

HISTORIA 1: EL COLLAR

Esta Historia está pensada para un grupo de PJs inicial, sin experiencia previa. Puede jugarse después de Contra la Gorgona, o incluso como primera Historia si el DJ lo desea. Está pensada para concluirse en una sola sesión de juego, pero puede prolongarse a dos a discreción del DJ.

La Historia utiliza como trasfondo las Reliquias de Connor, escenario presentado en la anterior Portada Lunar, y es un ejemplo de lo que puede dar de sí dicha ambientación. No la hemos situado en ningún lugar concreto, por lo que el DJ puede cambiar la localización a su conveniencia.

ANTECEDENTES

Durante un tiempo, Linda Draves y un compañero suyo, Vincent Rourke, habían seguido la pista a un grupo de Hijos de Connor que consiguió encontrar una Reliquia en una tienda de anticuario, concretamente un collar de perlas de cantante de Charlestown, típico de los años 20. Antes de que los cultistas pudieran llevarlo a su base y enseñárselo a Ibrahim, fueron interceptados por los dos Shadow Hunters, que les quitaron el collar y escaparon a continuación. Ante la persecución de los sectarios, Vincent y Linda decidieron separarse para despistarles. Fue el primero quien se quedó con la Reliquia, viajando durante varios días de una ciudad a otra. Al darse cuenta de que los cultistas no iban a dejarle en paz, decidió dar el collar al primer Shadow Hunter que encontrara, aunque esto le costase la vida...

INICIO

Uno de los PJs de tu grupo de juego se encontrará con Vincent durante unos segundos, mientras camine por la calle. Da igual donde esté, puede ser a la salida del metro o por alguna calle pequeña, ni siquiera tiene que estar desierta, ya que lo que Vincent va a hacer no llamará demasiado la atención. Simplemente, irá corriendo hacia el PJ y se tropezará con él, dejando el collar en su bolsillo, bolso o cualquier lugar donde pueda meterlo. Tras esto, seguirá corriendo mientras le dice:

– ¡Lo siento! ¡Cúidalo bien!

Vincent doblará una esquina y, si el PJ no continúa su camino y decide seguirle, oírán un golpe seco al poco rato. Si va a ver que pasa, encontrará a Vincent muerto con un charco de sangre alrededor. Si no se marcha, la policía llegará al poco rato, y le llevarán a comisaría.

INCISO: AUTOREGISTRÁNDOSE

Tarde o temprano, cuando esté tranquilo, el PJ se autoregistrará, encontrando el collar en un bolsillo. A partir de aquí, puede llamar a sus compañeros de caza (a lo cual deberías incitarle, sobre todo si deseas introducir al resto de jugadores), o continuar averiguando cosas en solitario.

La descripción del collar es la siguiente: es largo, con numerosas cuentas, diseñado para dar varias vueltas alrededor del cuello y colgar, con un elaborado broche de oro. Como decimos más arriba, típico de los que se llevaban en los años 20, de los del estilo de las cantantes de Charlestown.

INVESTIGACIÓN

Estos son los posibles lugares y situaciones que los PJs pueden visitar para progresar en su investigación acerca del collar. Hay que hacer notar que no deben jugarse en el orden propuesto, puedes introducirlos a tu gusto, o también según las decisiones de los jugadores. Incluso puedes saltarte alguno si ves que no tiene sentido en la trama, a tu discreción.

LA COMISARÍA

Es de suponer que, si no llevan al PJ después del asesinato de Vincent, este (posiblemente junto al resto del grupo) pasará tarde o temprano por la comisaría. Esto es lo que puede pasarle:

- Si le llevan tras examinar la escena del crimen, le tomarán declaración, dejándole marchar tras una hora o así, y advirtiéndole que no salga de la ciudad. No le confiscarán el collar, ya que tampoco le registrarán (no está detenido, al fin y al cabo).
- Por otro lado, si va a la comisaría para averiguar más, solo o junto al resto del grupo de caza, deberán utilizar una placa de policía, identificarse como abogados o detectives privados, o cualquier otro método de persuasión mediante sus Habilidades. Averiguarán que el fallecido era de otra ciudad (o país, según donde sitúes la Historia), su nombre y, en caso de que estés situando la Historia fuera de EEUU, que había venido a hacer turismo. Como información adicional, a tu discreción, puedes decirles que la policía de Seattle va a mandar un experto que se hará cargo del caso.

EL ANTICUARIO

Es posible que los PJs quieran visitar a un anticuario, ya que el collar es evidentemente antiguo, y en una tienda de antigüedades les podrán decir más sobre el mismo. Evidentemente, si uno de los PJs posee conocimientos de este tipo, puede hacer las pruebas él mismo. Dejamos a tu elección la descripción exacta del anticuario, pero te recomendamos que sea un señor mayor, aproximadamente cincuentón, bajito, calvo y con gafas.

En principio, basta con que paguen al anticuario para que examine el collar, ya que algo así es una petición común en este tipo de tiendas. Una primera evaluación, mediante un líquido especial que no dañará las perlas, revelará lo siguiente:

La joya, en efecto, pertenecía a una cantante de Charlestown, probablemente una cabaretera, ya que tiene pequeñas partículas de tabaco, maquillaje, sudor y sustancias por el estilo, lo que hace deducir que lo han manoseado y ha viajado mucho. El anticuario también aclarará que es de manufactura estadounidense.



© Francisco Picazo

Tras hacer esta primera prueba, comentará a los PJs de hacerle otra más compleja para averiguar su antigüedad relativa, lo cual requiere hacer una pequeña punción en una perla, la cual no se notara y no rebajará su valor, ya que es una prueba bastante común que se hace en muchas joyas.

Si los PJs acceden a que haga esta segunda prueba, el anticuario sacará un fino punzón, no más grueso que un alfiler, e intentará clavarlo, sin éxito, en una de las perlas. Fruncirá el ceño, y lo intentará dos o tres veces más, hasta romper el punzón. Dirá que es algo muy extraño, ya que ha comprobado que el collar es auténtico, y el material debería ceder a la punción, ya que las perlas no son tan duras y el punzón está tratado con un líquido especial. Tras esto, comentará que esas son todas las pruebas que puede hacer.

BAJOS FONDOS

Los PJs pueden querer visitar los barrios bajos de la ciudad, a fin de averiguar más sobre los asesinos, ya que la policía no podrá decirles gran cosa. Tras usar su Callejeo, Persuasión o cualquier otra Habilidad o método que apruebes como conveniente, podrán saber que varios extranjeros han estado estos días preguntando por el collar. Según los Valores apostados o la calidad de su interpretación, les puedes dar como información adicional que parecen aliados con alguna banda de criminales locales. Por este camino no averiguarán mucho más.

EL SECUESTRO

Puedes añadir esta escena cuando desees, tanto al principio como con la Historia avanzada. Un PNJ conocido de alguno de los PJs, por ejemplo un contacto, será secuestrado. Cómo lo introduzcas y en qué PJ depende por entero de ti. Por ejemplo, puedes hacerlo si alguno de los PJs no está lo bastante implicado o no encuentra razones más allá de ser un Shadow Hunter para encarar este caso, o no ha sufrido todavía su Revelación y desees darle motivaciones poderosas para unirse al grupo. También puedes utilizarlo como excusa para conducir a los PJs al combate final, ya que un rehén les presionará aún más de lo que ya están. En todo caso, es mejor que el amigo del PNJ secuestrado no sea el mismo PJ a quien Vincent ha dado el collar, sino otro diferente.

Si deseas que se enteren del secuestro, puedes hacer que el secuestrado mande un sms a su amigo mientras dormía, ya que el secuestro no se hará público. Cuando lleguen al piso del secuestrado, podrán entrar fácilmente, ya que encontrarán la puerta desencajada de los goznes y todo revuelto, evidentes signos de pelea.

Las razones del secuestro pueden ser muchas y muy variadas. Si el PNJ está metido en asuntos turbios, pueden haberle raptado para presionarle u obligarle a colaborar. En caso contrario, pueden montar el secuestro simplemente para “persuadir” a los PJs de que dejen la investigación.

LINDA DRAVES

Al igual que en el caso anterior, puedes introducir este encuentro cuando desees, en cualquier momento de la Historia, ya sea cuando los jugadores acaben de empezar o cuando lleven la investigación más avanzada.

Linda ha averiguado la ciudad donde acabó Vincent antes de su muerte, y ha decidido ir para allá, pues sabe que el joven habrá dejado el collar a buen recaudo. Su primer paso será contactar con algunos Shadow Hunters locales, ya que ella no conoce la ciudad. Estos no tienen por qué ser ninguno de los PJs, pueden ser perfectamente PNJs, lo cual de paso puede dar pie a que tu grupo se apunte un par de Contactos entre los Shadow Hunters de la ciudad. La chica buscará activamente a los PJs, especialmente al que Vincent dio el collar, ya que aunque no tiene la certeza de que este lo posea, sospecha que, de alguna forma, está relacionado con él, o al menos sabe donde está. En todo caso, Linda les acompañará a partir de ese momento, quieran los PJs o no, y dado que puedes darle los poderes que desees gracias a la combinación de Reliquias de Connor que lleve encima, es poco probable que puedan impedirlo.

La joven estadounidense les dará información acerca de las Reliquias de Connor, un resumen de su historia, información sobre los Hijos de Connor, y cualquier otro dato que consideres pertinente. Esto contribuirá a aumentar sus Diarios. Según la relación que establezcan con Linda, también podrán apuntársela como contacto de nivel 1 o incluso 2.

SE CIERRA LA TRAMPA

Una vez los PJs contacten con Linda, podrán completar alguno de los pasos anteriores si lo desean, también puedes incitarles a ello si ves que va a tener peso en la Historia y les ayuda a conseguir más información. En cualquier caso, después de que se una a ellos la Shadow Hunter rubia, López, el jefe de la banda que ayuda a los sectarios en la ciudad donde estés situando la Historia, contactará con ellos para decirles que le devuelvan la Reliquia o matará al PNJ secuestrado.

López les citará en un centro comercial de la ciudad, por la tarde. Al ser un lugar abierto y con gente, no debería hacer desconfiar a los PJs, así que es de suponer que irán allí.

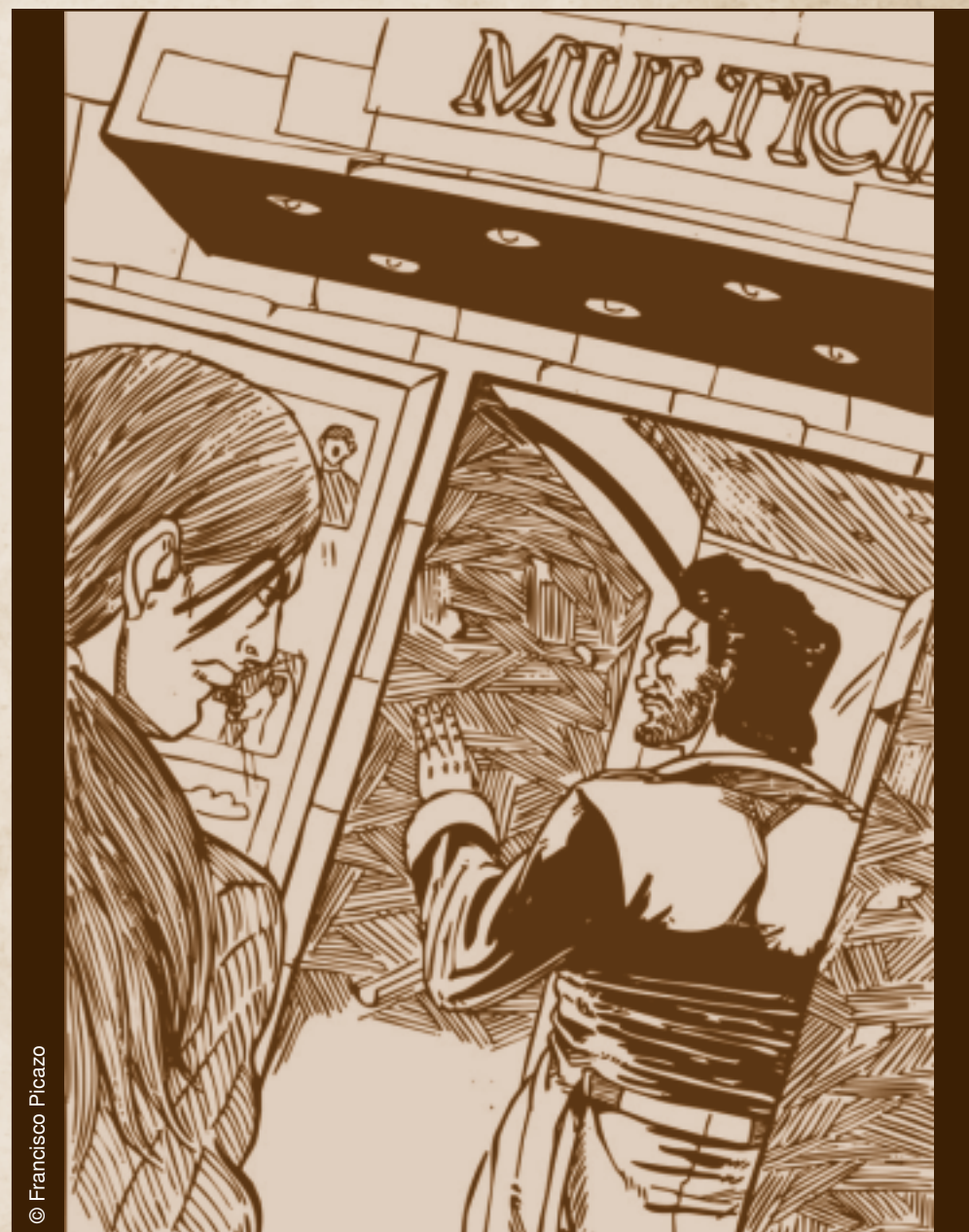
EL CENTRO COMERCIAL

En principio, todo parecerá ir bien: gente, tiendas, bullicio, animación... nada sospechoso, así se lo debes transmitir al principio, les debes dar una falsa sensación de tranquilidad hasta que se acerque a los PJs un tipo enorme con pinta de matón, el cual les dirá que le sigan. Si no lo hacen, e insisten en que López vaya hasta allí, les dirá que tiene órdenes de lo contrario y seguirá su camino, sin inmutarse ni esperarles, ya que sabe que tiene las de ganar. Si deciden pelear contra él, le derrotarán, en efecto, pero al rato llegará la policía y se los llevará detenidos por perturbación del orden público y asesinato, si es que llegan a matar al gorila. En este caso, la partida habrá concluido, no deberás dar a los jugadores puntos por éxito, y debes preparar una segunda partida en la que los Hijos de Connor persigan y acosen incesantemente a los PJs hasta recuperar el collar, a menos que se lo devuelvan a Linda, que se marchará de la ciudad (incluso estando en la cárcel, ya que puede teleportarse gracias a las Reliquias que lleva encima) y no volverá a molestar a los PJs, a menos que lo desees, por supuesto.

En caso contrario, el matón les llevará al multicine, a una sala concreta.

LA SALA DE CINE

Dentro de la sala, todo estará a oscuras, ya que no se está proyectando ninguna película. La luz de una linterna enfocará a sus pies y les hará señales para que le sigan. Les señalará que se sienten en dos butacas, y les hablará una voz, la de López, exigiéndoles que les entreguen el collar. Es de



© Francisco Picazo

suponer que estos se negarán, por lo que inmediatamente después notarán como les encañonan la nuca. Tras esto, se encenderán las luces. Los PJs verán a varios sectarios, los criminales de la banda de López, y a él mismo, a su alrededor. Ajusta tú mismo el número de matones, en función del tamaño y fuerza de tu grupo. Si quieres, como ayuda adicional, puedes decir que, cuando se encienden las luces, no ven a Linda por ninguna parte.

Primero les registrarán, y encontrarán el collar. Tras esto, Linda aparecerá con una combinación de Reliquias que hace inútiles las armas de fuego por un limitado espacio de tiempo, lo que dará a los PJs oportunidad de atacar. Esto provocará una escena de combate, la lucha final por la posesión del collar.

Durante la pelea, puedes darle a Linda poderes adicionales, ya que lleva encima una buena colección de Reliquias, pero tampoco des la sensación de que los PJs lo tienen demasiado fácil. Utiliza a Linda solamente si ves que es necesario, no hagas que dependan de ella para vencer.

EPÍLOGO

Lógicamente, cuando todo acabe Linda querrá recuperar el collar. Si los PJs se niegan, hará lo que haga falta para quitárselo. No les dañará, pero a tu discreción puede incluso detener el tiempo, coger el collar y teleportarse. Los PJs no tienen forma de quedarse el collar, ya que la chica tiene acceso a poderes y habilidades contra los que estos no pueden luchar.

Aparte de esto, el PNJ secuestrado se encontrará bien, a menos que por algún descuido haya muerto durante el combate.

EXPERIENCIA

A la hora de repartir PE, debes tener en cuenta los siguientes criterios:

- Dado que es imposible que se queden el collar, no lo tengas en cuenta como parte del reparto de Experiencia.
- Da solamente puntos por Éxito Total si han salvado al secuestrado. En caso contrario, si únicamente han conseguido que Linda se lleve el collar, da puntos por Éxito Parcial.
- Si lo ves apropiado, concede puntos por Altruismo a los PJs que ayuden al amigo del PNJ secuestrado, ya que al fin y al cabo solamente le están ayudando, no tienen una relación personal con el secuestrado. No obstante, no des estos puntos al PJ amigo del secuestrado, ya que él sí que tiene una implicación personal.

Aparte de la experiencia, por supuesto, están los contactos que hayan podido conseguir, y que se especifican más arriba.

POSIBLES CONTINUACIONES

- Linda vuelve a pedirles ayuda para recuperar otra Reliquia de Connor, o alguna otra caza parecida.
- López desea venganza por arruinarle la recompensa.
- El Manto quiere información sobre el collar, y molesta y acosa a los PJs para conseguirla.

PJJS

MIEMBRO DE LA BANDA DE LÓPEZ

Estos son los criminales de la banda de López, matones de baja estofa que pondrán las cosas algo difíciles a los PJs, aunque no mucho. Dentro del cine habrá dos o tres de estos, ajústalo a tu conveniencia, tal como especificamos más arriba.

APARIENCIA: Variable, desde matones de baja estofa a pulcros *gangsters*. Los presentados en esta Historia deberían tener un aspecto bastante normal, tirando a “cacos” más que a criminales sofisticados.

PERSONALIDAD: Suelen tener un carácter muy bravucón y presuntuoso.

GRIMORIO: Los criminales profesionales no poseen ninguna habilidad sobrenatural.

RESIDENCIA: Sus propias viviendas.

CATEGORÍA SOCIAL: Media

ATRIBUTOS:

Físicos +1
Mentales +1
Sociales 0

HABILIDADES:

Atletismo (F) 2
Esquivar (F) 3
Percepción (M) 1
Voluntad (M) 1
Engañar (S) 2
Persuasión (S) 2
Armas de Fuego (Voss BC) (F) 4
Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 3
Pelea (F) 3

PR: 8

GORILA

Este es el perfil del tiparraco que conducirá a los PJs a la sala de cine. Combatirá contra los PJs en la sala de cine, o antes si lo han decidido así, aunque por supuesto, si le derrotan de forma individual habrán fallado en su misión de salvar al secuestrado, tal como se especifica más arriba.

APARIENCIA: Un tipo enorme con pinta de matón.

PERSONALIDAD: Bravucón y presuntuoso.

GRIMORIO: El gorila no posee ninguna habilidad sobrenatural.

RESIDENCIA: Su propia vivienda.

CATEGORÍA SOCIAL: Media

ATRIBUTOS:

Físicos +3
Mentales 0
Sociales 0

PR: 7

HABILIDADES:

Atletismo (F) 3
Esquivar (F) 2
Percepción (M) 1
Voluntad (M) 1
Engañar (S) 2
Persuasión (S) 2
Armas de Fuego (Voss BC) (F) 3
Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 3
Pelea (F) 4



CULTISTA DE LOS HIJOS DE CONNOR

Estos son los cultistas básicos, que no cumplen ninguna función más allá de las básicas. Son pura carne de cañón, tan importantes para Ibrahim Connor como una ramita. Cientos de personas como estas forman el grueso de la secta, apoyándose unos a otros. De nuevo, ajusta el número exacto según la potencia de tu grupo.

APARIENCIA: Tienen aspecto de estadounidenses, con aire de fanáticos. Van bien vestidos, de forma algo anti-cuada.

PERSONALIDAD: Son bastante discretos hasta que usan la fuerza, la cual aplican sin piedad.

GRIMORIO: Los Cultistas de los Hijos de Connor no poseen habilidades sobrenaturales, aunque sí algunos conocimientos, sobre todo relativos a la Reliquias de Connor.

RESIDENCIA: Sus propias viviendas en Estados Unidos.

CATEGORÍA SOCIAL: Media

ATRIBUTOS:

Físicos +2
Mentales +1
Sociales 0

PR: 7

HABILIDADES:

Atletismo (F) 2
Esquivar (F) 2
Percepción (M) 1
Voluntad (M) 2
Engañar (S) 2
Persuasión (S) 2
Armas de Fuego (Glock 17) (F) 3
Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 3
Armas Cuerpo a Cuerpo (Palo) (F) 4
Pelea (F) 3



© Francisco Picazo

LÓPEZ

López es el líder de su propia banda. Se abrió paso a través de los bajos fondos mediante una mezcla de caradura y fuerza bruta, eliminando a varios jefecillos antes de reunir la banda que actualmente lidera. Ha aceptado el contrato de los Hijos de Connor para recuperar el collar, y espera llevarse una sustanciosa recompensa tras hacer el trabajito.

APARIENCIA: López tiene unos cuarenta y algo. Es alto y delgado, con un cierto aire desgarrado. Sus ojos son negros y brillan con malicia. Tiene una incipiente calva, aunque el pelo que le queda es moreno. Va vestido con trajes cortados a medida, y le encantan los bombines. Su voz es aguda y chillona.

PERSONALIDAD: Al contrario que otros criminales, López es bastante meticulado, una de las razones por las que ha ascendido en la banda. No obstante, es nervioso como él solo, saltando a la mínima, y tiene una paciencia escasa tirando a nula.

GRIMORIO: López no posee poderes sobrenaturales.

RESIDENCIA: Su propia vivienda.

CATEGORÍA SOCIAL: Media/Alta

ATRIBUTOS:

Físicos +1
Mentales +2
Sociales +1

PR: 5



© Francisco Picazo

HABILIDADES:

Atletismo (F) 5
Esquivar (F) 6
Percepción (M) 4
Voluntad (M) 1
Engañar (S) 4
Persuasión (S) 6
Armas Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (F) 2
Elocuencia (S) 4
Estrategia (M) 5
Liderazgo (S) 6
Pelea (F) 3

LAS GAFAS DE SOL



HISTORIA 2:

Angst

FUNCIÓN Y PECULIARIDADES DEL MÓDULO

El módulo está ideado para un grupo de Shadow Hunters reducido. Dos o tres estaría bien, máximo cuatro aunque podría resistir funcionar con cinco, dependiendo del grupo y de cómo se coordine (no suele ser mi caso). Su dotación recomendada es que vayan bien pertrechados y recomendadamente atléticos aparte de lo voluntarioso que hay que ser para plantarse en medio de la nada y seguir ahí dando la cara cuando hay algo que hace picadillo al personal. Aparte de bien armados (aunque la utilidad de esto es bien limitada como contaremos, les hará sentir más seguros) el que sean gente dada a carreras, brincos y la acción en general siendo acosados y perseguidos hará bien al ritmo y diversión de la partida dada su idiosincrasia, aunque puedes fácilmente hacer ajustes para mantenerlos íntegros y que te duren hasta el final si no hacen tonterías.

EN LA PARTIDA DE PRUEBA

La localización del escenario no pone a su alcance bibliotecas reveladoras ni acudiendo a las poblaciones vecinas. Los míos contaban con una pequeña biblioteca móvil, pero no obstante, el peligro no es convencional ni encontrarán en libros al uso una guía para resolver el asunto. De todas formas ni lo intentaron recurriendo a lecturas.

Posiblemente, echarán de menos más un hospital para lesiones tolerables con que seguir en la brecha que una biblioteca arcana o con incunables encuadernados en piel humana. He dispuesto recursos para atemperar estas carencias aún manteniendo la sensación de aislamiento y abandono, pero procura como siempre que haya alguien en el grupo PJ hábil remendado a la gente.

A pesar de reconocer sin problemas de decoro que este es un módulo aprovechable pero desprovisto de ambiciones, **pienso que tiene como un interés especial al soslayar a su resolución final el que se plantee lo que ocurre como una mera cuestión maniquea de buenos y malos**, dando pie a un posible dilema moral para los PJ y, por ende, los jugadores si éstos andan sensibilizados para ello. A pesar de todo el reduccionismo habitual en el roleo, que hace que se tienda en lo que se cuenta en él hacia el cliché buscando las formas habituales en su modo habitual predecible como lenguaje en sí o incluso hacia el pastiche recopilando distintos elementos así para amontonarlos, creo que aunque no sean estos planteamientos imprescindibles ni un plato de cada día son necesarios y abren miras interesantes no quedándose en el humanos contra monstruos o el investigadores versus cultistas salvando el mundo.

En cuanto al modo en que se articula el peligro y la fuente de éste no es habitual tampoco en el roleo ni natural del todo. Así será fresco y desafiante aunque cuentes con Shadow Hunters experimentados, cosa que tampoco es algo a obviar aunque no encuentres en modo alguno interesante lo expuesto en el anterior párrafo.

Estas dos razones son las que me han llevado al esfuerzo de desplegar y planificar los elementos desde la idea inicial para llevarlo a la mesa de juego y tras su testeo el abordar la tarea aún más trabajosa de pasar a limpio notas, mapas y hasta una tabla para que sea consultable para terceros que quieran llevar a sus mesas la aventura, pero dando indicaciones de las posibles variaciones.

El gancho de todo el asunto es que los investigadores se desplazan a (y *quedan atrapados en*) su destino buscando a uno de los suyos que no andaba precisamente haciendo turismo. Hay varias formas de articular esto según la configuración de PJ o incluso de campaña que pongas en la mesa.

Supongo que es obvio, pero precisamente **la naturaleza de cazadores de monstruos de los PJ más o menos organizados los pone en perfecta**

posición para meterlos de cabeza en esta aventura, aunque quizás quieras hacer unos cambios en el trasfondo de la amenaza para que encaje mejor en la ambientación del juego. Aún así, si es su primera partida, puedes introducir cualquiera de estos inicios:

- **Los PJ son parte de un grupo de investigadores más grande:** podrían estar coordinados por una fundación o un colectivo universitario que anda deshaciendo misterios y esta vez han de buscar que ha pasado con uno de los suyos que fue a ejercer allí (*esta es la opción sencilla y equilibrada*).

- **Los PJ son investigadores de lo oculto novatos que buscan a su mentor:** o bien que han de ir a buscar a un familiar que como afición (*blogger del misterio*, activo de FDM, AIP o parecido, colaborador de una revista...) lleva un tiempo sin dar señales de vida pero suele hacerlo como para poder concretar donde se pierde su rastro (*es la opción desafiante con PJ poco pertrechados y hábiles*).

- **Los PJ son periodistas profesionales del misterio** que trabajan en cargos menores y menos móviles que el desaparecido, pero se les encarga buscarlo. En la redacción de revistas y programas de radio o TV hay colaboradores externos, investigadores de campo o colaboradores más móviles, y tonos intermedios entre el que se larga a hacer un reportaje de Egipto o se va a toda prisa al culo del mundo donde se ha visto al *chupacabras* y meros echadores de fotos dentro de la localidad de la sede de la redacción y meros jornalistas de escritorio que revisan y edulcoran cuando no pergeñan algo de archivo con o sin wikipedia y *Fortean Times*.

Lo que cuento es habitual. No es muy sabido, pero un equipo con sensitiva y todo (*médium, para entendernos*) estuvo enfrente de la FK haciendo unas pesquisas hace unos años. Su propio coordinador, (o al menos, quien llevaba la publicación) el **Doctor Jiménez del Oso**, se personó en mi ciudad en un domicilio con fenómenos de combustión espontánea. Es menester que si te desaparece tu primer enviado intentes buscarlo agotando todas las posibilidades antes de que sea una falsa alarma y una investigación policial complique todo en cuanto tu imagen o molestando a los testigos de lo insólito que suelen querer tranquilidad y anonimato. *Esta es una opción que puede ser muy arriesgada por la capacidad de los PJ, pero no aburrida y además no es más de lo mismo para desplegar investigadores en un misterio letal.*

- **Son Recuperadores de fianzas:** normalmente apodados *cazarrecompensas*. Puede ser que trabajen llevando a juzgado a gente que tras pagarse su fianza nada más se supo. Estos profesionales legislados en EEUU rastrean y detienen a estas personas cobrando una fracción de esa fianza que ya nunca se devuelve. A veces toca localizar a alguien que debe la pensión alimenticia y ha cambiado de Estado, otras son gente con delitos mucho más violentos que las fuerzas del orden han dejado de buscar hace un tiempo tras enfriarse su pista o llevar la investigación a un callejón sin salida tras dedicarle un tiempo. Esto es habitual con recursos imitados y crímenes constantes.

Si teniendo un chivatazo acerca de un delincuente medianamente peligroso, uno de tu oficina de fianzas lleva un tiempo sin dar parte desde el lugar baldío que fue tras él, es más que posible que sus camaradas se equipen con todo lo posible y piensen que ha sido descubierto desprevenido, más difícil la caza de lo pensado o que cuenta el buscado con ayuda dispuesta a muchas cosas en su madriguera. Por lo que irían a sacar de ésta a su compañero, si anda bien, desquitarse si anda mal y salvar el prestigio de su negocio mejor que dar mero parte a la policía sobre la cuestión. *No debería hacer falta explicarlo, pero esta es una manera de meter a hombres de acción nada dados a lo sobrenatural en el lío. Aún así, en este módulo no desequilibrarían las cosas con su habilidad y profusión de armas y su ineptitud en estudios de letras en general y lo oculto en particular no significaría la muerte horrible del colectivo PJ. Aprovecha.*

COMO SIRVIÓ EN ARCAÑO XIII

Yo no pongo las cosas fáciles (porque siempre resulta que nada es lo que parece en un principio jugando con los prejuicios del personal jugador) y el resto de los arcano nunca suelen ponérmelo tampoco fácil, así que el arranque era tan sencillo como empezar de la forma contada desde el punto de partida (y nunca mejor dicho), de la serie *Supernatural*. Tal como ocurre en ella, dos de los PJ son hermanos con un hecho raro y traumatizante en su pasado. Su padre también fue testigo y víctima de aquello y desde entonces se ha dedicado a investigar, matar o exorcizar a todo lo raro buscando venganza mientras enseñaba a sus hijos lo que estudiaba y aprendió en los marines durante la Guerra de Vietnam. Así tenía un arranque sencillo para experimentar a otros niveles. Tal como ocurría en la serie, los dos hermanos salían tras la pista del padre tomando el oficio familiar y yo solo añadí dos cazadores más relacionados con él para tener un grupo PJ.

Doy más datos del asunto [en el blog de FK y Arcano XIII](#), pero toda esta información no es necesaria a menos de que queráis seguir este ejemplo de arranque; y creo que los que se han dado ya son bastante buenos y más sencillos de acatar.

ENGANCHANDO LA PARTIDA (COMENZANDO)

Lo primero que deberán hacer los personajes es desplazarse hasta donde se pierde el rastro de quien buscan. Esto puede ser tan descrito, jugado y largo como creas adecuado, pero debería ubicarse (y extenderse) como es justo para lo que es un prólogo al meollo de la aventura.

- **Si el grupo de PJ se estrena y/o se convoca para esta misión/partida**, es posible que quieras llevarlo a juego con pelos y señales. De hecho, es una buena forma de que el equipo se conozca.
- **En cambio, si ubicas esto como parte de una campaña en curso**, la transición puede ser algo tan breve como un sentarse frente a un escritorio recibiendo los datos de lo que se sabe y la misión, cual arranque de la serie Misión Imposible o incluso comenzando ya cuando se despliegan los personajes en el terreno de operaciones (comienzo al estilo de CSI).

En cuanto al punto de partida, voy a seros franco. No me gustan las ubicaciones. Puede uno documentarse respecto a lugares concretos y poner costumbres regionales y monumentos, puedes buscar lugares extraños peculiares, o mejor aún documentarte respecto lugares misteriosos mucho

EN LA PARTIDA DE PRUEBA

Arrancábamos campaña y se conocían las dos parejas de PJ en un cruce de caminos viajando en coche hasta el punto de arranque, así que los moteles, los sheriff locales, los asaderos y las gentes de una América quizás extraña, pero no exactamente paleta como puedan pensar brilló en sus contrastes. Quizás erré en cuanto se extendió demasiado y tuve que declarar que no íbamos a pasar por ciertos preámbulos, forzando a distintas elipsis, (el cómo se organizaban para cenar, o la historia de amor bíblico de la camarera evangelista y el contingente que se creía maldito...).

más cerca y a mano de lo que puedan esperar y creer tus lectores (y jugadores) hasta que se lo presentas.

Sí es así, me vale el esfuerzo y tiene para mí su sentido. Sin embargo, está el problema de que con peculiaridades concretas sea más difícil adaptar un cambio de emplazamiento (por ejemplo, que se monte en el *Oktoberfest* y parte de los sucesos tengan que ver con momentos y ritos de la celebración); es algo que puede ocurrir desde todo el cariño y el respeto para con el autor original, que mole tu partida pero que te venga mal Alemania como escenario o que precisamente acababas la anterior etapa de tu grupo de juego en Sidney y no te viene nada bien aquello de casualmente estáis en un bar de... cuando es otro marco muy distinto y alejado.

Sabiendo que quizás este sea uno de mis últimos módulos, que menos que os cuente como pienso estas cosas. En realidad me gusta más mixtificar sobre un tipo de zona y cultura, documentándose sobre distintos lugares en la zona para reunirlos en un punto exacto inventado, plausible y más parecido al emplazamiento de una novela del *Realismo Mágico* de ultramar.

Así pues, ni hay Estado ni localización exacta para nuestra aventura. Necesitaba calor, desierto, matorrales y rocas enormes desgastadas por el viento aunque no tanto como las reverenciadas en Colorado. Texas o lo que podamos entender como su tipo de cultura y entorno nos vendrá bien. Por ahí estaría emplazado nuestro parque de caravanas y el punto de arranque. Big Tuna no existe, pero es que tampoco el Banjos de otro módulo pendiente, siendo además ambos nombres referenciales y guiños.

Tú puedes romperte la cabeza con mapas, conocimientos directos de EEUU y hasta posicionando las zonas usando **Google Earth** para encontrar un macizo rocoso como el que se necesita y contar kilómetros exactos para los desplazamientos. Yo no lo creo necesario. Eso es todo.

PUNTO DE SALIDA

Los jugadores han de tener su pista perdida en una población en recesión y progresivo abandono debido al eclipse de su industria local, (una fábrica), ya fuese por la competencia del mercado global o el irse agotando la extracción de la materia prima anexa a la factoría que dio origen a la propia población.

EN LA PARTIDA DE PRUEBA

Yo forcé las cosas para que fuese un aserradero por más que no casa-
ba demasiado por su latitud en país a mis ojos, pero quería hacer
guiños y afrontar prejuicios respecto a hombres paseando con hachas
por la calle (aunque no traté el travestismo **Monty Python** del gremio,
claro). Filias y manías personales. Una cantera podría valerte a ti sin
exprimirte las meninges.

¿Por qué un precario estatus humano y económico? Porque me daba el to-
no que buscaba. Una población de pocas calles en ese racional trazado or-
togonal yankie de colonialistas aprendiendo de los romanos. Calles largas
con prácticamente *ager publicus* de nadie detrás, coches viejos y sucios
aparcados en medio de caminos de tierra adyacentes. Locales cerrados y
fachadas tristes y descuidadas. Pocos garitos, servicio decente pero no mu-
cho donde elegir. Con pocas comodidades y capacidad de suministros, con-
taba con que perderían poco tiempo en ello y se harían haciendo a la
necesidad, las malas caras y poniéndose en guardia.

Independientemente de esto, entretenerse poco con chicas guapas cuando
los jóvenes emigran en busca de curro o no tener ambiente nocturno solo
es útil a sabiendas de que mis jugadores desbarran por sistema. **Es suma-
mente útil**, por otro lado, **que reduciendo puntos calientes de interés la
pista sea más sencilla de seguir**. Usa una o varios recursos de los si-
guientes.

- **El buscado** **charló informalmente llamando a PJ o amigos de**,
contando como le iba, decía que andaba allí y que iba a echar un vis-
tazo a un parque de caravanas cercano; pero que estaba dedicando
tiempo a investigar a un sheriff apellidado **Stackhouse**.
- **Solo existe un motel/hostal/pensión en funcionamiento en el pue-
blo**. Allí reconocen al buscado al dar su descripción y se les da unos efec-
tos personales nimios que tenían allí por si volvía a pagar cierta pequeña
deuda (puede ser un suplemento de la habitación, por ejemplo). Dijo que
volvería enseguida, que se desplazaba cerca, pero nunca lo hizo.
- **En el drug store del pueblo recuerdan al forastero** por ser pecu-
liar, comprar comida en lata junto a tabloides como un nativo y hacer
preguntas raras.

- **En la armería también**. Pidió munición de posta o algo peculiar fue-
ra de lugar ¿un cuchillo de caza propio de destripar jabalíes que no
hay en la zona?.

Y en estos recursos, emplazamos una o varias de las siguientes pistas.

- **Entre los efectos personales, había una libreta de notas**. En ella
escrita (o en la primera página se lee al emborronar con carboncillo
tras haberse calcado de la última anotado y arrancada). **Sheriff
Stackhouse: cabrón, vigilar**.
- **En su alojamiento, o el drug store, preguntó acerca de cómo
llegar o cómo estaba la carretera hacia Big Tuna**. Es cierto que
hay unas cosas llamadas GPS, pero el roleo de investigación tiene
aún que asumirlas del todo para modernizas sus *macguffin* y recursos
tal como hizo al tiempo asumiendo los teléfonos celulares.

EL SHERIFF STACKHOUSE

Esta pista tiene que explicarse más detenidamente y por eso paramos para
dar detalles. El nombre completo del sheriff es **Timothy T. Stackhouse**. La
T es de Thruman y tampoco aclara nada.

En su primera parada, **tendrán suerte si los nativos conocen su nombre
completo o les suena**. Seguramente, recordarán que de aquí a como un
mes tuvo su momento póstumo de fama en los medios de comunicación
debido a ser **asesinado en acto de servicio**.

El pueblo está lo bastante desvencijado y dedicado a los servicios y a una
industria cerrada como para tener una biblioteca pública decente, (hay una
en el colegio de primaria del pueblo, aparte de la especializada del humilde
instituto de secundaria). Si quieres las cosas fáciles, o bien no tienen ca-
charros para acceder a Internet, (las instituciones decentes tienen varios
terminales, no obstante), puedes ubicar una informal hemeroteca en uno de
estos centros.

Sea en prensa local o estatal, se dedica un espacio al suceso. Según consta,
el sheriff fue tiroteado por bandidos, (*luego se les ubica como atracado-
res de bancos o gasolineras*) en medio de la nada, a dos millas de un
parque de caravanas denominado Big Tuna. Exequias (ya realizadas),



que fue condecorado una vez y que deja a su hijo en el cuerpo apenado, bla, bla.

En realidad, las cosas no son tan sencillas ni el asunto anda ni mucho menos cerrado, pero se le ha dado elegante carpetazo. No pueden obtener más información de esta fuente y yo mismo no me esforcé demasiado en que sintieran la necesidad de llegar a conocer la noticia aquí, pero que usara la palabra *cabrón* en la pista podía despistar deliciosamente a mis jugadores dándoles a pensar que aquel al que buscaban había tenido un encontronazo con él, matándolo y poniéndose nerviosos. Aunque fechas no casaban (desapareció hace una semana, hace poco más de un mes de la muerte, pero podrían pensar eso).

Dedicar más tiempo buscando una hemeroteca decente o recurriendo a lugares donde socavar información no sería recomendable, pero deberías darles algo si se ponen a ello y ciertamente no hay más prisa por llegar a Big Tuna que la que se tenga en mesa para la partida. Así que si investigan

(incluso en la red) podrán encontrar, más fácilmente que la condecoración por detener a unos atracadores de gasolineras, referencias sobre una **turbia investigación** en pos de aclarar como terminó con una pugna en una cantina **rompiendo un brazo con un bate de béisbol a un mejicoamericano y lesionando a otros tres**. Términos como brutalidad policial o problema racial flotaron en el ambiente, aunque fue exonerado de toda culpa a tenor de declaraciones que le apoyaban y reveladoras pruebas a última hora. **Pinta mal y a arreglo.**

Y bien terminado todo esto, **todo apunta hacia Big Tuna** y queda ver si se preparan o cuanto preguntan (y consiguen averiguar del lugar).

SOBRE BIG TUNA DESDE EL PUNTO DE ARRANQUE

- *Tuna es un lugar de mierda habitado por cuatro gatos. Un pequeño campamento de caravanas desolado y prácticamente abandonado, al lado de un desguace que lo ubica en (algunos de) los mapas y que puede existir gracias al depósito de agua de al lado, tan ruinoso como todo Tuna.*
- *Big Tuna fue una loca idea comercial del dueño del desguace a finales de los 70, para ubicar en la nada para ver nada a los atraídos en turismo de roulottes o ser punto de abastecimiento de los que estuvieran de paso en tal modalidad. Como no hay nada que ver, (aquello no es precisamente Monumental Valley) y no es ruta de nada más interesante, la idea no fue bien.*
- *Tuna sería un buen lugar donde esconderse. Está perdido de todo, al borde de la jurisdicción del sheriff del condado de al lado (el difunto Stackhouse) y no sería un lugar que ronde mucho ni gente de paso, ni transporte de mercancías ni, ya puestos, este representante de la ley. Casi es comprensible que lo hayan matado allí unos bandidos.*
- *Alguna gente de Tuna pasa por el pueblo a comprar suministros una vez cada semana o dos. Pero no pueden precisar cuanta gente hay ni como es. Tampoco les parece importante, pero creen recordar a una mujer guapa que viene de allí. Eso es todo y poco les importa a los locales.*

• Dado que solo queda un taller en el pueblo, el del viejo Amos que solo abre jubilado algunas tardes, los manitas e incluso interesados en reparar su coche de recado en nombre de Amos, se acercan hasta Tuna para pedirle piezas al dueño del desguace. Un tal Milo, Camilo o algo así.

• Tuna está lo bastante lejos como para pasarse por allí por qué sí, aunque hubiese algo de interés, y como para que salga a cuenta ir cuando se buscan piezas del desguace. Está distante unas 60 millas, por lo que se puede ir y volver en la jornada. La carretera está bien, asfaltada e indicada. No son los indios, pero tampoco es que sea la interestatal; si bien no necesitan un todo terreno para llegar.

• En Tuna cada vez están más locos y más vagos y dejados. Nada se hace allí hasta el anochecer y no te abre nadie porque estarán durmiendo hasta entonces. Si vas a por recambios, más vale que llegues allí de noche o puedes perder el tiempo como un tonto hasta que te atiendan entonces.

¿QUÉ DEMONIOS PASA AQUÍ?

Pues no vas muy desencaminado preguntándolo así, pero ahora mismo no te lo voy a contar. Te va ser igual de válido que lo haga más adelante y así no te fastidio el suspense quitándole gusto a leerte en frío esto para dirigirlo o no pero, en cualquier caso, sin la oportunidad de jugarlo si toca mastrear o solo recrearte en su lectura. Déjame que así lo hagamos más divertido.

BIG TUNA

No puedo saber y tú tampoco hasta que punto querrán contrastar, corroborar y documentarse con periódicos y registros oficiales sobre Big Tuna, pero aquí van unas cuantas confirmaciones.

• Big Tuna es un parque de caravanas que es poco más elaborado (y confortable) que una explanada sin acotar en medio del desierto frente a la carretera. Tiene derechos sobre él Milos, el dueño del desguace, y en status de semipropiedad el depósito de agua y su canalización llevando su contenido a las caravanas fijas, una caseta y su casa prefabricada. El depósito lo pagó él siguiendo peritaje y normativas

CURIOSIDAD

Big Tuna es el nombre del amable y recóndito publicito olvidado donde transcurren gran parte de los sucesos capitales del último tramo de la película [Corazón Salvaje](#) de **David Lynch** (*Wild At Heart*, 1990). Film con amor tórrido, ultraviolencia, *pastiche* rozando el *kitsch* y referencias a *El Mago de Oz*. Un bocado muy del paladar del autor de este módulo.

del condado en que se emplaza. El régimen de semipropiedad bajo el que está supone que no puede venderlo y no paga ni se ocupa de ninguna forma de su mantenimiento, que corre de parte del condado.

• El desguace está a nombre de Milos, que además está empadronado allí residiendo, además de trabajar, en el lugar.

• Los papeles hablan de **Feckerman Park**, pero un desportillado y oxidado letrero que tenían que ver con un negocio proyectado en el lugar del ramo de la restauración, nunca construido siquiera; crea esa confusión y da nombre al poco formal parque de caravanas. No solamente quienes conocen el lugar, hasta en los mapas donde se ubica (no todos) se le llama Big Tuna a la comunidad. Puedes hacer que los vecinos lo llamen Tuna o Big Tuna, que solo Milos recuerde y use su verdadero nombre. Como prefieras.

En cuanto a sus elementos, enumerados siguiendo el criterio de los que están más cerca de la carretera, son los siguientes. Cuando hay habitantes de por medio se indica entre paréntesis meramente, pero es que trataremos a los PNJ luego. Ahora nos centraremos en qué es visible emplazado en Tuna y qué aspecto tiene.

EL DESGUACE

Bien provisto de montones de coches comidos por los elementos y en diferentes estados de conservación, oxidación y desmontaje; está aparcado por verjas metálicas trenzadas de unos dos metros, coronadas por alambre de espino. Una cizalla doméstica bastaría para un ejercicio de infiltración y rondar por sus galerías construidas con los propios coches apilados, a veces hasta de cinco en cinco unos encima de otros. Vulnerar la valla metálica puede ser, no por sencillo más complicado que abordar franqueando la puerta. Permanece abierta o entreabierta si su dueño anda allí, y una de

sus hojas ha sido recompuesta usando unos somier viejos, quizás algo más resistentes, pero más bajos que la vaya y mucho más practicables casi como si fuera una escala. Cerrada la puerta, se hace con una cadena gruesa y un candado a juego.

No puede verse desde Tuna su parte trasera, (sí remontando un poco la carretera), pero tiene una puerta trasera similar mejor conservada y más estrecha bajo la cual también se muestra que es recorrido de vez en cuando el trayecto desde ahí a la carretera usando un vehículo. Podría ser más seguro guardarlo dentro del desguace, pero por desgana o lo poco concurrido del lugar, un coche grúa también gastado y algo desfasado está aparcado fuera en esa parte de atrás.

Dentro del desguace hay una grúa, esta vez móvil capaz de alzar los coches y una fija con electro-imán para manipularlos metiéndolos y sacándolos de la compactadora, una prensa para bolidos que los convierte en más pequeños y amontonables bloques cuadrados. Solo una pequeña parte de los coches almacenados (casí habría que decir abandonados) allí anda así. Posibles explicaciones de esto más adelante.

LA CASETA DEL GUARDIA DEL DESGUACE (MILOS)

Un bloque cuadrado con una ventana al lado de la puerta y ésta paralela a la del desguace. Es metálica y transportable como las casetas de obra usadas para guardar herramientas o como oficinas provisionales. Debería albergar a un guarda en su turno, pero Milos, el dueño del desguace hace tiempo que la usa como espartana residencia porque ha alquilado su casa en Tuna. Hay botellas y un bidón al lado de la puerta, se ven unas cortinas horrendas en su ventana y una silla plegable apoyada en la pared, sobre la que Milos toma el fresco por la noche, sacando o no la tele portátil para tener algo de entretenimiento. El coche del interfecto es una ranchera sucia y mal cuidada aparcada frente a la caseta. En su parte trasera sin lona hay alguna herramienta a juego con el estado de conservación de su negocio y de su coche particular.

FURGONETA VOLKSWAGEN (LUCKY)

Igualita que la de los investigadores de Scooby Doo. Quizás más colorida y barroca, pintada con pintura acrílica cascarilleada como parte de la pintura de fábrica del chasis. Tiene aspecto funcional (lo es), siendo además la *residencia* de uno de los habitantes del lugar. Cortinas de cocina de abuela y

mantas cubriendo los asientos interiores son casi todas sus prestaciones como vivienda.

CARAVANA ROULOTTE DESVENCIJADA (CONNIE)

Al sur del desguace y en frente de la carretera, justo detrás del cartel metálico viejo que da su nombre a Big Tuna. Parece no haberse movido en mucho tiempo, (aunque menos del que debe llevar en uso, casi se cae a pedazos). Hay un pequeño huerto tomatero en su lateral izquierdo con una empalizada decorativa hecha con palitos de helado y una especie de manta en el suelo fijada con ladrillos como pisapapeles para hacer de ella una especie de porche a la entrada, bajo un toldo descolorido y remendado. Si anda cerrada su puerta, no hay macetas ni sillas o mesas plegables que muestren que está más habitada, pero es que Connie tiene un par de cada y guarda todo dentro durante el día.

A la derecha de esta caravana, cerca del coche de Milos, está el coche de la ocupante de esta caravana. Rojo, con un reconocible golpe en el parabrisas y no en mejor estado que el de Milos. Echar un vistazo delataría (quizás superando una Apuesta de Percepción o similar para descubrir y cotejar el dato) que no tiene enganche de remolque, por lo que podría no ser el que llevó esa roulotte hasta Tuna.

AUTOCARAVANA RELATIVAMENTE NUEVA (MATRIMONIO CORBERSEN)

Con porche desplegable impermeable incorporado y montado. Está tras la vivienda de Connie, destacando especialmente su aspecto decente de ésta frente a esa antigualla. Es una de estas casas rodantes con un solo cuerpo integrándolo todo y bien equipada. Bajo ese porche y sobre una especie de moqueta lavable que tiene dispuesta en el suelo, hay dos hamacas plegables y una mesa circular igualmente portable.

DATO

No es que sea relevante, pero es cierto. El novio de Connie la abandonó llevándose *su carro*, pero Milos le deja uno funcional con tal de que le haga su compra y recados cuando ella hace los suyos en el pueblo cercano. Connie es la chica que recuerdan allí según la información obtenida (o no) por los PJ en los comercios mencionados anteriormente.

CASA PREFABRICADA (AARÓN)

Trazando una línea desde la autocaravana anterior hacia el norte, pasamos por la van Volkswagen descrita también anteriormente hasta llegar a la residencia más lujosa del lugar, una casa prefabricada típica, traída hará su tiempo con un trailer y emplazada allí asida adecuadamente sobre unos soportes.

No debe ser el colmo de la comodidad y prestaciones, pero dado el nivel de vida del lugar, representa un verdadero palacio. Tiene varias ventas exteriores, muchas más y mucho más grandes de las que tienen las caravanas, y seguramente, (no pueden verlo a lo lejos sin estar dentro) tiene buenas conexiones de agua corriente y un cuarto de retrete espacioso como para no tener que hincar las rodillas bajo el fregadero cuando te sientas en la taza. Posee tejado de verdad, (aunque no esté hecho de tejas) y está compuesto de una imitación de madera.

CARAVANA DE REMOLQUE FIJADA (YDRIS)

La más alejada de las residencias de Tuna, casi a la falda de el risco denominado El Yunque y las más cercana al depósito de agua, sito al Noroeste (ambas localizaciones descritas más adelante). Es un viejo remolque sin las ruedas (que se desintegraron con la edad o bien se usaron para otra cosa... hace no menos de una década) y levantado del suelo y de posibles humedades con un nicho de madera y conglomerado de serrín. Puede verse el rojizo óxido en las partes que se ha agrietado su pintura y los elementos van lamiendo y devorando el chasis, teniendo unos cuantos remiendos en su superficie. La plataforma que sobre la que se ha puesto se extiende un poco más sobre la mitad de su ancho y a izquierda, mirando al risco, que es donde está su puerta, haciendo las veces de porche de pequeña altura, menor que la de un escalón, la que hay que salvar.

Paralela a la extensión del porche, hay un pequeño jardín cerrado por una puerta. Sus mallas antimosquitos verdes no permiten ver su contenido y la puerta es opaca y cerrada con condena y candado. Un examen cuidadoso o alzarse sobre la malla alrededor, delataría que hay macetas grandes con 6 especímenes de planas de Cannabis de la variedad mejicana, muy alta y capaz de llegar a cerca de los metros. Si fuese el caso, no podría verse la punta sobre los 2.30 que mide la vaya alrededor, pensada seguramente más para camuflar y ocultar que para vetar el acceso (unas buenas tijeras y algo de paciencia permitirían meter un brazo o una cabeza dentro), pero

que hace destacar más a esta extraña construcción improvisada anexa a la caravana, al ser más alta que ésta.

EL DEPÓSITO DE AGUA

Evidentemente, es precisamente esto, sirve para lo que sirve y ni puede abastecerse de la (escasa) lluvia, (necesita un trasvase de vez en cuando) ni su agua es usada para el consumo humano. Aparte de que anda algo viejo (y podría ser poco confiable), los americanos desconfían del agua del grifo normal y adoran las virtudes casi esotéricas de los oligoelementos contenidos en el agua embotellada. Crea conflictos continuos que unos se duchen más o menos, tengan algo plantado o no y demás cuando Milos ha de cobrar un extra por encargarse de que lo llenen aparte de la cuota de acampada allí y ésta sea a la media pagando todos lo mismo sin tener en cuenta espacio, prestaciones hidráulicas de sus caravanas o el consumo.

Hay tomas de agua tendidas hacia las precarias residencias de los vecinos; más o menos enterradas o más o menos provisionales, desde la cañería subterránea (por ejemplo, a la caseta de guardia donde vive Milos) a tender una mangera de una toma externa que llega hasta la roulotte de Connie.

Y esto es todo lo que hay que contar del suministro de agua y del depósito. Ni se esconde nada, ni está contaminada con alucinógenos, ni vacío es el escondite perfecto para el descanso de seres no humanos... está bien sellado y por razones que leerás más adelante no va a ser sabotado y ni lo será por más estratégico que sería para complicar (aún más) la vida a los vecinos de Tuna.

EL YUNQUE

Este es el nombre informal dado a un macizo rocoso que se alza unos 100 metros por encima del nivel del suelo circundante al sureste del campamento. Erosionado y de pendientes poco acusadas por este mismo fenómeno, tiene algún matojo silvestre dando más color a sus monótonas formas y con ello más vegetación que toda la zona del campamento, lo que es debido a la sedimentación de las fisuras y justas de sus paredes.

Precisamente esta poca vegetación podría servir hasta cierto punto para ayudarse a subir a su cima, que no es tal debida a la propia erosión del viento tal como ocurre en Monumental Valley. Lo mío no es la orografía, digamos para entendernos que es una colina pequeña en forma de meseta.

Subir no precisa de material de escalada, aunque sí de ir con cuidado y en algunos tramos ponerse casi a cuatro patas ayudándose de los mentados arbutos y alguna piedra y pico que despunte bien asido. No debería dar problema alguno llegar arriba durante el día con la visibilidad que esto supone, (*si bien en Tuna los días son moviditos*). Apuestas de dificultad media-estándar relativas a Atletismo, Escalada, Supervivencia, Senderismo o similar, en cuyo caso, debes bajar un poco la Dificultad. Harían falta varias Apuestas en una resolución compleja y lo que te da es más suspense porque no se sepa como de fácil es que otra cosa. El mayor peligro es que te caigas de culo o ruedes hacia abajo un tramo, que solo dará para magulladuras y en casos extremos, que puedes determinar tú mismo, alguna luxación, esquinche o un chichón.

Subir de noche es otro cantar (*pero puede ser preferible para los PJ, ya verás*). Estar a expensas de necesitar manos para apoyarte o agarrarte complica llevar una linterna para iluminarte donde debes hacerlo, por lo que la dificultad sube sensiblemente aunque no para ponerse en Apuestas de casi imposible o similar. Esta es la mayor incomodidad con el miedo a un percance o que no ves que puede andar cerca de ti o esperándote a la cima si subes de noche.

En su parte superior plana, amesetada supongo que debería decir; no hay nada relevante. Desde allí se tiene una buena vista de conjunto del campamento y se divisa bien la carretera como para controlar su tráfico, que es insólito pero que igual se desea hacer esto porque anda esperando refuerzos o vete a saber, expectante e ilusionado como los niños del anuncio de Tulipán.

El plantar esto aquí tiene varios usos en la partida que es cuestión de revelar al máster poco avisado. Por un lado, permite ocultarse de los habitantes de Tuna, incluso esconder vehículos, el establecimiento de tiendas de campaña o equipo de gran tamaño (*no creo que los PJ se lleven morteros u obuses, pero a saber*). También aporta un extra de terreno a explorar, quizás no ajeno a peligro según lo hagan de día o de noche por diversas razones y, por último, si le dan importancia es una pista falsa del tamaño del ñusco que es permitiendo ganar tiempo en un módulo como éste donde si van bien encaminados, pueden resolver el asunto en dos patadas.

Tal como hemos dicho, la meseta no nos aporta nada *a priori* aunque a saber cuanta atención y tiempo le dedican los jugadores en partida. Es posible que no te parezca esto justo o bien que como a mí te de algo de apuro que tras la que te monten se queden con las manos vacías. Una opción es que la criatura que merodea por Tuna tenga el lugar, menos concurrido aún que la propia zona del campamento, como una especie de territorio propio don-

EN LA PARTIDA DE PRUEBA

Mis jugadores mostraron vivo interés en El Yunque. No lo pensé así, pero tomaron la meseta como la posible madriguera de la criatura, el posible lugar para encontrar un templo sectario y, en todo caso, un punto a explorar que escondía pistas. Las subidas nocturnas intentando esconder su presencia de los vecinos dio para un rato (más su propia coordinación para ello) y ante tan vivo interés con el tiempo y esfuerzos dedicados me vi obligado a improvisar y darles algo, tal como sugiero a continuación.

de deje pequeños recuerdos recopilados cual urraca. Si le desaparecen piezas del coche, podrían encontrar todas a algunas en el suelo de la meseta, o si no han llegado a dilucidar como de anómala fue la muerte del sheriff, toparse allí con su estrella señal del cargo manchada de sangre, (que fue la opción que tomé yo para compensar sus esfuerzos y darle sentido al tiempo enorme que desperdiciaron mis jugadores).

OTROS DATOS DE INTERÉS

No hay donde hospedarse en Tuna, y dado como es el emplazamiento, moverse por allí es algo que pueden vigilar sus habitantes, (que no tienen mucho más que hacer) siendo imposible pasar desapercibidos. La carretera y su acceso, aparte de lo despejado de la visión alrededor también hace casi imposible llegar sin ser notado, estando este lugar baldío también fuera de la cobertura de las compañías de teléfono móvil, y de conexiones Wi-Fi ni hablamos.

Hay un teléfono fijo, se trata de un terminal de servicio viejo en una caja asida a un poste de redes de telefonía, la línea que puede verse al otro lado de la carretera que pasa por Tuna, si bien hace falta seguir los postes avanzando dejando pasar el asentamiento poco más de una milla, (cerca de dos kilómetros). Funciona para avisos de emergencia respecto el mantenimiento del tendido, pero es posible hallar a un telefonista al otro lado y pedir que conecten con una línea externa para una emergencia distinta, como puede ser un accidente de carretera o una atención médica en situación de vida o muerte. Esto es algo que solo pueden saber si preguntan directamente a los habitantes, siendo el más puesto en estas lides Milos.

Por si te no ha quedado claro, la luminosa y despejada Tuna es, aunque no lo parezca, una trampa mortal para PJ si hay problemas.

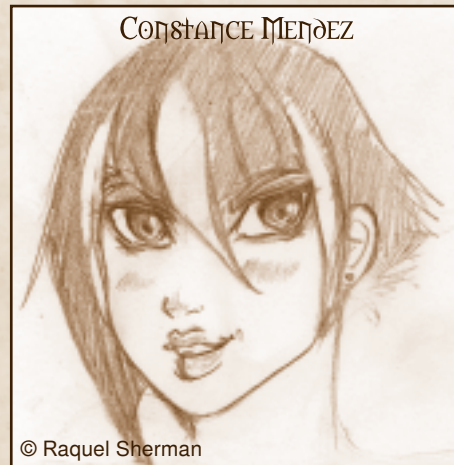
SOBRE LOS PNJ CON LOS QUE TRATAR

Ahora nos toca hablar de los habitantes de Tuna. Como se puede imaginar, tienen algo que ocultar que no va a salir fácilmente, pero los secretos inconcesables del personal darán para otro epígrafe más adelante. Ahora describiremos que pinta y modales tienen para los PJ cuando los aborden por primera vez recorriendo el parque de caravanas y antes de cualquier trastada que puedan hacer o que les haga lo que anda suelto por allí. De eso trata el **Primer contacto**. El apartado **Connotaciones** nos dice qué se puede deducir o sospechar de ellos, ya sea usando Apuestas para habilidades sociales o que quieras hacer ver con tu interpretación de ellos currándote bien tus tareas. Por último, **Hechos comentables** tiene las confirmaciones de esas sospechas o cosas a deducir, y lo que pueden comentar de sí mismos los PNJ alegremente *motu proprio* o bien respondiendo a preguntas informales que le hagan los PJ en una primera charla casual y desenfadada o a lo largo de su estancia en Tuna tratando con ellos.

CONSTANCE MENDEZ

PRIMER CONTACTO: es una chica de origen latino de aproximadamente la mitad de la treintena. Alegre y de buen trato, será la presencia más dulce que puedan encontrar en el lugar. Viste informal con ropa algo desfasada y poco llamativa. Camisetas de motivos viejos (como una exposición de material de agricultura de hace dos años en otro Estado) y vaqueros algo usados pero no desgastados o poco presentables. Es una mujer de fácil sonrisa natural, tal como es su belleza, más propia de compensadas formas y ser una persona activa y de buen trato que de un maquillaje o cuidado en resaltar con lo que se pone. Apenas tiene acento, aunque se le notará un poco cuando hable rápido o nerviosa bajo presión. No obstante, usa algún palabro en Español de vez en cuando.

CONNOTACIONES: habla demasiado bien para ser una recién llegada, y hace tiempo que no renueva guardarropa si tienen oportunidad de verle



© Raquel Sherman

cambiarse un par de veces. Debe llevar muchos años en EEUU aunque no ha nacido aquí y el Inglés no es su lengua vernácula. Es amable y cariñosa de talante natural, pero algo le preocupa y afecta a esto. Por un lado, intenta ser agradable pero no demasiado, mantiene distancias y parece retroceder un paso si te acercas un paso a la distancia de cerca de un metro que procura mantener. ¿Desconfía de la gente recién llegada? ¿Hay algo más? A esta tensión de fondo que lo marca todo más allá de su superficie hay que indicar que es solícita dando indicaciones y referencias sobre Tuna y sus gentes, pero tiene cierta urgencia, la de que se haga lo que vengan a hacer y se marchen cuanto antes.

HECHOS COMENTABLES: Connie, que así pedirá que la llamen si el primer contacto es educado y amable; lleva en el parque cerca de 7 años, desempeñando algunos trabajos eventuales en la población cercana de al lado hasta que incluso trabajos tras la barra, de cocina o de limpieza doméstica empezaron a escasear en la progresiva ruina cerrada la fábrica que le daba origen y sentido a dicha población. Desde hará casi dos años anda desempleada y buscando algo. No está casada, pero tenía a un compañero y pensaban casarse para normalizar lo suyo cuando pudieran estabilizarse y asentarse en algún lugar. Su novio se fue hace tiempo buscando trabajo y prometiendo dar noticias, pero no ha sabido de él ni del coche de ambos. Mal rayo le parta. No se extenderá hablando de esto, parece ser que anda aún dolida y no va a filtrar con el personal o hacer caso de sus insinuaciones. Incluso además de ignorar sus lances o indicar que no está interesada, que ya tiene un amigo y sus energías están en buscar trabajo, es posible que si son muy insistentes o procaces reacciones de forma exagerada echando a todo el grupo PJ de su vista y dando gritos insultando a todos los gringos que ha parido mala perra o profiriendo una admonición por el estilo. Ah, sí; su verdadero nombre es Constanca, pero no había manera de que lo cogiera la gente a la primera.

DATO INTERESANTE

Si los PJ pueden tener acceso a los datos de tráfico, como podría hacerlo un policía, podrían comprobar que la matrícula del coche de Connie corresponde a un Pontiac de hace años y que sin duda está cambiada. Si hacen un examen más cuidadoso y buscan el número de bastidor, encontrarán que ha intentado hacerse no-reconocible usando un torno o similar, aunque puede inducirse recomponiéndose. El número de bastidor encaja con el coche, pero el robo de éste se denunció en 1997 (o hace unos años, según convenga por la época de tu partida).

MILOS FECKERMAN

PRIMER CONTACTO: se le puede encontrar siempre retocando o arreglando algo de su coche o de la autogrúa aparcada tras su desguace, también sentado en una silla de plástico frente a la puerta de la caseta del guardia que habita. Atenderá de mala gana a los PJ, dejará de trastear motores o dejará posada en el suelo su lata de cerveza si hablan de comprarle algo, pero de natural tratará a los PJ como si fueran vendedores de biblias o sobrinos de visita que no ha invitado cuando tiene algo que hacer. Habla también desganadamente y con muchos tacos, con coloridas pausas para rascarse la axila o escupir al suelo. Dejará claro desde el primer momento que el lugar es suyo, que lleva el desguace y si no quieren comprar algo ni requieren de sus servicios, es mejor que se vayan y no le molesten a él o sus inquilinos; y lo dirá varias veces y nunca de una forma tan educada como lo he expuesto aquí.

CONNOTACIONES: mira de soslayo desconfiadamente aunque parezca no importarle salvo por como molestan, los PJ haciendo preguntas. Parece desconfiado de la gente. Si se le trata frente a frente, ya sea porque se le encare intentando asaltar sus esquivas, no mirará a los ojos (¿intimidado? ¿rasgo de cobardía?). Que no mantenga la mirada y como mueve los ojos, podría delatar a un experto en lenguaje corporal o para alguien habituado en interrogatorios (con Apuestas de por medio) que reelabora su mensaje respecto a hechos, o bien que revisa que debe no contar para eliminarlo y decorar detalles que no lleven a más preguntas más comprometidas o que fabula usando la parte del cerebro que sirve para eso.

HECHOS COMENTABLES: el desguace y el parque es suyo, (aunque éste último no quería que se llamase así, que es cosa de un error de la gente), aunque ambos negocios dan una mierda de beneficios. Alquila además su propia casa a un finolis que buscaba tranquilidad para escribir (*Aarón, la casa prefabricada*) y separó y habilitó cambiando piezas, ruedas y demás al coche al lado de casa de la latina para que le hiciera recados.



LUCKY TORRES

PRIMER CONTACTO: Lorenzo *Lucky* Torres es un dicharachero trabajador latino (costarricense si le preguntan) que aparenta unos treinta y pocos, si bien algunas arrugas en su rostro y algún que otro detalle pueden hacer pensar al buen fisonomista que el trabajo físico continuo junto a sus ganas de vivir y el necesario positivismo del buscavidas le hace parecer más joven cuando puede ser que tenga una década más de la edad a ojo que se le echa.

Cordial y alegre, lo encontrarán saludando afablemente cerca de su furgoneta o en los alrededores del desguace donde trabaja, (poco, pero es lo que pide el curro debido a la demanda). Conoce el desguace mejor que el propio Milos y donde se amontonan qué coches y donde es posible encontrar válidas según que piezas. Aparte, conoce perfectamente las peculiaridades y necesidades de mantenimiento de todo el parque de caravanas, ya que se encarga de eso.

Fuera de estos menesteres, no dará mucho más a ofrecer y en todo lo relativo al desguace, pedirá el permiso de Milos o que hablen antes con éste. Habla con acento pero con buen ritmo y vocabulario en inglés, quizás demasiado bien para lo que podría esperarse. Siempre indicará que es un currito y qué puede hacer por ellos, que si no sabe como va, preguntará o intentará hacerlo, que ha hecho casi de todo con sus manos ya.

CONNOTACIONES: la sonrisa y lo alegre en un entorno como el de Tuna puede resultar sospechosa a jugadores paranoides, pero no es mucho más que su propia personalidad. A pesar de que no oculte que es casi un acontecimiento el poder atenderles y dedicar tiempo a sus preguntas, no soltará mucha información. Es más, alegrará que no husmea en la vida de los demás. Puede deducirse que intenta proteger a la gente de Tuna, especialmente a **Connie**. Con Apuestas podría notarse como se inquieta y se interesa en el por qué de las preguntas antes de contestarlas (*o más bien, esquivarlas*) en lo que respecta a ella. Buenos resultados con las Apuestas podrían hacerles caer en la sospecha que se conocen más que lo que aparenta y que tienen incluso una relación.



Otras cuestiones más interesantes es que su simpatía no consigue esconder del todo cierto interés en servir para lo que tenga que servir pero para propiciar que los PJ se vayan del lugar. A nadie en Tuna le gustan las visitas, siempre traen sorpresas o problemas, dirá si se le acorrala sobre este asunto. Un examen cuidadoso (insoslayable de Apuestas y habilidades específicas) daría como resultado la conclusión de que Lucky además de ser simpático lo intenta esforzándose en ello, quizás porque ha sido necesario para su propia supervivencia, pero quizás también para esa imagen del entrañable *trabajador espalda mojada para todo* que se esfuerza en aparentar. Nada indica lo contrario, pero ese énfasis es extraño en sí mismo.

También es posible que noten los PJ que su vocabulario anglosajón es amplio, pero también culto aunque haga por esconderlo. Dirá que suele leer mucho, que es muy curioso y no dejo de hacerlo no parando de leer todo lo que caía en sus manos cuando ya no tuvo problemas con el idioma. Si siguen insistiendo, alegará que es un autodidacta nato, (expresión bastante inesperada en alguien como él, todo sea dicho), tal como lo ha sido en muchos de los oficios desempeñados para ganarse la vida. Puede ser que se le note que no tiene problema con ello, sencillamente; sabe de la imagen del estereotipo que puede achacársele y no quiere contradecirla porque no le interesa que lo tomen por un listillo o un raro. Parecer tonto también puede ser bueno para los negocios, ya se guardará él de que se cumpla su parte y de que el trato sea justo haciéndose el tonto pero poniendo puntos sobre las íes.

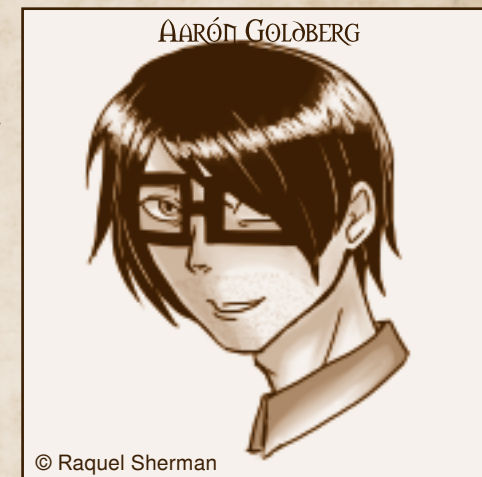
HECHOS COMENTABLES: ha trabajado mucho y en muchos sitios, siendo lo poco que le pide el desguace y el mantenimiento del parque lo más parecido que ha tenido a unas vacaciones en mucho tiempo. Lleva meses allí y está bien. Se marchará cuando se aburra como suele hacer. Ya se buscará algo mejor que su furgoneta si decide en serio establecerse más (tiene como todos sus razones para quedarse en Tuna, como luego veremos), ha estado mejor pero también peor hospedado que en su Volkswagen. La vida sigue.

Si pasan el tiempo necesario o examinan el interior de su furgoneta, encontrarán que Lucky pinta al óleo siguiendo diversas técnicas, aunque lo hace sin caballete, sin lienzo y fundamentalmente sobre tablas y cartones, a veces con los dedos (lo que es oro estilo moderno de pintura en sí mismo). No es un talento para el MOMA, pero tiene algunas coloridas cosas abstractas y algún trabajo al uso del *action painting* (salpicando, como Pollock) bastante resultones. Dirá que se aficionó a la pintura cuando anduvo por California

o San Francisco (dirá *Frisco*, como haría un nativo) y, sin falsa modestia detectable, que no tiene ni importancia su arte ni él talento. Deja pinturas suyas por ahí cuando toca mudarse o las va regalando. Se distrae con ello lo mismo que con el *Readers's Digest*.

AARÓN GOLDBERG

PRIMER CONTACTO: puede que tenga ya 31 confesos años en el carné de conducir, pero Aarón sigue pareciendo lo que seguramente fue en la Universidad al otro lado del país, un *nerd*, un sabiondo gafotas apenas con amigos y empollón de lo suyo y cosas *raras* que no le tocaban para examinarse. Con camisa blanca formal o hawaiana intentando parecer más relajado e integrado, ambas conductas no son lo suyo. Mantiene sus gafas de pasta y sus modales ampulosos en un cuerpo huesudo de porte asténico, de talante desconfiado y hablando demasiado rápido con frases subordinadas demasiado largas y remilgadas.



Cuando lo aborden, parecerá que interrumpen algo tan importante como cerrar el descubrimiento de la cura contra el cáncer, pero pasa la mayor parte del tiempo escribiendo a máquina medianías, mirando la pared buscando la inspiración y, seguramente, masturbándose. A pesar de su primer contacto, si se muestran amables y, fundamentalmente, cultos, su trato será más grato y distendido, aunque no cambie su manera de hablar. No quiere saber ni decir nada del resto de los vecinos, asegurando que *se concentra intensivamente en su trabajo creativo*, razón por la que eligió un lugar tan extraño como Tuna para establecerse.

CONNOTACIONES: personas como Aarón se hacen siempre extrañas y hasta cargantes para los demás, pero eso no librará a los PJ de Apuestas para obtener más información que sus raras maneras sobre su persona u opiniones respecto a Tuna. Aarón tiene una vasta cultura, aunque de lectura y de manual, no de la experiencia, y centrada en unas cuantas áreas donde se a provisto sin método y cercano a lo autodidacta. Se siente tan ufano de

ello que se refugia en su *superioridad intelectual* para compensar el que le cuesta apreciar a los demás como personas de su nivel o integrarse entre ellas. No obstante, ni manifiesta este desprecio ni le evitan especialmente el resto de los habitantes, es el primero que les hace extrañas preguntas sobre gustos literarios y se pasa el tiempo encerrado en su residencia.

Aarón se siente desesperadamente aislado y desesperadamente necesita amigos, pero los busca como él, con sus gustos, prioridades y bagaje intelectual en vez de ser meros amigos distintos y con buenos sentimientos. Lo tiene claro en Tuna, pero esto propiciará que si los PJ saben hacerse mostrar cultos e interesados en su trabajo o búsquedas intelectuales se vuelque completamente con ellos, incluso contándoles sin contexto ni confianza que lo justifique los problemas con su madre, que siempre fue dominante, quiso una niña y le vistió alguna vez como tal *igualito a lo que le ocurrió como a otro talento ignoto para su generación y maldito como fue Lovecraft*.

Aarón tiene algo que ocultar, que no siente tanto suyo como de la condición de sus vecinos y la propia Tuna, pero aunque indica algo los marcadores de sus inflexiones y su lenguaje corporal, su verborrea y al saturación de datos que sufre quien trata con él pueden hacer soslayar esto fácilmente.

HECHOS COMENTABLES: Aarón acabó la universidad, se tomó algún año sabático, tuvo *trabajos normales y alimenticios que no se correspondían con su talento ni las necesidades de su alma* y cuando murió su madre no tuvo *demasiado que hacer en la población atrasada y de perdedores que dejó unos felices años para ir a la universidad*. Había tanteado ya antes el relato y la novela de terror, sin éxito y sin acabar nada; y decidió entregarse a ello a lo *gonzo*. Viajó con sus ahorros y herencia por distintos Estados y acabó en Tuna, que consideró un lugar lóbrego y extraño ideal para asentarse con su máquina de escribir y su maletero lleno de libros de segunda mano que había recopilando. Las gentes de Tuna serían ideales para inspirarle la gran novela de estilo *gótico americano* heredando el lugar indiscutible de **Stephen King** en este subgénero. Desde que se instaló se dedica a hacer borradores, anotaciones y conatos para relatos y novelas, aunque se le resiste conseguir la gran idea a desarrollar. Es un gran fracaso del método de **Kerouac** y de la prosa de la experiencia, pero es que sin *garra*, solo eres un tío aburrido que se menea.

Vendió su coche de tercera mano a Milos, sacó sus enseres del maletero y mudó allí las cassetes viejas que ponía en él. Instalado allí y con lo que queda de sus ahorros, no va a tener que moverse en cierto tiempo y tampoco

tiene a nadie ni razones para hacerlo, independientemente de lo que ande ocurriendo en Tuna.

Aarón hospedó en su casa al investigador buscado por los PJ, con el que tuvo conversaciones intelectualmente muy estimulantes y que se mostró un gran conversador interesado en su trabajo. Que sea así o que le estuviese haciendo la pelota ya es cosa de la idiosincrasia de ese PNJ rastreado o de tu voluntad como máster. Hablaremos más de este contacto más adelante.

YDRIS LAUGHTON

PRIMER CONTACTO: no es esquivo, pero tampoco buscará a los PJ o se dejará ver, dedicándose a sus asuntos y nada a curiosear quienes son o que demonios andan haciendo en Tuna. Ydris aparenta ser un viejales risueño y travieso, aunque quizás no haya llegado a los 60, si bien su argot desfasado diciendo *dabuten* o *chachi* le hacen parecer caducado y viejo tanto como las canas abandonadas crecer en barba o lo cuarteado de su piel por demasiado sol y aire libre, quizás de Tuna, pero puede ser que también de las playas de Santa Bárbara o los días soleados pero fríos alrededor del *cromlech* de Stonehenge. Su modo de cordialidad *buen rollista* y su mirada sincera pero perdonavidas le delatan como un hippie entrado en años y fuera de su década en un mundo que ya no está en su onda ni busca su estado mental.



Se dedica a sus asuntos, que alegará son el retiro espiritual, la meditación y trabajar por las buenas energías y la realización, lo que le ocupa el pasar de sus días allí gustándole el lugar por lo cercano a la parte más *salvaje y dura del árido corazón de la naturaleza y de EEUU*. No esconde haberse convertido al Islam *antes de que los negros lo convirtieran en una herramienta de su guerra por la identidad y la liberación* (se refiere al movimiento

de los Black Muslims) y que suele cumplir con los rezos y costumbres prescritas por su religión. Puede *hacer esto con su vida y por su alma* (si le preguntan al respecto) *porque tiene una paga del gobierno, aunque éste no siempre tiene las mejores intenciones: mataron a Janis Joplin y a Hendrix. Todo el mundo lo sabe. ¿Vosotros no?*

CONNOTACIONES: observándole, con conocimientos de medicina (y posibles Apuestas) podría deducirse que tiene ciertos amaneramientos y se traba en los detalles, además de tener la mirada algo perdida. Es fumador habitual (*¿hachís? ¿marihuana? ¿opio?*) y está colocado como estado predeterminado. Realmente es así de simpaticote, aunque como al resto de habitantes, le preocupa cuanto tiempo pasen los PJ en el lugar. Mostrará cierta aversión extraña a que rondan en los alrededores de su caravana. Intentará llevarlos dentro o a muchos metros distantes de ésta. Respecto a qué quiere ocultar de sus pesquisas está claro: se negará en redondo y con cierto enfado, (el único enfado que podrán verle quizás, y todo lo enérgico que puede ser) respecto a responder preguntas o visitar su jardín, cubierto y anexo a su caravana.

Dándose tiempo con él e intentando hablar informalmente su tiempo, uno puede descubrir (igualmente con Apuestas muy exitosas) que hay un sentimiento de fondo que no consigue ocultar del todo todo el tiempo, un duro sentimiento de culpa que en cierta medida le tienta a la mortificación vital que pasa. Es difícil poder suponer de que se trata, pero apunta a que se articula desde la religión que ha abrazado. ¿Oscuros pecados del pasado? Evidentemente, tiene que ver con lo raro que ocurre en Tuna.

HECHOS COMENTABLES: se convirtió al Islam en los 60 y se mudó a Tuna hace más de una década. Busca la paz y la tranquilidad para el alma, razón para alejarse de grandes poblaciones y de *retiros festivos para jóvenes libertarios que son más ruidosos, insolidarios y consumistas de lo que eran mis colegas en nuestros tiempos por más que se denominen ahora hippies o algo parecido*. El retiro allí aporta parcas comodidades, pero no vienen mal para el ascetismo y no son cara moneda de cambio por la tranquilidad. Si le preguntan, su nombre de esclavo es Malcolm, como el de la X, y dice *nombre de esclavo* no porque sea negro, que no lo es, (lo indicará por si acaso o de volado que anda), sino porque antes de su *shajada* dentro del Islam era un esclavo del consumismo y de la insatisfacción (*dukha*) contra la que se revolvía Budha. La paga de la que habla se la ganó fingiendo invalidez parcial por lesiones en la columna debido a brutalidad policial en una manifestación, pero *colega, os lo digo en confianza y de buen rollo, no*

vayais a chivaros a los federales, que están muy bien habiéndose olvidado de mí y de la denuncia que hice.

EL MATRIMONIO CORBERSEN

PRIMER CONTACTO: Amos y Sophie son dos adorables ancianos que llama la atención encontrarlos en un lugar tan duro para todo como Tuna. Si les es posible y son buscados por los PJ llegarán a ellos con una sonrisa en sus rostros si los PJ no han hecho ya algo malo para la tranquilidad del lugar. Se mostrarán comunicativos, incluso algo chismosos con las costumbres de sus vecinos, aunque sin ser delatores ni estar dispuestos a desentrañar secretos de Tuna. *Connie se ducha en bañador o con una camiseta larga con una manguera y una palancana, pobre chica, tan joven y guapa y tan pobre. Aarón pone la música demasiado alta, que a algunos les gusta, pero los jóvenes no respetan la necesidad de descanso de los mayores, y ese Milos debería saber que no es de buena educación rascarse la entrepierna*. Datos así. Si se les pide entrevistarse dentro de su caravana, que parece confortable y la mejor equipada del parque, dirán que les resulta embarazoso, pero está muy desordenada.

CONNOTACIONES: Amos es un hombre trabajador, al que le cuesta aceptar que ya no tiene nada que hacer ni nada que aportar con tantas máquinas y ordenadores. No se hace al tiempo libre como único tiempo de la jubilación, lo que a veces le hace sentirse triste. Sophie se muestra cándida, pero digamos que es el *cerebro* de la pareja y quien manda con guante de seda, pero se esmera en ocultarlo. Deja hacer a su marido y que exprese sus opiniones y deseos, pero ella tomará todas las decisiones escudándose en que busca el bien común de ambos. No se impone regiamente, es una dominante blanda: *Sería estupendo tomar un té, como parece ser que quiere deciros mi marido, pero es una lástima que tengamos que preparar la cena ya para tomar nuestra medicación a su hora y tengamos las cosas taaan desordenadas. Ya hablaremos de ese asunto en otra ocasión, que les vaya bien*.

HECHOS COMENTABLES: prejubilaron a Amos cuando un chaval de 17 años y un ordenador puesto por los nuevos dueños japoneses de la fábrica hacía su trabajo y el de cinco obreros especializados ya. Así que desde finales de los 80 tuvieron tiempo para ellos, lamentándose más que nunca de no haber tenido hijos. Precisamente echaron de menos en su vida casi tanto como esto el poder dedicarse el viajar, así que vendieron la casa, compraron una autocaravana de lo más moderno que Amos se afana en cuidar

por hacer algo, y viajaron de un lado a otro de la nación hasta que decidieron pasar un tiempo en Tuna. *¿Por qué? ¿Por qué no? los atardeceres son dignos de verse y la cuota de estacionamiento muy baja en un lugar muy tranquilo sin alborotadores.*

EL SHERIFF (EN FUNCIONES) STACKHOUSE

Que no se asuste nadie. Hablamos del hijo de Timothy Stackhouse, Emile; antiguo ayudante de su padre que ha asumido sus funciones hasta que por los medios legales y democráticos del condado se decida confirmarle en ese puesto o volver a relegarle al que tenía antes. Es posible que si se intimida con él confiese que ve muy seguro quedarse con él, aunque no tenga especial interés en ello, ya que dependería de que, por ejemplo, se presentara un ciudadano de color que pudiese demostrar experiencia. A pesar de estar abiertos a estas medidas cosméticas de cara a la galería y a los votantes, el condado estaba muy contento de como llevaba su padre, él mismo y dos primos lejanos la oficina del sheriff o, al menos, muy contentos con los resultados si es que recelaban de los métodos paternos. Emile no dirá esto último ni lo que sigue, pero la verdad es que su padre era a veces algo brutal en su forma de hacer las cosas y algo racista, pero algunos prefieren mirar para otro lado siempre que su coche esté sin forzar donde lo aparcaron, los bares anden tranquilos y en sus casas no falten los equipos de música a la vuelta del duro trabajo.

Otra cosa que no suele conocerse ni reconocerse es que el trabajo de Emile y de sus primos era muchas veces hacer de polis buenos, atemperar malos sentimientos dejados por el sheriff o tapar alguno de sus excesos ante una posible revisión de sus casos. Emile perdió todo afecto por su padre por obligarle a falsificar pruebas estando el juicio en marcha por aquel altercado en un bar, cosa que también deterioró su relación con sus primos. No se trató a aquellos inmigrantes de forma justa y legal, pero no eran inocentes, así como tampoco su padre tan recto como para no traspasar ciertas lí-

neas que no deben cruzarse. Lo sabe bien, que más de una vez le maltrató y siempre lo ninguneó como ayudante a su cargo. Sin embargo, su padre era su padre y él solo intentaba siempre ser un buen hijo y un mejor agente de la ley de lo que él fue. Un samurai que obedece fielmente a un mal señor es más digno seguidor del *bushido*, se suele decir.

A pesar de lo que pueda pensarse de oficinas del sheriff en lugares de la América profunda, la oficina está bien dotada y son muy competentes, aunque más que ocupados con los pocos conflictos que pueda haber dado o los sucesivos recortes y denegaciones de financiación. Un sheriff, cuatro ayudantes y una secretaria mantienen el orden en dos localidades que alberga el condado además de Big Tuna. Saben disparar y practican, saben tratar y sonsacar a la gente sin salirse de compostura ni molestar y no se chupan el dedo. Jueves y viernes noche se toman unas pizzas juntos y Emile les examina sobre las incoherencias de procedimiento y exageraciones que aparecen en las series de TV policiales o reparte manuales de procedimiento y fotos de buscados en cuanto consigue esos materiales para que su gente se los empape siguiendo su ejemplo. Si las cosas se pasan de rosca, no les temblará el pulso ni se sentirán menos por recurrir a los federales.

No debería ser normal toparse con Emile al borde de su jurisdicción y teniendo que desplazarse más del doble de recorrido del que necesita un habitante de Tuna para ir a un lugar habitado como es el lugar donde los PJ perdieron la pista de su amigo, pero Emile tuvo que reconocer el cadáver destrozado de su padre, pudiendo deducir que aquello no era propio de bandidos ni siquiera de terribles traficantes narcosatánicos con machetes de las películas. La naturaleza atroz y las lesiones que parecían hechas por un animal torturan a Emile en su misterio inexplicado. Nadie echa de menos al sheriff salvo quizás su esposa, ahora madre del sheriff en funciones, pero su padre era su padre y un caso es un caso aunque lo quieran dar por cerrado y no tenga razones (aún) para reabrirlo legalmente. Por eso aprovecha cualquier hueco para darse una vuelta por allí, interesado en el extraño comportamiento de sus habitantes y en acontecimientos de los que sospechar como la visita de los PJ, aunque se mostrará cordial y poco entrometido, no por ello siendo menos atento e intentando saber de ellos todo lo posible.

Puedes hacer aparecer al sheriff en cualquier momento del día o de la noche que te convenga para desarrollar la aventura. Que sea una ayuda para resolver el misterio del lugar o se ponga en contra de los PJ, queriendo



EN LA PARTIDA DE PRUEBA

Sin haber hecho preguntas pertinentes como para averiguar lo raro del ritmo vital nocturno de Tuna, los PJ llegaron una mañana tal cual viendo el lugar sin gente, desatendido y nadie respondiendo a sus llamadas. Así que di uso a Emile pasando *casualmente* por allí e indicando que desde hace un tiempo, quizás por el calor (quitando importancia al hecho de cara a los jugadores), la gente de allí hacía su vida de noche y era mejor que volvieran cuando haya oscurecido. Así puede transmitir esta información, intranquilizarlos por constatación de presencia policial que les hizo unas cuantas preguntas informales a sazón del Estado de acuñación de sus matrículas, y ganar algo de tiempo antes de mostrarle como de raro es lo que va pasando en Tuna.

detenerles si los pilla con armas visibles o descubriendo algo raro que pueda haber si comprueba la matrícula de su coche es cosa tuya y del comportamiento de éstos.

PRIMER CONTACTO: el sheriff es un hombre esbelto, fibroso y ejercitado de poco menos de 30 años. De amplia sonrisa y cara luminosa, no se le caen los anillos por tener que apoyar su mano en la funda de su arma en forma de preventiva amenaza enfriando su mirada. Precisamente esa dualidad de parecer un jovial agente senior o incluso bisoño es lo que hace más impactante y efectivo cuando se pone duro, así como deja que se confíen los demás para que pueda calar su talante y sus intenciones jugando con ventaja. No obstante, siempre buscara dar un amigable consejo *Ey, amigo, creo que el propietario de esa caravana si no está o está durmiendo no estará contento de importunarle así.* Antes de otra frase amigable pero no velada advertencia, *Oiga, el dueño de ese jardín no quiere que la gente curioseee a la vista de su candado y esa malla tan alta, será mejor que deje de contradecir sus deseos, es poco considerado además de ilegal tratar así la propiedad.* Puede que no haya una tercera fase con frase amable sino una orden explícita con la mano apoyada en la funda.

CONNOTACIONES: al sheriff Emile no le pilla tan cerca Tuna como a los jugadores venidos del pueblo de al lado pero en sentido contrario a donde termina su jurisdicción. Ya sea por ellos o *algo* de Big Tuna, anda husmeando por la zona y seguramente porque hay algo que buscar, pero es demasiado bueno en su trabajo como para presionar de primeras o dejar que se note su interés. Los PJ que hayan podido deducir esto usando su raciocinio

o dotes de empatía (*con sus respectivas Apuestas*) deberían tener muy en cuenta cuidarse del Sheriff en funciones.

HECHOS COMENTABLES: no tiene que identificarse de otra forma que decir que es el sheriff en funciones del condado, aunque pueden ver el apellido stackhouse en su placa (aún no de sheriff, por cierto) y entonces preguntar los PJ sobre si es familia del fallecido. No compartirá sus dudas respecto a la muerte de su padre o su certeza en cuanto a la elección en su cargo, procurará esquivar preguntas sobre él o la muerte de su padre de forma cortés intentando aparentar que no las esquivo para dedicarse con ánimo amigable a saber todo lo posible acerca de ellos.

Saber que opina de la muerte de su padre es algo que no van a poder son-sacarle a menos de que presencie lo sobrenatural que se cuece por Tuna implicándose con ello y por ende, y a concretar hasta que punto, con los PJ. **Depende de tu mano que pueda coincidir el sheriff cuando pase algo raro o lo uses como mera manera de presión y chambelán presentando el lugar misterioso** como hice yo (*véase el cuadro de texto*).

EL PRIMER TANTEO SOBRE EL TERREÑO

Después de dar tanto dato sobre lo visible plantado en Tuna o sus habitantes (y eso que es sólo un primer acercamiento) toca hablar en concreto de la puesta en funcionamiento del teatro de operaciones.

DE DÍA

Es más que posible que aunque el desplazamiento sea corto, deseen llegar durante el día si no están prevenidos de las particularidades de la vida en Tuna, pensando que la gente estará así más solícita a tratar con ellos. Todo lo contrario. Durante las horas de sol, el desguace esta cerrado a cal y canto, las viviendas improvisadas del lugar también y sus gentes encerradas dentro a buen recaudo.

Es posible que los jugadores estén avisados pero aún así desean comprobar si es verdad lo que dicen del campamento o contar con más luz poder reconocer mejor el terreno. Es cierto que nadie da señales de vida, pero no siempre el que estén durmiendo todas las horas diurnas, por no hablar de que en un lugar tan calmo, el modo de transporte de los PJ debe sonar poco menos que como una estampida haciéndoles saltar de sus camas y,

viendo que no es nada de lo extraño pero habitual, estar pendientes de ellos con mayor curiosidad y preocupación.

Advertidos o no de que nada se menea en Tuna durante el día, los PJ se exponen a morir desprevenidos y sin verlas venir. Algo actúa en los alrededores bajo la luz del sol, y no es algo bueno y sí algo con cuchillas afiladas que ya troceó a un sheriff en esa zona.

Sobre el uso de este elemento sobrenatural y centro del misterio del parque ya hay indicaciones más adelante.

A pesar de ser de día los PJ podrían tener contacto con algún PNJ tal como se cuenta en el cuadro de texto anterior. No solo el sheriff o alguien que les preste ayuda, es posible que viendo el peligro sobre ellos (o no, porque sean así de sobrados) echen alguna puerta abajo.

Por supuesto, esta última opción debería ser tomada en cuenta para calibrar en su justa medida si no se disculpan y explican que tipo de ayuda e información podrán obtener de los habitantes del lugar. Mira que no quieren más muertes, pero si son tan *encantadores* para con ellos, igual se les sugiere torticeramente que salgan a las tres menos cuarto de la tarde a dar un paseo que no les pasará nada con tal de librarse de ellos. Después de todo, por más que no quieran y les de congoja, recoger pedazos de PJ para ente-

rrarlos lejos de la nariz de sabueso de sheriff es algo más controlable y menos peligroso que una pandilla de tipos armados hasta los dientes pegando gritos, volando puertas y amenazando a los inquilinos del parque.

Mis jugadores minaron su imagen y cualquier conato de colaboración hasta verse prácticamente así, pero no tienes por qué matarlos a todos si se pasan de rosca. Alguna mutilación menor, medio incapacitar a uno de ellos (al más molesto) o incluso matarlo; suele poner a los jugadores en su sitio dándose cuenta de que andan haciendo mal las cosas. Hasta es posible que algún habitante les ponga en estas, esperando sacrificarlos para protegerse a sí mismo y que otro los salve *in extremis* apiadándose de ellos. Todo sea por meterlos en cintura.

Aparte de un detalle sin importancia como que nadie querrá atenderles en Tuna o que habrá algo invisible y troceador queriendo *jugar* con ellos, no hay más cosas a reseñar salvo lo natural y esperable de que bajo luz natural será más sencillo reconocer el terreno, colarse y rondar el desguace bajo su propio riesgo o plantearse subir a El Yunque. Obviando ser acosados o muertos por algo contra lo que no podrán defenderse, la verdad es que es más cómodo y seguro explorar de día.

Los PJ reconocerán el perímetro, lugares y habitáculos descritos antes. Lo que nos falta por mencionar y describir es que todas las caravanas, la casa prefabricada y la furgoneta Volkswagen tienen pintado el siguiente símbolo extraño:

Los PJ pueden echar mano de sus habilidades para intentar desentrañar a santo (*o demonio*) de qué va esto, pero inquietantemente no sacarán mucho en claro por más buenas que sean sus puntuaciones o Apuestas.

Resulta que el asunto sobrenatural que se cuece en estos lares no es esoterismo ni ocultismo tradicional. No vale saber de la magia de Shadow Hunters, no se parece a ella.

El misterio que nos traemos con este ídem es que **lo que ocurre es obra de una tradición mágica moderna** de la Nueva Era **y por tanto, solo parcialmente permeable a habilidades y conocimientos específicos que puedan tener los PJ**. Esto nos protegerá tanto el misterio, (obligando a investigar como jugadores en vez de Apostar a secas) tanto como los intranquilizará y los pondrá a manos de interactuar sabiamente para sonsacar a los habitantes del lugar.

CONSEJO: ¿QUÉ HACER CON JUGADORES DESPREVENIDOS?

Puedo entender que los tuyos no hayan socavado información (*los míos no lo hicieron*) o que sean curiosos como para ponerse en peligro así. Más arriba tienes consejos respecto a usar al sheriff en funciones para ponerles en situación. Uses este recurso o no, deberías dejarles un poco de tiempo para que se empapen del ambiente de Tuna, para que puedan echar un vistazo llamando a puertas o sospechar algo raro cuando nadie abre pero ven descorrerse cortinas siendo observados por gente que no se deja ver. **Habiendo tenido oportunidad para esta primera toma de contacto, puedes sacar al sheriff o al elemento sobrenatural del lugar** siguiendo las indicaciones que te damos después para hacerlo perturbador e **ignoto pero aún no letal**. Entonces, y solo entonces, podrías permitir que un alma piadosa del parque abriera la puerta de su vivienda para darles cobijo y (aparentemente, tal como dirán sus falaces palabras de PNJ) salvar sus vidas.

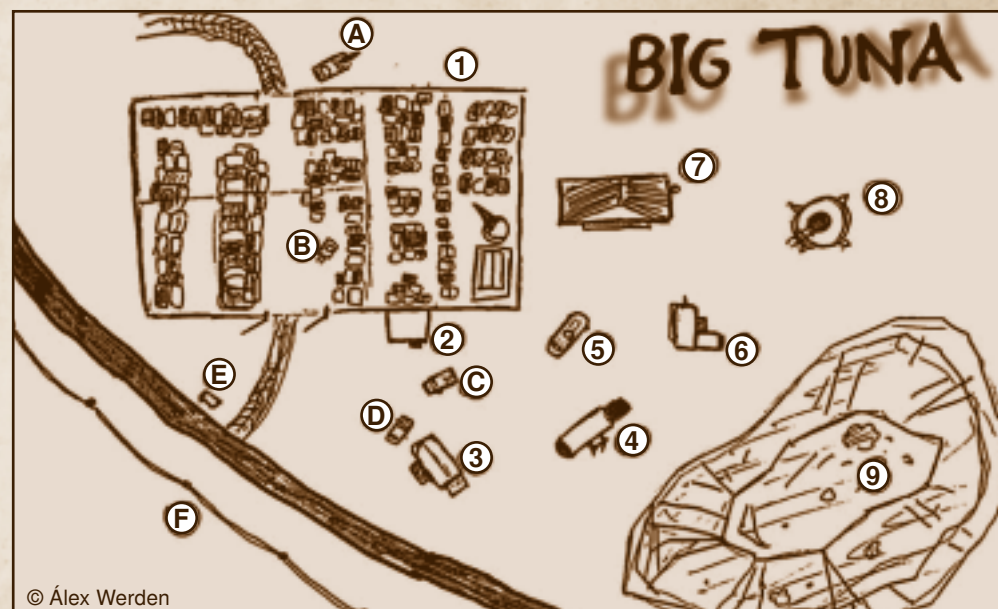
QUÉ PUEDEN SACAR EN CLARO

Bien, es un símbolo o glifo con toda la pinta de tener que ver con la magia. El trazo antinatural (a veces en contra de la orientación natural de la escritura y luego en dirección contraria), deja claro que no es un signo silábico o ideograma que se haya depurado escribiéndose continuamente por generaciones de un pueblo concreto, denota que debe tener un significado concreto y complejo, pero estando ahí para una razón desconocida, ya sea **para invocar o evocar algo, como protección o para advertir a aquellos que conozcan el lenguaje secreto que hay algo extraño en la naturaleza o lo que les ocurre a los habitantes del lugar**. Deberías hacer énfasis especialmente en esta última suposición, desviando sus miras y recelos para con los vecinos de Tuna. No es exactamente una pista falsa y los tendrá cautos e interesados para con los de Tuna.

DE NOCHE

En la nocturnidad, si no han tenido en cuenta a que hora terminarían llegando a Tuna o bien han hecho caso de lo que se dice en el pueblo de al lado, encontrarán otro campamento bien distinto. En él las puertas están abiertas, la gente normalmente en sus porches o a la puerta de sus caravanas. Los Corbersen jugarán a las cartas, Ydris hará yoga si no está con ellos jugando una mano. Connie cuidando el huerto o echando un solitario en una mesita plegable con limonada, y Milos estará sentado en camiseta interior o descamisado, seguramente bebiendo birra y con un chucho viejo, lanudo y gordo que escasamente podría ser tomado por perro guardián.

A quien seguramente no verán es a Aarón, siempre tan distante y reservado con lo suyo, y más en esas horas de tranquilidad que son también las horas de las musas. Se verá luz en su casa y si se acercan, incluso puede que se escuche el repiquetear de su máquina de escribir antigua, que cree más inspiradora por ser de los tiempos de la generación de escritores *beat*. Aunque es muy posible que ande haciendo esto, también lo es y más el que ponga a todo volumen la música que extrajo de su coche. A tu elección, pero no encontrarán los PJ éxitos más modernos de 1995. Son sus cintas de cuando era un chaval. Al resto de habitantes (quizás excepto los Corbersen, que se acuestan bastante antes del amanecer) no parece importarles.



© Álex Werden

MAPA DE BIG TUNA

Indicaciones (viviendas y puntos con epígrafe con número, puntos referenciados sin ellos con letra).

- 1 – Desguace
- 2 – Caseta del guarda (Milos)
- 3 – Caravana de Connie
- 4 – Autocaravana Corbersen
- 5 – Furgó de Lucky
- 6 – Caravana fija de Ydris
- 7 – Casa prefabricada (Aarón)
- 8 – Depósito de agua
- 9 – El Yunque
- A – Autogrúa
- B – Elevador móvil de dos palas
- C – Coche de Milos
- D – Coche de Connie
- E – Cartel oxidado (se lee Big Tuna)
- F – Tendido telefónico

A LAS PRIMERAS DE CAMBIO

Los habitantes de Tuna se mostrarán tan curiosos de tener visitas como deseosos, lo expresen directamente o no, de que hagan los PJ lo que tengan que hacer y se larguen de allí cuanto antes. Si es de día y no han notado los jugadores todavía como de raro es lo que pasa allí, les darán excusas firmes respecto a que no es buen lugar a esas horas de sol, que aprovechan la noche para pulular y hacer su vida, y que si buscan que les ayude Milos o Lucky no están disponibles. No sonará muy convincente o lógico, como tampoco lo hará el que les metan prisa para terminar sus preguntas o lo que anden haciendo alegando que quieren descansar o que se pone muy calurosa la zona durante el día. Está claro que los PJ si no han notado en sus carnes que algo raro pasa y trocea en filetes, estarán más que puestos en guardia oliéndose algo raro.

Si han descubierto el extraño glifo descrito antes y preguntan por qué está en cada vivienda, tampoco obtendrán información clara. Se les dirá que es obra de un gamberro que pasó por allí, que no es asunto suyo lo que pinten en sus casas u ambas cosas de boca de distintos habitantes para crearles más confusión pero dejándoles claro que algo se guardan sobre lo que no quieren que husmeen.

No tienen por qué irrumpir en el patio de caravanas como los Delta Force de Chuck Norris pateando culos y buscando a su amigo desaparecido en combate. Esto, como es natural, puede afectar mucho a la colaboración del personal. Pueden pasarse amablemente preguntando por si han visto a un amigo suyo, algo que es cauto teman o no estar ante un pueblo de vampiros hidrofóbicos o de cultistas, así como tienen una tapadera tan buena y tan a mano como decir que buscan piezas de recambio baratas del desguace.

Desde una cosa u otra, con cierta resistencia por su parte, podrían ir empezando a tirar de los hilos e ir ganándose a los vecinos para poder desenmarañar parte de lo que se cuenta en el siguiente epígrafe.

OSCUROS SECRETOS

Los pobladores de Big Tuna tienen, como casi todo el mundo, algo que esconder. Querrán que sus asuntos sigan así y cada cual juzga su secreto o

los problemas que tendrían si se desvelara como más importantes que si le pasara al de al lado con los suyos, independientemente de su naturaleza. Los humanos somos así de egoístas.

El lugar que habitan es demasiado pequeño y la vida demasiado cercana necesitando colaborar entre sí como para podérselos ocular mutuamente demasiado. Decide tú cuando no se indique quién es cómplice que secretos conocen los unos de los otros. Es muy posible que sea más sencillo que un vecino te cuente el secreto de otro que confiese el propio. Más esperable sería que hicieran una confesión a los jugadores en grupo como parte de una explicación acerca de por qué pasa lo que pasa, (recordemos que ya comparten y tapan un secreto común como lo de la feroz criatura diurna) o bien que los PJ descubrieran un secreto o dos por toparse con ellos durante su estancia en Tuna. Sin circunstancias muy, muy especiales acompañadas de presiones, no te van a contar algo tan íntimamente perturbador que a veces intentan sin éxito olvidarlo y ocultárselo a sí mismos para vivir más relajados.

Connie realmente fue abandonada por su novio y se quedó tirada en Tuna. Lo que no cuenta es por qué quedó allí sin buscar un trabajo y una nueva residencia antes de que la criatura anduviera suelta. No tiene papeles y es inmigrante ilegal en EEUU tal como lo era su pareja. La vecindad, no por andar juntos y guardando ahora un nuevo secreto sobrenatural son solidarios los unos con los otros metiéndose en problemas, así que una mujer atractiva y sola como ella era del apetito extramatrimonial del **sheriff Stackhouse** (el padre, evidentemente). Primero con visitas causales, luego con insinuaciones más o menos elegantes y con presiones, intentó conseguir sus favores.

Investigando el sheriff para ver si podía extorsionarla por multas de tráfico impagadas o una minucia del estilo, encontró que no estaba en el registro. Así que se lo puso claro con lenguaje de proxeneta: o se dedicaba a alegrarle los días que al señor lo viniera en gana pasando por allí o la denunciaba a Inmigración. Ella le daba largas como podía respecto a esa respuesta, ganando tiempo solamente porque temía tener que pasar por eso, pero sin ningún plan ni escapatoria en su cabeza. Finalmente, **una noche de tormenta en la que Stackhouse bebió más de la cuenta la forzó.** Milos pudo ver la primera fase del asunto perpetrándose en el porche con tolo de la caravana; agarres e intentos de zafarse de ella junto a algún ahogado grito bajo la palma de la mano del sheriff. Cuando la puerta se cerró tras ellos empujada por el pie del violador, volvió a echar Milos la cor-

tina de la ventana de su caseta y siguió a lo suyo: licor y la revista masculina del mes anterior.

Nueve meses más tarde, una Connie muy perturbada y que se mantenía oculta en su caravana tuvo un parto natural en casa, típico de aquellos que no tienen seguro médico, asistida por Lucky. En depresión post parto, posiblemente descuidando al hijo no deseado que era de su agresión, éste murió. Quizás fue un caso de muerte súbita, quien sabe. Connie se limitó a enterrarlo de noche en la pequeña huerta anexa a su caravana y a intentar seguir viviendo, intentando superarlo y olvidarlo con tan solo hacer como si nada hubiera pasado. Todos tenemos distintas formas de afrontar el dolor y la culpa.

Milos aparte de un cobarde desentendido tampoco es un empresario modelo. Puede que el terreno del campamento de caravanas y la semipropiedad con el condado del depósito de agua estén en regla, pero alguna vez **acogió en su desguace algún coche haciendo pocas preguntas** (robados y utilizados para atracos y otros delitos). Hacer pesquisas y comprobar números de bastidor es algo que fácilmente podía hacer Stackhouse para confirmando sus sospechas tener algo con lo que comprar el silencio de Milos acerca de su indiscreción con Connie, aparte de cobrarle una tasa de vez en cuando.

Racista, inflexible y puritano a imagen de los demás, el sheriff ya tiene en su haber privado el desear a latinas y forzar a una poniendo los cuernos a su mujer, el ser un encubridor de crímenes y un chantajista. Pero no hemos contado aún todos los campos donde ejerce estas inmundas aficiones. Sabe de la pequeña **plantación de marihuana** con opciones más allá del autoconsumo de **Ydris** (y por si alguien no lo sabe, actualmente en USA es delito penado con cárcel la mera tenencia de un simple porro). Manteniendo la boca cerrada sobre las plantas del musulmán a cambio de un cobro mensual en especies. Ni el mismo Ydris sabe si la cuota estaba destinada a su disfrute privado o bien la ponía en circulación.

Otro chantajeado es **Aarón**, para asegurarse de que también él cierre la boca sobre sus negocios en Tuna. En su caso le coaccionó declarando tener una ficha suya del FBI. En realidad, se hizo por poco más que por formalidad debido a condenas por vandalismo en manifestaciones de algunos viejos amigos suyos de la Universidad, y es que Aaron **estuvo en plataformas estudiantiles de izquierda e incluso formó parte del Partido Comunista**. Poco belicoso y sin base o representación significativa en EEUU, pero

partido que aún levanta susceptibilidades de viejos tiempos. Todo esto no es realmente ni de lejos un delito o una razón para ser chantajeado, pero el pobre Aarón sabe más de deidades cósmicas helenas o de como hacer un final de relato por el recurso del deus ex machina que de leyes, y no se le ha ocurrido pensar que cuando el sheriff le amenazó con revelar aquello estaba suponiendo acertadamente tal ignorancia. Aarón no tiene mucha mano izquierda, por así decirlo, es incapaz de prever los movimientos en este sentido de los demás.

Por último, nuestra pareja de jubilados adorables, **los Corbersen**, también tienen algo sucio que esconder aunque no te lo puedas imaginar.

Los medicamentos son muy caros en EEUU no existiendo algo parecido a la sanidad pública ecuménica que es común en países europeos como el nuestro. Así que muchos medicamentos de marca, base de tratamientos destinados a enfermedades como las degenerativas o crónicas son un gran negocio para las compañías farmacéuticas como sucede aquí, pero además de que no exista Seguridad Social, tales medicamentos tampoco están en muchos casos cubiertos por la mayor parte de los seguros médicos privados o laborales. Muchos jubilados americanos se retiran a vivir en una caravana en la frontera con México o Canadá donde pueden pegarse un salto al país de al lado ahorrando una buena pasta en sus medicinas.

Los Corbersen no han hecho esto precisamente. Se han coordinado con amigos estacionados de forma similar a la suya, pero en la frontera o con posiciones móviles como para hacer de mulas, y **son parte de una informal red que se pasa medicamentos** y los intercambia para permitirse una vejez con menos padecimientos. Les fue bien, y fueron manejando más para vender a terceros que no intercambiaban, y al tiempo estaban traficando con toda clase de medicamentos importados ilegalmente siendo almacenistas y punto de recepción y recogida para una red improvisada poco a poco para el tráfico de sustancias controladas.

Como no, esto era una oportunidad de acallar lo suyo y cobrar en especies que un lince amoral como Stackhouse no iba a dejar pasar...

Así pues, **todos los habitantes de este cagadero llamado Big Tuna tiene algo que esconder** y un nexo en común con otro monstruo nada sobrenatural: un representante de la ley que los chantajeaba, amenazaba y abusaba de ellos en muchos sentidos. Un monstruo se relaciona con el otro, pero no adelantemos acontecimientos.

SERVICIOS Y RECURSOS DISPONIBLES

MILOS

Tiene un desguace, así que con tiempo (el que consideres necesario para el ritmo y la tensión dramática) cuenta con que pueden hallar lo que sea hurgando las piezas de los montones de coches apilados en él, independientemente del vehículo civil que usen los PJ. Si la criatura desgarró la cámara de aire de sus ruedas, tienen allí ruedas enteras que les sirven, ídem con bujías, el Carter, baterías robadas o descargadas y lo indispensable que puedan necesitar para hacer funcionar su vehículo o vehículos.

CONNIE

La chica es agradable, a ratos dulce, y es una alegría a la vista dado el panorama humano del lugar. Desgraciadamente, no tiene habilidades ni recursos especiales de utilidad. Puede darles ánimos cuando se sientan superados por las circunstancias y ponerles un té, pero su caravana no tiene ducha ni bañera, se lava en bañador al lado de su huerto, esto bastará para hacerlos a la idea de sus comodidades. Hay un fogón eléctrico pero la mayor parte de los alimentos, excepto sus tomates plantados al lado, son de lata o envasados al vacío. Al menos es especialmente previsor o tiene más miedo que los demás de quedarse aislada más tiempo del habitual, por lo que anda muy bien provista.

EN LA PARTIDA DE PRUEBA

En mi mesa de juego, andorrearon insensatamente dejando los dos coches desprotegidos al otro lado de El Yunque. No arrancaban luego y una tirada de Mecánica les dejó claro que les faltaba las bujías, el cárter, los manguitos, el motor de encendido... una retahíla de componentes de motor. Podrían haberlo solucionado fácilmente con unos pavos, un rato ayudando a buscar a Milos y a su empleado o llorándoles un poco por su vida o prometiendo librarles de aquel mal. Desgraciadamente, en vez de eso le acusaron de robar sus piezas, y era algo bastante errado teniendo en cuenta que les pasó de día o el hecho de que antes de eso intentaron colarse al amanecer en el desguace pensando que ahí se encontraba el misterio de la zona. Lo que no creó precisamente muy buenos sentimientos.

Es una mujer activa y luchadora, puede que no sepa arreglar un enchufe, pero no le amilánará y hasta ofrecerá que duerman los PJ en una esquina de su humilde residencia durante el día o compartir su orinal (aunque no delante de ellos). Podría prestarse a intentar estabilizar a un herido con una Apuesta de Primeros Auxilios o similar, pero no tiene más que conocimientos básicos e intuitivos. Mejor sería que lo hiciera algún PJ con la habilidad por el propio bien del grupo. Tiene un pequeño botiquín y no es que tenga un guardarropa inmenso, pero podría prestar camisetas, vaqueros, algún jersey y prendas de este tipo si alguno sufre por lo que refresca de noche o queda en jirones parte del vestuario por jugueteos del ser. Sus vecinos no serán tan solícitos ni amables con los PJ aunque tenga tan poco que ofrecer.

AARÓN

Como todos, tiene ropa y comida conservada, pero ninguno estará dispuesto a compartirla de buen grado excepto Connie. Concretamente Aarón se siente especial y superior a los demás, como muchos universitarios prepotentes, y no tiene por qué tener más atenciones con los PJ si no son amables o interesantes conservadores que con el resto de sus vecinos, (es decir, las justas). Sus mayores bazas son que tiene una pequeña biblioteca allí (bien poco útil) y un revólver que no querrá prestar y que es más una pista que un recurso disponible.

LUCKY

Poco puede ofrecer un buscavidas errante apenas asentado contra su voluntad que duerme en su furgoneta Volkswagen. Suele comer y ducharse (es un decir) en casa de Connie, podría aceptar el olor a pies que le dejaran los PJ en su cabina acondicionada con mantas y felpudos si es razón de vida o muerte para los personajes, pero sus comodidades vitales acaban con un calefactor a enchufar en su batería y una tostadora por si le entra algo de hambre (no tiene con que untar, por cierto).

Eso sí, tratado amablemente o implicado emocionalmente (aunque siempre está la opción en pagarle cuatro perras en efectivo) puede echar una mano en muchas cosas. Por ejemplo, poniendo cableado y localizando generadores con potencia sobrante entre los de sus vecinos para iluminar de noche una zona concreta (como necesitaría, por ejemplo, montar un quirófano de campaña), buscar piezas para sus coches en el desguace (es su trabajo) o ponérselas en ellos si los PJ no saben.

No obstante, todo buscavidas es también un superviviente nato. Puede que le caigan genial los PJ si éstos se lo curran un poco con él, pero no va a arriesgar el trabajo, la vida o sus pocos medios de subsistencia por ellos. No va a dejarles su coche tampoco (aunque haría de taxista muy, muy bien pagado).

YDRIS

No es la época ni siquiera ha hecho a sus plantas "estresarse" para aumentar su contenido de THC, aunque tampoco supongo que quieran de él que les pase hierba. Solo planta Cannabis y cita algunas partes del Corán en su propia lengua (que no en Árabe clásico). No tiene más que ofrecer aparte de un poco de sitio para dormir uno o una comida, estar de buen rollo y hacer pasar el tiempo jugando al Backgammon, si bien no practica mucho porque no suele tener ningún *partenaire* para ello.

EL MATRIMONIO CORBERSEN

Son dos ancianos amables, pero no por ello se van a portar con los PJ como si fueran sus abuelitos. Quieren su intimidad y su espacio. Con heridos mediante y consiguiendo los PJ llevarse bien con ellos, puede que permitan el acceso a su reserva de medicamentos, ya sea que les ofrezcan motu proprio alguno o confirmando algunos que les pidan los PJ.

Dada su situación, son lo más parecido a una parafarmacia en muchas millas a la redonda. Medicamentos para el reuma que necesita el propio matrimonio (el lugar se escogió por su clima seco) y fármacos comunes como antipiréticos, antiinflamatorios y demás tienen de varios tipos a escoger, (recuerda que medicinas adecuadas podrían permitir o dar ventaja en Apuestas para sanar heridos), pero por su naturaleza de traficantes de la tercera edad en continua ampliación de negocio tienen medicamentos controlados de difícil acceso como antidepresivos (ansiolíticos, recaptadores de serotonina) y productos mucho más interesantes y útiles para aventureros como morfina y derivados en grageas, Tranxilium o estimulantes legales bajo cuya sobre dosificación conseguir parecido efecto que con anfetaminas (algo que tener en cuenta cuando durante la noche has de hacer planes e incursiones y algo malo quiere matarte durante el día no pudiendo dormir correctamente).

EL VECINDARIO EN GENERAL

En cuanto a la vecindad en general respecto a la misión de caza previsible, los personajes quieren que hagan cosas peligrosas por ellos, van listos. Su plan es aguantar y llevar como les sea posible lo que les ha caído encima. No iniciativa y no se coordinan en grupo. Si alguno ha terminado descubriendo que puede salir libremente por la noche o moverse en coche a una población cercana, ha sido por su propia cuenta y riesgo bajo la atenta y nerviosa mirada de sus vecinos.

Por esta razón, no van a estar dispuestos a formar parte de partidas de caza de la criatura o salir al rescate de un PJ a menos de que fuera absolutamente necesario (para ti como director, el no dejarlo morir). Arrastrarlo dentro de uno de sus domicilios desportillados es lo máximo que harían en este campo. Para algo más complejo, activo y que les ponga en peligro bajo su propia voluntad y con premeditación van a necesitar los PJ trabajárselo mucho con ellos, siendo indispensable para poder contar con ellos circunstancias como que hayan salvado la vida de alguno de los vecinos, descubierto hábitos de la criatura que desconocía la vecindad (mostrándose capaces y astutos a sus ojos) o que les convenzan de es un sólido plan *a prueba de fallos* donde ellos son imprescindibles para acabar con el ser de una vez por todas sería no solo importante, sino condición *sine qua non* para contar con ellos.

No obstante, ni trabajan bien en equipo ni están preparados para la tensión o las rutinas del peligro. Si poniéndose manos a la obra uno de los PJ o de los suyos es herido o muerto, romperán la formación o abandonarán sus posiciones para correr a sus aposentos poniéndose a salvo todo lo posible pasando del plan, de los demás, de los PJ y de lo que pueda pasarles.

Podría ser más peligroso contar con ellos que no hacerlo, pero no tienen por qué ser tan intuitivos tus jugadores como para saberlo. Sólo dale indicios de su cobardía y egoísmo. Hablando ya de su dotación, Ydris solo sabe rezar y eso hará aunque se vea armado, nadie tiene armas de fuego salvo Milos (una escopeta mal cuidada para ahuyentar a posibles ladrones o hippies que quieran colarse en su desguace) y Aarón, que no tiene más balas que las del tambor de su arma, no sabe disparar y además no querrá prestarla.

Lucky, en cambio, puede ser más voluntarioso, pero a menos de que le prestéis algo (tampoco es un tirador o luchador entrenado) contará con un gato, una llave inglesa o un martillo como único equipo de combate.

EL ENTE

El Ente, como algunos llaman a la criatura, lo que anda suelto por la zona, no tiene ni un nombre como tal asentado por consenso, aunque más de uno de los lugareños, usarán esta forma heredada, seguramente, del más culto Aarón.

Se desconoce si anda activo o es capaz de hacer daño durante el día, pero es cierto que se guarda de hacer nada durante la noche y solo parece existir bajo las horas de luz. Ni se desplaza normalmente ni responde a muchas leyes de la Física por la sencilla razón de que no es un ser material, más bien etérico. Puede aparecer de repente en un lado u otro (lo que invalida la ventaja a su favor que crearían los personajes tener al ser diurno en una árida explanada como teatro de operaciones). No deja huellas de su paso si no lo desea (es discreto, pero juguetón) y no hay razón alguna para asignarle estadísticas de cualquier tipo.

Esto no lo hago tanto por que no es práctico. Si un PJ se expone arriesgadamente y metes al bichejo superando sus Apuestas, ¿es justo que el PJ muera sin más cuando estaba desarrollando un plan arriesgado? Si, en cambio, los PJ no dan palo al agua ni van avanzando ¿Podrán tener miedo de una criatura que les ataca continuamente solo para que ellos ganen el enfrentamiento contra ella una y otra vez? No hay mayor miedo que el que surge de la más oscura de las incertidumbres, y que mejor ajuste del nivel de peligro que directamente sea como quieres que sea.

Llevando esto a juego, y no sintiéndote culpable de ser tramposo al tener entre manos un bicho místico, lo que tienes que hacer es pedir todas las apuestas del mundo para esquivar, atacar y lo que toque, respondiendo en las enfrentadas haciendo las de la criatura en secreto aunque da igual lo que apuestes. Tus fines son que pasen mal rato bajo un peligro que deben sentir letal, así que aparecerá cuando quieras, herirá a niveles aceptables a quien creas conveniente (o que esté haciendo una estupidez), de modo que no deje de ser útil y móvil para el transcurso de la aventura para proteger la tensión que debe suscitar en la mesa. Eso es todo, que no es poco.

EL ENTE SEGÚN LOS VECINOS

A tu discreción, algunos lo llamarán *ello*, *la cosa*, *el Mal* o como desees y usarán más de un apelativo cada uno a pesar de tener extendido el término ente. Las únicas cábalas mentales acerca de qué es son las de Aarón, que



dice que es obra de magia negra, una maldición o bien el trasfondo real de alguna leyenda de los indios americanos.

Miente. Ni es magia al uso que puedan conocer los jugadores, ni podrá explicar por qué ellos o la zona está maldita y nunca se han asentado por esos lares nativos americanos. Él sabe que no tiene solidez lo que dice y que esconde algo, pero se lo repite tan constantemente para exonerarse de la culpa que será difícil ver que no es totalmente sincero (apostando Psicología o similar a una Dificultad alta). La verdad que pueda conocer va a ser muy difícil de sacársela (y esto vale por todos los vecinos). Tendrá que ser intimidado o incluso parcialmente lesionado (patearle o abofetearle), apuntarle con un arma o estimularlo con un o cuentas todo lo que sabes ahora o todos vamos a morir en breve que le suene realmente imperioso y creíble cuando la reacción común es esconderse y no pensar en ello para seguir viviendo aunque sea con miedo. Evidentemente, para todo esto necesitarán los PJ tener claro que no dice toda la verdad el personal, y eso es más difícil que presionarlos de las formas mencionadas.

Ydris tiene una convicción verdadera en el Islam, en concreto de la *tariqa nashamandi* y usos sufíes que le animan, educan y justifican ponerse místi-

co (literalmente) fumando porros con asiduidad. No obstante, esto articulará su visión de la realidad. Según lo nervioso que esté o el momento, dirá que es obra de Iblís (Lucifer, para entendernos, el ángel caído por orgullo), Shaitan (Satán) o un Djinn. Siendo esto más interesante a nivel de pista y que detallamos más adelante. Dicha información pueden obtenerla los jugadores de libros (como yo de la memoria de cuando trabajaba con la Enciclopedia Islámica) o teniendo una charla tranquila pero apasionada con Ydris; lo que viene a ser un rato de tranquilidad preguntándole y no estando huyendo del ser o con armas cargadas vigilando a un lado y a otro.

MODUS OPERANDI DE LA CRIATURA

Que nuestro bichejo en cuestión no tenga estadísticas ni sea siquiera físico no significa que convenga que pueda hacer de todo y sea totalmente invulnerable. De hecho, dejamos esto así más que por la historia en sí y su coherencia para que estés cómodo teniendo manga ancha.

Teniendo sencillo despedazar a cualquier jugador expuesto, hagamos las cosas mejor con unas cuantas costumbres y cortapisas. Primero, la criatura no quiere dejarse ver y es mejor reservarse lo poco que muestra para encaminar la tensión *in crescendo*. Que actúe contra un PJ siempre que lo encuentre solo o de espaldas al Ente (con eso de desmaterializarse-invisibilizarse lo tienes fácil). Que golpee sin ser visto. Yo he interpretado sus ataques como de garras afiladas como cuchillas, pero tú mismo. Piensa en

herir, hacer prensas jirones dejando cortes molestos tendentes a las cicatrices (pero no graves), en confundir derribando al suelo, desarmar o partir escopetas por la mitad. Si no tienes más freno que procurar aparentar que haces Apuestas legales, los PJ pueden durar cinco minutos. Perturbar y asustar deben ser tus fines aunque no sea a lo único que te limites, claro.

Que se le impongan unos límites a la acción de la criatura en pos de la supervivencia del grupo tiene mucho sentido, pero no el que los jugadores puedan darse cuenta. Hay muchas formas de crear intranquilidad sin tener que plantar un asalto suyo y lamentar lesiones o daños en el equipamiento.

La criatura tiene efectivamente la peculiaridad de ser diurna contradiciendo la práctica totalidad del folclore sobre criaturas míticas. Esto no tiene por qué significar que no pueda rondar indetectable durante la noche por el campamento de caravanas, pero que haciendo esto le permitas conocer y frustrar de antemano todos los planes geniales del personal es tan poco divertido y aún más frustrante que en un santiamén fulmine a todos los personajes y toque irse a casa acabando la partida.

Otra cuestión es cuando avanzada la cosa no basten con estos recursos para tenerlos en guardia y presionados. En mis planes estaba el mostrar una silueta negra y opaca de rojos ojos luminiscentes, pero solo dejar ver esto si, por ejemplo, decidían largarse con los coches reparados ofreciéndoles una frenética persecución durante unas cuantas millas mientras sonaba *Inmigrant Song* de los Zeppelin.

¿Invulnerable? No te hemos dado instrucciones sobre vulnerabilidades de la criatura, pero que nada pueda con ella tampoco tiene gracia ni es divertido, solo conlleva la huida o el suicidio de los PJ. A mis jugadores, que bien procuraron en la serie *Supernatural* buscar una especie de guía, no se les ocurrió el usar balas de sal (postas) contra ella tal como hacen en esta serie

EN LA PARTIDA DE PRUEBA

Escondieron los coches tras El Yunque y montaron una guardia toda la noche parapetados en ellos. Al amanecer dejó caer un D20 rebotando sobre la mesa y les indiqué que escuchaban ese sonido en el techo del vehículo donde estaban dos de los PJ, obra quizás de alguien que ha arrojado una piedrecita para llamar su atención. Eso les indicaba que debía andar eso subido allí, (ya tenía fijación con ese ñusco enorme desde el principio) y cada nuevo dado que dejaba caer (no teniendo ya que explicarles nada) se ponían más y más nerviosos ante la nueva confirmación de que aquello sabía donde estaban. Dedujeron que andaba tentándoles a escalar el risco o bien poniéndoles una trampa para que salieran de los coches y lanzarse sobre ellos (hubo disensión de opiniones, pero ellos solitos sacaron teorías y se asustaron más de lo que yo podía suponer).

EN LA PARTIDA DE PRUEBA

Poco más tarde, intentando hacerse fuertes en una caravana tras dejarla aparentemente indefensa al reventar de un disparo la cerradura de su puerta, bastaba para seguir con esa sensación el hacer lo mismo golpeando con mi mechero la tapa del escáner sobre el escritorio de trabajo de la FK. Les indicaba que sonaba a su espalda, en el cristal de una de las ventanas acortinadas de la caravana.

contra los fantasmas. No los mata, evidentemente, pero les hace la puñeta como para desaparecer con una mueca de dolor y darles una relativa sensación de seguridad al ser capaces de hacer algo contra su enemigo.

A mi me gusta el concepto porque es una estupenda forma de reciclar la creencia de que la sal es buena alejando brujas y malos espíritus con ese tono macarra que da el aparecérsete un ser espiritual y pegarle un tiro a bocajarro con una recortada.

Puedes dejar que lo inventen o que algún PNJ les de esta posibilidad. Busca lo divertido, la acción y que no se desesperen. El propio Milos podría tener este tipo de munición no letal para su escopeta que, recordemos, tiene para disuadir a intrusos. Todo extra así no es mala idea, especialmente cuando ande ya quemado el recurso del atacante de improvisado que no se deja ver.

Con sal o no, puede que el castigo físico le lleve a desmaterializarse dando esa sensación de seguridad y esa oportunidad que necesitan los jugadores. Como veas.

Es también cierto que el ser no entrará en domicilios, pero también habitáculos (valdría una caja de cartón y acurrucarse bajo ella) si tienen el mentado signo de protección, aunque estén abiertas puertas y ventanas. Lo que ocurre que esto no tienen por que saberlo los jugadores a menos de que hagan sus propias averiguaciones, y los propios vecinos de Tuna no se exponen a correr riesgos: se encierran a cal y canto en sus cubículos y punto.

EN LA PARTIDA DE PRUEBA

Pero como decía, esto es en un mundo ideal, mis jugadores consultaron durante la noche a Connie y a Milos, ambos indicándoles con más o menos gana la casa donde reside Aarón y mencionando que su amigo se hospedó allí. No fue suficiente que dos PNJ muy distintos y los únicos contactados marcaran con una X el lugar. Se fueron a hacer pesquisas a El Yunque y al amanecer las cosas se pusieron muy, muy feas, peor cuando entraron por la fuerza en casa de Aarón y planearon en voz alta la posibilidad de sacarlo a tiros del servicio donde se había encerrado y usarlo de cebo para la cosa de ahí afuera. Digamos que Aarón no fue muy comunicativo a partir de entonces.

Igualmente, es totalmente cierto aunque a confirmar que no herirá a ninguno de los que eran residentes de la zona en el momento de empezar a actuar el ente, (esto engloba a todos los residentes actuales salvo los PJ o el sheriff, que no reside allí). Lo que ocurre es que no han llegado los habitantes de la zona a esta conclusión razonando sobre la cuestión ni haciendo pruebas. Alguno puede que lo suponga, pero todos piensan que es mejor que arriesgue otro su vida saliendo durante el día. Más adelante explicamos el por qué de todo este asunto.

POSIBLES CAMINOS A TOMAR POR LOS PJ

Bien, en un mundo ideal los PJ se dirigirán a solventar preguntas a Tuna con más preguntas que las que tenían al principio, pero teniendo como objetivo el encontrar a su amigo.

Nada más llegar, pueden hablar con Connie o con Milos. Una por afabilidad, y el otro porque no le gustaba su amigo y encima estuvo durmiendo en su casa alquilada los llevarán hasta allí (donde habita, recordemos Aarón). Calándolo para saber de que pie cojea y como entrarle o ganándose su confianza de otra forma, (como mostrar interés por la literatura de terror o la parca biblioteca de Aarón), les hablará de lo que recuerda de su amigo.

Estuvo por allí unos días, gran conversador y refinado, y estuvo pasando unos días en Tuna, siguiendo relativamente poco la costumbre local de descansar durante el día y echando un vistazo. Pasado un tiempo, se largó con su coche. No dará más datos y éstos bien pueden venir de otra fuente si enfadan a Aarón o se ganan su desprecio (ambas cosas no siendo muy complicadas dado como es). No revelará ni que trajo a su buscado al parque de caravanas (quizás no lo sepa su interlocutor) ni más detalles.

La verdad que se esconde y que podrán recopilar después, insistiendo o no habiendo ya un misterio que tapar por los habitantes al haberse encontrado los PJ con lo que anda por ahí suelto, es que **su amigo estuvo haciendo pesquisas acerca de lo que pasaba por allí, atando cabos como podía e incluso poniendo alguna trampa o intentando emboscar a la criatura durante el día.**

Si pulsan bien las teclas, conseguirán ver una prueba de que Aarón no miente respecto su visitante, ya que les enseñará un arma reconocible de su amigo, un revólver para más señas, que le dejó para defenderse. Que

tenga las cachas de marfil, sus iniciales grabadas en oro o munición casera de punta irregular para tratar con aberraciones, ya es cosa de como decoras el asunto ajustándote al perfil del PNJ buscado y a qué es para los PJ.

Los detalles de las pesquisas, cuanto averiguó su amigo y que intentó hacer contra el ente (o como de entero pudo irse) ya es cosa de lo que creas conveniente y te convenga. En todo caso, va a ser complicado conseguir esa información de los vecinos y no tienen por qué saber la mayoría muchos de éstos detalles, (por ejemplo, podría haber ido a emboscarla a El Yunque y partir herido a toda prisa al anochecer).

No obstante, todo irá como la seda si no desbarran mucho y complican esta fórmula. No hay muchos secretos que puedan esconderse unos de otros en Tuna, así que todos saben de la llegada del buscado (aunque se confundan en precisar cuando llegó, partió y cuanto duró su estancia, allí os días parecen iguales y así creamos sospecha para con los vecinos).

También todos pueden indicar que descansaba en casa de Aarón. Nada debería salir mal y te hemos dado herramientas para prevenir algunos incidentes (con otros incidentes) si no siguen este proceder lógico haciendo preguntas. En todo caso, es imposible resolver esta aventura, incluso saber que demonios pasa si no se interactúa con los PNJ y en cierta manera, se les hace confesar. Avisados estáis.

Una vez que sepan que pasó por allí, que charlaba con un elemento como Aarón y que se largó sin dejar señas; es posible que decidan marcharse no pensando en indagar más y quedando en un callejón sin salida su investigación. No pueden saber que no tienen por qué rastrearle. Luego explicaré esto. Ahora lo importante es que echéis manos del recurso sobrenatural suelto y los vapulees un poco haciéndoles sudar.

Porque están todas las piezas necesarias para que arranque. Mientras dilucidan si ha sido un vecino montando gresca, o dudan que hacer no sean que estén entre adoradores demoníacos caníbales (*o a saber que pasa por su cabeza*) vas ganando tiempo para que amanezca y entre en juego el ente.

¿Ocurre de día? Más fácil aún, dales su primera ración de amenaza preternatural.

Una vez que tengas esto en marcha, corta su salida. Haz lo de inutilizar sus vehículos, que los vecinos le pongan trabas a prestar su coche o hacerles de taxistas, que sus piezas buscadas tarden en aparecer aunque Lucky y uno o varios PJ se pongan en ellos dedicando toda una noche.

No puedo darte un guión desglosado y por etapas concatenadas porque ni sé que funcionará en tu mesa por como sean tus jugadores ni tampoco soy capaz de predecir exactamente como actuarán, solo puedo darte ideas, opciones de curso y esperar que éstas te permitan maniobrar según vayan sucediéndose las cosas.

Pasando jornadas allí, peleando con el ser (y perdiendo o quedando humillados por él), si son minimamente hábiles en sus dotes sociales como personas jugadoras irán conociendo a la gente de Tuna y éstos confiándose a ellos y siendo más fácil que puedan ir revelándose los secretos enterrados de su historial que he ido sirviendo. Si no es el caso, es igualmente posible que deseen esclarecer que pasa haciendo preguntas de forma más firme o bien que aten cabos acerca de la muerte no dilucidada del todo del antiguo sheriff cerca de allí.

A continuación, te cuento unas cuantas opciones o caminos que pueden tomar los jugadores para que andes prevenido. Algunas vienen directamente de mis pruebas de juego y otras son meramente especulativas.

- **Suponer que la criatura tiene su madriguera en El Yunque e intentar asaltarla o ponerle trampas de alguna forma durante la noche**, (que complica todo por la falta de visibilidad) o el día, (que pone en manos de ésta al ser terrible su desventaja de desplazamiento remontando el risco). Consulta los cuadros de texto para algún premio de consolación a concederles.

- **Tomar el desguace como un buen lugar donde pelear o hacerse fuertes**. A uno de mis jugadores, con un *dejá vú* galopante acerca de la peli *Temblores* le dio por pensar que todo esto podría ser cosa de bichos parecidos a los *chthonians* lovecraftianos (recordemos, no habían visto al ente, atacando a sus espaldas). Por lo que en vez de proponer parapetarse sobre el depósito de agua, (opción más lógica dada su teoría), intentaron hacerlo sobre el suelo de cemento del desguace (que en mi partida no lo tenía, pero puedes ponérselo en la tuya si crees que les haría sentir más falsamente seguros).

• **El desguace con sus galerías puede ser un buen lugar para generar escenas de tensión.** Para luchar malo es, ya que aunque es amplio, pierden visión de campo y es más fácil ser cogidos por sorpresa, pero chasis partidos por al mitad, garras arañando cristales lejos pero acercándose o un capó hundiéndose de golpe como si algo invisible hubiera saltado sobre él pueden dar mucho efectismo creando tensión en los momentos adecuados. También puede ser que decidan escalar los coches y atrincherarse dentro de uno de los de más arriba.

• **Disponerse repartíéndose como francotiradores sobre los techos de las caravanas.** Serán un peligro sobretodo para los vecinos, que tendrán más razones que nunca para no salir de sus domicilios. Quizás quieran animar la cosa usando a otro PJ como cebo y esperar así acertar al ser, (depende de ti de que entonces lo vean o no). No pinta que pueda ser muy efectivo, pero **recuerda esto siempre para los planes de los PJ: a la criatura le gusta jugar con ellos.** Se apuntará a la fiesta, aunque eso no significa ni mucho menos que su plan vaya a funcionar o ella comportarse como esperarían que lo hiciera.

• **Disponer en la zona sensores primitivos de movimiento.** Bastaría con cuerdas y cascabeles o algo parecido. El ser puede moverse sin alertar con ellos de su presencia, es lo bastante inteligente para ello incluso si tuviese que moverse reptando, que no es precisamente el caso. Es posible que el ente considere que eso de tirar de una cuerda y que salgan los PJ de su escondrijo listos para ser emboscados es algo muy, muy divertido para jugar.

• **Saquear y empaparse la biblioteca de Aarón, así como interrogarle sobre temas místicos a él y/o a Ydris.** Es una buena manera de que, aunque ni de lejos aclaren el asunto, sí puedan tener a ciencia cierta que nuestros vecinos saben mucho más de lo que quieren hacer parecer del mal que les acosa. Es más cuerda desde la que tirar para sacar a la luz la verdad. Acorralando a uno de los vecinos fehacientemente, añadiendo esto a comprometerlos con el apego que puedan sentir ya por los PJ que se la juegan para ayudarles de gratis, es más que posible que de una vez se suelten un poco más de la lengua. Basta con que confiesen que hicieron un ritual, que no era su intención llamar a *aquello* para matar a Stackhouse, solo para que les dejara en paz, o algo similar que se te ocurra pero que les abra los ojos.

CUESTIONES DE DOCUMENTACIÓN

YDRIS

Como sale a colación en el texto del módulo, Ydris sabe y dirá algo de los Djinn del Islam.

Los conocimientos de Ydris son muy eclécticos y lo que tienen encima no es precisamente uno de estos seres mitológicos, pero puede dorar bastante lo mitográfico y los detalles aparecidos en el módulo además de ponerles sobre la pista o incluso despistarlos si es preciso. Puedes dar uno, varios o todos estos recortes a la viva y caótica forma de contar las cosas de Ydris. Como desees.

• **Los Djinn**, a veces transcrito su nombre también como Jinas o Yebun, **son para el islamismo un tipo de forma de vida creada** por el misericordioso (Alá) **a la vez que los hombres**, digamos que es la tercera raza, junto a los hombres y los ángeles, caídos o no. No se trata ni de almas en pena, ni de seres malignos *per se* (con esto sacarás de escena y de onda a la demonología medieval o al medium/sensitivo del equipo de un solo plumazo).

• **Los Djinn gastan bromas pesadas y a veces muy peligrosas** a los comerciantes y viajeros por el desierto. Imitan voces, cambian de forma y generan ilusiones (*un poco de paranoia adicional tampoco viene mal*).

• **Los Djinn a veces pueden ser sometidos o ganados en apuestas y enigmas y sometidos** como el que aparece en Las Mil y Una Noches en la lámpara de Aladino (*esto es una pista sobre qué pasa en Tuna aunque no lo parezca y lo sea casi de casualidad*).

• **Los Djinn en Asia pueden ocupar lugares humanos creando desorden** (*poltergeist*) e incluso poseyendo a personas, por lo que hay que hacer, de forma similar que en el cristianismo, una expulsión-exorcismo usando el Corán (*más paranoia y conatos exorcistas aficionados muy divertidos puede darte*).

• **Cuenta una leyenda que al fin de los tiempos los Djinn**, que son invisibles para nosotros, **empezaran a poder ser vistos antes de**

que ellos nos puedan ver a nosotros (y así, como hace en La Noche de los Muertos Vivientes y en Los Cazafantasmas, intentamos explicar algo tranquilizando al personal dando la posibilidad sin demostrar nada de que posiblemente estemos al borde del Apocalipsis; divertido).

Dos verdades como puños: la primera es que lo que anda suelto no es precisamente un Djinn, y la segunda, os lo dice alguien que ha estudiado el asunto, **es que es muy difícil clarificar nada sobre ellos** cotejando fuentes por mucho que existan multitud de tratados e incluso genealogías con profusión de datos digna de nuestra demonología acerca de cohortes y cargos infernales.

El problema con los Djinn es que (con mucha seguridad) provienen del folclore de Oriente Medio oriundo del primer islamismo al que se adaptan y, con la extensión territorial de éste, van asimilándose más y más leyendas y mitologías bajo la denominación y marco de los Djinn. Exactamente como le ocurre al monoteísmo cristiano cuando topa con folclore pagano y deidades regionales convirtiendo a unos en demonios, otros en santos y vírgenes locales.

No obstante, interesarse por el asunto y tener que depender de lo que pueda recordar y relatar Ydris no deja de tener enjundia.

LA BIBLIOTECA DE AARÓN

Tal como hemos relatado. Aarón mudó los libros que llevaba consigo a la casa prefabricada que alquiló a Milos, mezclándolos con alguna cosilla que tenía Lucky quitándole sitio en la furgoneta que ahora es su hogar y estudio para la pintura. Apenas hablamos entre todo de un centenar de volúmenes.

• **Literatura:** en clásicos tenemos a **Burroughs**, **Gingsberg** y **Kerouac**. Alguna cosilla de **Ambrose Bierce**, (todo en ediciones bolsillo, por cierto) y bastante más de **Stephen King**, ídolo y ejemplo de Aarón.

• **Fuentes y manuales:** obviando libros oportunistas como *Conviértase en Guionista de TV en 15 Pasos* y similares, hay cosas mas salvables como *El Viaje del Héroe* o el ensayo de **Lovecraft** sobre *El Horror en la Literatura*. No obstante, poco de esto llamará la atención de los PJ. Sí puede hacerlo, aunque no será de utilidad, solo de despiste, obras como las siguientes.



• *Pierre Grimal's: Diccionario de Mitología Griega y Romana*. (maravilloso, 15 años conmigo un valiendo cada puñetera peseta que me gasté, lo tengo en la FK, siempre cerca de mí, mejor que wikipedia... pero no vale para nada con lo que tienen los PJ encima).

• *Malleus Maleficarum*. El manual de su tiempo para los cazadores de brujas. Divertido, ilógico, enemigo de la física y la filología, ya puestos. Las mujeres son brujas porque son *feminus*, o sea, *fe-minus*. Teorías acerca de flotar o no y lo de ser bruja (otra vez me corto para no hablar de los **Monty Python**) y 10 indicios claros acerca de la posesión de donde sacaron lo que hacía la niña de la peli *El Exorcista* (incluido lo de los giros de cabeza 360° y la baba). Divertido pero inútil.

• *Las Claviculas de Salomón*. Libro de magia celebre especializado en sellos y símbolos mágicos que, desgraciadamente, suele editarse sin sus dibujos o su explicación y formulación en la mayoría de las ediciones, (para que luego digan que es el rol lo que peor se edita en Es-

pañá). Siendo buenos, esta edición va completa, pero a pesar de ser una inspiración patente del ocultismo moderno muy socorrida, solo puede servirles para dedicarle tiempo y concluir que igual es algo de esto, parecido o a lo mejor no, lo que viene ocurriendo en el lugar (o sea, poco menos que nada).

- *Mysteria*. El (superado) libro de **Otto Rhynn** sobre misterios iniciáticos a través de la historia. Para echar el rato.
- *Magick en Teoría y Práctica*. Otro clásico, esta vez de **Aleister Crowley**. Por muy santo patrón y padrino de múltiples corrientes, en nuestro caso puede exponer ejercicios para la visualización creativa, aprender *asanas* de Yoga para ponerse a tono pendientes de hacer magia o cargarse las pilas, y explicarse por qué Crowley estaba tan obsesionado con el sexo, ya puestos. Desgraciadamente, será poco de utilidad para nuestros investigadores, y sí un sumidero de tiempo valioso.

Hay que tener en cuenta que Aarón tiene estas cosas por dos poderosas razones como es la curiosidad y la necesidad de documentarse para sus pastiches modernos de terror imitando a King. Puedes incluir más libros si te apetece y sabes de ellos, despistándoles, dando falsas esperanzas o educando un poco a tus jugadores. A mí es que eso de que haya un misterio y con una Apuesta ante un resto mágico o yendo a buscar a una biblioteca para hacerte con un solo libro te solucione la papeleta me parece muy tonto.

En cambio, hay unas cuantos libros que, ya sean localizados y separados de la mierda que les rodea por gracia de las Apuestas o porque han ido uno a uno, pueden ponerles sobre la pista:

- *Liber Null & Psicoanaut* de **Peter Carroll** les pondrá en la pista sobre qué es y de qué va la corriente mágica de finales del S. XX que está detrás de todo esto.
- *Practical Sigil Magic, Creating Personal Symbols for Success* de **Frater U.D.** es un curso de *glifos* como el que hay en cada vivienda que les pondrá sobre aviso.
- *Oven-Ready Chaos* de **Phil Hine**, otro manual para iniciarse, más desenfadado. Está impreso en una copistería y anillado con otras

EN LA PARTIDA DE PRUEBA

Estaba gamberrete esa noche y metí el *Satanismo Erótico* del supuesto **Profesor Reginald Brown**. Monjas violadas en grupo, aguadoras violadas abriendo nuevos caminos con tentáculos en la corte del *erotic grotesque* de *Urotsukidoji*, oiga y para terminar, una invocación a Cthulhu con su cántico listo donde Shub-Niggurath hace los coros. Apoetósico y realmente cierto que este libro es así de falso y delirante. También colé uno de **Pierre Bourré** que me da mucha risa y se supone un satanista capital... haz tu selección.

obras breves en una maqueta sonrojante hasta para Word con *Permutations* y *Aspects of Evocation*. De aquí pueden sacar los PJ referencias a los *servitors* y qué demonios es lo que anda suelto por Tuna.

Los libros no están aquí ni para resolver el misterio de marras sin tratar con los PNJ ni para que aprendan en los largos días soleados a hacer *preternaturalidades* los PJ. Piénsalo, Aarón necesita los libros que son manuales de escritura o fuentes de inspiración y tendrá una respuesta para cada uno de ellos que esté allí. Para estos últimos, que **a pesar de ser aparentemente cutres él mismo delatará su valía cuando se le pregunte y balbucee demostrando que son comprometedores**, le costará dar más explicaciones y dirá que o no son nada o que no son suyos. Saber de que van dedicándoles un poco de tiempo ayudará, pero solo enseñándoles y preguntando que hacen en su biblioteca ya tendrán una pista de la que ir tirando, siendo él y Lucky las personas más formadas, pero no las únicas a las que les suene conceptos como *servidor*, *invocación*, *visualización*, *caótica*... y a tenor de sus reacciones al venirles con tales preguntas, insistir hasta que dejen de echarse atrás con vaguedades, excusas y cambios de tema en un amago de interrogatorio.

Al final, llegar al borde de una solución es algo tan sencillo y tan difícil como que sean aceptados y sobrevivan los bastante bajo un peligro ignoto como para hacer las preguntas adecuadas. Aunque eso no significa que estuviese claro que este sería el protocolo a seguir o que el entorno con rarezas como una criatura diurna acechante no pudiese despistarlos mortalmente.

¿QUÉ ANDA PASANDO? NOTAS SOBRE LA MAGIA

Lucky fue el último residente en llegar a Tuna antes de que todo se complicara aún más. Al poco, ayudó al alumbramiento del hijo de Connie fruto de la violación de Stackhouse y tuvo oportunidad, nada más llegar de comprender cuanta mierda había en ese lugar baldío. Era aún demasiado reciente para que el sheriff encontrara algo sucio sobre él, y de hecho, aún no se ha buscado algo mejor para vivir que su furgoneta de tercera mano comprada a un hippie póstumo.

Viendo lo que se despachaba, Lucky tomó la iniciativa contra un opresor en un enfrentamiento tan desproporcionado. Él era un latino encariñado con Connie y Stackhouse un agente de la ley y WASP. Pintaba mal la cosa aunque fuese denunciado por el sheriff de los cargos agredirle violentamente con su ojo en la porra. Habría que buscar una mejor manera de librarse de él.

Hombre de mundo, más bien currante de mundo, se ha movido por muchos lugares ofreciendo sus servicios para lo que sea y aprendiendo nuevos oficios. Durante una estancia laboral en California, tuvo oportunidad de mezclarse con tendencias de la Nueva Era y algo mucho más curioso: **la magia caótica o Magia del Caos**.

La magia caótica es una tradición esotérica nueva en la que prima la improvisación y el generar tus propios métodos (a compartir con licencia *Creative Commons* en PDF), que florece en la Inglaterra de los 80 con modos de *hágalo-usted-mismo* propios de la visión del mundo del punk. Algo sencillo, poco formalista, muy mixtificador y abierto con libros breves que escasamente pueden llamarse grimorios. Propone como antecesores a **Aleister Crowley** (como no) y a un pintor raro de principios del S. XX, **Osman Spare**. Aunque me temo que debe más al performer **Genesis P. Orridge** y su popularidad actual al escritor **Grant Morrison**. Para más información, Wikipedia mismo.

No necesitan los jugadores conocer (o descubrir) con tanto detalle la caótica, es posible; pero aquí ponemos a la gente en situación dando pistas de donde ampliar si se quiere o estima necesario. Lo importante para lo nuestro es que se familiarizó Lucky con una escuela de magia sencilla y abierta contada de tú a tú con habla del hombre de la calle, una tradición posmoderna por la que sienten debilidad artistas de distintos ámbitos (habiendo de ejemplares de estos especímenes a patadas en California).

No menos interesante es que es una tradición muy nueva impermeable a los conocedores de la Demonología medieval, el hermetismo contaminado o no de orientalismo (teosofismo, Bardon) o la brujería clásica o nueva brujería americana. Es decir, las Apuestas de habilidades místicas no tienen completa efectividad. Algo con pinta ocultista y sobrenatural está claro que ocurre, para saberlo no hace falta aplicar tales habilidades a los indicios, pero no se ubica qué exactamente para los investigadores expertos aunque obtengan éxitos críticos. Usaremos esto para que los PJ (y los jugadores) anden encaminados, pero que no puedan averiguar el misterio de turno tan solo con unas cuantas Apuestas. Tendrán que sonsacar al personal y, seguramente, ponerse serios y patear algún culo para ir tirando del hilo. Esto sí que importa que lo tengas claro como director del juego.

Las dos señas de identidad de la magia caótica (si obviamos el *wank mode*, que me resisto a explicar) son el *sigil* (traducido a veces como *sigilo*) y los *egregor* (a veces conocidos en la sección hispanohablante como *Golem*). Un sigil es un símbolo o ideograma mágico de inspiración nórdica que creas simplificando el dibujo de un deseo a realizar o simplificando y mezclando las letras de su enunciación en un determinado estado mental llamado *gnosis*.

Un egregor solamente es algo más complicado, pero no mucho. La palabra proviene del Inglés antiguo y viene a significar que es una idea que puede tener su existencia propia (social, metafórico, en el pensamiento de un pueblo) por sí misma debido la unión de los influenciados por ella. Los alemanes tienen algo parecido para esto, aunque tiene que ver con inquietudes más que con constructos o paradigmas mentales, hablamos del término *angst* que titula este módulo. En realidad, lo uso tanto por uso en la sociología germana como en su uso (en danés) por **Kierkegaard**. [No os dejes con el misterio](#).

Volviendo a lo que nos interesa, un egregor es más frecuentemente denominado en caótica servidor (*servitor*) y supone una idea que cobra vida y voluntad por sí misma. Es parecido al fenómeno del que denominan los tibetanos *tulpa*, que vendría a ser una idea hecha física y con autonomía pudiendo hacer tareas sencillas si es un niño o un enano, aparte de propiedades oler o el marchitarse si es una rosa. No debemos confundir esto con los homúnculos (que necesitan de materia prima) o los lutines, que vienen prefabricados del infierno.

Aunque le concedes un nombre y una forma para dejarlo libre que actúe para cumplir la misión encomendada, un servidor o egregor no es, en la

práctica, más que una especie de hechizo auto modulable a los objetivos que estime oportunos, una especie de mecanismo o *robot mágico*. No sabes donde va a actuar, cómo ni qué va a hacer para cumplir la tarea encomendada. Según se cuenta, puedes generar uno para mejorar el estado de tus finanzas y encontrarte dos semanas después con que tu tío te ha dejado una herencia al morir en un terrible accidente de coche.

No nos estamos yendo muy lejos, camina todo esto por el sendero del viejo tema del aprendiz de brujo y aquello de tener cuidado con lo que deseas.

Y AHORA SÍ ¿QUE ESTÁ PASANDO EN TUNA?

Lucky aún conservaba entre sus escasas pertenencias unas cuantas cosillas impresas de caótica de cuando tuvo curiosidad por ello en California. Las compartió con Aarón, a sus ojos el más abierto de mente de la comunidad. De hecho, sus libros aún están en la informal biblioteca de Aarón listos para que los descubran los PJ. Aarón no tenía seguro que algo así pudiese funcionar para arreglar su situación con Stackhouse, común a los habitantes de Tuna. Desgraciadamente, tampoco tenía una idea más informada que no fuese el que no se perdía nada por probar.

Juntos convencieron al resto de habitantes, desesperados, de que podrían cambiar su suerte haciendo cierto ritual de grupo. Un egregor es efectivo activado por un solo iniciado, pero es posible hacerlo entre varios y así estarían más seguros los dos instigadores de que surtiría efecto liberándolos a todos.

Una noche, con algunos de los convocados a regañadientes aunque allí poco había de ocio, siguieron los pasos iban indicando Aarón y Lucky para dar vida al servidor tras emborracharse con alcohol barato (realmente se plantea como unos de los métodos para alcanzar el estado de gnosís), bailando un rato cogiéndose de las manos alrededor de una hoguera en una especie de sardana y haciendo pausas para imaginar la forma de su vengador en su cabeza (lo que se denomina visualización creativa) entre otras cosillas (castas) que no vienen al caso.

Se encargaron de hacerlo discretamente y no es precisamente aquello un lugar muy concurrido de visitas. Ni suele pasar gente por la carretera de al lado del campamento, pero si te es necesario para espolear el asunto de puro inútil de tus investigadores, pues haz que haya visto sin comprender el asunto algún conductor que pasara por aquel entonces y que pudiese pos-

teriormente toparse con los jugadores. Recuerda: nada de túnicas ni sacrificios humanos, límitate a lo contado. Desnudo integral opcional.

La criatura, que solo lo es en cuanto a inteligencia (intención, espíritu) y forma de manifestación en nuestra Zona (concesión dramática, insistimos) se reduce a una silueta negra de pesadilla a menos de que creas conveniente aderezarla con los detalles que desees. Rauda en cumplir su trabajo, actúa en la zona en un radio de varias millas, así que pilló a Stackhouse en su coche dirigiéndose hacia Tuna para sus cobros para darle muerte dejándolo brutalmente despedazado.

Los habitantes de Tuna tuvieron la precaución de protegerse de su creación comunal, por eso Lucky se encargó de pintar con pintura acrílica el sello/signo mágico de la criatura, que es el sigil usado durante su creación. Posiblemente es un exceso de cautela no siendo necesario ya que el egregor fue creado para protegerles, pero no iban a arriesgarse ni entonces ni ahora a comprobarlo. Básicamente, está ahí por lo perturbador y dramático que puede ser que encuentren los PJ lo que parece ser un glifo mágico repartido por todo el campamento. El nombre de la criatura es su propio mantra de invocación, *Eligan*. En cuanto a su naturaleza, puedes determinarla tú mismo, a consejo que sea una Quimera o un Espíritu, a tu elección.

CURIOSIDADES: INVESTIGACIÓN Y TRASFONDO

Para el desarrollo previo de este módulo, generé realmente un sigil compuesto por el método de simplificación del deseo a las letras E, A, L, G, y N y combinándolas. Es totalmente inócuo (es un pequeño capricho para mí y solo para mí) y si le pegas a esto, me harías un favor "cargándolo" en casa. Quedaba de atrezo genial en una de las paredes del local descubriéndolo a oscuras un jugador con un mechero siguiendo mis indicaciones (tal como lo hacía su PJ bajo la noche en Tuna). Solo ahora estoy haciendo saber a mi gente estos detalles y solo si se leen Fanzine Rolero. (*Koña puedes respirar tranquilo, no he soltado un "demonio" en la FK. Al menos, no esta vez.* :)

Otra cuestión interesante para ampliar información es que la idea de protegerse de un egregor marcando una residencia es totalmente ajena a la caótica. De hecho, proviene de la Biblia. (aquello de la sangre del cordero).

¿Pero donde liaron las cosas? Pues en que en el deseo común era *Poder seguir viviendo aquí para siempre librándonos de temer diariamente visitas desagradables*. Dicho y hecho. El servidor se cargó a Stackhouse, pero tomó las cosas al pie de la letra: durante las horas de sol se encarga de acosar y matar si es necesario a aquellos que no son de la vecindad y andan por la zona. También de noche actúa (los vecinos ni salen durante el día asustados y sin comprender su propia creación y funcionamiento) encargándose de que si cogen sus vehículos para marcharse para siempre les falle el motor o algo invisible arañe su carrocería (esto puede ser una buena pista si ven marcas así en los coches aparcados). El servidor averigua esto porque es un telépata menor conectado con sus creadores.

Y así ha acabado esta heterodoxa comunidad teniendo esta vida extraña y aún más miserable bajo el terror. Como ya habíamos mencionado antes, mucho cuidado con lo que deseas.

POSIBLES VÍAS DE CONCLUSIÓN VISTO LO VISTO

LUCHAR

Ya hemos contado como se comporta la criatura y como llevarla en juego para que la cosa dure, los PJ duren y la cosa vaya en tensión creciente. Desgraciadamente, no es una guerra que puedan ganar aunque fuese a cañonazos. Inevitablemente, se quedarán sin ideas, sin munición o sin puntos de vida o lo que tercié. Otra cosa es que permitas (que no se contempla, pero nada te prohíbo), que poco a poco, por desgaste; o bajo una nueva técnica, (ni idea ¿Lanzarle ácido de batería? ¿Pegarle fuego?) puedan con ella cuando caigan en la cuenta o descubran como.

Esto puede ser una buena opción si dado lo que le has (ex)puesto en mesa no hay manera de que profundicen y están pendientes del monstruo y su peligro más que de indagar y sociabilizar/interrogar al personal. Es algo posible y plausible que ocurra aunque haya dispuesto que hay horas seguras



para moverse y planear durante la noche a pensando también en esto. Es mejor improvisar y desvirtuar un módulo, (*y más si eso no quita horas de juego abortando una campaña que te ha costado 30 chapas*), que acabe abruptamente por defunción. Solo recomendaría que tiraras por aquí si realmente andan encallados y solo ves un final así posible como alternativa a la muerte.

PIRARSE

Lo tienen fácil. La criatura molesta, acosa y termina matando al personal (aunque no guarde rencor ni se porte mal) que pasa por allí. Los habitantes no pueden planear mudarse sin que le fastidie los planes el ser (sin herirles), aunque les deja ir a por abastecimientos al pueblo cercano. Sin embargo, y a pesar de todo esto, no evita que nuevos llegados se larguen para siempre y no les molesta mientras lo hagan durante la noche. Claro que no tienen por qué tenerlo claro ni PJ ni PNJ, y siempre que sea de día podrías permitirse una escena de persecución como la sugerida antes para un buen final, así como si se da pie no dejarles con mal sabor de boca recurriendo a una opción que mate al criatura para dejarles a gusto ya que la cosa ha ido por ahí y nadie te obliga a fidelidad con mi trabajo, pero sí que tu gente se divierta.

DESFAZER EL ENTUERTO

Este es el modo más complicado de acabar el módulo, pero sin duda el más satisfactorio. Pero el dilema no es sencillo.

Primero, aunque sean capaces de mantenerse enteros, llevarse bien consiguiendo la colaboración (confesión) de los vecinos y tener todos los medios a su disposición, (*especialmente la biblioteca o que te inventes que haya cobertura Wi-Fi para buscar en la red*); está por ver que sabiendo todo lo que tú sabes, averigüen como solucionarlo, cosa que supone, aunque solamente sea para empezar, que se libren del ente ansioso flotante este que toca.

Los habitantes de Tuna se han asustado demasiado tras ver el resultado de su *bricolaje esotérico de comunidad de vecinos* como para profundizar más en ese campo, así como cuando prepararon todo Lucky y Aarón no esperaban resultados tan acuciantemente desagradables y peligrosos como para pasar a una vida de prisioneros atemorizados en sus propias casas. Vamos, que no han cuidado mirar sus libros y notas como para tener claro como se deshace su ritual ni se les ha ocurrido que esto pueda hacerse.

La caótica en su tradición anglosajona, (**Phil Hine**, sin ir más lejos) trata los constructos de este tipo comunales, como *Icandoo* o los peligros de su formulación. Éstos estriban no tanto en que se *descontrole* en cierta manera al tomar medios que no aprobarías para conseguir lo que buscas (que es algo habitual y muy tratado pero tomado como un mal menor o un peligro a asumir), sino en como consume energía de su creador o como da un *bajón* cuando se acaba su tiempo (si se hace con fecha de caducidad, que no es caso del de Tuna). Sin embargo, que se recomiende destruirse una vez acabado su tiempo prefijado o su misión si tiene metas claras, no significa que suela explicarse como se hace.



Así pues, que se reúna la información y los PJ familiarizados con lo sobrenatural o, al menos, hechos a la idea de como es real y como desgarrar su carne; digan, *pues desconvocamos al ser o como se diga y coser y cantar*, no significa que sea tan sencillo.

Primero, si el sistema de reglas usado lo coteja, deberían pasar tiempo con todo el material *caótico* de Lucky encontrable en casa de Aarón y hacerse una idea global como para deducir que hace falta. Eso puede necesitar horas, incluso un día y una noche completos; aparte de que exijas habilidades para moverse con los textos documentales y/o unos conocimientos esotéricos generales. No todo el mundo entiende conceptos como *círculo de protección*, debes estar en el ajo para ubicarte cuando cite el llamado *ritual de destierro* (nunca descrito, ya que debe ser creación personal y paso previo al ritualismo sin peligro) o las manías del propio Hine, que usa como inspiración los Mitos de Lovecraft para más lío.

A efectos prácticos y no alejándonos mucho de la *realidad* de la magia caótica, bastará con un ritual similar al que se usó para crear al egregor en que la imagen que evoquen en mente cumpliendo todos los pasos de la anterior práctica sea éste siendo disuelto, pulverizado o desvaneciéndose para siempre.

Claro, que para ello debe convencer a todos los practicantes del primer trabajo mágico para que se presten a ello sin miedo, que no se puede dar por sentado aunque lo hagan de noche. No debería faltar alguno por pequeños casos leves de muerte, (la criatura no lo hará pero quizás sí accidentes o fuego amigo bajo los planes de los PJ o el caos que éstos monten) y las cosas pueden complicarse mucho en estas lides.

Primero, superando los problemas de reconstruir el rito y convencer a las gentes, está el que consigan la tranquilidad necesaria. Como ya se ha dejado caer antes, la criatura no trabaja durante la noche, pero eso no significa que no pueda hacerlo o que los vecinos comprendan que no corren peligro de muerte exponiéndose a ella fuera de sus parques domicilios.

Es más que posible que en plena noche, con los habitantes del parque de caravanas en sus menesteres de disipación y los PJ vigilando el perímetro y el proceso sin intervenir, el egregor tenga la pulsión freudiana para la autoconservación. No he encontrado documentación sobre algo así pero, colega, esto es un módulo de rol, es mentira y no un curso de magia que igual es menos verdad aún ¿no crees?

Así pues, pueden sufrir los PJ el más feroz de los ataques de la criatura en plena noche cuando contaban con que el asunto se iba a resolver pacíficamente en un momento, y aunque no puede dañar por la propia naturaleza de su creación, podría estimar que no estando terminada su misión (después de todo, los PJ son forasteros molestando según ella y siguen allí), debe hacer lo posible por mantener su existencia. Tirar levemente de los pelos de los ritualistas o respirar en sus cogotes debería dar bastante mal rollo como para desconcentrarlos en su tarea y romper el ritual como para obligarles a empezar de nuevo.

Así, incluso ante un final de este modo puedes tener unos últimos momentos de tensión dramática, especialmente si añades elementos como que haya un círculo de protección que el ser no puede traspasar (trazado para los ritualistas, pero su mera presencia materializada es perturbadora), pero que no protege a los PJ, o bien que haya métodos como los formulados antes que puedan retener y entorpecer a la criatura. Andar los PJ movilizados y bajo presión tratando a escopetazos al egregor para ganar tiempo en pos de conseguir que acaben los vecinos su ritual puede ser un final emocionante con resolución *in extremis* a pedir de boca. Sugerido está.

OTRAS (¿IMAGINATIVAS?) SOLUCIONES

Librarnos de todo el trabajo documental averiguando los PJ sin saber ni pío de magia caótica no exime el que puedan sumar dos y dos basándose en lo que conocen, que superen Apuestas con los libros usando muchos menos tiempo o que les digas tú mismo tentándoles lo siguiente:

La criatura es invocada y generada por los habitantes de Tuna, por tanto, depende de ellos para existir, y muerto el perro, como suele decirse, se acabó la rabia.

No es tan difícil llegar a esto ni es una tesis tan descabellada dada la naturaleza del asunto mágico y lo que conocen de magia y ritualismo al uso. Stackhouse padre no era precisamente un inocente, pero lo que han liberado no va a hacer muchas distinciones con quién se encuentre en la zona, (y que se lo digan a los PJ). La gente del parque de caravanas, independientemente de las razones que tuviesen y como se viesan de desesperados, han jugado con saberes oscuros que le han explotado en la cara y han producido mucho dolor, a sí mismos y, al menos a los PJ, no teniéndose claro como deshacer el asunto. Bastaría con matarlos a todos para solucionar el problema y proteger a quien pudiera pasar por esos lares.

Demonios, hay tendido telefónico cruzando el desierto dentro de los límites del terreno de acción del ser. ¿Qué culpa tendría un operario de mantenimiento de Bell Telephone, por ejemplo, como para que merezca romperse el cuello al ser derribado juguetonamente por el egregor cuando estaba debido a un poste?.

El concepto de víctima se vuelve mucho más que *sui generis* cuando aquellos que han sufrido daños y afrentas devuelven el golpe de igual cuantía, con mayor fuerza o, particularmente, cuando implican a otros en su versión del ojo por ojo. Explicar el por qué acaban unos perdedores recurriendo a lo que puede entenderse como magia negra y un demonio no lo justifica, y al menos los propios PJ son las víctimas inocentes y los daños colaterales en la ecuación. Habrá más si no encuentran la forma de deshacer lo horrible que la gente de Tuna ha hecho.

¿Justifica una violación el que la víctima asesine a su agresor? Es muy posible que pienses que no. Pero esta gente ha buscado un arma según sus recursos, ha escogido como cargarla y la ha preparado con toda premeditación en algo no menos horrible, sino más que el crimen que hizo rodar la rueda y comenzar el ciclo de dolor. Es como si la víctima estuviera con un subfusil preparada para disparar a todo el que pasase al lado suya debido a su dolor. **Eso es el egregor, un arma incontralada con que se hizo gente asustada y cabreada generando más caos y dolor.**

Los vecinos no cumplen precisamente el cliché de malvados cultistas que buscan su oscuro beneficio o destruir el mundo porque andan mal de la chaveta escuchando lo que les cuenta un gurú interesado o un iluminado al que le habla en la camita antes de domir una entidad primigenia. Sin embargo, hacen prácticas de cultistas, crean dolores a quienes no se lo merecen (inocentes) y son un peligro insospechado. **No es tan descabellado que exterminarlos pueda ser una opción rápida o la mejor que puedan encontrar** aunque los PJ deban enfrentarse a que son más víctimas que malvados.

Efectivamente, el egregor se nutre de sus propias energías y no tiene sentido, misión ni existencia si ellos no existen. **Cada vez que muera alguien del parque de caravanas irá debilitándose paulatinamente hasta dejar de existir por completo.** Bastaría una masacre en un lugar baldío donde nadie irá a ayudarles ni tiene por qué saber que ha pasado si esconden bien los cuerpos.

¿QUÉ HA SIDO DE SU BUSCADO?

Como ya se mencionó, pasó unos días en el lugar hospedado en la casa alquilada de Aarón. Allí tuvo buen ojo con la biblioteca que se encontró allí atando cabos, y llegó a una conclusión similar a la expuesta en el epígrafe anterior. Habían hecho mal, no tenía claro como arreglar el asunto y no tenía claro que se merecieran que lo hiciera aunque supiera como hacerlo.

No obstante, o le pareció una manera demasiado fuerte o poco asumible para él o su conciencia el matarlos a todos. Otra opción, que incluso puedes añadir a la anterior es que se merecen lo que están pasando.

Así pues, se largó a un lugar más seguro lejos de ellos donde pudiese pensar en el asunto, si hacía bien dejándolos o sí no, que determinación debería tomar. Puede que ande en una población cercana con más comodidades para el hospedaje que Tuna y la población anterior o bien que haya seguido con su camino, no dando señales de vida porque, sencillamente, anda confuso en sus pensamientos o respecto a que hará al final no sabiendo que informar y como hacerlo al contacto o a los propios PJ. Que lo dieran por desaparecido y que se personaran allí exponiéndose al peligro ignorantes de lo que pasaba era algo que no había estimado que pudiese pasar.

Hay varias formas de seguir desde aquí el planteamiento. Podría ser que tomada una decisión por los PJ, ya fuese ayudar, matarlos o dejarlos tirados, él mismo se dirigiera a Tuna para anunciar su decisión a los vecinos y se encontrara por sorpresa a los PJ.

EN LA PARTIDA DE PRUEBA

Dilema moral a descubrir y asumir sí o no, nuestro buscado no iba a aparecer. En mi agenda, la campaña se basa en la búsqueda de su padre y maestro que se ha largado por su cuenta siguiendo un rastro mientras ellos le rastrean hasta lo que parece ser el culmen de su carrera como cazador de monstruos preternaturales: llegar hasta el ser llamado Jesús Personal. Algo así puedes hacer para usar esto para arrancar con una campaña desde cero.

También podría ser (especialmente si no es un investigador sobrenatural al uso) que asustado y confundido, ha reunido lejos al final las fuerzas para contar con que demonios se ha encontrado y llamará a los PJ (cuando tuviesen cobertura).

En todo caso y siguiendo la manera de este módulo, lo mismo que las cosas no son lo que parecen en cuanto los habitantes de Tuna que no son nada inocentes, tampoco nuestro desaparecido está en peligro o le ha pasado algo malo de lo esperable cuando se pierde a alguien en un teatro de operaciones. Se ha hecho desaparecer a sí mismo.

¿Y por qué los habitantes de Tuna solo saben que se largó sin dar señas o bien que decía que volvería y nunca lo hizo? Bueno, cuando andas decepcionado, sorprendido y/o confundido acerca de la atrocidad que han cometido estas ignorantes gentes, necesitando pensar; lo último que quieres es que vayan a buscarte mendigando ayuda o que te molesten en tus cavilaciones porque están muy estresados por lo que les pasa.

ANEXO: TABLA DE REFERENCIA DE PNJ

Nombre del PNJ	¿Quién es?	Localización	Recurso remarcable	Secreto
Milos Feckerman	Cincuentón amargado dueño del desguace	Caseta del guardia convertida en residencia al lado del desguace	Escopeta, piezas de repuesto de coches	Testigo violación, coches robados comprados de saldo para piezas
Connie Mendez	Latina treintañera desempleada	Caravana al sur del desguace	Amablemente dejar sitio, botiquín y fogón	Violada, hijo nacido de ello, muerto y enterrado en su huerto
Lucky Torres	Latino manitas chico-para-todo	Furgoneta aparcada al lado del desguace	Nada; puede ayudar a lo que sea si es pagado o convencido	Ninguno por ahora (léelo todo)
Aarón Goldberg	Escritor amateur retirado del mundo	Casa prefabricada al Este del desguace	Revólver (sin recarga), pequeña biblioteca con algo de mitología y poco útil	Extorsionado por haber militado en el Partido Comunista
Matrimonio Corbersen	Pareja de amables jubilados	Caravana posicionada al sur entre la de Connie e Ydris	Toda clase de medicinas comunes y de las de receta	Traficantes extorsionados de medicamentos
Ydris Laughton	Ex hippie convertido al Islam	Caravana más alejada del campamento al pie de El Yunque	Yerba, entretenimiento variado	Chantajado por cultivar marihuana
Emile Stackhouse	Sheriff del condado en funciones	Pasa por allí (y más de lo esperable)	Los de un poli, pero puede ponerse en contra de los PJ	Sabe que la muerte de su padre no está explicada, solo justificada plausiblemente