se activará, retransmitirá unas noticias para luego poner varias emisoras de música diferentes hasta que sea apagada (o una sobrecarga de tensión la quemé).

- En el momento cumbre de la autopsia, cuando se extraiga la bolsa Gris-Gris por ejemplo, las luces se apagarán por completo. En la oscuridad más absoluta, rodeados por todos los ruidos exteriores de la tormenta oirán, sin necesidad de prueba alguna, ruidos en los pasillos exteriores de la sala de autopsias, como de algo arrastrando los pies y el roce de telas o algo similar por el suelo y las paredes. Salir a mirar al pasillo (con una linterna o alguna fuente de luz) no servirá de nada, pues allí no hay nadie. En el suelo hay marcas de barro, hojas, ramas e incluso agua como si algo salido de un pantano acabara de pasar por allí (en realidad las dejaron ellos mismos al entrar con el cadáver). Esto requiere una prueba fácil (*Estupor*) de **Entereza**. El generador se emergencia se activará y unas tenues luces, sólo las de emergencia y alguna más, volverán a iluminar tétricamente la escena.

- Casi al finalizar la autopsia, cuando estén el pico más alto de nerviosismo, volverán a oír ruidos en el pasillo. Si esperan a que ocurra algo, alguien abrirá de un violento tirón la puerta de la sala de autopsias, lo que requerirá una prueba extremadamente difícil de . Aquellos que fallen atacarán sin remedio (con lo que tengan en la mano; algunos pueden que hayan cogido sus armas debido a la tensión acumulada de la escena) a lo que esté entrando por la habitación. Tras este primer turno de sorpresa y ataque comprobarán, horrorizados, que se trata de Bobby que, advertido

por las luces de la morgue, había salido de la habitación donde vive (anexa al propio edificio de la morgue) y había cruzado el pasillo para ver si necesitaban ayuda.

Si decidieron asomarse al pasillo para ver qué es aquello que produce el ruido, requerirán la misma prueba de Percepción (con el mismo dramático resultado) ya que el chico estará a punto de abrir la puerta cuando los Personajes se acerquen a ella.

Si este último encuentro conlleva que alguien haya matado a Bobby, el Personaje en cuestión perderá un Estado completo de *Estabilidad Mental* (es decir, si está "Cuerdo" pasará a tachar todas las puntuaciones de "Alterado"; si ya está "Alterado" pasará a tachar todas las puntuaciones de "Trastornado", etc.).

Un personaje puede quedar "Enloquecido" debido a este hecho. Si el Personaje puede seguir jugando la aventura, adquiere un trastorno mental a elegir por el Narrador y una nueva Complicación: "**Carga en su conciencia con la muerte de un inocente**".

El único Personaje al que no se le aplica este último párrafo es Derrick Zackery, el Caníbal de Chesapeake, que ya ha matado inocentes antes. Aun así, si el Narrador quiere castigar también al psicópata, puede escucharse en que Derrick siempre mataba para comer y solo a aquellos que lo merecían.

Toda esta escena tiene explicaciones racionales que si a los Jugadores no se les ocurre, sí que pueden ocurrírseles o intentar responder los Personajes más fríos y lógicos. No obstante, la intención es crear una sensación de que no todo va bien de cara al momento en el que tengan que internarse de nuevo en los pantanos.

Uniendo las piezas



Puede que algunos de los Personajes menos cómodos con los cadáveres no quieran participar en la autopsia pero quedarse por el lugar para echar una mano. Estos pueden ir encajando las piezas si lo desean, así como ir revisando el portafolios encontrado en el coche de Morris Goldberg (si no lo encontraron antes en los pantanos, lo encontrarán en el camino de vuelta si se llevaron el coche de Morris). Aquí dentro hay varios **datos interesantes**:

- El proyecto desaparecido de la oficina de Cole Olson tenía el nombre en clave de *Morning Farms*.

- Se trata de un proyecto en conjunto de la delegación del Ayuntamiento de Lafayette en el pueblo (recordemos que no tiene ayuntamiento propio) con el Consejo Ciudadano de Sheffield y con la empresa de Cole Olson para crear una presa en una de las ramas del **río Atchafalaya**, el arroyo conocido como **Little Tensas Bayou**, para así conseguir secar y dragar una gran zona de marismas.

- Estas nuevas zonas secas se destinarían a pastos y tierras de cultivo, cuyos sustanciosos beneficios de las ventas, arrendamientos y explotaciones recaerían sobre los tres implicados: **Manuel Fuentes**, **Cole Olson** y **Morris Goldberg**.

- El dossier incluye un mapa **[Ayuda 3]** de la zona que quedaría desecada, aunque no incluye fotos ni fotos-satélite. En la zona hay marcas de antiguos emplazamientos humanos, agrupaciones de no más de dos o tres casas anteriores al siglo XIX. Los lugareños o aquellos Personajes de la zona asegurarán que se tratan de construcciones antiguas y que nadie vive allí desde hace muchos años.


- Una prueba media de  o  (relacionado con temas legales, de propiedad o de distribución de la tierra) puede sugerir mirar los registros de propiedad del Consejo Ciudadano de Sheffield, así como los registros de defunciones y desalojo de las marcas habitacionales del mapa para saber si aún queda alguien allí. Si esto no se les ocurre (por tirada o por imaginación de los Jugadores) quizá alguien del pueblo pueda sugerirlo. Si no se descartan varios lugares quizá deban recorrer todos los puntos del mapa para comprobar cuál de ellos tiene aún habitantes allí, ya que esta parece ser la conclusión más lógica sobre quien está detrás de las desapariciones y los asesinatos. Esto implicará enfrentarse a muchos de los peligros que albergan los pantanos y muchas más intensas escenas de las que se plantean más adelante (quedando a cargo a del Narrador su diversidad y peligrosidad).

Sea como sea todo apunta a que es en los pantanos donde se resolverá el misterio de los cadáveres y donde es más probable encontrar a Cole. A juicio de los Personajes, el tiempo corre en contra de Olson.



Un Monstruo viene a verme

Tanto si los personajes vuelven directamente a sus lugares de descanso como si lo hacen tras la autopsia de María Fuentes, todos recibirán de madrugada la visita de uno de los extraños monstruos del pantano.

Todo comenzará con un ruido en el exterior; un golpe, un ladrido cercano... que atraerá su atención si superan una prueba fácil de  ya que ninguno está pudiendo dormir mucho esa noche.


Al mirar por cualquiera de las ventanas de sus respectivas habitaciones podrán comprobar que la **tormenta** sigue castigando las calles del pueblo de Sheffield. No parece haber nada allí fuera pero en un momento dado, y por el rabillo del ojo, el suelo de hierbas y ramas parecerá elevarse, primero como un montículo para después levantarse hasta dar lugar a una **forma humanoide**. Esta forma no hará nada más que observar al Personaje con unos ojos rojos y brillantes.

El monstruo no se moverá y para cuando los Personajes salgan al exterior o alcancen sus armas ya no se encontrará allí. En el caso de que alguno de ellos logre disparar contra uno de los monstruos, las balas no parecerán afectarle (se trata en realidad de un recurso dramático para asustar a los Personajes y no una amenaza física en sí).

La intención del "monstruo" no es más que la de aterrorizar a los investigadores y obligarles a marcharse abandonando sus incursiones en lo que consideran sus terrenos (los pantanos). Para aquellos en cuyo exterior haya cemento u otro material, el "monstruo" parecerá salir de uno de los árboles cercanos en lugar de le-

vantarse del suelo.

Todos los Personajes que presencien la vigilancia del monstruo deberán superar una prueba media (miedo) de **Entereza**.

Por la mañana cualquier rastro de la visita habrá sido borrado por la tormenta. Aquellos que no superen la primera prueba de  no verán al monstruo y no requerirán pruebas de Entereza, pero se quedarán con la terrible sensación de que pueden haber sido observados sin llegar a saberlo a ciencia cierta.







PARTE 3: El caso se complica

25 de Julio de 2016
09:00 h

La confesión de Manuel Fuentes

Puede que con todos estos datos los Jugadores decidan confrontar a Manuel Fuentes para pedirle explicaciones. Si no es así y deciden ir directamente a los pantanos, habrá diversas situaciones que les impidan adentrarse en ellos hasta que no sea por la tarde e incluso casi por la noche (para que la escena final se desarrolle durante la noche y darle un toque más tétrico a la investigación). Una de estas situaciones, sumadas a las que se describen a continuación, es que el propio Manuel Fuentes, al enterarse de la muerte de su hija, vaya a confesar sus pecados y aclarar su conciencia ante los investigadores del FBI, el Sheriff Trenton o cualquier otro de los Personajes.

Manuel no confesará en otro momento a menos que sea muy presionado. Entre lágrimas por la muerte de su hija contará (siempre intentando ocultar información a menos que se le obligue y se le interrogue con las pruebas o los Aspectos adecuados) que estaba dando una vuelta por los pantanos para revisar algunas zonas del proyecto Morning Farms hace unos días cuando, sin tener tiempo a reac-

cionar, una sombra se cruzó en el camino de su todoterreno. Golpeó de lleno a aquello con las defensas delanteras, que cayó a un lado del camino y rodó hasta el borde de la marisma.

Manuel creyó distinguir un cuerpo humano que se hundía en las aguas de la marisma. Existe un dicho de Sheffield que afirma que *el pantano no devuelve aquello que se traga*. Por ello decidió limpiar la parte delantera de su vehículo y hacer como si nada hubiera pasado. Al día siguiente desapareció su hija María.

En cuanto a por qué mantener tan en secreto un proyecto como el de Morning Farms, Manuel confesará que el proyecto no es del todo legal, ya que la construcción de la presa en el río secaría algunas de las marismas protegidas por su fauna y su flora. No obstante, se escudará en la necesidad de revitalizar el pueblo y de la cantidad de trabajo que generaría limpiar y preparar el fondo de las marismas y pantanos para su uso. Además, por supuesto, de poder pagar la totalidad de los estudios de su hija.

Manuel Fuentes no debería confesar todo lo que sabe desde el principio, sino que tratará de esquivar el

tema y ocultar la información de su proyecto ilegal todo lo posible.

Finalmente, y con una buena convicción, Manuel acabará por tirar de la manta, aclarando aquellos detalles que aún queden poco claros a los Jugadores:

Cole Olson iba a ser el responsable de la construcción de la presa (con sobrecostes) e iba a repartir los beneficios a todos los implicados en el proyecto. La presa se pagaría con dinero público.

Morris Goldberg llevaba el papeleo legal de la empresa de Olson, por lo que se aseguró de falsificar los permisos y de untar a los funcionarios adecuados para que el proyecto saliera adelante.

Manuel Fuentes es miembro del Consejo Ciudadano encargado de los asuntos concernientes a Sheffield y estaba a cargo del departamento de agricultura y comercio. Era él quien debía facilitar la luz verde al proyecto, cosa que estaba esperando para hacer una vez recibiera de Morris los papeles de los permisos.

Una nueva desaparición

A pesar de que los Jugadores tengan ya todos los datos posibles sobre el caso y decidan internarse en los pantanos, todo parece confabular en su contra para retrasar cada vez más su travesía en busca de los Monstruos.

Después de hacer confesar a Manuel Fuentes, si es que decidieron hablar con él tras la aparición del cadáver de su hija, una desesperada Meredith Dawson llamará al Sheriff Trenton o a los investigadores del FBI:

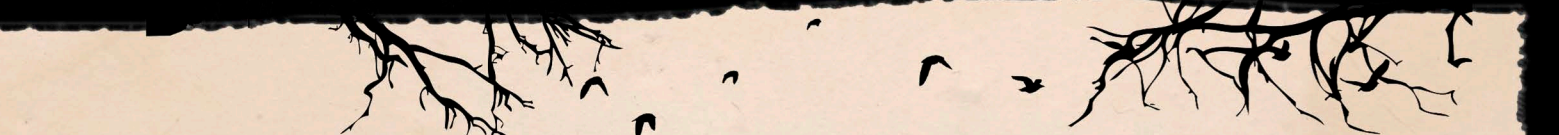
Su hijo Wyatt ha desaparecido.

Meredith se encontrará en su casa al borde de un ataque de nervios. Tiene los ojos rojos de llorar y apenas puede articular dos palabras seguidas. Cuenta que acostó a Wyatt la noche anterior a la hora habitual y que la última vez que comprobó que su hijo estaba bien era alrededor de las cuatro de la mañana.


Meredith asegura que no podía dormir por estar preocupada por Cole, por lo que estuvo dando vueltas en la cama toda la noche hasta que cayó rendida por puro agotamiento. Wyatt dormía en la habitación contigua, y no oyó que ocurriera nada extraño ni a través de la pared ni por la *babycam*. Pero cuando despertó y fue a comprobar cómo se encontraba su bebé descubrió que había desaparecido.

La habitación de Wyatt tiene la ventana abierta y está totalmente cubierta por hojas, barro y demás rastros que indican cómo alguien se coló por la ventana, se acercó a la cuna del niño y se lo llevó. No hay nada más allí.


Si alguno de los Personajes se interesa en las grabaciones de la cámara para bebés que Meredith tiene instalada en la habitación del niño se encontrará con algo aterrador que requerirá una prueba media (*Miedo*) de **Entereza**. En la grabación puede verse a Wyatt apaciblemente dormido mientras la tormenta azota el exterior de la casa. En un momento dado una sombra aparece en la ventana, algo monstruoso y corpulento. Casi por arte de magia la ventana parece abrirse, desplazando su hoja inferior hacia arriba y dejando entrar la lluvia. Aquel monstruo del pantano, apenas una forma humanoide hecha de ramas, hojas y barro, se desliza sobre la moqueta de la habitación de Wyatt empapándolo todo a su paso y dejando el rastro que ya han visto. Sin ningún



tipo de vacilación, el monstruo coge en brazos al niño y se vuelve a la ventana. Allí parece esperar otro monstruo del pantano, más corpulento que aquel que ha entrado en la habitación de Wyatt, que coge al niño en brazos para permitir al primer monstruo salir de la habitación. En cuestión de pocos minutos la habitación vuelve a quedar en silencio con la tormenta colándose por la ventana abierta.

Una prueba a dificultad media de  hace caer en la cuenta de varias cosas: en primer lugar que el primer monstruo, aquel que se cuela en la habitación del hijo de Meredith, es mucho menos corpulento que aquel que espera en el exterior. De hecho, no parece mucho más corpulento que Leyla Coleman o Lara Jean Carter, lo que parece indicar que quizá sea algún tipo de versión infantil del monstruo del pantano. En segundo lugar, el pestillo de la ventana, que en un primer momento parece abrirse como por arte de magia, ha sido abierto desde el exterior con un trozo de metal preparado exclusivamente para ese fin.

En el exterior de la casa, la ventana por la que los monstruos accedieron al cuarto de Wyatt tiene una masa confusa de pisadas extrañas muy poco humanas en su mayoría borradas por la lluvia.

Una prueba difícil de  revela una de las pisadas más alejadas de la ventana y menos arruinada por la tormenta que puede verse claramente. A pesar de las huellas de ramas y hojas, puede distinguirse un pie con forma más o menos humana, aunque anormalmente grande y basta (más de una talla 55 de pie). Esto puede llevarles a la conclusión de que pertenecen al monstruo más corpulento y que parece medir bastante más de dos

metros. Es más, puede que incluso comiencen a plantearse que el monstruo es, o al menos fue en algún momento anterior, un ser humano.

No hay más pistas que extraer del hogar de Meredith, que se quedará hecha un ovillo en su sofá rogándoles que encuentren a su hijo.

Cuando parece que las cosas no pueden ir peor, y cuando apenas hayan acabado de recoger todas las pistas posibles sobre la desaparición de Wyatt, el teléfono del Sheriff Trenton (o de los agentes de FBI) sonará de nuevo.

Se trata de Carolyn Evans, la amiga de María, que se ha acercado a casa de los Fuentes para ver cómo estaban los padres de su amiga y se ha encontrado una escena dantesca:

Lupita Fuentes está muerta en el salón de su casa y Manuel ha desaparecido.



Arrestado por sospechoso

Si los Personajes han arrestado a Manuel Fuentes por su implicación en el proyecto *Morning farms*, este se encontrará en la oficina del Sheriff en lugar de en su casa cuando los monstruos vayan a raptarle.


En este hipotético caso, su esposa, Lupita Fuentes, estará perfectamente (aunque quizá se encontrara al otro lado de la celda para dar apoyo moral a su marido), y será Sean Woods quien haya sido asesinado por los monstruos. Sean se opondría con violencia a los monstruos, y allí se recogerían las mismas pistas que en casa de los Fuentes.


Además, también sería Carolyn Evans quien avisaría a los Personajes, ya que puede haberse acercado a ver a los Fuentes o, incluso, a ver a Sean Woods con quien mantiene una intermitente relación.


Un culpable se desvanece

Para cuando lleguen a la casa de los Fuentes, Carolyn Evans se encontrará sentada en los escalones del porche exterior en un evidente estado de shock. Tiene las manos llenas de sangre que no es suya, y parece haberse manchado la cara sin darse cuenta al limpiarse las lágrimas. La puerta de acceso a la casa está abierta y a través de ella pueden ver un charco de sangre formado en el parqué del domicilio.

Lupita Fuentes está tumbada boca arriba en el pasillo con un fuerte golpe en la parte delantera de la cabeza que parece ser lo que ha acabado con su vida. De la herida ha manado muchísima sangre, que ahora se extiende en un gran charco por varias habitaciones colindantes. Tan solo las huellas de Carolyn al entrar y salir corriendo destacan en esta parte de la casa. No hay rastro por ninguna parte de Manuel Fuentes.

Una prueba media de  revelará signos de forcejeo por todo el salón y el pasillo. Entre estos hay las marcas que ya conocen, aquellas que dejan tras de sí los monstruos del pantano: barro, hojas, ramas y demás restos.

Una cosa más destacará entre las lámparas rotas y los sillones volcados. Cerca de Lupita Fuentes descansa una pistola. Con una prueba a dificultad fácil de  o relacionado con las armas se puede saber que la pistola, aunque ahora fría, fue disparada en dos ocasiones.

Será necesario superar una nueva prueba difícil de  para averiguar que Lupita disparó contra el monstruo cuando este entró por la puerta trasera antes de ser golpeada en la cabeza y dejada por muerta hasta

desangrarse. Con la misma prueba puede encontrarse una de las balas, que no impactó en su objetivo, sobre el marco de la puerta trasera de los Fuentes. La segunda bala no parece encontrarse por ninguna parte, por lo que pueden suponer que impactó en el monstruo.

De entre la sangre de Lupita y la derramada por Manuel cuando fue secuestrado hay otra que parece concordar con el patrón de dispersión de un disparo proveniente de la altura y la posición de Lupita antes de morir. Estas manchas de sangre, que salen por la puerta trasera y se pierden en la zona de marismas que comienza en la parte trasera de la propiedad, no tienen nada anormal y, si son analizadas en un laboratorio, se puede confirmar que pertenecen a un ser humano. No obstante, hay algo extraño en ellas, algo que, sin un experto o un análisis exhaustivo, es imposible identificar. Con ella se puede demostrar la endogamia a la que se hizo referencia en el apartado *La Realidad* de la **Introducción**.

A pesar de que Lupita está muerta, no hay suficiente sangre perteneciente a Manuel Fuentes ni al monstruo para suponer que alguno de los dos también haya muerto antes de llegar a los pantanos, por lo que pueden suponer que los monstruos querían a Manuel vivo para realizar el mismo ritual (sea cual sea este) que con Morris Goldberg y con María Fuentes.

Además, los Jugadores o Personajes pueden caer en la cuenta de que la actitud de los monstruos o asesinos, aventurándose tan profundamente en el pueblo, dos veces (o incluso más) en la misma noche puede dar una idea a los Jugadores y a los Personajes de lo verdaderamente desesperados que están y de lo mucho que están presionándoles con sus investigaciones.



La más obvia sospechosa


Todas las pistas parecen apuntar hacia algún practicante de la tradición vudú que se ha desviado por el mal camino y que tenía alguna rencilla con todos los implicados en la construcción de la presa y el dragado de los pantanos.

Existe un secreto guardado por las mujeres de Sheffield sobre una anciana que vive en la entrada a los pantanos y que practica algún tipo de magia benigna a la que todas llaman "**la Bruja**". Ni Trenton Snyder ni Spencer Bradley saben nada de esta anciana (que parece solo relacionarse con mujeres), por lo que el Narrador puede usar a Carolyn Evans como cebo para proporcionar esta información, alegando que la muchacha conoce a la Bruja de haber sido de ayuda para ella en "momentos difíciles" (en concreto en la realización de un aborto a la chica el año pasado con exitoso resultado).

Carolyn (o la habitante del pueblo elegida por el Narrador para guiar a los Jugadores hasta la Bruja) podrá dar esta información a los Personajes en cualquier momento, tanto durante el interrogatorio de los Fuentes ex-

puesto anteriormente o incluso como broche final a la investigación para hacer caer más a los Jugadores y a los Personajes en la trampa de lo místico. Carolyn no acompañará a los Personajes a ver a la Bruja, pero sí les indicará exactamente dónde encontrar su casa. Por ello, este encuentro puede tener lugar en cualquier momento de la investigación, incluso puede que los Personajes visiten a la Bruja en más de una ocasión.

La **Casa de la Bruja** se encuentra a pocos minutos del pueblo, a través de diferentes caminos y desvíos que se adentran en lo más diáfano de los pantanos, en una zona fuera de las rutas turísticas. Las indicaciones de Carolyn Evans son bastante claras y los Personajes encontrarán la casa sin problemas, pudiendo llegar a ella incluso en coche.

La casa se levanta en un pequeño claro de tierra negra y estéril. Es poco más que una desvencijada choza de madera tan vieja como el propio pantano que necesita reparaciones inminentes en varios puntos. Su techo está prácticamente hundido, y el pequeño porche está mohoso y podrido. La casa se encuentra rodeada por una intermitente valla de madera carcomida y desgastada. Una prueba fácil de  permitirá a los Personajes per-

catarse de diferente simbología vudú grabada a fuego en la madera e incluso pintada en las rocas que rodean la propiedad. Al atravesar la valla sentirán una repentina presión en el pecho, casi como si los árboles y la maleza que rodea el terreno baldío de la casa se cernieran sobre ellos, acosándolos.

El lugar está en el más absoluto de los silencios, tanto que ni siquiera se escuchan los típicos insectos o animales de la zona, y la casa parece abandonada. Incluso, si se acercan a ella de noche, ninguna luz saldrá de las maltrechas ventanas. Tan solo cuando pongan un primer pie en los chirriantes escalones carcomidos que conducen al porche el viento volverá a soplar (que parecía contener la respiración), creando susurros entre las maderas, los atrapasueños y los diferentes elementos vudú que cuelgan del techo del mismo.

Antes de que ningún Personaje tenga oportunidad de llamar o de mirar a través de las sucias ventanas (desde las que es imposible ver el interior) la puerta se abrirá para dejarles ver el interior, iluminado tenuemente por una fogata central con un caldero donde hierven algunas hierbas con un intenso olor dulzón. Junto al fuego, sentada en un tocón de madera, la mujer más anciana que han podido ver jamás despluma un pollo mientras tatarea alguna melodía sin sentido.

El fuego hace bailar brillos en la oscura piel arrugada de la Bruja. Sus profundos ojos negros mirarán con entendimiento a los Personajes, y un reconfortante calor (y no el desagradable calor húmedo de los pantanos) invadirá sus corazones.

Al entrar en la casa se sentirán relajados, como invitados a sentarse alrededor del fuego y de aquella anciana. Cualquier sospecha que pudieran



albergar contra aquella mujer se despegará en ese momento. En realidad, se trata de una estrategia de la Bruja que, al oír llegar los coches de los Personajes e intuirse el motivo de su visita, ha puesto a hervir algunas hierbas relajantes para calmar los ánimos de los Personajes.

Ella no dirá nada, sino que esperará a que sean los Personajes los que den el primer paso. Esta escena puede servir para que los Jugadores aclaren muchos de los puntos y las notas que no hayan quedado totalmente claros durante la investigación y los interrogatorios. Aquí van algunos de los datos y conceptos que puede proporcionar la Bruja además de los que ya se han expuesto anteriormente:

- Ella no tiene constancia de que exista ningún Brujo Vudú en los pantanos, ni tampoco ningún monstruo (y mucho menos un grupo de ellos). No obstante la Bruja evita internarse en los pantanos ya que, según asegura, en el pasado fue un lugar de gran actividad mágica oscura y aún conserva parte de su maldad.

- Al ver juntos a Trenton Snyder y a Specer Bradley se mostrará excepcionalmente amable hacia ellos. Si alguno de los dos pregunta por esta actitud, confesará que Chelsea Snyder, hija de uno y prometida del otro, vino poco antes de desaparecer para hablar con ella. Al parecer estaba embarazada y tenía dudas acerca de quedarse con el bebé o no. Por suerte, la conversación con la Bruja la tranquilizó y decidió seguir adelante con el embarazo.

Esto puede suponer un duro golpe para ambos personajes, que se acen-
tuará al internarse en los pantanos y descubrir el destino de Chelsea. La Bruja no sabe nada de su desaparición.

- Si los Jugadores deciden mostrarle los símbolos, las bolsas Gris-Gris, o incluso las fotos de los cadáveres, ella se mostrará extrañada por la ejecución de los rituales. Afirmará que no parecen hechos por un experto, sino por alguien que conoce algo de la tradición vudú pero no en profundidad. Desde luego, toda la puesta en escena de los rituales no significa nada.

- Las bolsas Gris-Gris no se usan para evitar el regreso de los muertos de sus tumbas en busca de venganza; son talismanes de protección para aquel quien lo porta, que es quien debe realizar el hechizo para que este tenga efecto. Evidentemente, el contenido de las bolsas encontradas en los cadáveres no tiene nada de mágico.

- Los Loa (ver cuadro de la página siguiente, "**Las Cinco Naciones de los Loa**") son espíritus propios de la tradición vudú haitiana y de Luisiana, no tanto como "dioses" sino como intermediarios entre Bondye, el Supremo Creador (corrupción del término francés Bon Dieu, "**Buen Dios**"), y las personas. Cada uno de estos Loa tiene su propia personalidad y su propia forma de adoración mediante rituales, que por lo general incluyen danzas, canciones, simbología y oraciones diferentes.

- **Maman Brigitte:** uno de los veve encontrados por los Personajes hace referencia a Maman Brigitte, esposa del Barón Samedi y una de los Loa Ghede. Maman Brigitte representa el ciclo de la vida y la muerte, y toma la forma de una mujer muy joven y bella, de piel oscura con una calavera blanca pintada en el rostro (al igual que el Barón Samedi). A pesar de ser una Loa terriblemente poderosa, Maman Brigitte raramente está centrada, perdida en sus divagaciones, siendo caprichosa e impredecible. Se

la puede adorar sacrificando un gallo negro y bebiendo ron especiado con pimientos picantes.

- Además de esta información, la Bruja puede proporcionar a los Personajes amuletos o talismanes para propiciar su suerte o ayudarles en "la batalla que les espera". Queda a discreción del Narrador tanto la naturaleza como la efectividad, real o no a nivel de juego, de estos elementos.

Nota sobre la Bruja: aunque en un primer momento se puede presentar a la Bruja como la causante de los asesinatos y los fenómenos extraños para provocar escenas de conflicto entre los Personajes, debe quedar claro que se trata de una anciana que ayuda a los habitantes del pueblo (y en especial a las mujeres) con remedios naturales pasados de generación en generación; y que no representa ninguna amenaza para los Personajes. Es más, debe incluso parecer muy agradable a los Personajes y a los Jugadores para que la siguiente escena cause en ellos un sentimiento de venganza y dolor.


La caza de la bruja

Si los Personajes van a ver a la Bruja justo antes de introducirse en los pantanos, puede que esta escena ocurra correlativamente a la anteriormente descrita. Si no, puede darse durante la última visita de los Personajes a esta mujer para así crear un clima de desasosiego y desconfianza hacia los pantanos. Puede que incluso el Narrador considere inoportuno la introducción de una escena como esta en mitad de la investigación, por lo que los Personajes (o incluso solo algunos) no tienen por qué estar presentes en la misma.

La Bruja del Pantano

Esta anciana parece llevar allí más que el propio pueblo. Afirma ser hija de una de las grandes practicas vudú que vivió por aquellos pantanos, y tratará a los Personajes con respeto y paciencia. Cree firmemente que los monstruos del pantano están jugando con poderes que desconocen, tratándolos con indiferencia y ligereza. Remarcará siempre la importancia y la peligrosidad de jugar con el vudú, y tratará en todo momento de bendecir a los Personajes, regalarles talismanes y ofrecerles amuletos para que tengan buena fortuna en su búsqueda por los pantanos.



Mientras los Personajes estén hablando por última vez con la Bruja y esta esté despidiéndose de ellos dándole algunas bendiciones y buenas fortunas, una prueba fácil de  hará que los Personajes se percaten de unos susurros que provienen del exte-

Las Cinco Naciones de los Loa

= **los Rada:** son espíritus benévolos, generalmente relacionados con el agua y el color blanco. Entre ellos se incluye Ayizan Veleketé, Loa del comercio y los mercados, relacionada con el conocimiento, los enigmas y el mundo natural. Su importancia, sobre todo en el vudú haitiano, radica en que es la Loa encargada, junto a su marido Loco, de los Kanzos, que no son otra cosa que ritos de iniciación o ritos de paso.

= **los Petro:** agresivos y relacionados con la guerra y con el color rojo. Entre ellos destaca Kalfu, señor de las encrucijadas con el poder de dejar entrar o pasar a los espíritus entre un mundo y otro. Kalfu es un Loa destructivo, relacionado con la desgracia y la injusticia. En muchos lugares se ha sincretizado con el propio Satanás de la tradición judeocristiana.

= **los Kongo:** normalmente asociados a las plantas, realmente poseen todo un abanico de ámbitos. Se los considera afines a las serpientes y los reptiles. Incluyen a los espíritus Simbi, a quienes se les considera los mensajeros de Papa Legba. Los Simbi, que tienen muchos y diferentes aspectos, están también relacionados con los ríos y las masas de agua en movimiento debido a la creencia de que transportaban las almas de los difuntos de un lugar a otro.



= **los Nago:** relacionados con el fuego y el color rojo, se manifiestan sobre todo en el sur de Haití. El más conocido es el violento Ogun, el espíritu del trabajo del metal. Se le considera un poderoso guerrero, y representa la guerra en su aspecto más temible. Los practicantes de la tradición vudú creen que llevar una pieza de hierro con el veve de Ogun protege al guerrero de todo daño.

= **los Ghede:** los más conocidos, los relacionados con la muerte y los fallecidos. Poseen el título de Barón o Baronesa y destaca entre ellos el Barón Samedi, líder de esta nación de los Loa y el más poderoso de todos. Se le relaciona con la resurrección y la curación de aquellos próximos a morir, dado que es él quien debe aceptar el paso del espíritu del fallecido al mundo de los muertos. Por desgracia, el Barón Samedi es caprichoso, obsceno, tramposo y embaucador, por lo que hacer tratos con él es un negocio peligroso.

rior de la cabaña de la bruja. Se tratará de un grupo de reptiles y alimañas que se dirigen rápidamente hacia el interior de la casa.

Los Personajes pueden intentar tapar las ventanas y cerrar las puertas, pero los animales no cejarán en su empeño de entrar en la casa. Su objetivo principal es la Bruja, pero atacarán a cualquiera que se interponga entre ellos y su objetivo. El Narrador puede utilizar las plantillas de caimanes y serpientes descritas en el **Apéndice II: Los habitantes del pantano** o crear los suyos propios. La idea es presentar un encuentro sencillo aunque perturbador para minar un poco más la cordura de los Personajes.

Cuando se acabe el combate o los Jugadores hayan encontrado la manera de espantar a los animales la Bruja caerá al suelo inconsciente. Ha sido mordida en el tobillo por una serpiente muy venenosa (a elección del Narrador) y tan solo atención médica inmediata (o un antiofídico) podrán estabilizarla. No obstante, y aunque los Personajes consigan salvar la vida de la Bruja, esta estará incapacitada y fuera de juego para el resto de la historia.

El combate en sí no debería preocupar a los Jugadores, sino los propios animales en sí y su extraño comportamiento, tan agresivo y obsesivo. Una prueba media de  durante o tras el encuentro revelará una serie de símbolos relacionados con la tradición vudú pintados, grabados y arañados por los cuerpos de los animales. Con una prueba adicional difícil de , o revolviendo los libros y pergaminos que se encuentran esparcidos por toda la cabaña, los Personajes podrán averiguar que la mayoría de los símbolos son usados en la magia negra vudú para crear, controlar y potenciar las habilidades de los zombis

propios de la tradición vudú. En concreto pueden relacionar estos veve con Ogun y otros Loa de la nación Nago, belicosos y guerreros.





PARTE 5:

Perdidos en los Pantanos

25 de Julio de 2016
19:00 h


A través de los pantanos

La tarde del 25 de Julio parecía presentarse calmada tras de la terrible tempestad de la noche anterior (si han decidido hacer la autopsia la mañana del 25 de Julio, la tormenta azotará terriblemente el pueblo toda la mañana para forzar los elementos "sobrenaturales" de la autopsia de María Fuentes). No obstante, unas nubes negras se alzan en el horizonte. Tanto las noticias locales como cualquier lugareño con experiencia asegurarán que el huracán ya está atacando Florida y sus efectos no tardarán en hacerse notar allí. Se trata, en definitiva, de la calma que precede a la tempestad.

Para los locales (Trenton y Spencer) aquello significa que tienen que pre-

parar sus casas para la tormenta. Para los foráneos (el resto) quiere decir que tienen que salir de allí lo antes posible o verse atrapados en un pueblucho de mala muerte mientras un huracán inunda, desborda y ataca todo a su alrededor. Las nubes de tormenta se acercan a toda velocidad y el viento comienza a soplar con cada vez más fuerza.

Después de presenciar el ataque contra la Bruja, y con todas las pistas apuntando hacia algún habitante de los pantanos, los Personajes no tienen otra opción que adentrarse en ellos. La tormenta les pisa los talones, y pequeñas lloviznas caen de cuando en cuando.

El pueblo continúa de luto por Morris y ahora por María, por lo que los Jugadores deberán ser inventivos (y específicos) a la hora de comprar o adquirir protección para adentrarse en los pantanales. Los locales (Trenton y Spencer) pueden realizar una prueba fácil o muy fácil de  para conocer una lista completa de qué es necesario llevar a un paseo por los pantanos. Para los forasteros (el resto) la prueba es muy difícil:

Antes de adentrarse en los pantanos, alguien puede sugerir que sería conveniente cruzar los datos del Re-

El Equipo para los Pantanos



- Crema o spray antimosquitos.
- Botas altas de agua (de goma dura).
- Ropa gruesa (vaqueros, cuero...). Es preferible usar "Chest Waters".
- Camisetas de manga larga y cuello alto.
- Cuchillo de caza (para cortar maleza).
- Suero antiofídico.
- Algún sombrero o gorra.



gistro de la Propiedad en la Oficina Municipal de Sheffield con las defunciones y los abandonos de las zonas habitacionales marcadas en el mapa. Esta tarea puede llevarles casi dos horas, pero servirá para descartar todos los lugares excepto cuatro, todos más o menos internos en la zona afectada por el proyecto "Morning Farms". Si deciden ir a explorar todos los lugares sin cotejar los datos el Narrador puede usar esta excusa para acosar (aún más) a los Personajes e incluso poner en peligro (también aún más) sus vidas.

Con los datos obtenidos y el equipo preparado los Personajes ya pueden adentrarse en la zona de pantanos e ir a investigar la causa de las desapariciones y las muertes.



Para su desgracia el coche no puede adentrarse demasiado en la zona de los pantanos debido a lluvias y las inundaciones producidas por la tormenta del día anterior. Una vez se adentren todo lo posible con el coche podrán continuar andando hasta un embarcadero cercano y, allí, coger dos pequeñas lanchas con un minúsculo motor para cruzar los brazos de agua hasta los lugares que se indican en el mapa.

Puede pedirse una prueba media o difícil de  o  para conducir por aquel terreno embarrado y resbaladizo, así como para evitar perderse por los distintos caminos del pantano (aun con el mapa, aquellos paisajes son cambiantes y engañosos).

Conducir una lancha a motor por aquella zona llena de plantas subacuáticas, entresijos de ramas, árboles, aguas desbordadas y franjas de tierra hundida es una tarea muy difícil. El Narrador puede aprovechar aquí para explayarse en los peligros de un pantanal expuestos en la Introducción de la aventura, dependiendo de lo

mucho o poco que quiera acosar a sus Personajes.

En este momento de la aventura no se enfrentan a un peligro sobrenatural sino a la realidad de unas aguas estancadas llenas de mosquitos, sanguijuelas, cocodrilos, serpientes y quizá, solo quizá, alguna que otra planta con aspecto humanoide que parezca acechar desde la distancia.

Serán necesarias cuatro pruebas difíciles o muy difíciles de  o cualquier otro aspecto relacionado con el pilotaje de lanchas motoras. Un **fallo** significará que la lancha se atasca con una rama poco profunda, tropieza con un cocodrilo dormido o simplemente zozobra (sea como sea, se debe repetir la prueba). Si se **pifia** una de las pruebas la lancha volcará junto con todos sus ocupantes o encallará con tal fuerza en un atolón de tierra que hará que los Personajes caigan al agua (si no se supera una prueba a dificultad media de ).

Que no haya ninguna amenaza sobrenatural no quiere decir que los Personajes o los Jugadores lo sepan.

El Narrador puede aprovechar las tres o cuatro horas (más si se pierden) que pasarán atravesando los pantanos para que los Personajes vean sombras por el rabillo del ojo, algo se oculte en el agua cuando sienta su mirada y crear un clima de tensión que mantenga a los Jugadores en vilo.

Los botes se les irán haciendo cada vez más pequeños, de vez en cuando cae una ligera llovizna y se encuentran cada vez más cansados, más mojados, más hambrientos y más atormentados por las sombras.

También se puede usar esta parte para crear paranoias a aquellos Personajes con bajos niveles de Estabilidad Mental o con traumas adquiridos.

Las casas abandonadas

En una película o serie de televisión la casa que están buscando los protagonistas siempre será la última que visiten, no importa el orden en que lo hagan. Así, el Narrador puede usar este recurso para "obligar" a los Jugadores a visitar todas las casas de los pantanos si así lo desea.

Ninguna de estas tres casas extra está habitada, y todas parecen llevar varios años abandonadas. El Narrador puede hacer uso en estos momentos de todos los elementos descritos en la Introducción sobre los peligros que albergan los pantanos además del peligro que entraña el huracán que comienza a hacer notar su presencia sobre ellos. Además, puede aprovechar las investigaciones de los Jugadores en estas casas abandonadas para presentarles mucha más tradición vudú que quede allí como recuerdo de gloriosos días pasados.

Fuera de esto, la visita a las casas abandonadas sólo sirve para que los Jugadores se confíen a la hora de internarse en la Casa de los Caníbales.

A continuación se detallan algunas ideas para crear encuentros atractivos en las tres casas deshabitadas de los pantanos, pero el Narrador es libre de embellecerlas a su gusto o al gusto de los Jugadores presentes. En cualquiera de estos encuentros se puede introducir a los animales que atacaron la casa de la Bruja para mantener alerta a los Jugadores.

- Una de las casas está en un terrible estado de conservación, sin apenas un trozo de techo en su sitio. Cubierta de malezas y de enredaderas, esta casa puede ser un lugar perfecto para ahondar en el rico pasado vudú de los pantanos con algunos restos de elementos mágicos o ritualistas. Incluso puede servir para dar algún susto adicional a los Personajes. Un bote perteneciente a la empresa



de paseos por los pantanos de Chelsea Snyder se encuentra abandonado allí, con claros signos de lucha, viejas manchas de sangre seca, alguna mochila o gorra de la muchacha y demás pistas de que se trata del bote en el que desaparecieron tanto Chelsea como los dos turistas que la acompañaban.

- Otra de las casas es inevitablemente aquella en cuyo sótano Derrick Zackery y Lex Callahan quedaron atrapados durante la caza del Caníbal cinco años atrás. Esto puede dar lugar a recuerdos más o menos peligrosos que pueden acosar a todos o a algunos de los Personajes presentes en el grupo. Además de estar reclamada por la naturaleza, esta casa puede tener algunas pistas sobre las verdaderas intenciones de Derrick cuando derrumbó el techo del sótano sobre ellos.

- La tercera de las casas está mayormente entera y casi habitable. Tiene toda su fachada cubierta de simbología vudú, así como diversos elementos repartidos de otras tradiciones mágicas, como atrapasueños, tótems indios y demás. Con los Personajes deseosos de encontrar al culpable de los asesinatos, esta casa puede estar habitada por un sintecho que ha hecho de ella su hogar (puede tratarse incluso de **Thomas Baker**, quien cazara alimañas ilegalmente y encontrara el cadáver de María Fuentes en la escena anterior). Este hombre, extremadamente anciano y con una salud muy enfermiza, puede confirmar a los Personajes que hay una familia de "monstruos" (por lo menos, para él sí que son monstruos), que habita en una casa a cierta distancia de allí. Todos los elementos mágicos y de protección que los Personajes pueden ver en el exterior son precisamente para protegerse de ellos y, como él dice, "mantenerlos a raya". Está claro que

él no es el culpable, pero puede dar a los Jugadores un último aliento o rayo de esperanza de encontrar a los verdaderos asesinos y a todos los desaparecidos aún con vida.


La casa habitada

A pesar de que los Personajes pueden tener ya los oídos aturdidos por más tres horas de motor golpeándoles los tímpanos, estos levantan un terrible eco en varios centenares de metros a la redonda. Si no caen en la cuenta de apagar los motores, los **Caníbales del Pantano** (ver más abajo) estarán prevenidos contra ellos. Si deciden apagarlos y avanzar a remo, aquellos que remen deberán hacer una prueba fácil de **Aguante** a para no perder 1 punto de Resistencia debido al tremendo esfuerzo que supone remar y conducir los botes por aquellos parajes.

Sea como sea, y siguiendo el mapa y las indicaciones del sintecho, el último trecho del camino hay que hacerlo a pie, dado que la marisma es muy poco profunda y las lanchas no avanzarán más. A pesar de esto, los Personajes se encuentran con la cenagosa agua del pantano hasta las rodillas, y caminar se hace tortuoso por culpa de las plantas hundidas y el suelo de barro blando.

Mientras caminan por aquellos pantanales, con la oscuridad envolviéndoles y los peligros acechándoles desde todas las direcciones, las oscuras nubes que llevan horas persiguiéndoles deciden por fin soltar con furia su carga sobre ellos. Comenzará como una fina cortina de agua que pronto se convertirá en un chaparrón, empapando a los Personajes por completo si no lo estaban ya.




Tras casi una hora adicional de duro y lento avance (donde el Narra-

dor puede hacer uso de cualquiera de los recursos dramáticos expuestos en la *Introducción*), una prueba media de  revelará al fin la casa que estaban buscando al otro lado de una zona elevada por encima del nivel de la marisma. Salir del agua y llegar a tierra firme (aunque se trate de un barrizal) supone un alivio para todos ellos, incluso para los más expertos en aquel tipo de terreno.

La casa es de una sola planta, precaria y mil veces remendada con madera sin tratar, chapas de coches, trozos de roca, señales de tráfico y los más inverosímiles objetos que puedan imaginar. A pesar de esto, se puede ver que está en ruinosas condiciones y ofrece la impresión de que se puede derruir en cualquier momento. De hecho a los Personajes les extraña que los huracanes y las tormentas que azotan la zona casi cada año no lo hayan hecho ya. Parece incluso merecerse con el viento. También hay un pequeño cobertizo de madera separado de la construcción principal.

Toda la zona que rodea la casa está repleta de cachivaches: viejos motores, carros de supermercado, arados, árboles retorcidos y cualquier cosa que se pueda imaginar. Un perímetro hecho con trozos de metal, rocas y ramas rodea la propiedad al completo, dejando libre solo un trozo que tiene una puerta cerrada con una gruesa cadena.

Una prueba de  puede revelar lo expuesto en el cuadro lateral.

Acercarse con precaución a la casa requiere dos pruebas de dificultad difíciles de . Si nadie ha fallado la prueba de  anterior esta dificultad de  bajará un nivel. La primera prueba será para cruzar el perímetro y la segunda para acercarse a la construcción sin ser vistos. **Fallar** una de las pruebas implica activar una de las

- **Pifia**: el Personaje, que estiraba la cabeza para mirar hacia el interior de la casa, se ve sorprendido por una horrible figura (*Pá*) que le observa con odio desde el interior de la casa. Se realizan las pruebas de **Iniciativa** y comienza el combate.

- **Fallo**: el cansancio, la lluvia, las heridas y la situación hacen que el Personaje no esté para fijarse en los detalles.

- **Fácil**: tanto la pared exterior de la casa como la valla que cierra el perímetro tienen símbolos pintados muy similares a los encontrados en las bolsas Gris-Gris.

- **Media**: la casa tiene una sola planta sobre el suelo, pero parece que en un lateral hay una portezuela horizontal que lleva a un sótano. Cómo es posible que estos tipos tengan un sótano en un terreno tan blando y poco estable es algo que no pueden explicarse. Esta puerta de acceso no parece estar cerrada con candado ni cerrojo.

- **Difícil**: a un lado del terreno, bajo la rama de un árbol, hay cinco monstruos del pantano como los que les acecharon la otra noche. Aquel que los vea (todos los Personajes si alguno de ellos advierte al grupo) debe realizar una prueba muy difícil (*Pánico*) de **Entereza** para no perder puntos de Estabilidad Mental. Pifiar esta tirada hace que el Personaje abra fuego instintivamente sobre los monstruos. En realidad se trata de los disfraces que están usando los Caníbales del Pantano para asustar a los Personajes y al pueblo de Sheffield, que se encuentran colgados de la rama de un árbol en espera de que sus dueños vuelvan a vestírtelos.

- **Muy difícil**: hay varias trampas de diferente naturaleza repartidas tanto por la destartada valla como por toda la zona de la propiedad.

las trampas (algunas son simplemente un grupo de latas y cencerros que hacen ruido) y alertar a los Caníbales de que están allí, iniciándose irremediablemente el combate.

Si se **pifia** una de las dos pruebas implicará haber activado una de las trampas que contenían explosivos, clavos u otros elementos hirientes, recibiendo el Personaje que la ha activado un daño de [mM]. Evidentemente, esto también alertará a los Caníbales.

Sea como sea, los Personajes pueden acercarse a la casa e intentar mirar por una de sus sucias ventanas o comprobar el pequeño cobertizo que hay en un lado del terreno.



Este cobertizo es de madera y apenas tiene cinco metros cuadrados. Desde el principio queda claro que se trata de un matadero para preparar comida a partir de víctimas humanas.

Echar un vistazo al interior requiere una prueba muy difícil (*Pánico*) de **Entereza** para no asquearse, vomitar o incluso abrir fuego contra la casa por puro terror. Apesta a muerte y a sangre (e incluso pueden verse partes de vísceras por el suelo). Sobre lo que parece una mesa de operaciones yace el cadáver de **Cole Olson**, con el pecho abierto y sus riñones descansando junto a una bolsa Gris-Gris como las que ya conocen. Esta bolsa está sin cerrar, como si los Caníbales hubieran dejado el trabajo a medio realizar. El Narrador puede querer restar enemigos al encuentro siguiente y poner a uno de los Caníbales en este cobertizo rellenando la bolsita Gris-Gris y cerrando el tajo realizado en el pecho del cadáver.

Con este nuevo golpe para su moral y sus ánimos, sólo les queda una opción ahora: adentrarse en la guarida de los supuestos monstruos y acabar con el terror que han causado contra el pueblo de Sheffield.

Los Caníbales del Pantano

El interior de la casa está incluso más abarrotado de cosas que el exterior. Cacerolas, carros de supermercado, huesos de animales de diferentes tamaño, trozos de chatarra... Cualquier cosa que se imagine se puede encontrar allí, tiradas por el suelo, colgando del techo o formando pilas inestables.

Si los Caníbales no estaban prevenidos cuando los Personajes se asomen a la ventana, uno de ellos pasará cerca de esta y se requerirá una prueba enfrentada de  del Personaje contra la  de uno de los Ca-



níbales. Si se supera esta prueba los Personajes pueden seguir procediendo con cautela y con las pruebas enfrentadas que el Narrador considere oportunas, tanto como efecto dramático como por las acciones de los Jugadores.

Una vez los Caníbales caigan en la cuenta de que los Personajes están acechando por su propiedad, abrirán fuego sobre ellos y se iniciará el combate, que sólo terminará cuando uno de los dos bandos al completo esté muerto. Incluso el más pequeño de los Caníbales, Joshua, luchará hasta su último aliento.

Si consiguen dejar con vida o interrogar a uno de los Caníbales, este explicará aquellos puntos que no hayan quedado claros a los Jugadores antes de, con un roñoso cuchillo oculto que no habían visto, atravesarse el corazón y morir (también puede lanzarse como un maníaco contra uno de los Personajes, obligándoles así a abatirle a disparos).

En el sótano de la casa (tanto si lo exploran antes como después del combate) los Personajes encontrarán toda clase de elementos propios de la magia vudú, muy similares a los de la Casa de la Bruja. No obstante, estos no tienen poder alguno y son meros objetos de superstición.



Allí no hay magia real y nunca la hubo.

En el sótano pueden encontrar otra mesa de madera alargada donde descansa el cadáver de Manuel Fuentes. Aún no ha sido abierto ni preparado como el resto de cadáveres, pero su carne ya ha sido mordisqueada como lo hicieran los otros.

En una oxidada jaula de duros barrotes el pequeño Wyatt llora desconsoladamente de puro terror. Una minúscula victoria entre tanta muerte.

Una escalera (que queda bastante claro que es de fabricación casera) en un lateral conecta con la planta baja de la casa. Al lado contrario de esta escalera, sin puerta alguna, hay una habitación lateral excavada en la roca que sirve de cimientos a la casa donde los Caníbales guardan un pequeño recuerdo de todas las víctimas a las que han devorado. Como no podía ser de otra manera, allí se encuentra el colgante con forma de corazón que Spencer le regalara a Chelsea el día en el que se prometieron.

Este hecho (saber a ciencia cierta que los Caníbales se han comido a Chelsea), requerirá una prueba a dificultad extremadamente difícil de **Entereza** tanto por parte de Trenton Snyder como de Spencer Bradley. Si ninguno de ellos la supera (consciente o inconscientemente), ambos perderán la razón y desatarán su furia contra los Caníbales. Si no se había producido todavía el combate, este es ahora inevitable.

Ambos personajes (fallen o no la prueba de **Entereza**) obtienen un +2 circunstancial a las pruebas de ; pero un -6 a las pruebas no relacionadas con el mismo (como, por ejemplo, .

Sea como sea se producirá un combate contra los Caníbales. Tan sólo queda decidir dónde se va a llevar a cabo. Unos Jugadores inteligentes querrán usar las trampas del exterior en contra de los propios Caníbales, pero este plan puede no funcionar debido a que ellos saben exactamente dónde se colocan (no se trata de monstruos descerebrados al fin y al cabo, sino de humanos cuasi racionales).

Tras finalizar el combate, con la lluvia cayendo con cada vez más fuerza sobre los Personajes, los Caní-

bales destruidos, los implicados en el proyecto ilegal muertos y el pequeño Wyatt en brazos, toca hacer el viaje de vuelta hasta Sheffield. El Narrador no tiene por qué pedir pruebas a los Personajes para volver por donde han venido, sino que puede limitarse a describir la escena. Ya ha quedado claro que no existe monstruo sobrenatural alguno.

Avanzan cabizbajos, en silencio, abrumados por el final tan agri dulce que ha tenido el caso.

Sí, los Caníbales están muertos, y probablemente el proyecto ilegal de Morning Farms nunca se lleve a cabo, pero la sensación de derrota para los Personajes hace que, como en muchas historias de la vida real, esta no tenga un final feliz; simplemente sea un final.

FIN

Nota sobre el final y sus alternativas

Que al final no haya más monstruo que el ser humano puede ser un final que no contente a todos. El Narrador es libre de cambiar la naturaleza del origen de los Caníbales si así ve que se ajusta más a su personalidad, su estilo o al de sus Jugadores.

También se puede hacer uso del final alternativo que tuviera esta historia en una primera instancia: mientras los Personajes están en sus botes, volviendo a la civilización y dejando atrás la pesadilla de los pantanos alguien, algo, les observa desde la espesura sin que ellos se percaten. Parece una extraña pareja, ambos con la cara pintada de blanco en forma de calavera. Él porta un extraño bastón, un sombrero de copa adornado con plumas y una serpiente que juguetea entre sus poderosos hombros; y ella lleva un vestido de novia blanco imposiblemente limpio en aquel barrizal. ¿Los verdaderos brujos del pantano que aún habitan aquellos lugares y que estuviera realmente detrás de Caníbales? ¿O se tratará del propio Barón Samedi y de su esposa, Maman Brigitte, que han venido a jactarse de los Personajes una última vez?

Además puede que el Caníbal de Chesapeake sienta algo de empatía hacia estos caníbales, aunque en realidad no tengan nada que la elegancia que él tuviera. Puede incluso (como pasó en algunas pruebas de juego) que quiera intentar escapar (o que, como recompensa por su ayuda en el caso Lex le permita perderse en los pantanos con cierta ventaja para la persecución), terminando la historia con un final abierto mucho más televisivo y con vistas a posibles continuaciones de la historia con Derrick como antagonista.

Apéndice I

Dramatis Personæ

Morris Goldberg

Varón blanco de 41 años. Abogado de origen judío practicante, estaba casado con Abigail y tenía dos hijos varones, Chuck y Martin Goldberg. Se denunció su desaparición el 19 de julio cuando su esposa advirtió que no volvía a casa a la hora habitual después de la oficina. Morris Goldberg y Edna Alterman poseen una firma de abogados cuya única oficina se encuentra en el pueblo de Sheffield.



María Fuentes

Joven hispana de 22 años de edad, estudiante de enfermería en la Universidad de Nueva Orleans donde dicen que era una estudiante aplicada y centrada. Volvía a casa para pasar unos días con sus padres, Manuel y Lupita Fuentes. Se denunció su desaparición el 20 de julio cuando no llegó a una cita que tenía con una amiga de la infancia, Carolyn Evans, que vive en el propio Sheffield.



Cole Olson

55 años. Empresario local y dueño de la única constructora del pueblo y la más importante de la zona, con sede en Sheffield. Su exmujer, Sylvia Patterson, vive ahora en Florida con su nuevo marido y hace meses que no tiene contacto con él. Su desaparición fue denunciada el 23 de julio por su secretaria, Meredith Dawson, cuando Cole no asistió a una reunión.



John Brynes

A pesar de poseer el título de "Alcalde" como un remanente de la antigua autonomía de Sheffield, John Brynes es en realidad el Presidente del Consejo Ciudadano que regula los asuntos del día a día del pueblo. Es un hombre redondo en todos los sentidos, con una gran papada que contrasta con unas minúsculas gafas también redondas. Será amable con todos los personajes y siempre parecerá tener un aire inocentón; parece ajeno a lo que se cuece en bajo sus propias narices.



Sylvia y Elizabeth Morstan

Salta a la vista que da claro que son madre e hija. Ambas estiradas y altivas, se encargan de todas las funciones del Hotel Barrington Arms de Sheffield.

Aunque no son directamente desagradables, nunca parecen tener una palabra amable para nadie, ni siquiera entre ellas mismas. Sylvia Morstan se encarga de la cocina y su comida es por lo general dura, salada y demasiado cocinada.



Charles Livingston

Tiene aspecto de haber pasado la edad de jubilación hace mucho tiempo, pero no parece que tenga nadie a quien dejarle en herencia el Swamp Life Motel.

Cansado y amargado, nunca cumplirá con ninguna de las peticiones que sus huéspedes le hagan, y pondrá muchísimas objeciones cuando se trate de algo demasiado obvio como para hacer la vista gorda. En más de una ocasión pueden verle peleando con algunos de los otros clientes del motel por alguna banalidad.



Sean Woods

El jovencísimo ayudante del Sheriff Trenton es un chico bajo y ancho. Su constitución se ve empequeñecida al lado de Trenton, que puede sacarle fácilmente un metro en todas direcciones.



Diligente y tímido, parece alguien que ha caído allí por casualidad. A pesar de tener una relación intermitente con Carolyn Evans estuvo enamorado de María Fuentes durante toda su adolescencia, y el hallazgo de su cadáver resultará para él un duro golpe.

Thomas Baker

Thomas Baker es un hombre enfermizamente delgado y claramente demasiado anciano para andar recorriendo los pantanos. No tiene una vivienda fija, pasando las peores noches en la iglesia local cuando el párroco quiere expiar algunos de sus muchos pecados. Su piel, arrugada y tostada por la implacable vida del vagabundo, se agita cuando habla, con un acento tan cerrado que es difícil de entender por aquellos que no sean de la región.

**Peggie Roselyn**

Peggie es una mujer demasiado anciana para estar allí, pero esto parece ser la norma en Sheffield. Es seca y, en algunos momentos, desagradable, siempre con el tono de voz de quien está acostumbrada a decir todo lo que piensa sin filtro ni decoro. Peggie cuida del pequeño centro de salud de Sheffield como si fuese su territorio personal, y le molestará mucho que unos intrusos vengan a husmear y a poner patas arriba sus instalaciones.

**Bobbie Sharp**

Al contrario que Peggie, Bobby es un muchacho agradable y servicial. Siempre tiene una sonrisa en los labios y una palabra amable incluso para Peggie, quien trata al muchacho como si fuese basura. Bobby se encarga de la limpieza tanto del centro de salud como de los cadáveres antes de que los vea el forense, y realiza su trabajo diligentemente incluso a sabiendas de que a veces pasan semanas sin que nadie pase por el lugar.

**Edna Alterman**

Mujer de negocios y prominente abogada que decidió quedarse ejerciendo en su pueblo natal (cuando está claro que podría haber trabajado en cualquier firma que se propusiera). De ascendencia judía como Morris, siente gran aprecio hacia este y estará visiblemente afectada por su desaparición y la reciente noticia de su muerte. Edna estará en su oficina todos los días hasta las 20:00 horas, para después cerrar y marcharse a su casa, donde vive sola.

**Los Goldberg**

La esposa de Morris estará destrozada. Hablar con ella es muy complicado, pues rompe a llorar cada pocas palabras. Intentará evitar por todos los medios que los Personajes hablen con sus hijos, pues aún no parecen saber nada de la muerte de su padre. Chuck y Martin Goldberg, de 7 y 5 años respectivamente, están en un rincón del amplio salón, dibujando. Aunque se supone que no saben nada de la muerte de su padre, ambos están serios y cabizbajos.

**Manuel Fuentes**

Padre de María Fuentes y el único de los implicados en el proyecto *Morning Farms* que no ha sido aún capturado por los monstruos del pantano. Siempre lleva traje de chaqueta, pero no sabe vestirlo bien. Se le nota incómodo en esa ropa, como alguien no acostumbrado al nivel adquisitivo que trata de aparentar. Manuel siempre intentará ocultar información a los Personajes, esquivando sus preguntas como mejor pueda y escuchándose en no comprender el idioma cuando sea demasiado obvio que quiere mentir.

**Lupita Fuentes**

Madre de María Fuentes está ajena a todo lo que está haciendo su marido. Si se entera de su culpabilidad se pondrá furiosa y tratará de golpear a Manuel con lo primero que tenga a mano, acusándolo de ser el responsable de la desaparición de su única hija. Es una mujer humilde y diligente que tratará de ayudar a los Personajes en todo lo posible. Ella conoce personalmente a la Bruja del Pantano, aunque no hablará de ella con ningún personaje masculino por verdadero temor a las consecuencias. Es una mujer profundamente católica pero con fuertes supersticiones de la tradición vudú.



Carolyn Evans

Amiga de la infancia de María Fuentes, se siente responsable de la desaparición de esta por no acudir a su encuentro cuando se citaron varios días antes. Salta a la vista que tiene pocas luces, aunque sus intenciones y su preocupación por su amiga serán sinceras. Hace poco estuvo en manos de la Bruja del Pantano, quien ayudó a Carolyn a abortar tras quedarse embarazada del Ayudante del Sheriff, Sean Woods. Este no sabe absolutamente nada del tema, y Carolyn tratará de impedir por todos los medios que esta noticia llegue a sus oídos.



Meredith Dawson

De las pocas personas con las que se encontrarán de fuera del pueblo. Llegó a Sheffield hace poco traída por Cole Olson para trabajar con él, y desde el principio de la conversación queda claro que ella y su jefe tenían una relación sentimental. A pesar de que Cole estaba divorciado, ninguno de los dos quiere airear su relación en un pueblo tan pequeño dado que ella es casi 30 años más joven que él. A raíz del descubrimiento del cadáver de Morris Goldberg, Meredith está visiblemente más preocupada. Tiene un hijo pequeño, Wyatt, fruto de una relación anterior.



La Bruja del Pantano

Esta anciana parece llevar allí más que el propio pueblo. Afirma ser hija de una de las grandes practicantes vudú que vivió por aquellos pantanos, y tratará a los Personajes con respeto y paciencia. Cree firmemente que los monstruos del pantano están jugando con poderes que desconocen, tratándolos con indiferencia y ligereza. Remarcará siempre la importancia y la peligrosidad de jugar con el vudú, y tratará en todo momento de bendecir a los Personajes, regalarles talismanes y ofrecerles amuletos para que tengan buena fortuna en su búsqueda por los pantanos.



Wyatt Dawson

Hijo de Meredith y su anterior pareja, un soldado abatido en combate en Afganistán. Con apenas un año y medio, Wyatt está acostumbrado a tener una madre trabajadora y sabe portarse en consecuencia. Apenas hace ruido y se entretiene con cualquier cosa. Se alegrará visiblemente de tener unas caras desconocidas con las que jugar y a las que hacer reír.



Apéndice II

Los habitantes del pantano

Caimán común

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 8 - Piel escamosa
Reflejos 6 - En el momento exacto
Voluntad 4 - No dejar ir a la presa
Intelecto 2 - Instintivo

HABILIDADES

- 🐾 6 - Nadar en aguas imposibles
- 🐾 6 - Mordisco poderoso
- 👁️ 3 - Doble párpado
- 👁️ 4 - Acechar bajo el agua

COMBATE

Aguante 10 **Iniciativa** 6 **Defensa** 17
Daño C/C +4

Armas

Mordisco (C)
Golpe de cola (m)

Alimaña de ejemplo

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 2 - Minúscula
Reflejos 4 - Escurridiza
Voluntad 2 - Sobrevivir un día más
Intelecto 2 - Guiada por el hambre

HABILIDADES

- 🐾 2 - Subirse a las ramas
- 🐾 2 - Más peligrosa cuando está acorralada
- 👁️ 4 - Percibir el peligro
- 👁️ 3 - Acechar desde un agujero

COMBATE

Aguante 3 **Iniciativa** 4 **Defensa** 11
Daño C/C +0

Armas

Dientes afilados (m-1)

Enjambre de mosquitos

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 2 - Nube de mosquitos
Reflejos 4 - Múltiples individuos
Voluntad 1 - Cerebro de mosquito
Intelecto 2 - Seguir al grupo

HABILIDADES

- 🐾 2 - Volar en círculos
- 🐾 2 - Atacar en grupo
- 👁️ 1 - Buscar la sangre
- 👁️ 3 - Posarse sin ser visto

COMBATE

Aguante 2 **Iniciativa** 4 **Defensa** 11
Daño C/C +0

Armas

Multitud de picaduras (m-2*)

* Este ataque puede llegar a transmitir un veneno o una enfermedad elegidos por el Narrador (pág. 46 de la Guía Genérica del sistema Hitos).

Serpiente de ejemplo

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 2 - Ligera
Reflejos 8 - Saltar como un resorte
Voluntad 6 - Engullir más de lo que puede tragar
Intelecto 2 - Instintiva

HABILIDADES

- 🐾 3 - Desplazarse reptando
- 🐾 6 - Enroscarse en el enemigo
- 👁️ 6 - Percibir el movimiento
- 👁️ 8 - Ocultarse en cualquier hueco

COMBATE

Aguante 5 **Iniciativa** 8 **Defensa** 19
Daño C/C +4

Armas

Mordisco (m*)

Enroscarse en el enemigo (m**)

* Este ataque puede llegar a transmitir un veneno elegido por el Narrador (pág. 46 de la Guía Genérica del sistema Hitos).

** Tras superar la prueba de 🐾 contra su objetivo, este comienza a asfixiarse según las reglas generales de la Guía Genérica del sistema Hitos.

Los Caníbales del Pantano

El padre

Pá

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 8 - Grande como una montaña
Reflejos 3 - Fondón
Voluntad 6 - Todo por la familia
Intelecto 3 - Sabe de pantanos

HABILIDADES

- 8 - Trabajar con las manos
- 6 - Luchar contra caimanes
- 3 - Vista cansada
- 3 - Moverse lentamente

COMBATE

Aguante 11 **Iniciativa** 4 **Defensa** 16
Resistencia 33 **Daño C/C** +4 **Daño Dis.** +2

Armas

Escopeta de dos cañones (CM)

La madre

Má

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 5 - Corpulenta
Reflejos 6 - Reacción rápida
Voluntad 4 - Sus hijos son lo primero
Intelecto 5 - Iltrada

HABILIDADES

- 2 - Todo el día en casa
- 4 - Tirar los trastos a la cabeza
- 6 - Descubrir trastadas
- 2 - Voz potente

COMBATE

Aguante 7 **Iniciativa** 7 **Defensa** 15
Resistencia 21 **Daño C/C** +2 **Daño Dis.** +1

Armas

Cuchillo de carnicero (C)
Objetos arrojados (m-1)

El hijo mayor

Zachary

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 7 - Gigantesco
Reflejos 6 - Atento al peligro
Voluntad 2 - Lo que diga Pá
Intelecto 2 - Un poco lento

HABILIDADES

- 6 - Atravesar los pantanos
- 6 - Dominar con su tamaño
- 2 - No sabe que es miope
- 3 - Como un elefante en una cacharrería

COMBATE

Aguante 8 **Iniciativa** 7 **Defensa** 17
Resistencia 24 **Daño C/C** +3 **Daño Dis.** +1

Armas

Escopeta de caza (CM)
Machete (C+1)

El hijo mediano

Caleb

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza 5 - Está en edad de crecer
Reflejos 4 - No muy despierto
Voluntad 4 - Terco como una mula
Intelecto 4 - Algo de imaginación

HABILIDADES

- 6 - Nadar por los pantanos
- 5 - Peleas de hermanos
- 6 - Disguisar amenazas en la maleza
- 4 - Agachar la cabeza

COMBATE

Aguante 7 **Iniciativa** 6 **Defensa** 15
Resistencia 21 **Daño C/C** +2 **Daño Dis.** +1

Armas

Vieja ballesta de hace siglos (C)

El hijo menor

Joshua

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza	4 - Delgado y bajito
Reflejos	6 - Rayo relampagueante
Voluntad	2 - El último mono
Intelecto	2 - Nunca ha pisado una escuela

HABILIDADES

- 4 - Todo el día correteando
- 3 - Recibir palizas
- 5 - Oíear el horizonte
- 7 - Colarse por cualquier parte

COMBATE

Aguante	5	Iniciativa	7	Defensa	15
Resistencia	15	Daño C/C	+2	Daño Dis.	+1

Armas

Revólver de su padre (C+1)

Apéndice III

Ayudas de Juego

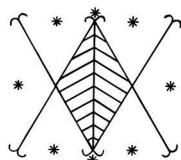
Ayuda 1: Spencer y el cadáver

Ayuda 1

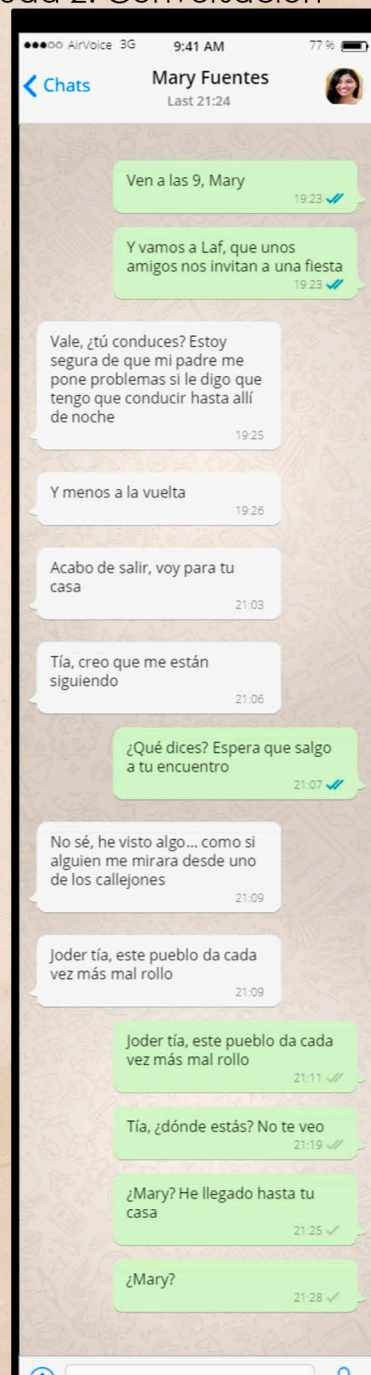
Spencer había estado bebiendo a solas esa noche en el único bar cercano, el *Alligator's Tail*, hasta su cierre; momento en el que se echó a dormir en uno de los bancos de la calle. Despertado por el Ayudante del Sheriff (alegando que no se podía dormir allí), Spencer echó a andar tambaleante hacia su casa cuando vio pasó frente a casa de los Goldberg. El cadáver de Morris Goldberg estaba atado al árbol que hay en su jardín delantero. Unas gruesas sogas sujetaban firmemente el cuerpo del abogado al tronco y se hundían en su carne muerta. Sus manos y sus pies estaban también atados entre ellos, dejando al hombre en una posición casi fetal.

Encontró el cuerpo desnudo, con los ojos y la boca cosidos con un grueso hilo sin ningún tipo de miramiento o delicadeza. No había pisadas ni rastros cerca.

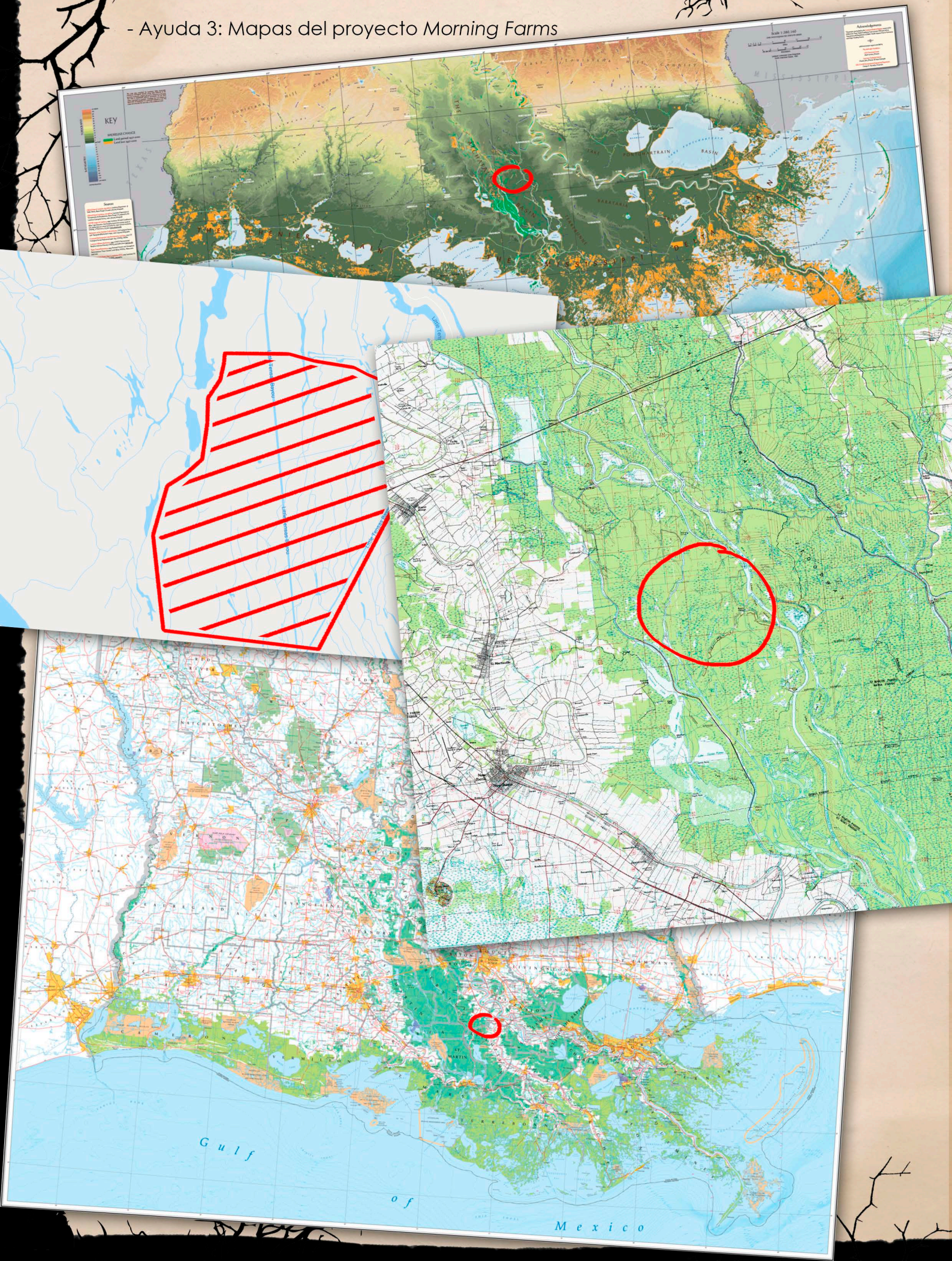
Aunque había bastante sangre, tanto manchando el cuerpo de Morris como por todo el lugar, no era la suficiente como para determinar que fuera asesinado allí. El cuerpo está cubierto de cortes menores pero el que destaca es el que le atraviesa desde el esternón hasta el ombligo. Spencer cortó las sogas y bajó el cuerpo árbol por respeto a la familia y para evitar el trauma a los hijos pequeños de Morris antes de que estos miraran por la ventana. Tumbó el cadáver sobre su costado izquierdo y descubrió, arañado toscamente entre los omóplatos del fallecido el siguiente símbolo:




Ayuda 2: Conversación



- Ayuda 3: Mapas del proyecto Morning Farms





Apéndice IV

Mapas y planos

Plano de Sheffield «Leyenda»

- 1 - Oficina del Sheriff Trenton Snyder.
- 2 - Ayuntamiento / Consejo ciudadano.
- 3 - Centro de salud y Morgue.
- 4 - Gasolinera y taller *Gold Star*.
- 5 - Restaurante *Jenny's Grill*.
- 6 - Hogar de Trenton Snyder.
- 7 - Hogar de Spencer Bradley.
- 8 - Hotel *Barrington Arms* de Sheffield.
- 9 - *Swamp Life Motel*.
- 10 - *LifeProject Construction Company* - Oficina de Cole Olson.
- 11 - *First Sheffield Lawyers* - Oficina de Morris Goldberg y Edna Alterman.
- 12 - Hogar de los Fuentes.
- 13 - Hogar de los Evans.
- 14 - Hogar de Meredith Dawson.
- 15 - Hogar de los Goldberg.
- 16 - Desguace *Sheffield Auto Salvage*.
- 17 - Iglesia de Dios.
- 18 - Iglesia Pentecostal Unida de Luisiana.
- 19 - Lavadero de coches *Wild Bill*.
- 20 - Colegio de educación elemental de Sheffield.
- 21 - *Popeyes. Louisiana Kitchen*.
- 22 - Servicio postal.
- 23 - Oficina abandonada de *Chelsea Swamp Tours*.

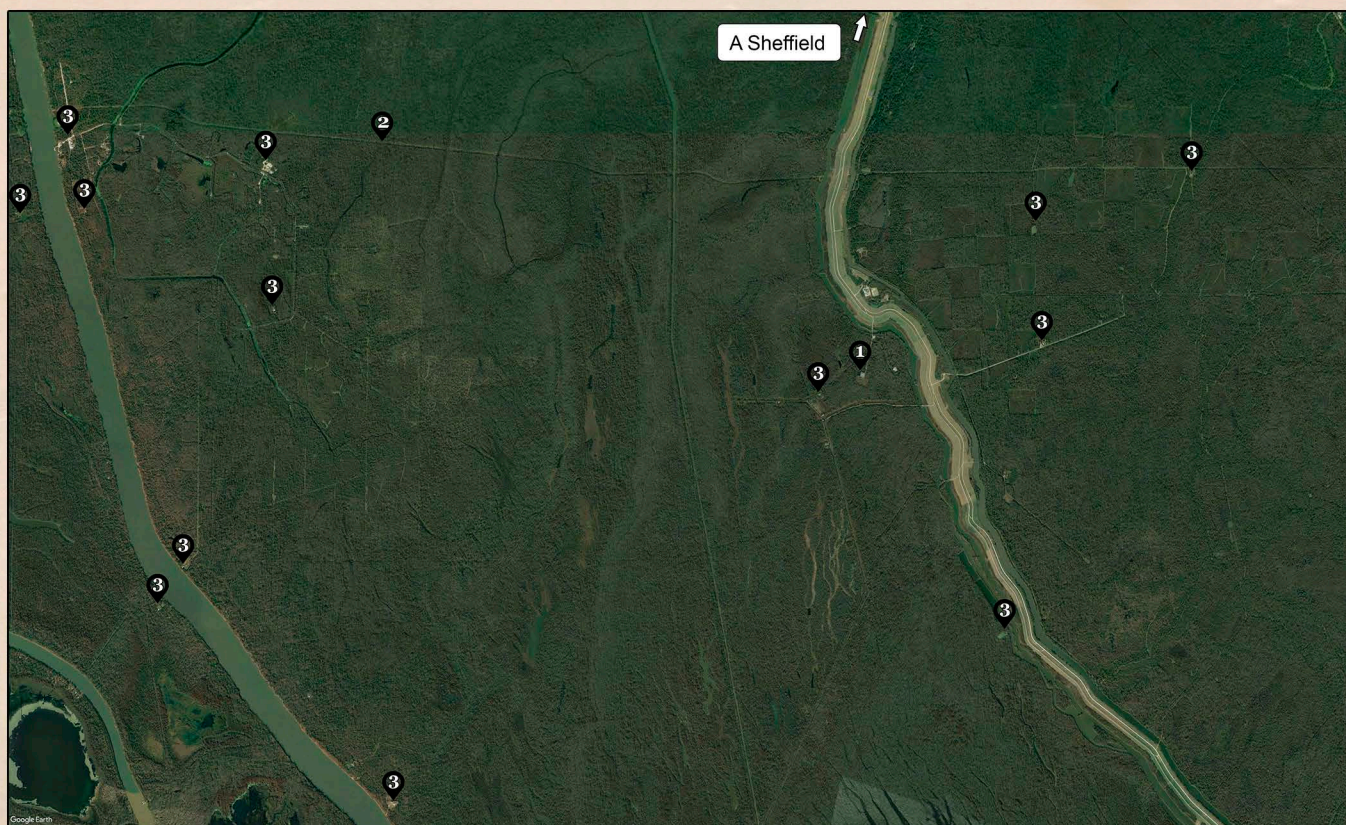
78 - APÉNDICE IV



Plano de los Pantanos «Leyenda»*

- 1 - Casa de la Bruja
- 2 - Coche de Morris / Cadáver de María.
- 3 - Casas abandonadas (una de ellas es la de los Caníbales).

**Los Jugadores no deberían tener acceso a este mapa ni a uno similar, dado que poseer una manera de poder guiarse por los pantanos resta peligrosidad y misticismo a los mismos. Por su puesto, siempre se puede alegar que los caminos de los pantanos son cambiantes y traicioneros, y un mapa (o una fotografía aérea) no es la mejor opción a la hora de orientarse a través de ellos.*



Plano de la Oficina del Sheriff

- 1 - Entrada principal.
- 2 - Recepción / Mesa de Sean Woods.
- 3 - Descenso al sótano.
- 4 - Archivos.
- 5 - Salas de interrogatorio.
- 6 - Sala de reuniones / investigación.
- 7 - Oficina de Trenton Snyder.
- 8 - Puerta trasera.
- 9 - Celdas.
- 10 - Zona de descanso del personal.
- 11 - Taquillas y armarios de las armas.





Nombre:

CARACTERÍSTICAS

Fortaleza
Reflejos
Voluntad
Intelecto

DRAMA

Puntos de
Drama

Entereza

Estabilidad mental

1	2	3	4	5	6	7	8	9	- Alterado
1	2	3	4	5	6	7	8	9	- Trastornado
1	2	3	4	5	6	7	8	9	- Enloquecido

COMBATE

Resistencia

Aguante

1	2	3	4	5	6	7	8	- Herido
1	2	3	4	5	6	7	8	- Incapacitado
1	2	3	4	5	6	7	8	- Moribundo

Iniciativa

Defensa

Daño C/C

Daño Dis.

Armas

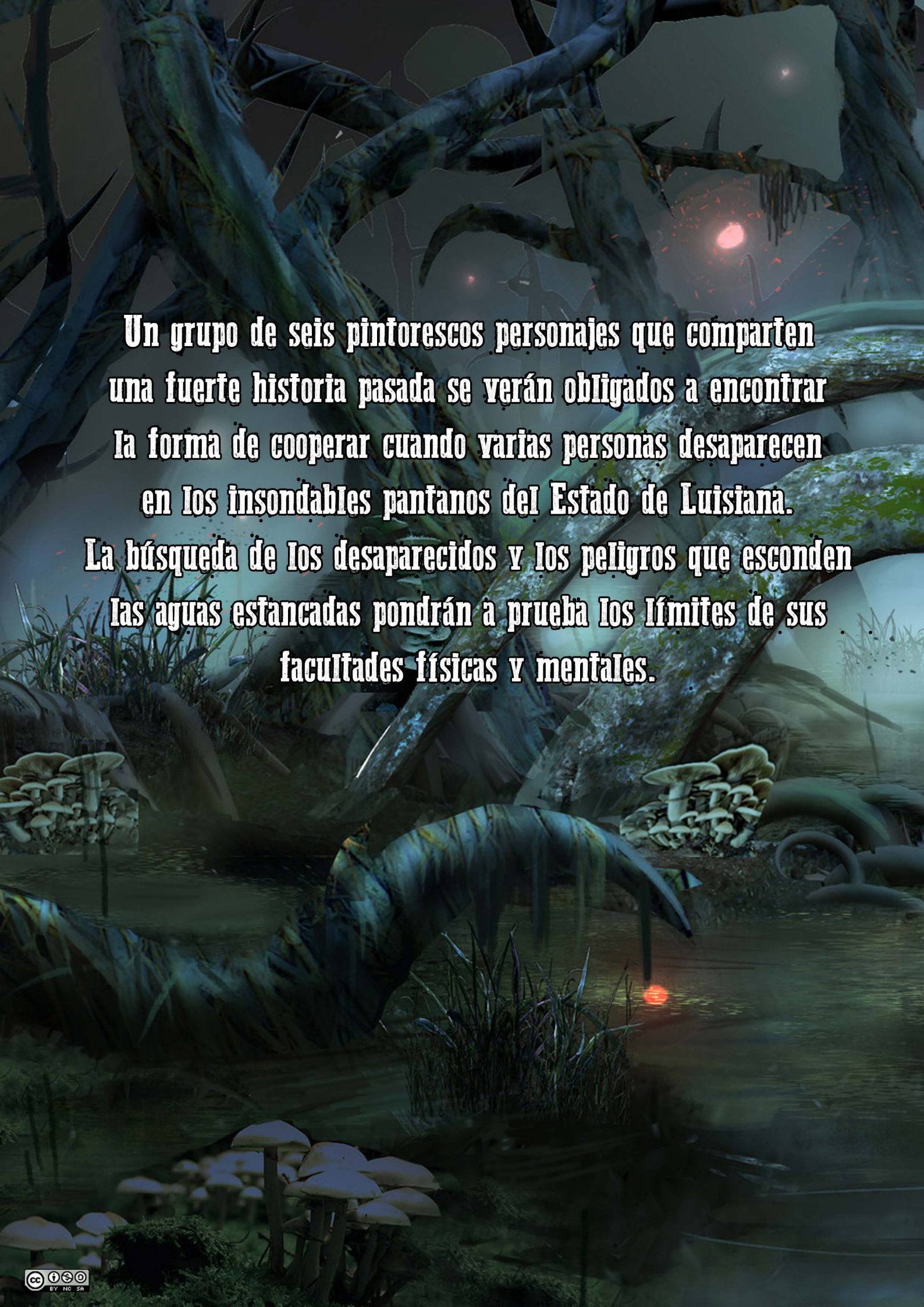
HABILIDADES



HITOS

COMPLICACIONES

HISTORIA

The background image is a dark, atmospheric swamp scene. It features gnarled, moss-covered trees with twisted branches. Several glowing red lights are visible, some floating in the air and others on the ground. In the foreground, there are clusters of white mushrooms with dark spots. The overall tone is mysterious and ominous.

Un grupo de seis pintorescos personajes que comparten una fuerte historia pasada se verán obligados a encontrar la forma de cooperar cuando varias personas desaparecen en los insondables pantanos del Estado de Luisiana. La búsqueda de los desaparecidos y los peligros que esconden las aguas estancadas pondrán a prueba los límites de sus facultades físicas y mentales.