

DE TAL PALO...

Una aventura *Weird Western*
Por Diego López "Darokin"

HIT  S

De tal palo...

Un Weird Western con un toque de mitos de Cthulhu, por Diego López "Darokin"

La aventura que tienes entre manos se puede considerar un homenaje y una continuación a las aventuras de algunos de mis personajes favoritos de las campañas autojugables de Nosolorol Ediciones, a los que voy a meter de lleno en un ambiente que me encanta, el de los Mitos de Cthulhu.

Si has leído o has jugado *Plata de Ley* (escrita por un servidor) y *Cazadores de Leyendas* (escrita por Ismael Diaz Sacaluga), es posible que hayas advertido que hay un McReady en cada una de las aventuras. Es más, si has sabido leer con atención, no se te habrá escapado que James McReady es el padre de Rick "Lobo" McReady. En esta aventura retomaremos la historia de "Lobo" McReady en un viaje de regreso a la tierra que le vio nacer (las montañas de Colorado, al norte de St. Elmo) donde se encontrará con algunos viejos conocidos y otros de los que apenas ha oído hablar pero con los que guarda un pasado común, pues todos son descendientes de antiguos miembros de la Banda de Lonegan.

Para jugar esta campaña necesitarás el manual de Cultos Innombrables (preferiblemente) para los hechizos que conocen los adversarios o, en su defecto, la Guía de Hitos y un poco de inventiva. También es recomendable que hayas leído, al menos, *Plata de Ley*, aunque creo que no es difícil de adaptar si no lo has hecho.

ALERTA SPOILER: Si no has jugado *Plata de Ley*, a partir de aquí podrías encontrarte con algún pequeño spoiler sobre la aventura.

UN POCO DE HISTORIA

(Para el director y todos los jugadores)

Alrededor de 1890 el grupo de forajidos conocidos como "La Banda de Lonegan" vuelven a reunirse cuando algunos de sus antiguos miembros rescatan a su líder de manos de la justicia. Tras varias aventuras y peripecias los protagonistas acaban sus días en St. Elmo, Colorado, una tierra montañosa repleta de oportunidades y minas de plata que, tras superar unos años oscuros, vuelve a resurgir como uno de los puntos más importantes del medio oeste norteamericano (*Plata de Ley*)

A finales de ese mismo año, Jack Lonegan y Juanita Rosales contraen matrimonio, dando a luz al año siguiente a una hermosa niña a la que llaman Sue Lonegan. Los Lonegan se convierten en los orgullosos propietarios de una mina de plata, adquirida al First Bank merced a la gestión de su buen amigo James Carter, quien ostenta un puesto de importancia dentro del propio banco. El resto de la banda se disgrega.

"Diamond" Sue se marcha hacia la costa oeste incapaz de adaptarse a la vida sedentaria de una ciudad como St. Elmo. A pesar de los intentos de Juanita por convencerla y de que no le faltan los pretendientes, Sue se marcha tras el nacimiento de su "sobrinita".

Michael Maverick decide invertir sus ganancias en montar un negocio. Con el dinero que ha ganado compra un enorme barco de vapor y lo transforma en un casino flotante con el que se dedica a recorrer el Mississippi arriba y abajo. El negocio es un éxito durante bastante tiempo.

Malcolm Johnson continúa su viaje hacia el norte, alejándose cuanto puede del sur del que tan malos recuerdos guarda. Aunque su intención es cruzar la frontera canadiense, acaba

afincándose en Jamestown, Dakota del norte. La causa de este cambio de planes es una hermosa afroamericana llamada Odessa.

Pancho Castillo regresa a Méjico como un hombre rico. Su corta relación con la banda de Lonegan ha sido el negocio más fructífero de su vida y ya no desea tentar más a su suerte. Malcolm intenta convencerlo de que se una a él en su viaje a Canadá, pero la tierra tira mucho y el mejicano rechaza la invitación de su amigo.

El único miembro de la banda que se queda por los alrededores es James R. McReady. El viejo soldado está demasiado cansado para viajar y tampoco tiene mucho interés en los negocios, por lo que deja la gestión de su parte de las minas en manos de James Carter. Se retira a vivir a las montañas junto a una de las tribus Hopi. Con el paso de los años comienza una relación con Keezheekoni de la que nacerá, a mediados de la década de los 90, Rick "Lobo" McReady.

Durante los años siguientes la vida de estos ex forajidos da muchas vueltas. Varios de ellos aumentan sus respectivas familias, otros mueren y de algunos más el rastro se pierde. Algunos datos relevantes de los años siguientes se detallan a continuación.

1899, nace en Philadelphia James Carter Jr. el único hijo del ahora banquero James Carter. Aprovechando su posición y temeroso de que en un futuro el banco pueda vender la mina en la que está encerrado el Hijo de Yietso (ver *Plata de Ley*), Carter transfiere en secreto la propiedad de la mina a James McReady.

1907, Malcolm Johnson y su esposa dan a luz a su primogénito, al que llaman Francisco en recuerdo de su amigo Pancho. Con solo unos días de diferencia y a miles de kilómetros de distancia nace el pequeño Miguel Castillo (Miguel es lo

más parecido a Malcolm que Pancho está dispuesto a admitir como nombre para su hijo).

1910, tras varios años con producciones cada vez menores, la mayoría de las minas de St. Elmo han cerrado ya por estas fechas. La población comienza a disminuir de forma drástica.

1912, Las navidades de este año son especiales ya que Pancho Castillo, Malcolm Johnson, James Carter y sus respectivas familias viajan hasta St. Elmo. Tan solo Maverick, cuyo negocio reclama toda su atención en estas fechas, y Sue, de la que desconocen su paradero, faltan a la reunión. Los jóvenes Rick y James traban amistad en seguida. Aunque lo disimula delante de sus amigos, para estas alturas Pancho se encuentra en la más completa ruina.

1913, una pandilla de racistas lugareños matan a sangre fría a James McReady y su esposa. Rick venga la muerte de sus padres cazando uno por uno a sus asesinos y a continuación huye de la justicia abandonando los EE.UU. Lonegan, aquejado de una enfermedad que lo mantiene en cama la mayor parte del tiempo, recibe impotente la noticia de la muerte de su amigo y la desaparición de su ahijado.

1914, Malcolm y Odessa tienen su segundo hijo, una hermosa niña a la que llaman Delilah como su abuela materna. Comienza la Primera Guerra Mundial en la que sirven (aunque en destinos muy alejados) tanto Rick McReady como el joven James Carter Jr.

1918, fallece Jack Lonegan víctima de una larga enfermedad. Un año después Juanita y su hija se mudan a Hermosillo, Méjico. Finaliza la Primera Guerra Mundial. James Carter regresa a casa y se matricula en la Universidad de Harvard donde destaca entre sus compañeros.

1920, nace en Hermosillo Juanita Gonzales, hija de Sue-Lonegan y nieta de Jack y Juanita. Comienzan a cerrar las primeras minas de plata en St. Elmo.

1922, el ferrocarril interrumpe su servicio con St. Elmo. La última mina activa, la mina de Mary Murphy, echa el cierre. La población apenas llega a un centenar de personas.

1926, con tres títulos bajo el brazo, James Carter se incorpora durante un tiempo al First Bank junto a su padre. Pronto descubre que el monótono trabajo en las oficinas se le queda corto y comienza a viajar por todo el país representando al banco en diferentes litigios. En su tiempo libre desarrolla su faceta como inventor.

1930, el último “censo” oficial de St. Elmo arroja un recuento de siete personas, entre los que se incluyen cuatro miembros de la familia Stark y el encargado de la oficina postal, el anciano Sr. Mathieson.

1934, St. Elmo es un pueblo abandonado en el que solo viven, de forma lamentable, los hermanos Annabelle y Tony Stark. La oficina postal es gestionada desde Denver aunque hace dos años que el Sr. Mathieson no viene por el pueblo. A mediados de año y de forma totalmente inesperada llegan a St. Elmo unas dos docenas de familias que se asientan en el pueblo. El Reverendo Albert Mason se encuentra al frente de todos ellos y actúa en representación de Walter Evans, un poderoso inversor de Nueva Jersey que ha comprado medio centenar de las antiguas minas a precio de saldo.

1935, St. Elmo ha experimentado un inesperado crecimiento de población y algunas minas han vuelto a abrir, aunque sin mucho fruto. Un centenar de personas vive ahora en la ciudad. Los Hopi advierten que los hombres de Mason no se están limitando a abrir las minas que han adquirido sino que están realizando prospecciones en muchas otras, incluida la mina maldita en la que se encuentra enterrado el Hijo de Yietso. Tras un par de enfrentamientos con los mineros, un

par de jóvenes Hopi intentan que los Stark manden aviso al First Bank, propietarios de la mina. Ante la negativa de estos a intervenir y tras varios intentos fallidos, logran hacerlo ellos mismos.

Juanita Gonzales, a sus quince años de edad, se separa de su familia y decide vivir su vida en los EE.UU. desoyendo los intentos de su madre y su abuela por convencerla. Lo primero que hace es cambiar su nombre por Juanita Lonegan Rosales y lo segundo, verse involucrada en un tiroteo en Las Cruces. La intervención de James Carter, quien se encontraba casualmente en el lugar, impide que la joven comience su andanza norteamericana entrando en prisión.

1936, James Carter Jr. llega a St. Elmo para hacerse cargo de la situación con los mineros. Pronto descubre que varios Hopi han sido asesinados y la mina de Yietso sigue abierta. A pesar de sus intentos de negociación la situación se torna violenta y James es emboscado por varios de los hombres de Mason. Merced a sus propias habilidades y la oportuna aparición de Juanita y sus revólveres, James logra salvar la vida. A pesar de la gran diferencia de edad y a las propias dudas del abogado, entre James y Juanita se crea un vínculo muy intenso desde ese momento.

James decide cambiar la táctica respecto a Mason inspirado por la presencia de Juanita quien, de hecho, es la heredera de varias de las minas que el Reverendo está invadiendo y tiene el derecho legal de defenderlas por la fuerza. Con ayuda de su padre intenta localizar Rick McReady, propietario actual de la mina de Yietso entre otras, pero está desaparecido desde hace años.

1937, Rick “Lobo” McReady se ve involucrado en los eventos narrados en Cazadores de Leyendas. Mientras tanto en St. Elmo una orden judicial emitida contra Walter Evans ha logrado paralizar momentáneamente la actuación en varias de las minas, al menos en apariencia. A finales de año James y Juanita logran dar con Rick en Londres. Antes de partir hacia allí Juanita decide enviar cartas al resto de miembros de la banda de sus abuelos solicitando su ayuda.

(Este último párrafo es solo para el director de juego)

1938, James, Juanita y Rick regresan a St. Elmo. La misma noche de su llegada, una tremenda explosión sacude las montañas de los alrededores de la ciudad. Con el polvo aún asentándose dos personas más llegan a la ciudad, se trata de Delilah Johnson y Miguel Castillo. Ambos han recibido las cartas de Juanita y, a pesar de no ser propietarios de ninguna mina, han decidido responder a la llamada tal y como sin duda harían sus padres.

LA HISTORIA OCULTA

(Solo para el director de juego)

Walter Evans es la cabeza pública, respetable y visible de la rama Neoyorquina de la Orden Hermética del Crepúsculo de Plata, una organización de tipo masónico centrada en el ocultismo y la filosofía que, en sus grados más altos, posee miembros versados en conocimientos ocultos y de los mitos.

A pesar de su puesto como cabeza de la rama Neoyorquina, en el escalafón completo de la orden Walter ostenta tan solo el grado de Caballero del Vacío Exterior (para más información sobre los grados y las divisiones dentro de la orden consulta en Sectarios.org).

En 1934, Walter Evans adquirió de forma casual un diario de un caballero alemán llamado Adler Leitner en el cuál se detallaban una serie de misteriosos eventos que tuvieron lugar en la localidad de St. Elmo entre 1888 y 1890. Estos eventos parecían estar relacionados con una vieja leyenda de los indios Hopi que habla del gigante Yietso y sus hijos devorado-

res de carne humana. Según los estudios del propio Evans, este ser podría corresponderse con otro ente llamado Mordiggian, un Dios Primigenio adorado por ciertas tribus de Gules cuya existencia se pone de manifiesto en uno de los tomos en posesión de la orden, *The Ghoul's Manuscript*.

Instado por sus superiores a descubrir más sobre el tema, Evans comienza a investigar. Sus pesquisas pronto relacionan los hechos relatados en el diario con una mina concreta al norte de St. Elmo que intenta comprar sin éxito. Como consecuencia, Evans decide hacerse con la propiedad de una gran cantidad de minas de la zona a precio de saldo y envía hasta allí a uno de sus hombres de confianza, el Reverendo Mason, miembro de la orden con el rango de Guardián de la Puerta de Plata.

La presencia de Mason y sus acompañantes en St. Elmo termina de poner en marcha otra poderosa fuerza de la zona, en concreto la de los hermanos Stark.

Tony y Annabelle Stark han nacido y vivido siempre en St. Elmo, siendo muy niños cuando el espíritu de Yietso se manifestó en los alrededores de la localidad alrededor de 1890 (estos eventos se relatan en *Plata de Ley*). La influencia maligna de este ser los ha afectado desde siempre, manifestándose especialmente sobre Annabelle quien, desde niña, ha sido receptora de los sueños enviados por el Primigenio. La influencia de Yietso/Mordiggian sobre ambos hermanos se ha manifestado en la forma de un insano deseo de alimentarse de carne humana (algo que llevan haciendo desde que mataron y devoraron a sus propios padres a principios de siglo) que poco a poco los está cambiando por fuera y por dentro, aunque sin llegar a convertirlos, todavía, en Gules.

El Reverendo Mason y sus hombres desconocen el peligro que estos dos hermanos representan para su misión. La aparición de los protagonistas al mismo tiempo que comienzan las muertes entre sus hombres no hará más que ayudarlo a confundir al enemigo, quedando los personajes atrapados entre dos fuerzas que escapan a su comprensión.

Llegado el momento, el propio Walter Evans llegará a St. Elmo para hacerse cargo de la situación.

ALGUNOS LUGARES Y PERSONAJES

St. Elmo, Enero de 1938

La ciudad es en la actualidad un pueblo fantasma que se ha quedado anclado en su época de mayor esplendor. Mientras el resto del país ha avanzado y se ha modernizado, las casas, las calles y hasta la propia gente de St. Elmo continúa viviendo y comportándose como hace medio siglo, en plena conquista del Oeste.

La mayoría de las casas están vacías y tan solo unos pocos locales permanecen abiertos. La estafeta de correos, la estación de ferrocarril y la oficina del sheriff son solo recuerdos del pasado y la ley en St. Elmo brilla por su ausencia. El Reverendo Mason es quien se ha erigido en la figura de autoridad de la ciudad en los últimos meses, apoyado en sus fieles seguidores.

En total son ciento cuarenta personas las que viven en St. Elmo de forma más o menos permanente.

El Hotel y el Almacén de los Stark.

De lo poco que queda abierto, el hotel y el almacén de la familia Stark son los locales más antiguos. El almacén está viviendo una segunda época dorada pero el hotel apenas tiene clientes en todo el año y prácticamente se cae de viejo.

Annabelle y su hermano Tony son los últimos Stark que quedan en el pueblo y son muy diferentes a cómo eran sus padres. Más adelante hablaremos algo más de estos extraños hermanos y sus viejas propiedades en el pueblo.

El *Four Aces Saloon*.

Tan solo hay un saloon en activo, el *Four Aces*, que se ha convertido en el centro de operaciones de los hombres del



Reverendo Mason. En el local se sirve alcohol en abundancia, excepto el Domingo (prohibición expresa del Reverendo), hay música a todas horas, se juegan enormes timbas de póker donde las piezas de plata comienzan a ser moneda de cambio habitual y cada vez se pueden encontrar más prostitutas (que el rumor de que St. Elmo vuelve por sus fueros ya comienza a extenderse más allá de Colorado).

El dueño del saloon es Tadevs Conroy, uno de los principales lugartenientes del Reverendo. Siempre se le puede encontrar alrededor de alguna de las mesas con una baraja en las manos. A pesar de su aspecto de hombre elegante y simpático la mayoría de los que han tratado con él no dudarían en describirlo como “un bastardo de la peor calaña”.

Tadevs Conroy es un Maestro de la Orden del Crepúsculo de Plata y tanto el Reverendo como el propio Evans siguen muy de cerca su implicación y están próximos a proponerlo para su ascenso al grado secreto de Guardián. No sabe todo lo que está sucediendo en el pueblo pero está muy seguro de que si juega bien sus cartas la orden terminará por abrirle las puertas del verdadero conocimiento, pues ya es consciente de que existen secretos que Mason y Evans todavía no le han mostrado.

La Iglesia

La iglesia también está abierta, por supuesto, y allí se puede encontrar al Reverendo casi a cualquier hora del día o de la noche. Y si te fijas con atención, en algún rincón sombrío no demasiado lejos del Reverendo, podrás encontrar casi siempre la silueta intimidante de “El Vasco”.

El Reverendo no tardará en ser consciente de que se enfrenta con fuerzas poderosas y con conocimientos reales sobre los mitos, aunque por error tomará a los protagonistas por los causantes de sus problemas. En cuanto los hermanos Stark comiencen a levantar muertos y a provocar pesadillas en el pueblo, protegerá la iglesia y a sí mismo mediante su magia.

Más adelante, cuando sea consciente de que las cosas parecen escapar a su control, mandará aviso a Evans quien no tardará en presentarse en St. Elmo.

Las minas

Los hombres de Mason controlan las montañas y las diferentes minas, tanto las propias como las ajenas. La extracción de plata es (como ya sospechas sin duda a estas alturas) un motivo muy secundario de su presencia aquí, pero es una tapadera que mantienen y la mayoría de los propios trabajadores ignora que haya algún tipo de plan diferente.

En la zona de las montañas es habitual encontrarse a otra de las personas de confianza del Reverendo, “Lucky” Yoomie. Yoomie es una mestiza medio india y está al frente de un grupo de mercenarios protegiendo las extracciones, tanto las legales como, sobre todo, las otras. Es bastante habitual encontrarlos en las rutas de acceso a la mina de Yietso o en los alrededores de la misma.

Los Stark, esa extraña pareja.

Tony y Annabelle son hermanos y no conocen nada más en el mundo aparte de St. Elmo. Nacieron aquí a finales de la pasada década de los ochenta y nunca han abandonado la ciudad más que para ocasionales excursiones a la montaña. Ni siquiera cuando críos tuvieron la ocasión de acompañar a sus padres a Denver o a cualquiera de las otras poblaciones cercanas.

Tony tiene ya más de cincuenta años y su hermana casi los ha cumplido. Ambos tienen un considerable sobrepeso que raya en la obesidad mórbida y tampoco son muy amigos de la higiene, además mantienen una relación extraña entre ellos que provoca una natural repulsa. Tampoco son excesivamente educados ni amables. Da la sensación de que les molesta que

el pueblo haya recuperado la vitalidad justo en el momento en el que ya no quedaba nadie más que ellos en cientos de kilómetros a la redonda.

Conservan los contactos en Denver de su padre y de este modo han logrado reactivar el negocio pero, en general, la gente los rehúye y los desprecia, propagando rumores y comentarios desagradables de todo tipo. Dejamos a continuación algunos de estos posibles rumores para hacer volar la imaginación de directores y jugadores.

Los hermanos mantienen una relación incestuosa entre ellos.

Los hermanos adoran a algún tipo de deidad india a la que ofrecen sacrificios.

El almacén oculta una extraña puerta que nadie sabe a dónde conduce.

Por la noche se escuchan gemidos y voces apagadas en el hotel, en habitaciones cerradas donde no hay nadie.

Los hermanos practican el canibalismo y parte de la carne que venden es humana.

La realidad es, por supuesto, todavía peor de lo que la gente piensa. Ambos hermanos hace mucho tiempo que fueron corrompidos por el mal que habita estas montañas desde hace años ya que Yietso, la terrible deidad canibal de las leyendas indígenas, mantiene aún su influjo en la zona y ha sido capaz de captar sus débiles mentes y atraerlas hasta él.

WANTED!

Tony Stark
 Concepto: Psicópata sexual y canibal.
 Cita: “Mi padre siempre decía que la curiosidad es un defecto muy feo”.

FORTALEZA	7	Obesidad mórbida
REFLEJOS	2	Lento
VOLUNTAD	4	Fe ciega
INTELECTO	2	Supersticioso

👁️	2	Un paso después de otro
👁️	8	Quebrantahuesos
👁️	6	Vender cosas
👁️	3	Sospecha de todos
👁️	6	Mentirte a la cara
👁️	2	Lo básico para sobrevivir
👁️	5	Cocinar la carne
👁️	3	Leyendas indígenas
👁️	6	Alzar a los muertos
👁️	7	Bebedor de auras

Debilidad: Quiere chicas jóvenes y delgadas... para todo.

Aguante:	9	Resistencia:	27
Entereza:	5	Estabilidad:	15
Degeneración:	3	Colmillos y garras	
Defensa:	15		
Iniciativa:	3		
Bonificaciones al daño:	+3/+2		
Ataques:	Hacha +10 (M+3), Escopeta +10 (C+M+2)		

Sin embargo, la llegada de los extranjeros y sus excavaciones han ampliado esta conexión, disparando los sueños de Annabelle y su capacidad para escuchar al “ser de las montañas” como los hermanos lo llaman. En consecuencia sus capacidades mágicas han aumentado y se encuentran ya en condiciones de actuar para expulsar (o matar) a todos los habitantes del pueblo.

El Hotel Stark

El hotel está realmente viejo y sobre todo la planta alta es un lugar peligroso ya que muchas zonas están tan dañadas que el suelo podría venirse abajo en cualquier momento. En esa planta no suele haber gente pero si el hotel se llena los hermanos no tendrán ningún reparo en alquilar esas habitaciones.

En la planta baja están las habitaciones que ocupan los hermanos como su vivienda habitual, lo que incluye tan solo la cocina, un pequeño salón y un dormitorio que comparten. Toda la planta huele bastante mal y, en general, el hotel está bastante sucio y descuidado.

Al fondo del pasillo en la planta baja hay un par de habitaciones que nunca se alquilan. Entrar en ellas llevará a cualquiera a sospechar de las terribles aficiones de los hermanos, ya que las habitaciones están llenas de sangre, cadenas, pinchos de colgar carne e instrumentos más propios del local de un carnicero.

Queda a criterio del Director de juego el decidir si hay alguien en una de esas habitaciones durante la partida.











WANTED!

Annabelle Stark

Concepto: Tendera homicida.

Cita: “¡Toda la tierra se teñirá de sangre! ¡Toda!”.

FORTALEZA	5	Grande y pesada
REFLEJOS	1	Torpe
VOLUNTAD	4	Cruel
INTELECTO	2	Lo que diga su hermano

	2	Todo el día sentada
	4	Disparar a bocajarro
	5	Cotillear
	7	Enterarse de todo
	6	Espiar tras las cortinas
	2	Cuentos y leyendas
	6	Se crió en el almacén
	5	El ser de las montañas lo sabe
	6	Enviar pesadillas
	8	Escuchar al ser de las montañas

Debilidad: Obsesionada con su hermano.

Aguante:	7	Resistencia:	21
Entereza:	5	Estabilidad:	15
Degeneración:	3	Pesadillas sangrientas	
Defensa:	10		
Iniciativa:	2		
Bonificaciones al daño:	+2/+1		
Ataques:	Sin armas +5 (m+2), Escopeta +5 (C+M+1)		

NUEVOS HECHIZOS

Escuchar al ser de las montañas

El personaje es capaz de comunicarse con el ser que mora bajo las montañas incluso a grandes distancias. Puede así rogar su ayuda o sabiduría y saber de otros seres o personas conectadas con la criatura o lo que ocurre en las cercanías de las montañas.

Alzar a los muertos

El personaje puede devolver la vida a los muertos en forma de zombi. Los seres así creados pueden recibir órdenes muy limitadas de su creador pero su cuerpo se sigue corrompiendo y deshaciendo con el paso del tiempo. Si se les deja a su libre albedrío se dedicarán a alimentarse de seres vivos que en algún caso podrán transformarse a su vez en zombis.

El Almacén Stark

Este edificio está algo mejor que el hotel, pero tan solo porque su uso reciente les ha llevado a realizar algunas reparaciones mínimas. Aun así también presenta un aspecto bastante descuidado pues ninguno de los hermanos es muy aficionado a la limpieza.

Dentro del almacén, los productos se amontonan sin demasiado criterio y, tal y como los rumores apuntan, hay una puerta en un rincón oculto tras las estanterías que conduce a un sótano excavado bajo el edificio. El sótano es muy pequeño y los hermanos lo utilizan como osario. Hay un pequeño altar con parafernalia indígena de corte religioso donde los hermanos, en ocasiones, bajan a realizar sacrificios al ser de las montañas, del que desconocen incluso su nombre.

LA AVENTURA

Londres, Diciembre de 1937

En un local del centro de Londres que pertenece en secreto al Club de la calle 57, se reúnen por fin James Carter y Rick McReady, dos tipos que no se han visto en casi veinticinco años. La cita se concertó hace un par de días por teléfono, cuando tras un año de búsqueda al fin James dio con su viejo amigo de la infancia, para sorpresa de éste. Juanita acude también a la reunión acompañando a James.

Entre ambos le explican al aventurero cómo se encuentra la situación en St. Elmo y lo convencen para regresar a reclamar lo que es suyo y expulsar al Reverendo Mason y sus hombres de las minas.

La Nueva Banda de Lonegan

Tras un largo viaje desde Europa, Juanita, James y Rick están por fin en casa. La temperatura es bastante fría y ha estado nevando de forma intermitente los últimos días por lo que el cuerpo pide meterse en un lugar resguardado y encender el fuego de la chimenea. La mayoría de los protagonistas pueden tener casa en el pueblo perteneciente a sus padres o abuelos, aunque todas necesitan reparaciones y están faltas de las provisiones fundamentales por lo que es posible que decidan alojarse en el viejo Hotel Stark.

Además de ellos tres, en el cruce de caminos que se interna en el valle hacia St. Elmo coincidirán otras dos personas que jamás se han visto pero que, casualidades de la vida, son

hijos de dos grandes amigos. Se trata, por supuesto, de Delilah Johnson y Miguel Castillo. Juntos recorrerán los últimos kilómetros hasta llegar al pueblo bien entrada la noche.

Será de madrugada cuando una lejana explosión despierte a los protagonistas, seguida poco después por un temblor de tierra que sacudirá las casas y provocará desprendimientos de roca de las montañas más cercanas. Todo es muy confuso aunque la explosión ha sido claramente muy lejos al norte, donde se encuentran la gran mayoría de las minas de plata.

Investigando la explosión

Como sin duda sospecharán, la explosión ha tenido lugar en la mina de Yietso. Sin embargo llegar hasta allí lleva casi un día de camino y, cuando por fin lo hagan no será fácil descubrir lo que ha pasado.

El acceso a la mina parece estar cerrado y, aunque puede comprobarse que los tablones se han retirado en alguna ocasión y hay marcas de paso antiguas, no da la sensación de que en las últimas semanas haya habido movimiento junto a la entrada. Moverse por el interior es todavía más peligroso que antaño, ya que las últimas explosiones han dañado algunas zonas y es frecuente que se produzcan desprendimientos de rocas que podrían causarles daño o dejarlos atrapados en el interior de la mina.

Es posible advertir las zonas que han sido trabajadas a lo largo del último año, siempre en dirección al interior y en busca de las antiguas vetas. Para cualquiera que conozca lo que esta cueva ocultaba, parece evidente que la intención siempre fue despejar el camino hasta el lugar donde se encontraron los restos de Yietso.

Explorar los alrededores de la mina, rodeando la montaña en la que se encuentra, es lo que les permitirá encontrar una segunda cueva excavada a partir de una gruta natural. Este camino es el que han utilizado los hombres del Reverendo Mason para acceder hasta los restos, ignorando el acceso principal y más sencillo a causa de la vigilancia casi constante a la que han sido sometidos en las últimas fechas.

Sea lo que sea lo que hubiera allí oculto, ya no está. Se puede ver con facilidad que la explosión ha permitido el acceso a una zona que ya corresponde con la antigua mina y en la que han desenterrado algo. También se pueden descubrir las huellas de un grupo relativamente numeroso de personas (ocho o diez) que se marchan a caballo.

Bajo las rocas derribadas podrán distinguir que hay cuerpos atrapados bajo ellas, sin duda muertos. Sin embargo también escucharán gemidos y algún golpe apagado que parece indicar que queda gente con vida atrapada, intentando salir de entre las piedras. Si deciden ayudar, al quitar algunas rocas se provocará un desprendimiento que dejará libres un par de cuerpos que es imposible que estén con vida por las terribles heridas que tienen pero que, a pesar de todo, se moverán y atacarán a los protagonistas. En total hay media docena de cuerpos que intentarán abrirse paso a través de las rocas (consiguiéndolo tras varias horas si no reciben ayuda del exterior) y que luego darán caza a aquellos con vida que se encuentren a su alrededor, llegando hasta St. Elmo tras dos días de caminar por las montañas.

¿Qué ha pasado aquí?

Unos cartuchos de dinamita en mal estado han estallado antes de tiempo, acabando con la vida de varios de los hombres de Mason. El resto de sus compañeros se han marchado con el premio, los restos de Pierre Grimauld, el “hijo de yietso” según el diario de Adler.

Annabelle ha sido consciente de lo que ha pasado a través de su comunicación con Yietso/Mordiggian y junto con su




hermano han realizado el ritual para levantar los cadáveres de los hombres de Mason desde la distancia, esperando que sean el primer paso para sembrar el caos y la muerte en St. Elmo.

WANTED!

Zombis

Concepto: Humano no-muerto siervo de Mordiggian.

FORTALEZA	4	No siente dolor
REFLEJOS	5	¡Corre por tu vida!
VOLUNTAD	-	
INTELECTO	-	

 5	Correr más que tú
 5	Matarte antes de que te des cuenta
 6	Te encontrará

Aguante: (especial) Resistencia: 24

Defensa: 15

Iniciativa: 5

Bonificaciones al daño: +2/+1

Ataques: Sin Armas +10 (m+2)

ESPECIAL:

No tiene niveles de salud. Tiene 24 puntos de Resistencia que hay que eliminar para matarlo.

CONTAGIO:

Cualquier persona atacada por un zombi debe tirar Fortaleza + Voluntad, la dificultad de esta prueba es 10 + daño sufrido y si se falla, el personaje se convierte en zombi en unos pocos minutos.

TERROR:

Ver a un zombi causa miedo (dif. 15, m/M)

Zombis en las montañas

El grupo de “Lucky” Yoomie está de regreso a St. Elmo con los restos del “Francés”. Habrán acampado para hacer noche cuando los dos compañeros muertos por la explosión que no acabaron sepultados bajo las ropas y que llevan en uno de los carros, se alzarán como zombis y sembrarán el caos entre los durmientes.

Los zombis llegarán a matar a un par de los hombres antes de ser reducidos y destrozados por sus compañeros y los disparos serán escuchados con claridad por los personajes si se encuentran en las montañas. Si no hacen algo con sus muertos, Tony Stark volverá a hacer un nuevo ritual al amanecer y los levantará de nuevo.

Pesadillas

Un par de los protagonistas serán asaltados durante la noche siguiente con terribles pesadillas que crearán provocadas por la experiencia con los zombis. En realidad se trata de Annabelle quien pretende utilizar a los recién llegados a su favor aprovechando que vienen predisuestos contra el Reverendo y sus hombres.

La pesadilla

“La pesadilla mostrará a los protagonistas en una enorme llanura en la que solo destaca una iglesia solitaria. La iglesia estará cerrada a cal y canto, con sus puertas y ventanas cubiertas de tabloncillos claveteados. Mientras están intentando entrar una cantidad ingente de zombis comenzarán a salir del suelo atacando a los personajes, cuya única posibilidad de refugio es la iglesia. Cuando logren entrar en ella, los zombis no los seguirán.

En el interior de la iglesia una serie de hombres y mujeres ataviados con ropajes negros se encuentran alrededor del altar. Grandes cirios iluminan la escena, dibujando un círculo de luz en la oscuridad. Sobre el altar descansa un ataúd. Todos los presentes parecen estar realizando un ritual donde una figura destacada lleva la voz cantante y el cadáver en el interior del ataúd es el objeto sobre el que centran su atención. Cuando cualquiera de los participantes del ritual descubre la presencia de intrusos, todos se giran hacia ellos y en ese momento despiertan sobresaltados.”

El daño que los protagonistas sufren en el sueño se convertirá al completo en daño de estabilidad mental y, además, deberán realizar una prueba de miedo (dif. 15, m/M).

Los protagonistas no serán los únicos afectados, “Lucky” Yoomer y sus hombres también sufrirán pesadillas (aunque de otro tipo). Uno de los hombres se volverá loco y comenzará a disparar contra sus compañeros, matando a uno e hiriendo a varios más antes de ser abatido por el resto. Cansados y mentalmente afectados, no llegarán a St. Elmo hasta última hora de la tarde, por lo que los protagonistas podrían darles alcance (si no lo han hecho ya).

Los personajes tendrán la oportunidad de hacerse con los restos del Francés si hacen su aparición durante esta escena o la anterior. Si no es así, Yoomer y cuatro de sus hombres llegarán a la iglesia y entregarán los restos al Reverendo.

Zombis en St. Elmo

Mientras están fuera, más cosas han sucedido en el pueblo. Tony ha utilizado su poder para absorber el aura y habrá agotado hasta la muerte a todos los que están pasando la noche en el hotel, levantándolos después como zombis. La misma noche que los protagonistas regresen de las montañas enviará a los zombis a atacar a todos los que se encuentran en el *Four Aces*. La aparición de una docena de zombis provocará una auténtica desbandada en el pueblo ya que aquellos mordidos por los muertos vivientes se levantarán a su vez como zombis. Pronto solo el Reverendo y sus más fieles quedarán en St. Elmo.

Como consecuencia de esto, el Reverendo terminará de creer que los protagonistas son los causantes de todos sus problemas (sobre todo si también han dado alcance a Yoomer y se han quedado con los restos del Francés), por lo que ordenará a sus hombres que acaben con ellos.

Los Stark y los restos del francés

Tony y Annabelle querrán hacerse con los restos del francés por todos los medios posibles y para ello intentarán recurrir a los protagonistas. Annabelle les contará los terribles sueños que ha tenido, parecidos a los suyos, instándoles a irrumpir en la iglesia y hacerse con los restos.

Si los personajes ya los tenían, Tony y Annabelle querrán conseguirlos y sugerirán enterrarlos bajo la casa (junto a sus padres, según les contarán), en la iglesia, se ofrecerán a esconderlos, a protegerlos o cualquier cosa que se les ocurra para poder quedárselos. Si no ven otra solución, esperarán a que los hombres de Mason intervengan contra los protagonistas, debilitando a uno y otro bando con pesadillas y con su absorción del aura.

Su fin último será que todos mueran o abandonen el pueblo, pero dejando los restos allí con ellos y la forma más sencilla es que sean los protagonistas quienes acaben con Mason y los suyos. Si luego deciden enterrar los restos del francés junto a la iglesia, siempre podrán recuperarlos de allí.

El señor Evans

Llegado el momento, el Reverendo se encerrará en la iglesia con algunos de sus hombres y mandará aviso a Walter Evans, visiblemente sobrepasado por los acontecimientos.

Evans llegará unos días más tarde, a bordo de un elegante coche y acompañado de un par de matones de la orden. Quizás para entonces todo haya llegado ya a su fin, puede que el Reverendo haya muerto y el cuerpo del francés esté enterrado, incluso podría ser que los protagonistas hubieran abandonado incluso St. Elmo, dejándolo todo atrás. O quizás la lucha de poder todavía continúe. No tiene importancia en ningún caso y el Director de juego no deberá buscar un final concreto, dejando que los hechos se sucedan y que las acciones de los protagonistas sean las que marquen el rumbo.

Pronto resultará evidente para Evans que sus problemas están siendo causados por los Stark y será contra ellos contra quienes vuelque sus esfuerzos, destruyéndolos sin dificultad si no cuenta con la oposición de los protagonistas. Si los protagonistas intervienen, Evans intentará hablar con ellos y mostrarles la verdad que no han visto hasta ahora, que los Stark no son lo que parecen y son, en realidad, unos monstruos.

Quedará en manos de los protagonistas el que decidan alinearse con un bando, apartarse del enfrentamiento o intentar acabar con todos ellos de una vez por todas.

Epílogo

Los protagonistas (esperemos que todos ellos) estarán despidiéndose, dispuestos cada cual a continuar su camino y sus vidas. Puede que estén en St. Elmo o puede que en algún pueblo cercano. Un vehículo del servicio postal aparecerá y se detendrá entonces junto a ellos, preguntando si alguno de los caballeros responde al nombre de Miguel Castillo, entregándole una carta.

La carta es un trabajo, uno de esos trabajos “especiales” que Miguel suele aceptar y que recibe a través de un “contratista anónimo”. El mensaje, escrito a máquina y sin firma, indica que hay un objetivo al que hay que eliminar, el trabajo es en San Francisco y, para sorpresa de todos, la fotografía muestra a una elegante señora de mediana edad que no es otra que “Diamond” Sue Dawson...

Continuará... espero...

WANTED!

Reverendo Albert Mason

Concepto: Antiguo sacerdote convertido en sectario.

Cita: "Si un profeta pretende hablar en mi nombre sin que yo se lo haya mandado, o si habla en nombre de otros dioses, morirá. Palabra de Dios."

FORTALEZA	3	Buena salud
REFLEJOS	4	Guiado por los dioses
VOLUNTAD	7	La verdad os hará libres
INTELECTO	4	Complejo de mesías

	4	Trabajar con sus manos
	6	Guerrero de los Dioses
	5	Oratoria
	3	Identificar los pecados
	3	Ocultar las intenciones
	4	Educado por sacerdotes
	3	Predicador
	5	Guardián de la Puerta de Plata
	5	Salvaguarda contra lo arcano
	7	Caricia de Shub-Niggurath

Debilidad: En ocasiones tiene fuertes crisis de fe.

Aguante:	6	Resistencia:	18
Entereza:	9	Estabilidad:	27
Degeneración:	3	Alas vestigiales	
Defensa:	15		
Iniciativa:	6		
Bonificaciones al daño:	+2/+1		
Ataques:	Pistola de rayos Mi-Go +10 (C+M+2)		



WANTED!

Iñaki "El Vasco" Suarez

Concepto: Pistolero a la antigua usanza.

Cita: "Has perdido una buena ocasión para callarte".

FORTALEZA	6	Un rostro tallado en piedra
REFLEJOS	7	Listo para el combate
VOLUNTAD	3	Le gusta el dolor
INTELECTO	2	Otros piensan, yo ejecuto

	7	No puedes escapar de mí
	7	Revólveres gemelos
	3	Amenazar de muerte
	6	Guardar las espaldas
	3	Nunca habla de más
	3	Estancado en otra época
	3	Asesino

Debilidad: Nunca rechaza un duelo.

Aguante:	7	Resistencia:	21
Entereza:	4	Estabilidad:	12
Degeneración:	0		
Defensa:	19		
Iniciativa:	8		
Bonificaciones al daño:	+3/+1		
Sin armas	+14 (m+3), Colt Peacemaker +14 (m+C+1)		

WANTED!

Tadevs Conroy

Concepto: Jugador profesional y adorador de los mitos.

Cita: "El destino es el que baraja las cartas, pero nosotros somos los que jugamos".

FORTALEZA	3	No le gusta sudar
REFLEJOS	7	La mano es más rápida que el ojo
VOLUNTAD	5	Concentración extrema
INTELECTO	3	Contar las cartas

	3	Pasa muchas horas sentado
	6	Bueno lanzando cosas
	4	Distraer tu atención
	5	Mirar de reojo
	6	Ir de farol
	3	Conoce mil juegos
	3	Barajar y repartir
	3	Maestro del Crepúsculo de Plata
	5	Grabar símbolos mágicos

Debilidad: Siempre hay tiempo para una última mano.

Aguante:	5	Resistencia:	15
Entereza:	6	Estabilidad:	18
Degeneración:	1	Dedos cargados de estática	
Defensa:	18		
Iniciativa:	8		
Bonificaciones al daño:	+2/+1		
Ataques:	Cartas marcadas con magia +13 (C+1)		



WANTED!

"Lucky" Yoomie

Concepto: Pistolera mestiza con suerte.

"Todavía soy lo bastante india para cobrarme cabelleras".

FORTALEZA	4	Criada en las montañas
REFLEJOS	7	Se mueve como una serpiente
VOLUNTAD	3	Lealtad dividida
INTELECTO	4	La astucia de Coyote

	4	Corredora infatigable
	5	Experta en el cuchillo
	3	No le gusta la gente
	9	Vista de lince
	6	No deja rastro
	3	Tradición oral
	5	Rastreadora

Debilidad: Confía demasiado en su buena suerte.

Aguante:	5	Resistencia:	15
Entereza:	5	Estabilidad:	15
Degeneración:	0		
Defensa:	17		
Iniciativa:	9		
Bonificaciones al daño:	+3/+1		
Ataques:	Cuchillo +12 (C+3), Remington +12 (C+M+1)		

WANTED!

Walter Evans

Empresario influyente y conocedor de los mitos.

“El hombre que conoce la verdad está más allá del bien y del mal”.

FORTALEZA	4	Cuerpo atlético
REFLEJOS	4	Maneras elegantes
VOLUNTAD	6	En posesión de la verdad
INTELECTO	6	Educación superior

	4	Le gusta estar en forma
	3	Otros pelean por él
	7	Hipnosis
	5	Sexto sentido
	3	Ocultar sus intenciones
	6	Lector voraz
	4	Corredor bursátil
	6	Caballero del Vacío Exterior
	5	Contactar con Nyarlathotep
	5	Crear amuleto de protección
	7	Ojos del abismo

Debilidad: Sus ojos son muy sensibles a la luz brillante.

Aguante:	7	Resistencia:	21
Entereza:	9	Estabilidad:	27
Degeneración:	4	Ojos sin alma, siempre joven	
Defensa:	13	Amuleto con RD:	8
Iniciativa:	7		
Bonificaciones al daño:	+1/+0		
Ataques:	Automática de 9mm. +7 (C+M)		



WANTED!

Matones y pistoleros

Concepto: Secuaces dispuestos a matar por dinero.

FORTALEZA	4	Ancho de hombros
REFLEJOS	3	Del montón
VOLUNTAD	3	Feo
INTELECTO	2	Sin ideas propias

	3	Escapar de la autoridad
	4	Tirar de gatillo
	5	Intimidar
	3	Vigilar lo que le digan
	3	Esconderse
	5	Conducir/Cabálgar

Aguante:	5	Resistencia:	15
Entereza:	4	Estabilidad:	16

Defensa:	12		
Iniciativa:	4		
Bonificaciones al daño:	+2/+1		
Sin Armas	+7 (m+2);	Revolver	+7 (C+M+1)



NOMBRE Rick "Lobo" McReady

CONCEPTO Cazador de tesoros








CITA "Tú solo dime qué hay que hacer y déjame el resto a mí"

DRAMA 5

CARACTERÍSTICAS

FOR 7 Tiarrón imponente
REF 4 El dedo siempre en el gatillo
VOL 4 El miedo no existe
INT 3 Desconfiado y supersticioso

HABILIDADES

 Instrucción militar 7
 A puñetazo limpio 7
 Duerme con un ojo abierto 4
 Sigilo nocturno 6
 Bravucón y bocazas 3
 Enseñanzas del chamán 3
 Pilotar cualquier cacharro 5

HITOS

Tiene un amor en cada puerto
Fue criado en una tribu india
Sirvió en la Primera Guerra Mundial
Tiene varias causas pendientes con la justicia en EE.UU.

COMPLICACIÓN

Siempre dice lo que piensa, pero nunca piensa lo que dice.

COMBATE

DEFENSA 16 DES. 13
RAMA O ATAQUE
Colt .45 +11
Ametralladora Thompson +11
Sin armas +11
INICIATIVA 5
DAÑO C/C 3 M 1
Daño m+M+1
C+M+1
m+3



CORDURA

ENTEREZA 5

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 ALTERADO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 TRASTORNADO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

SALUD

AGUANTE 9

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 HERIDO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 INCAPACITADO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 MORIBUNDO

SECUELAS

NOMBRE James Carter Jr.

CONCEPTO Hombre de ciencia

CITA "En realidad es tan solo cuestión de física"

DRAMA 5

CARACTERÍSTICAS

FOR 3 Un tipo bastante alto

REF 4 Economía de movimientos

VOL 4 Seguro de si mismo

INT 7 Siempre un paso por delante

HABILIDADES

Acostumbrado al desierto 4

Cuando apunta, nunca falla 6

No se le escapa un detalle 4

Forzar cerraduras 4

Parloteo científico 4

Educación universitaria 5

Diseñar lo imposible 8

HITOS

Ha estudiado Derecho, Física e Ingeniería en Harvard

Su padre ganó una fortuna con las minas de plata

Combatió en Francia durante la Primera Guerra Mundial

Mantiene una relación con Juanita Lonegan

COMPLICACIÓN

Su inteligencia le lleva a subestimar a los demás.

COMBATE

DEFENSA 15 12

INICIATIVA 7

DAÑO 2 1

ARMAS O ATAQUE

Derringer Remington .38 +10

Rifle Carter +10

Sin armas +10

DAÑO

m+M+1

C+M+1

m+2



CORDURA

ENTEREZA 7

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 Alterado

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 Trastornado

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 Enloquecido

TRASTORNOS MENTALES

SALUD

AGUANTE 5

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 Herido

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 Incapacitado

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 Moribundo

SECUELAS

NOMBRE Miguel Castillo

CONCEPTO Asesino a suelo

CITA "No es nada personal, son solo negocios"

DRAMA 5

CARACTERÍSTICAS

FOR 4 Delgado y fibroso

REF 6 Reflejos de depredador

VOL 3 Sin escrúpulos

INT 5 Memoria fotográfica

HABILIDADES

Acrobático 6

Siempre dispara a matar 7

Estudiar el terreno 4

Disfrazarse 5

Seducir cantando 6

Costumbres de otras tierras 3

Mariachi 4



CORDURA

ENTEREZA 5

ESTABILIDAD MENTAL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	ALTERADO
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TRASTORNADO
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

HITOS

Su padre malgastó el dinero en mujeres y tequila

Mató a su primer hombre para saldar una deuda

Ha intentado ganarse la vida cantando pero le gusta matar

Siempre lleva su guitarra a todas partes

COMPLICACIÓN

Ha heredado los problemas de su padre con la bebida y las mujeres

SALUD

AGUANTE 5

RESISTENCIA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	HERIDO
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	INCAPACITADO
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	MORIBUNDO

SECUELAS

COMBATE

INICIATIVA 8

DEFENSA	DES.	DAÑO	C/C	M/C
18	15	3	1	
ARMA O ATAQUE		DAÑO		
Colt M1911 .45 +13		m+M+1		
Escopeta de mano +13		C+M+1		
Sin armas +13		m+3		