

UNA COMUNIDAD SOLIDARIA...

# GAMMONS GULCH

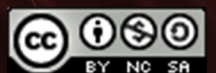
The background of the title card features a vibrant sunset sky with orange and red clouds. Silhouetted evergreen trees frame the scene on both sides. In the center, two figures are walking away from the viewer along a path that leads towards the horizon. The path is illuminated by a bright, glowing light source, creating a strong lens flare effect. The title 'GAMMONS GULCH' is prominently displayed in the center, with the word 'GAMMONS' in a smaller, bold, sans-serif font above the much larger word 'GULCH'. The letters of 'GULCH' are white with a subtle gradient and a slight shadow, making them stand out against the colorful background.

PANDAPON STUDIO PRESENTA... UNA PRODUCCIÓN DE ALBINUSROL CON UN GUIÓN ORIGINAL DE THE PANDA DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA KAMAPON

UNA AVENTURA NO OFICIAL Y ORIGINAL PARA FRAGMENTOS: GAMMONS GULCH PUBLICADA BAJO LICENCIA CREATIVE COMMONS CCBYNC-SA



MUY PRONTO EN LAS MEJORES MESAS DE JUEGO





# GAMMONS GULCH

## BIENVENIDO A GAMMONS GULCH

### GÉNERO:

**Invasión Localizada:** Gammons Gulch es una historia atípica que no encaja en los estereotipos de ningún género concreto. Por afinidad, hemos escogido el género al que más se aproxima, en este caso: Invasión Localizada, aunque la primera parte se aproxima más al género Procedural, típico de las películas policíacas. Puedes encontrar las reglas para el género de Invasión Localizada en la página 133 del manual básico de Fragmentos. La inmunidad de guión se mantiene hasta el Nivel de Amenaza 6.

**Sinopsis:** John Kyle, un ex-marine arruinado que trataba de rehacer su vida, se muda al pequeño pueblo montañoso de Gammons Gulch en el condado de Franklin en Vermont (EEUU). Meses más tarde, muere atropellado por un camionero cuando huía desorientado por el bosque. Su cuerpo muestra signos evidentes de haber sido torturado. La antigua amistad de Kyle con un agente del FBI hace que se inicie una investigación extraordinaria sobre las circunstancias de su muerte.

Si no vas a dirigir Gammons Gulch **NO SIGAS LEYENDO**.

## EL ESCENARIO

### EL PUEBLO DE GAMMONS GULCH

"Gammons Gulch" (la Quebrada de Gammons), es un pueblo minero en una localidad de montaña. EEUU fundado en 1874 por un grupo de pioneros europeos. Ian Gammons, un colono inglés, es quien dió nombre a la localidad al descubrir oro en una quebrada cerca del valle. El pueblo prosperó y se convirtió en un lugar idílico para vivir en las montañas.

A mediados de los años 60, la mina que es el motor de la economía del pueblo, parece quedar agotada. Los jóvenes se alistan para ir a Vietnam y el pueblo parece condenado a desaparecer.

En ese contexto de derrota, aparece "El Predicador" un párroco ciego y vagabundo. Aquellos que se acercan a él y sus enseñanzas, que rozan la herejía, gozan de fortuna. Poco a poco, se va ganando a la gente, usando su dolor por los hijos perdidos en la guerra, o la frustración derivada de su sacrificio durante años de duro trabajo para perder finalmente sus casas a manos de los bancos. Al final, corrompiendo sus corazones, se hace con la adoración del pueblo. Y poco a poco los sumerge en una espiral de rituales de brujería y magia negra para mayor gloria de su amo Haage. El Predicador salva el pueblo, con acreedores que desaparecen misteriosamente, una nueva veta de oro en la mina y otros extraños milagros. Para mantener su contrato, una vez cada 50 años el pueblo debe sacrificar a un inocente y participar en una oscura orgía en la que devoran su carne y se practican todo tipo de actos sadomasoquistas.

Han pasado 50 años de la llegada del Predicador. El pueblo ha crecido relativamente poco, pero se ha hecho tremendamente rico, capeando la crisis mundial como si viviera en una burbuja. Un ejemplo del sueño americano. Un pueblo de montaña aparentemente idílico donde se vive en una plácida armonía. Al menos, esa es la apariencia. Por debajo, los líderes del pueblo (los venerables) mantienen un ferreo control sobre el rebaño de El Predicador. Los extraños son poco a poco sometidos e introducidos en la secta o, inadaptados, acaban dejando el pueblo. Los que se enfrentan a la secta acaban "desaparecidos" en las montañas.



El pueblo de Gammons Gulch tiene 1204 habitantes según el último censo. Posee una amplia avenida principal a lo largo de la cual se encuentran los lugares más importantes: la iglesia, la oficina del Sheriff, el ayuntamiento, el cine-teatro local, las tiendas más importantes (la librería de la señora Walsh, el supermercado de los Brady, la armería del señor Morgan) y el Palacio de las Tartas de Linda McGuire. Los jóvenes asisten al Colegio e instituto local (el Instituto Público de Gammons Gulch). Todos estos locales parecen haberse quedado congelados en los años 60, con un aire cándido, retro que parece sacado de las películas.

### **Descriptores**

Un lugar idílico.

Todos se conocen.

### **Hitos**

El pueblo está corrompido y sus habitantes forman parte de un culto.

El Predicador les proporciona riqueza y estabilidad a cambio de sus almas.

## **EL BOSQUE DE GAMMONS GULCH**

El bosque que rodea a Gammons Gulch es un espeso bosque de montaña poblado por rododendros, helechos, arces y pinos broncos. Estos árboles centenarios se elevan más de 30 metros sobre el suelo, y sus troncos son tan anchos que un hombre no puede abarcarlos con sus brazos. La hiedra (incluida la hiedra venenosa) crece salvaje por todas partes, trepando por los árboles y las rocas. Se trata de una zona de gran belleza y valor ecológico que forma parte de la Reserva Nacional de Vida Salvaje Missisquoi. Cernícalos y halcones sobrevuelan las profundas quebradas, habitadas por renos de cola blanca y esquivos zorros rojos.

### **Descriptores**

Un frondoso bosque de montaña.

De noche su aspecto es muy amenazador.

### **Hitos**

Los Mohicanos evitaban el bosque y las quebradas.

Algunos excursionistas han desaparecido en el bosque.

## **EL DEPÓSITO DE CADAVERES**

Tras unas puertas dobles blancas, se encuentra una gran sala de azulejo blanco. Al cruzarlas, una vaharada de aire frío se mezcla con el olor a formol. La pared del fondo es una gran cámara frigorífica con al menos dos docenas de nichos. El suelo levemente inclinado lleva a un sumidero de acero inoxidable que aún parece mojado. Dos camillas, en las que se adivinan las formas de dos cadáveres cubiertos por sábanas verdes, se encuentran apartadas junto a dos carritos metálicos con instrumental médico. Bisturís, sierra para el esternón, forceps, bateas... Algunos armarios metálicos guardan productos químicos. Una manguera conectada a un fregadero sirve para limpiar con rapidez el suelo. Una mesa de despacho, pobremente iluminada por una lámpara, está abarrotada de expedientes que se apilan sobre un ordenador.

### **Descriptores**

Aséptica

Fría y triste





## Hitos

2 de cada 10 cuerpos que ingresan no son reclamados por los familiares.

## LA MINA DE GAMMONS GULCH

Situada en un pequeño valle, una quebrada de difícil acceso a través de una carretera estrecha y sinuosa para camiones y maquinaria. La entrada está flanqueada por dos grandes casetas prefabricadas y un paso a nivel donde el encargado revisa la entrada y salida de la maquinaria. Un gran cartel indica el número de días sin un accidente. Tras las casetas se encuentra una gran nave con techo de aluminio que sirve de comedor y sala de reuniones para los obreros. Decorada de forma sencilla y útil. En la parte de arriba de la nave se encuentra la oficina de la mina, un gran despacho con archivadores y decenas de fotos de todas las épocas en las paredes. La entrada de la mina está cerrada por una verja doble con varios candados.

Los túneles tienen entre 2 y 2'5 metros de altura y están apuntalados con vigas reforzadas. El cableado de la iluminación corre por las paredes y los techos. Cada 20 metros hay lámparas y luces de seguridad. Las secciones más antiguas, sin embargo, apenas tienen iluminación y los angostos corredores pueden tener apenas 1'5 metros en algunas secciones. El interior es terriblemente frío en invierno y muy caluroso en verano. El laberinto de galerías recorre cientos de metros por el interior de la montaña.

## Descriptores

Un lóbrego laberinto subterráneo.

En los niveles inferiores las paredes parecen latir.

## Hitos

La mina se agotó a mediados de los años 60.

En su interior se han realizado rituales orgiásticos y sacrificios a Haage, conducidos por el Predicador.



## EL BAR DE MOTORISTAS

En una curva de la carretera que une Gammons Gulch con Enosburg Falls, en pleno paso de montaña, se encuentra una gran explanada de tierra, normalmente llena de camiones y motocicletas. En el centro de la misma, dos pequeños edificios anexos, de aspecto sucio y descuidado. Un cartel luminoso, en el que la mitad de las letras están fundidas, anuncia que el lugar es el Bar de Mel (Mel's Bar).

El primero de esos edificios es un bar que ha vivido tiempos mejores. El olor a alcohol, orin y sudor al franquear una puerta llena de pintadas y grabada a cuchillo con todo tipo de imágenes de contenido sexual, es capaz de revolver el cuerpo a los más curtidos. Las mesas son viejas y apenas se limpian, están llenas de marcas y de dibujos obscenos. El tapizado de sillas y taburetes está roto por todas partes y la espuma se desparrama llena de marcas de cigarrillos. Los ceniceros y escupideras están sucios y parece que no se han limpiado en mucho tiempo. La barra del bar está llena de marcas y pintadas, sucia y maloliente. Tras la barra, unos estantes llenos de botellas de licor medio llenas y con las etiquetas descoloridas. Los vasos sucios y rayados por el uso se apilan de mala manera en otro estante. Bajo la barra, una escopeta corredera de calibre 12, siempre cargada, es el seguro contra las abundantes peleas.

Los cuartos de baño hieden y las puertas están llenas de agujeros. Los urinarios están sucios, con un rodal marrón anaranjado de orín alrededor. De los tres retretes, sólo uno funciona, sucio, sin tapa, normalmente sin papel y con las paredes del reservado llenas de pintadas. El lavabo parece escupir un agua marronzuca y sucia.

El segundo de los edificios es un pequeño motel con una decena de habitaciones, sucias, pequeñas y de aspecto sórdido. Las cortinas sucias y viejas, deshilachadas, las sábanas sucias, las almohadas sudadas, los sofás llenos de quemaduras de cigarrillos, los cuartos de baño pequeños, con las tuberías a la vista llenas de herrumbre, grifos goteantes y manchas de humedad.

### Descriptores

Sordido, sucio y maloliente.

Oscuro, mal iluminado.

### Hitos

El motel se utiliza principalmente para la prostitución.

En el interior se trafica con drogas y armas.

### Delincuente Habitual del Bar de Motoristas

**Acción 2:** Crimen violento +2, Armas improvisadas +1. **Interacción 3:** Intimidar +2, Supervivencia +1.  
**Cognición 2:** Drogas +2.







## LA CABAÑA DE LOS MONTAÑESES

Una pequeña pista forestal a 8 kilómetros del pueblo, lleva por una sinuosa senda rodeada de arces hasta un pequeño y sucio claro lleno de basura y chatarra. Varios vehículos, ya en el chasis, yacen abandonados y cubiertos de herrumbre rodeados de colillas, paquetes de cigarrillos, botellas rotas y todo tipo de suciedad. Un barril oxidado sujeta un poste con una calavera en el que se lee “PELIGRO, los extraños son disparaos”. En el centro del claro, una vieja cabaja de madera que ha visto días mejores. Tras la cabaña hay un montón de postes de diferentes tamaños donde se secan pieles de animales. El olor a piel y cuero es tan fuerte que los animales no se acercan. El interior de la cabaña es incluso peor que el exterior. Pilas de platos sucios, basura en cada esquina, un sofá raído al que se le sale la espuma por múltiples agujeros, una televisión vieja que apenas coge ningún canal, y un par de habitaciones oscuras, con sábanas que huelen a sudor y sexo. Hay cartuchos de escopeta por todas partes, y varias armas de fuego (algunas inútiles) colgadas o expuestas en ganchos por toda la casa. Una puerta cerrada da a un sótano oscuro, lleno de bidones de productos químicos. Aquí es donde los montañeses fabrican metaanfetaminas que venden en el bar de Mel.

### Descriptores

Una cabaña de madera medio podrida que parece caerse a pedazos.

Armas de fuego por todas partes.

### Hitos

El padre de los actuales inquilinos fue asesinado y sus huesos enterrados en la parte de atrás.

Construida en los años 20, por contrabandistas de alcohol que lo traían desde Canadá.



## LA CASA DE LOS KYLE

Los Kyle, llegaron a América en 1872 procedentes de Austria, con el apellido Klein. El primer Adam Klein, primer Klein nacido en América en 1877, cambió su apellido a Kyle. Adam Kyle derribó la cabaña de mineros en la que había estado viviendo la familia en 1897, construyendo la casa actual, Kyle Mannor. Una gran casa de estilo Victoriano tardío que posteriormente remodeló y amplió Michael Kyle en 1926. Se trata de una enorme mansión de madera, con un porche frontal con hermosas vigas talladas y un distintivo tejado con tres picos, afilado, cubierto de teja rojiza y tres chimeneas estrechas. El interior es amplio, con acabados en madera en las esquinas, paneles grabados con motivos florales, y vigas de madera vista en los techos. No hay demasiados muebles, siendo una casa más bien austera, excepto uno de los dormitorios, que ilustra el típico dormitorio de una adolescente, llena de posters de sus ídolos, actores y actrices famosas, cantantes, una montaña de Cds con todo tipo de música ruidosa, y una cama deshecha. Sorprende la ausencia de un ordenador, a pesar de haber un escritorio preparado para ello. La casa posee un sótano amplio con una salida a nivel de suelo a través de una rampa. El sótano es oscuro y está lleno de herramientas (algunas afiladas) que cuelgan de ganchos de las vigas. Una vieja mesa de taller, llena de marcas por el uso, coge polvo en una esquina. Sobre ella descansan trapos llenos de grasa y herramientas olvidadas. En un estante sobre ella, tarros de cristal, oscurecidos por el polvo, guardan tornillos, clavos, tuercas y rodamientos. Un viejo generador eléctrico puede proveer a la casa de energía cuando las fuertes tormentas cortan el suministro. Varias garrafas de gasolina se encuentran junto al generador. Tras la mansión se encuentra el maizal de los Kyle, con 10 hectáreas de maíz. Un tractor y una cosechadora descansan en un cobertizo con tejado de aluminio. Un oscuro espantapájaros con sombrero negro guarda silenciosamente el campo.

### Descriptores

Una enorme mansión Victoriana

En perfecto estado de conservación.

### Hitos

Posee un almacén secreto en el sótano que se usó para esconder alcohol.

Todos los primogénitos Kyle (menos Rose) han nacido en la casa.





## EL REPARTO

### JOHN KYLE

#### Hitos:

- Ganó una Estrella de Bronce en Irak.
- La muerte de su esposa lo dejó muy deprimido.

#### Complicación:

Ha descubierto una conspiración en su pueblo que incluye sacrificios a un demonio oscuro.

**Acción 3:** Entrenamiento Militar+2, Trabajar duro: +1. **Interacción 2:** Sonrisa de estrella de cine +2.

**Cognición 1:** Historia Americana +1.

Al comienzo de la partida, Kyle ha fallecido, pero es conveniente que conozcamos su historia antes de los trágicos acontecimientos.

John Kyle es un hombre de 40 años que proviene de Gammons Gulch. Nacido después de la llegada del predicador, su madre (Esther) huyó del pueblo y mantuvo a su hijo alejado del mismo sin contarle jamás lo que había ocurrido allí. Esther falleció en Nueva Jersey en 2002 sin contar a su hijo lo ocurrido en su pueblo natal. John se alista en los marines a los 19 años. Sive en Irak con Albinus White y se hacen amigos. Se casa a los 23 con Johanna Hirsch y tiene una hija poco después (Rose). Johanna fallece en 2007 tras una larga enfermedad que lo deja arruinado. Dejando solos a John y su hija. A finales de 2014 recibe a través de una agencia de abogados una notificación de que su padre (Graham) ha muerto y que ha heredado la granja familiar en Gammons Gulch. Decide emprender una nueva vida con su hija y mudarse a la granja familiar para empezar de nuevo.

### ROSE KYLE

**Acción 1:** Correr +2. **Interacción 2:** Respuesta Rápida +2, Guapa +1. **Cognición 3:** Cultura Popular +1.

Una muchacha de 17 años, de piel pálida, melena oscura y pecas. Es una típica adolescente americana, a la que le gusta ver series por internet, leer cómics, y escuchar música rock. Tras la muerte de su madre, y su mudanza a Gammons Gulch, Rose se siente totalmente alienada. Incapaz de encajar en un pueblo demasiado chapado a la antigua y con unos comportamientos obsesivos. Rose es la primera en desconfiar de la gente del pueblo y de Linda en particular. Pero es incapaz de convencer a su padre de lo que está ocurriendo. Esto genera en ella un comportamiento rebelde contra la autoridad. Posteriormente es secuestrada por Paul Matteny y Linda McGuire y encerrada en la Mina de Gammons Gulch, a la espera de ser sacrificada.

### PERROS RASTREADORES

**Acción 3:** Derribar +1, Morder +2. **Interacción 1:** Asustar +1. **Cognición 1:** Rastrear +1.


Un grupo que mezcla sabuesos y beagles criados para la caza.





### **PAUL MATTENY (SHERIFF DE GAMMONS GULCH)**

**Acción 2:** Conducir +1, Disparar +1. **Interacción 3:** Autoridad +1, Sarcasmo +2. **Cognición 2:** Conocimiento de la zona +1, Historia de Gammons Gulch +1.

 El sheriff de Gammons Gulch es un hombre grande de unos 50 años, con un tupido bigote cano y pelo corto y bien peinado. Sustituye al anterior sheriff, su padre, desde hace 20 años. Es cínico, chapado a la antigua y le gusta mantener todo en orden. Paul es la mano ejecutora del consejo del pueblo, junto con el Reverendo Hammond. Normalmente no tiene demasiado trabajo, todo el mundo sabe cuál es su lugar y no hay incidentes (normalmente algún turista que bebe demasiado). Los montañeses le preocupan, hasta el momento Paul ha hecho la vista gorda con sus negocios, pero quiere quitárselos del medio a toda costa. La muerte de Kyle le puede proporcionar esa oportunidad.

### **LINDA MCGUIRE**

**Acción 2:** Apuñalar +1. **Interacción 3:** Coqueteo +1, Engañar +2. **Cognición 2:** Historia de Gammons Gulch +2, Rituales +1.

Hija no reconocida de Graham Kyle (y medio hermana de Kyle). Una mujer de 30 años, que aparenta apenas la veintena. Tiene una larga melena oscura, piel pálida y pecas. Tiene un aire familiar a Rose Kyle. Linda regenta el Palacio de las Tartas, una cafetería clásica donde uno puede comer un delicioso pedazo de tarta de queso con arándanos y un batido clásico americano. Pero tanta dulzura esconde a una persona cruel, manipuladora y mentirosa. Como parte de su plan para hacerse con la fortuna de los Kyle, que cree con derecho a heredar, Linda envenenó a su padre y así consiguió la llegada de su hermano a la ciudad. Tras convencer al Reverendo Hammond de que podría convertir a John Kyle, lo sedujo e inició una relación con él. Posteriormente, tras su fracaso, y dado su parecido con su sobrina Rose, se le encargó tender una trampa a los Montañeses. Linda es una psicópata de manual, incapaz de sentir culpa o empatía. Se mueve por lo que quiere y planifica y manipula para conseguirlo.

### **LOS MONTAÑESES**

**Acción 3:** Pelear +2, Cazar +1. **Interacción 1:** Matón +1. **Cognición 2:** Fabricar Meth +1, Trampas +1.

## REVERENDO HAMMOND (PARROCO DE GAMMONS GULCH)

**Acción 2:** Abofetear +1. **Interacción 3:** Predicar +1, Farsa +2. **Cognición 3:** Latín +1, Rituales +2.

## HABITANTE DE GAMMONS GULCH

**Acción 2:** Atacar en Turba +2. **Interacción 3:** Amabilidad +2, Mantener la farsa +2. **Cognición 1:** Historia de Gammons Gulch +3.

## ALBINUS WHITE

Hitos:

- Avatar de una Potencia del Bien.
- Existe a la vez en múltiples realidades.

**Acción 5:** Excelente forma física +2. **Interacción 5:** Liderar a otros +2, De fiar +2. **Cognición 5:** Corazonada +2, Descubrir +2.

Albinus White, tiene la apariencia de un hombre de 40 años, con el pelo blanco y una amplia sonrisa. Tiene los ojos azul profundo y la piel curtida por el sol. En realidad, se trata de un Avatar de una Potencia del bien, presente en múltiples realidades para servir de guía a otros para hacer el bien. En este mundo es Subdirector Adjunto de la división de investigación del FBI, dedicado a luchar contra sectas malignas que hayan encontrado un modo de contactar con las Potencias del Mal. En esta realidad, Albinus Conoció a John Kyle en Afganistán y lo consideraba un buen amigo. Tras su muerte, intuye que algo oscuro está ocurriendo en Gammons Gulch y decide implicar a los personajes.

## DANIEL DANPE

Daniel Danpe es el jefe de la unidad forense del FBI en New York. Un hombre joven, de pelo oscuro con perilla cuidada. Danpe es un poco friki y adora su trabajo, hablando por los codos y contando detalles escatológicos sobre lo que ha encontrado en los cadáveres. No obstante, a pesar de esas manías, es un gran profesional de la total confianza de Albinus.



## EL PREDICADOR (JUDAS DWAINÉ)

Hitos:

- Debe conseguir 10.000 almas para su señor demoniaco o su alma arderá en el Infierno.
- Fue torturado y linchado.

**Debilidad:**

Muere definitivamente si vuelve a ser ahorcado.

**Acción 4:** Defenderse +1, Estrangular +2. **Interacción 8:** Voz Seductora +2, \*Deseos +4. **Cognición 6:** Respuesta Filosófica +4, Conocer las Debilidades de los Demás +3.

Judas Dwaine, conocido únicamente como “El Predicador” por la mayoría de los habitantes de Gammons Gulch, es un hombre de raza negra que aparenta unos 50 años. Su pelo muy corto, tiene el mismo color que sus ojos muertos, un blanco grisáceo lechoso. Sus dientes, que enmarcan una gran sonrisa que parece no abandonar nunca su rostro, son de color blanco marfil, muy perfectos. Siempre viste un traje oscuro, con camisa negra de cuello kent curvo y alzacuellos blanco. Su voz es grave, aterciopelada y vibrante.

Dwaine tiene en realidad más de 200 años. Se trata de un antiguo esclavo traído de África por un comerciante criollo de Nueva Orleans. Su amo lo vendió a una extraña mujer llamada Anne Kylash, de origen polaco, que

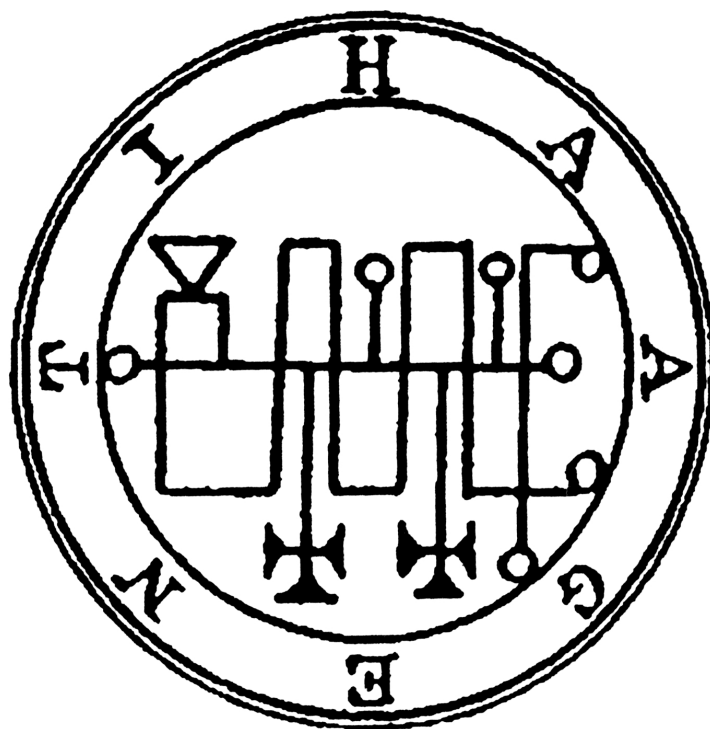


lo utilizó en extrañas prácticas orgiásticas pero que le quemó los ojos por mirarla desafiante. Una noche, durante una gran orgía, escapó y prendió fuego a la casa, matando a todos los presentes (algunos, importantes prohombres y mujeres de familias importantes de la región). Fue linchado y colgado en los pantanos, sin juicio alguno. Abandonado para ser devorado por los caimanes.

Pero no murió, un extraño hombre se apareció ante él. Le dijo que era Haage, un príncipe de los infiernos. Por sus crímenes, su alma estaba condenada e iba a arder por la eternidad en los infiernos. Pero había una manera de evitarlo. Debía corromper a 10.000 almas para que ocuparan su lugar en el infierno. Armado con los poderes de su señor Haage, Dwaine lleva décadas trabajando para su señor, incapaz de morir, corrompiendo a los hombres.

## HAAGENTI (HAAGE)

Según el grimorio del siglo XVII, La llave menor de Salomón (*Lemegeton Clavicula Salomonis*), Haagenti (también conocido como Haage) es uno de los grandes regentes del infierno, con mando sobre treinta y tres legiones demoniacas. Puede convertir a los hombres en grandes sabios, enseñándoles todo tipo de conocimientos. También se le atribuye el poder de transmutar en oro cualquier metal.



## **CRONOLOGÍA DE LOS HECHOS**

Es importante que conozcas la cronología de los hechos, que te ayudará a comprender lo ocurrido hasta ahora.

### **FINALES DE SEPTIEMBRE**

John Kyle se muda a la casa familiar en Gammons Gulch. Es muy bien recibido y parece una comunidad idílica. John conoce a Linda McGuire (ver reparto).

Rose se matricula en el instituto local (hay apenas un centenar de jóvenes) repartidos por los diversos cursos.

### **DICIEMBRE**

John comienza una relación con Linda desconociendo que es su medio hermana.

Rose tiene problemas para adaptarse y protagoniza una pelea en el instituto. John lo achaca al estrés y cambios. Aunque Rose empieza a obsesionarse con que hay algo raro en el pueblo.

### **FINALES DE ENERO**

John empieza a notar un excesivo interés por parte de los vecinos. Empieza a sentirse vigilado. Linda empieza con el lavado de cerebro, tratando de que él y Rose asistan a los sermones del párroco local.

### **PRINCIPIOS DE FEBRERO**

John empieza a sospechar que hay algo raro en la gente del pueblo. Su comportamiento y la manera en que los tratan es muy extraño. Todos parecen obsesionados con que vaya a los sermones. Los dueños de las tiendas locales empiezan a pedirle que pague las cuentas... o que vaya a los sermones. Linda empieza a presionar a John.

Rose deja el instituto.

### **FINALES DE FEBRERO**

La presión de los vecinos hace que John haga una llamada a Albinus. Incapaz de concretar sus temores. Albinus le dice que enviará ayuda cuando pueda.

### **PRINCIPIOS DE MARZO**

La llamada de Kyle desencadena la respuesta del pueblo. Secuestran a Rose, obligan a John a acudir a una trampa donde le revelan parte de la verdad. Y le comunican que Rose ha sido elegida para ser el sacrificio. John escapa, gracias a su adiestramiento militar, pero es herido de gravedad. Perseguido, con hipotermia y habiendo perdido mucha sangre, llega a la carretera interestatal donde es atropellado por un camionero y muere.

El sheriff de Gammons Gulch (Paul Matteny) decide usar a unos montañeses cazadores como cabeza de turco, porque sabe que la policía hará preguntas.

Albinus se entera del fallecimiento de su amigo y usa sus influencias para asignar el caso al FBI, a un equipo de su confianza. Rose queda encerrada en la mina de Gammons Gulch a la espera de ser sacrificada.





## LA TRAMA

### PRÓLOGO (NIVEL DE AMENAZA 0)

El prólogo de Gammons Gulch tiene por objeto crear una escena impactante de comienzo. Además proporciona un recurso de metajuego, ya que los jugadores (que no los personajes) sabrán de primera mano que la muerte de Kyle no ha sido accidental. Esto les empujará durante la trama a seguir investigando hasta que las pistas encajen con lo que de verdad están buscando. Para jugar el prólogo, retira las hojas de personaje de los jugadores y dale a uno de ellos la hoja de John Kyle herido que se incluye en la sección de Reparto. No le expliques nada de momento. Reune a los demás jugadores (sin el jugador que interpreta a Kyle) y explícales sólo que en esta escena van a interpretar a una turba que persigue a un hombre, dale a cada uno una hoja de “Habitante de Gammons Gulch” de la sección de Reparto. Coméntales que su objetivo es ser implacables, crueles y evitar a toda costa que el hombre al que persiguen escape, ya que podría revelar su gran secreto (pero no les digas el secreto). Comienzan la escena además con los “Perros Rastreadores” y armados con rifles de caza y cuchillos de monte.

La escena comienza en el Bosque de Gammons Gulch (ver sección El Escenario). Comienza con el personaje de John Kyle, cómo su corazón late a toda velocidad y palpitan sus sienes sin dejarle pensar. El dolor de las heridas le obliga a caminar agachado. Está semidesnudo, descalzo, con el frío suelo del bosque bajo sus pies y las agujas de los pinos clavándose en sus plantas. Tiene que quitarse la sangre que le brota de una ceja de los ojos para poder ver algo.

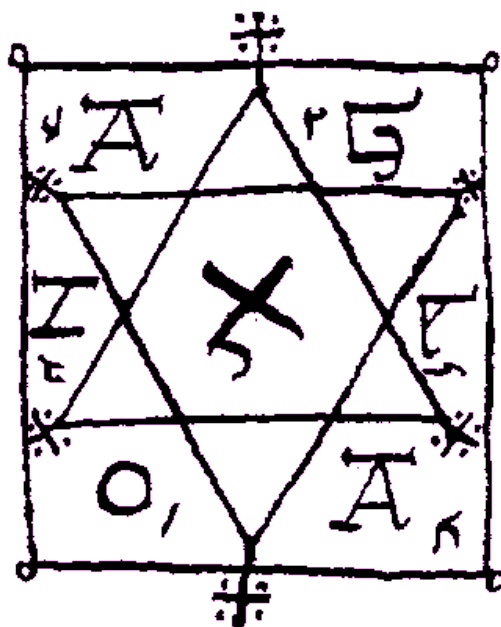


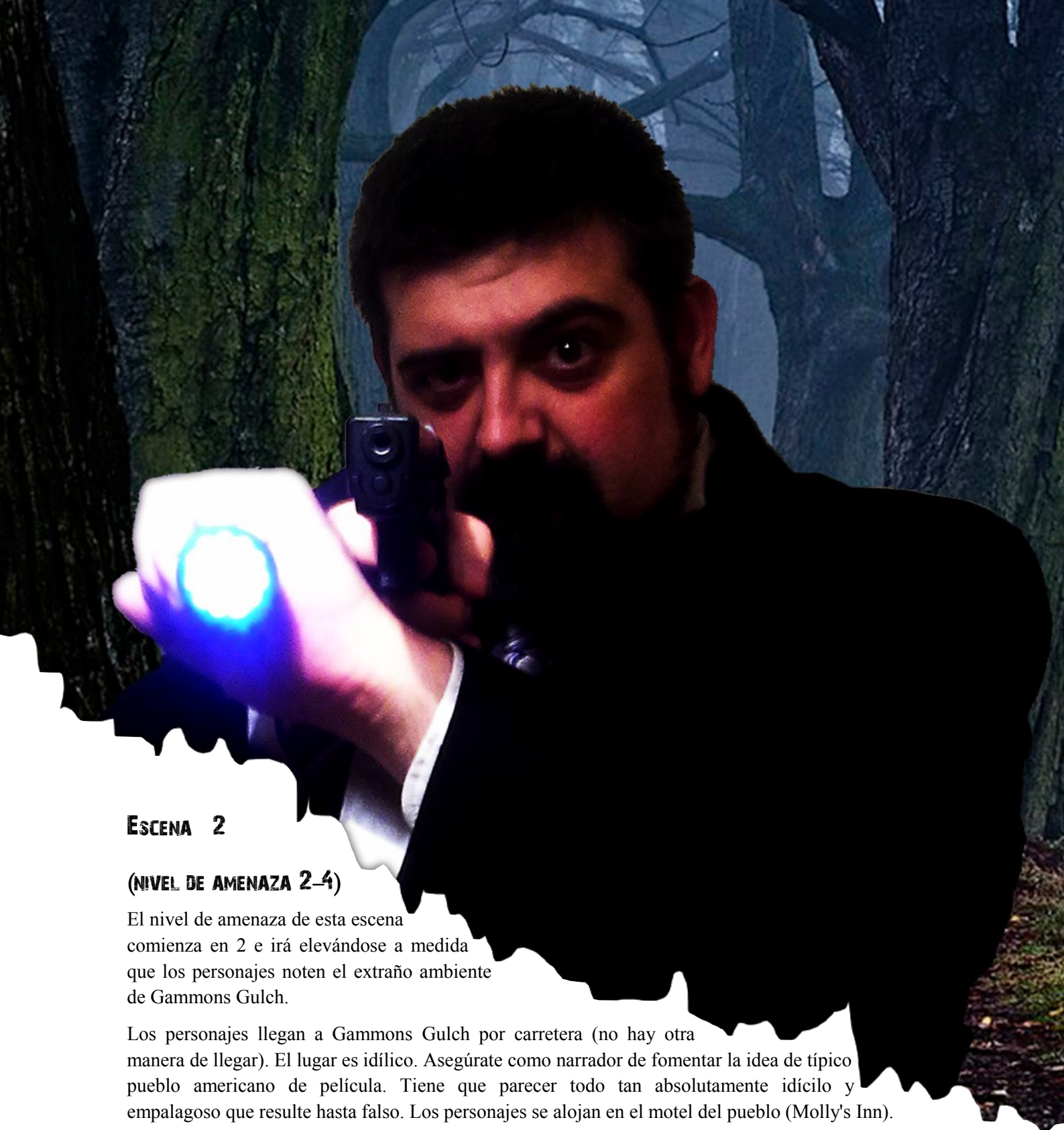
Importante, tus jugadores no lo saben, pero John Kyle goza de inmunidad de guión hasta el final de la escena, donde morirá de forma brutal. El objetivo de la escena es que los perseguidores empujen a Kyle a huir, en un momento determinado de la huída (cuando parezca que puede escapar, o cuando parezca que lo han acorralado) tomarás el control de la narración. John saldrá desorientado del bosque en una carretera, unas luces lo iluminarán por un momento, se escuchará el sonido de una bocina y la enorme silueta de un camión que se acerca, después, la oscuridad.

## ESCENA 1 (NIVEL DE AMENAZA 1)

En esta primera escena los jugadores ya interpretan a sus personajes agentes del FBI. Tiene lugar en el Depósito de Cadáveres. Los personajes han sido convocados de urgencia por el Subdirector Adjunto Albinus White. Cuando los personajes llegan, se encuentran en el depósito con Daniel Danpe, que está terminando el informe de la autopsia de John Kyle mientras come un sandwich de atún. En ese momento aparece Albinus White, extrañamente, vestido de Han Solo (Danpe le preguntará abiertamente sobre su indumentaria y él contestará que participa en una representación del colegio y que su hija actúa de Princesa Leia). Albinus pondrá al corriente a los personajes. El finado John Kyle era amigo suyo y le llamó por teléfono hacía unas semanas para decirle que algo raro pasaba en el pueblo donde se había mudado recientemente: Gammons Gulch. Su muerte podría haber pasado por un accidente, si no fuera porque Danpe ha encontrado marcas evidentes de que había sido torturado antes de la misma. La hija de Kyle, Rose, sigue desaparecida. Albinus indicará a los personajes que ha decidido tomar bajo jurisdicción federal la muerte de John Kyle y la investigación de la desaparición de Rose, pero cree que hay algo raro en Gammons Gulch. Así pues, asignará a los personajes la investigación de la desaparición de Rose Kyle. Los personajes podrán ponerse en contacto con las fuerzas del orden locales (el sheriff Paul Matteny) que les ayudará en la investigación en la medida de sus posibilidades.

Los personajes pueden preguntar sobre las circunstancias de la muerte de Kyle y Danpe contestará a todo lo que pueda. Kyle murió atropellado, pero tiene lesiones previas en muñecas, quemaduras y erosiones compatibles con torturas. Está seguro a un 90%. El estado del cuerpo tras el atropello es realmente escalofriante. Si quieres incluir un detalle gore en la historia, describe el cuerpo mutilado de Kyle en la mesa de autopsias.





## **ESCENA 2**

### **(NIVEL DE AMENAZA 2-4)**

El nivel de amenaza de esta escena comienza en 2 e irá elevándose a medida que los personajes noten el extraño ambiente de Gammons Gulch.

Los personajes llegan a Gammons Gulch por carretera (no hay otra manera de llegar). El lugar es idílico. Asegúrate como narrador de fomentar la idea de típico pueblo americano de película. Tiene que parecer todo tan absolutamente idílico y empalagoso que resulte hasta falso. Los personajes se alojan en el motel del pueblo (Molly's Inn).

Podrán entrevistarse con Paul Matteny y con otros personajes del pueblo. Paul Matteny hará el papel de sheriff cínico que no quiere problemas con la jurisdicción. Contará que Rose tenía problemas, que la echaron del instituto y que la habían visto con unos montañeses que a veces bajan al pueblo a comprar. Paul ganará tiempo, enseñará a los personajes la casa de los Kyle, hará que hablen con gente del pueblo que dará la misma versión que ha dado él, compañeros de clase de Rose, etc. Cuando los personajes estén en la dirección de los montañeses, Paul Matteny indicará que suelen estar en el Bar de Motoristas que se encuentra en la carretera. El sheriff recibirá un aviso de un accidente en la carretera con un ciervo (es la señal de que Linda ya ha cumplido) y dejará a los personajes.

A quién no conocerán es a Linda McGuire, que se encuentra tendiendo una trampa a los montañeses. Linda, disfrazada con ropa de Rose, se encuentra en el Bar de los Motoristas, dejándose ver en compañía de los

Montañeses. Posteriormente se irá a casa con ellos y tras mantener relaciones sexuales, dejará restos de pelo y ropas de Rose Kyle en el lugar.

### **ESCENA 3 (NIVEL DE AMENAZA 5-6)**

El nivel de amenaza comienza en 5 y se eleva a 6 si estalla una pelea, tiroteo o redada en el bar. En ese momento los personajes pierden su inmunidad de guión y pueden resultar heridos de verdad.

En esta escena los personajes acuden al Bar de Motoristas, buscando rastros de Rose Kyle y tratando de esclarecer algo sobre John Kyle. En el bar habrá entre 10-12 motoristas y camioneros que no verán muy bien la irrupción de los personajes. De hecho, serán completamente hostiles y buscarán cualquier excusa para iniciar una pelea o un tiroteo. Cuando varios de ellos (al menos una cuarta parte) estén fuera de combate, el resto tratará de huir o se rendirá. Si los personajes llegan con las sirenas y hacen una redada, la mayoría de los motoristas tratarán de huir del lugar y sólo presentarán resistencia la mitad.

Sea como sea, tendrán que detener, reducir o intimidar a algunos de los delincuentes habituales del bar, para poder hacer algunas preguntas. La gente del bar negará conocer a John Kyle, aunque si les enseñan una foto de Rose Kyle si que la reconocerán a ella. Si se les presiona, reconocerán visto hace relativamente poco en compañía de los montañeses. Si aprietan un poco más a los delincuentes, confesarán que tenía mal aspecto y parecía drogada. Si los personajes son realmente buenos interrogando sonsacarán a alguno de los delincuentes que los montañeses fabrican y venden metaanfetamina en su cabaña del bosque.

Los personajes pueden pedir refuerzos para realizar una redada o si hay heridos, a posteriori para llevarse detenidos. En unos 45 minutos llegarán a la zona dos unidades de respuesta rápida armadas con armas automáticas y equipo táctico. Además de ambulancias y todo lo necesario..

### **ESCENA 4 (NIVEL DE AMENAZA 7)**

Los personajes deciden buscar a Rose en la cabaña de los montañeses. Puede que vayan solos o que hayan decido llamar a la caballería. En ese caso, el FBI les mandará un equipo de respuesta táctica. Los personajes pueden llegar de muchas maneras a esta escena, silenciosamente y tratando de coger por sorpresa a los montañeses, o con las sirenas puestas. Sea como sea, cuando se estén preparando para entrar, aparecerá el coche del sheriff Matteny con las sirenas encendidas. Matteny les dirá que uno de sus ayudantes se cruzó con el grupo de montañeses y que Rose iba con ellos. Así que había decidido venir a buscarla. Así que se pondrá un chaleco antibalas y acompañará a los personajes. Se pongan como se pongan, es la autoridad local y tiene derecho a estar presente.

Obviamente, los personajes han perdido el factor sorpresa. Los montañeses ya se han atrincherado y comenzará un tiroteo en la cabaña de los montañeses. Si los personajes llegan hasta el sótano notarán un olor a eter muy fuerte y alguien (otro agente del FBI o Matteny) gritará:

-¡Esto va a explotar!

Los personajes tendrán que salir de allí a la carrera, ya que si no lo hacen, volarán por los aires con toda la cabaña. Y es que Linda McGuire y Matteny saben que los personajes no pueden coger con vida a los montañeses y han preparado la explosión de la cabaña. Matteny arrastrará si hace falta a los personajes fuera de la cabaña. Si alguno de los personajes se niega a abandonarla buscando a Rose, morirá irremediabilmente (y heroicamente...). Los que consigan salir recibirán algunas magulladuras y quemaduras. Matteny avisará a emergencias y pronto llegará el equipo del FBI, incluyendo a Daniel Danpe con un equipo de CSU (Crime Scene Unit, unidad de investigación de la escena del crimen). Danpe dirá a los personajes que hay evidencias



que apuntan que Rose estaba en la cabaña (restos de pelo, ropa, etc), pero que no han encontrado el cuerpo. Las labores de desescombro pueden llevar varios días y puede que esté ahí o no.

Matteny servirá a los personajes la teoría en bandeja. Rose salía con los montañeses, su padre lo averiguó, se enfrentó a ellos y los montañeses lo torturaron. Escapó y lo persiguieron hasta la carretera. Murió como un héroe tratando de salvar a su hija. Con Rose fallecida en la explosión, el caso está cerrado.

Esta escena pretende mostrar a los personajes un falso final. Posiblemente no se hayan quedado satisfechos con la teoría de Matteny. Si los personajes desisten en este momento... pues la aventura acaba aquí. Aunque es posible que los personajes no hayan quedado convencidos.

## **ESCENA 5 (NIVEL DE AMENAZA 8)**

Los personajes saben que algo anda mal y deciden regresar a Gammons Gulch. Si no se habían cruzado con Linda McGuire, ahora se encuentran con ella y se percatan de su asombroso parecido con Rose Kyle. Los personajes empezarán a hacer preguntas sobre ella y tal vez sobre su relación con Kyle. Paul Matteny hará aparición poco después y tratará de convencer a los personajes de que el caso está cerrado. Si los personajes insisten en que hay algo turbio, Paul dirá algo así como “Vosotros lo habéis buscado”. Sacará su arma y tratará de reducir a los personajes. A partir de ese momento todo el pueblo será hostil y tratará de atacar físicamente a los personajes, usando cualquier arma a su alcance. Darán la alerta en cuanto les vean y les perseguirán por todo el pueblo. Si los personajes consiguen atrincherarse e interrogar en profundidad a algún lugareño, conseguirán información muy valiosa.

- Mataron a Kyle porque iba a revelar la verdad sobre el pueblo.
- El pueblo siempre ha sido feliz gracias al Predicador y sus enseñanzas.



- Si no realizan el sacrificio, el Predicador les retirará su patrocinio y el pueblo se hundirá.
- Rose es el sacrificio, está encerrada en la mina de Gammons Gulch.

Los personajes pueden tratar de pedir refuerzos, pero tardarán más de una hora en llegar y mientras tanto serán acosados constantemente por una turba furiosa de aldeanos que tratarán de matarlos. Los personajes también pueden decidir huir, en cuyo caso los aldeanos los perseguirán por carretera hasta que queden fuera de combate. La persecución puede extenderse por el pueblo y el bosque de Gammons Gulch.

La decisión más difícil de los personajes puede ser acabar con el Predicador y rescatar a Rose.

## **ESCENA 6 (NIVEL DE AMENAZA 9)**

Los personajes deciden valientemente internarse en la mina de Gammons Gulch para rescatar a Rose y parar los pies al Predicador. La turba de pueblerinos seguirá hostigando a los personajes en su camino hasta la mina y en el interior encontrarán resistencia. Corren el riesgo de perderse en los corredores angostos, o de quedar atrapados en un derrumbe. La escena tiene que ser angustiosa, agónica y con un aire desesperado. Llegados al corazón de la mina, encontrarán la sala del ritual, un amplio pozo de tres niveles, con tapices con símbolos cabalísticos colgados de las altas vigas, iluminado por lámparas colgadas del techo, el sonido de un grupo electrógeno de gasolina llena el lugar. Allí encontrarán la resistencia final, al Predicador y a Rose, atada desnuda en una rueda de hierro colocada sobre un pozo que parece dar a un abismo. El ritual ha comenzado y del fondo del pozo aparecerá una luz rojiza y humo, el olor azufre será muy intenso.

El Predicador comenzará diciendo a los personajes que se entreguen y les ofrecerá dinero, mujeres, poder, explotará cualquier debilidad de los personajes para tratar de corromperlos.

En este momento los personajes tendrán la última palabra, el mal puede triunfar, o los personajes pueden luchar.

Si las cosas se ponen realmente mal y quieres dar un toque espectacular a la aventura, haz que aparezca Albinus con un grupo de operaciones especiales para ayudar a los personajes. Llegan justo a tiempo para la confrontación final. Si el Predicador cae, el resto de pueblerinos se rendirá inmediatamente.

El Predicador tratará de huir si las cosas se ponen especialmente mal para el bando del pueblo.

## **EPÍLOGO**

Si los personajes han llegado hasta aquí, es porque han llegado hasta la mina, detenido el sacrificio ritual y liberado a Rose. Ahora pueden unir las piezas del puzzle y poner todo en su lugar. Albinus se hará cargo de Rose y los personajes habrán ganado un gran aliado. Los personajes además habrán tenido contacto con una peligrosa secta y Albinus los fichará para su equipo especial de lucha contra sectas.

Es el momento de honrar a los muertos y tomarse un descanso.

Por ahora.



# **LA BANDA SONORA**

## **PROLOGO**

Silent Hill OST - Die (Akira Yamaoka)

## **ESCENA 1**

Black Hawk Down OST - Leave No Man Behind (Hans Zimmer)

## **ESCENA 2**

Allan Wake OST - Wellcome to Bright Falls (Petri Alanko)

## **ESCENA 3**

Dracula OST - The Storm (Wojciech Kilar)

## **ESCENA 4**

Evil Dead (2013) OST - I'll Rip Your Soul Out (Roque Baños)

## **ESCENA 5**

Psicosis OST - Flight (Bernard Herrmann)

## **ESCENA 6**

Tomb Raider OST - The Ritual (Jason Graves)

## **EPÍLOGO**

The Last of Us OST - The Last of Us (Gustavo Santaolalla)





## **CREDITOS**

### **GUION**

José Manuel Palacios Rodrigo

### **PORTADA**

Helena Bermejo Piquero y José Manuel Palacios Rodrigo

### **IMAGENES INTERIORES**

Helena Bermejo Piquero y José Manuel Palacios Rodrigo

### **MODELOS**

Francisco José Mansilla Arroba, José Manuel Palacios Rodrigo, Vanessa García Boquera

### **MAQUETACIÓN**

José Manuel Palacios Rodrigo

### **PRODUCIDA POR**

albinusrol



Julio Martínez "Albinusdwarf"

Dani Martínez "Danpe"

Merce García "Meiga"

[www.albinusrol.com](http://www.albinusrol.com)

FRAGMENTOS. El juego de rol es una marca registrada de NOSOLOROL. Su mención en este texto es a modo de referencia y no significa ningún cambio en la propiedad de dicho producto. El texto y las imágenes han sido creados por Pandapon Studio y se encuentran licenciados como material



[Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)