

Están Aquí

000T .xlonpδvunootλxμ3ny

M Ó D U L O

Cuando los personajes reciben desde una ciudad vecina la llamada de socorro de un camarada, acuden dispuestos a enfrentarse a vampiros, zombis y espectros. Muy pronto descubrirán, no obstante, que no todos los monstruos que pueblan el mundo de *Cazador: La Venganza* están muertos.

Introducción

Todo comienza con el siguiente mensaje, aparecido en Hunter-net:

Asunto: ¡Ayuda!

De: solo139

Para: hunter.list@hunter-net.org
CC:

Estoy solo y desesperado. cuatro de esos malditos demonios invisibles me han elegido como víctima. necesito ayuda. no sé cuánto tiempo podré aguantar. si alguno de vosotros vive cerca de Bethlehem, por favor que me ayude. daos prisa, os lo suplico. van a acabar conmigo.

Se da el caso de que los personajes viven en una ciudad cercana a Bethlehem. Las cosas han estado muy tranquilas últimamente y por el momento no tienen nada para matar el tiempo así que es de suponer que responderán al llamamiento de auxilio de Solo139.

Ponerse en contacto con él es muy sencillo. Sólo han de enviarle un mensaje de correo electrónico a través de hunter-net, anunciando su deseo de ayudarlo cuanto antes. La contestación llegará al siguiente mediodía. Emplaza a los personajes a las 14:00 del día siguiente, en el andén de la estación de la ciudad. Se le podrá reconocer porque llevará consigo una carpeta con el símbolo "Elegidos". Por su parte, los personajes deberán mostrar, de forma perfectamente visible, el símbolo "Esperanza". El mensaje es seco y escueto, sin un solo agradecimiento por su parte.

Si se le envía algún otro mensaje, no responderá.

Bethlehem

Mientras los personajes se dirigen a su cita con Solo (ya sea en coche o tren) tendrán la oportunidad de echar un vistazo a la ciudad. A la entrada de la misma, un gran cartel reza, "Bienvenidos a Bethlehem, ciudad del acero y la paz". Lo del acero hace referencia a la Steel Corporation, que tiene su sede en la ciudad. En cuanto a la paz, Bethlehem es la viva imagen de la tranquilidad: pequeños chalés con sus parcelas ajardinadas, parques perfectamente cuidados, de una pulcritud fría, edificios públicos de estilo neocolonial, una gran iglesia baptista de madera... Por sus calles pueden verse familias de paseo, parejas haciéndose arrumacos (castamente, claro), ancianos de aspecto saludable y algún que otro guardia de tráfico. Nada extraño o inquietante. Nada que perturbe la tranquilidad y la calma contenida que parecen reinar por todas partes. Puesto que, presumiblemente, los personajes vienen de una ciudad grande, es importante poner el máximo énfasis en esta circunstancia, para que se sorprendan, se sientan un poco fuera de lugar y, muy probablemente, un poco inquietos.

El encuentro

Si los personajes llegan antes de la hora prevista a la estación, la encontrarán casi desierta. Los trenes pasan cada hora y la gente no suele utilizarlos. Hay una anciana en un andén y un joven en el otro. Si quieres poner un poco nerviosos a tus jugadores, puedes pedirles que hagan una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 6) cuando miren al muchacho. Si tienen éxito en la misma, advertirán que está nervioso, casi se diría que ansioso por marcharse. Lanza miradas inquietas a las vías y a las entradas de la estación.

La razón carece de importancia. Por el momento, basta con que les haga sentirse un poco inquietos.

En todo caso, a las 13:57 llega un tren, el muchacho se sube en él y desaparece de la historia. Un minuto más tarde, mientras el tren abandona la estación, aparece un hombre en la misma. Lleva consigo una carpeta de color amarillo chillón sobre la que ha dibujado el símbolo "Elegidos". Si los per-



sonajes han cumplido con las instrucciones recibidas en el mensaje, se dirige directamente hacia ellos y se presenta como Solo139. Si no, toma asiento en uno de los bancos del andén y espera 15 minutos. Pasado ese tiempo, se levanta, se dirige al aparcamiento de la estación, se monta en un taxi que ha aparcado allí y se marcha a su casa.

Aunque aparenta tranquilidad, una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 8) mostrará que se muestra inquieto. Si los personajes intentan seguirlo sin que se dé cuenta, tendrán que tener éxito en una tirada enfrentada de Astucia + Sigilo frente a su Percepción + Alerta (ambas dificultad 6). Si detecta que lo están siguiendo se dirigirá a una iglesia y tomará asiento en uno de los bancos. Si lo siguen hasta allí, los abordará directamente y les preguntará quienes son y qué quieren (cualquiera que obtenga dos éxitos en una tirada de Percepción + Alerta, dificultad 6, advertirá que lleva una pistola escondida bajo el jersey). Si revelan ahora su identidad, aceptará su ayuda, pero no sin antes increparlos. En el futuro, será doblemente desconfiado hacia ellos (tirada de Percepción + Empatía, dificultad 7, para advertirlo).

Solo139 - Aarón Rodríguez

Hijo de un inmigrante portorriqueño y una americana judía, este hombre-cillo de 47 años parece cualquier cosa menos un cruzado de la Humanidad. Es bajito, gordo y calvo, viste ropa pasada de moda, habla con timidez, en voz baja, y en sus ademanes y su rostro puede leerse una mezcla de sencillez y apocamiento. No obstante, un examen más cuidadoso (Percepción + Empatía, dificultad 9. La tirada sólo podrá realizarse si alguno de los jugadores expresa su desconfianza hacia él) revelará que por debajo de su aparente insignificancia late algo más (1 éxito: hay algo extraño en él; 3 éxitos: este hombre está resentido por algo; 5 éxitos: está consumido por el resentimiento y la soberbia).

Al margen de las circunstancias, cuando se encuentra con los personajes parece enormemente aliviado y los invita a acompañarlo a su casa (pero no lo hará si no se le presentaron en la estación y los descubrió siguiéndolo. En este caso, sugerirá que se alojen en un hotel mientras se encuentren en la ciudad).

Mientras se dirigen a su casa en su taxi (si alguno de los personajes pre-

gunta, dirá que trabaja como taxista durante la noche) hablará sin parar de "los malditos invisibles" que lo odian porque él lucha "por la gente sencilla". No obstante, no revelará nada más hasta que hayan llegado. Después de pasar un rato con él, salta a la vista que está muy asustado. No deja de lanzar miradas inquietas en todas direcciones. Además, su rostro ojeroso y su hablar fatigado muestran que últimamente no ha descansado mucho.

Aarón Rodríguez es un hombre de costumbres peculiares. Meticuloso hasta el extremo, se lava las manos al menos una veintena de veces al día, lleva demasiada colonia, sólo toma tostadas con mermelada de fresa y zumo de mango y, mientras está en su casa o en el coche, escucha a todas horas, una vez tras otra, una cinta con música de bandas sonoras de John Williams.

Ha sido toda su vida una persona insignificante, lo que suele llamarse un "don nadie". Su exaltación, ocurrida hace apenas cinco meses, lo cambió por completo. Consciente de pronto de poseer un poder que lo sitúa por encima de los mortales, se cree merecedor de todo cuanto le ha faltado siempre. Se dedica a la caza con tanta pasión como cualquiera de sus camaradas pero, precisamente por ello, ha abandonado toda moralidad. No obstante, esto sólo saldrá a la luz en momento de excitación o si se ve fuertemente presionado.

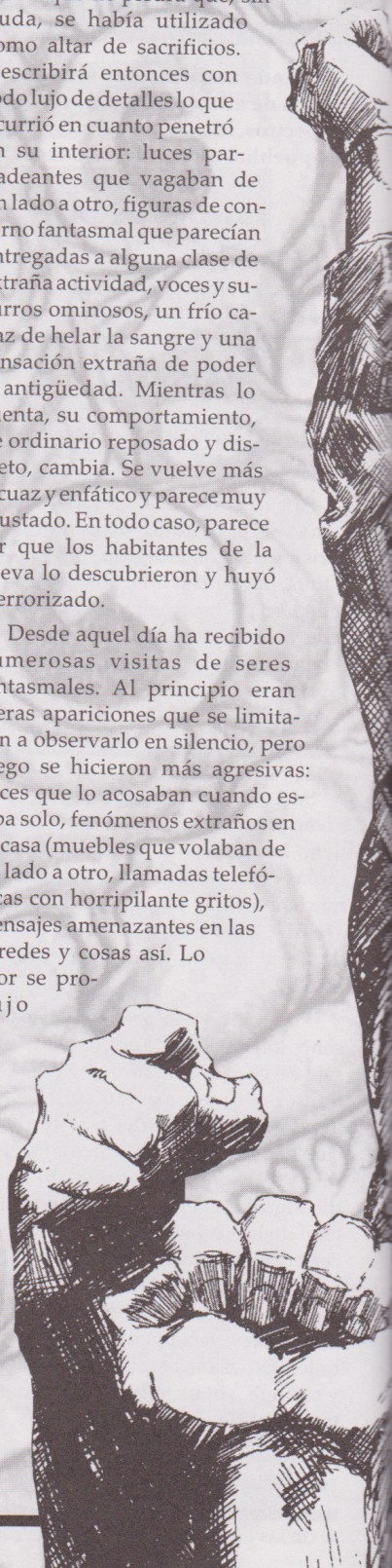
La historia de Aarón

Una vez en su casa y después de que se hayan instalado, Aarón relatará su historia a los personajes. Su pesadilla comenzó hace una semana. Aquel día leyó en un periódico local el anuncio de que el departamento de Historia Moderna de la Universidad de Filadelfia anunciaba el descubrimiento en las cercanías de Bethlehem de un yacimiento indio que databa de la época de los primeros pioneros. El artículo hacía referencia a la existencia de cierto restos que sugerían que en el lugar se habían realizado sacrificios humanos, posiblemente con hombres blancos como víctimas, y acto seguido se hacía eco de los típicos rumores sobre fantasmas y maldiciones. Intrigado, decidió investigarlo.

El lugar, una cueva en el interior de una arboleda situada en las afueras de la ciudad, estaba custodiado por guardias de seguridad pagados por la universidad, que impedían el acceso a

todo el mundo. Sin embargo, él logró escabullirse de noche y entrar en la cueva. Después de recorrer un pasillo corto e irregular, llegó a una cámara natural de grandes dimensiones, cuyas paredes estaban decoradas con pinturas indias. En su centro había un bloque de piedra que, sin duda, se había utilizado como altar de sacrificios. Describirá entonces con todo lujo de detalles lo que ocurrió en cuanto penetró en su interior: luces parpadeantes que vagaban de un lado a otro, figuras de contorno fantasmal que parecían entregadas a alguna clase de extraña actividad, voces y susurros ominosos, un frío capaz de helar la sangre y una sensación extraña de poder y antigüedad. Mientras lo cuenta, su comportamiento, de ordinario reposado y discreto, cambia. Se vuelve más locuaz y enfático y parece muy asustado. En todo caso, parece ser que los habitantes de la cueva lo descubrieron y huyó aterrizado.

Desde aquel día ha recibido numerosas visitas de seres fantasmales. Al principio eran meras apariciones que se limitaban a observarlo en silencio, pero luego se hicieron más agresivas: voces que lo acosaban cuando estaba solo, fenómenos extraños en su casa (muebles que volaban de un lado a otro, llamadas telefónicas con horripilante gritos), mensajes amenazantes en las paredes y cosas así. Lo peor se produjo



hace tres noches: una joven se subió a su taxi y, después de un rato de conversación normal, trató de pronto de apuñalarlo. Mientras la reducía y desarmaba, activó la visión y descubrió que algo la poseía. Cuando la hubo inmovilizado, ese algo la abandonó y desapareció rápidamente. La muchacha no recordaba nada.

Si se le pregunta por el artículo referente al el yacimiento, responderá que no recuerda dónde lo leyó. Si se le pregunta sobre la chica que trató de apuñalarlo, dirá que no sabe quién era, que ella no recordaba lo que había hecho y que la dejó marchar sin más. Pero, cualquiera de estas preguntas le hará ponerse un poco nervioso (cosa que descubrirá cualquiera que realice con éxito una tirada de Percepción + Empatía, dificultad 8).

Lo que quiere de los personajes es muy sencillo: que encuentren y

destruyan a los fantasmas que se dedican a atormentarlo. Si se le plantea la posibilidad de negociar con ellos o tratar de averiguar lo que quieren, se enfurecerá y desechará tal posibilidad como absurda. Repetirá una vez tras otra que poseen "poderes mentales" y que son "criaturas arrogantes, que desprecian a los hombres y que deben ser destruidas sin más".

La verdad sobre el caso Rodríguez

Estos son los hechos: es cierto que la universidad de Filadelfia descubrió un yacimiento indio con restos que evidenciaban la realización de sacrificios humanos. Es cierto que las víctimas de los mismos parecían haber sido colonos europeos. Es cierto que el lugar estaba custodiado por guardias (cosa perfectamente normal en esos casos, como sabrá cualquiera que realice con éxito una tirada de Inteligencia + Academicismo, dificultad 5). Y es cierto que Aarón está siendo acosado por seres fantasmales desde hace una semana. Pero el resto de su historia es una gran mentira urdida. En primer lugar, ningún periódico publicó noticia alguna sobre el yacimiento. Aarón se enteró de la noticia gracias a una amiga suya, Sara Hoggermann, perteneciente al Departamento de Historia Moderna de la Universidad de Filadelfia y miembro del equipo de arqueólogos al que había sido encomendado su estudio. En segundo lugar, jamás ha estado en interior del yacimiento. Sólo ha visto la cueva desde el exterior del recinto prohibido.

Su descripción del mismo se basa en los detalles que la propia Sara le contó pero (como se verá más adelante) existen algunas diferencias significativas con el lugar real.

En ter-

cer lugar, es cierto que hace dos noches lo atacó una muchacha poseída por un fantasma, pero no lo es que la inmovilizara y la dejara marchar. La muchacha llevaba un cuchillo y estaba totalmente enloquecida. No tuvo más opción que abatirla a tiros. Después, llevó su cuerpo al vertedero de la ciudad y lo enterró allí.

Pero la mayor y más terrible de las mentiras es la que se refiere a la naturaleza de los fantasmas y a lo que ocurrió hace una semana.

¿Qué ocurrió aquella noche?

Si Aarón Rodríguez ha tenido alguna vez una verdadera amiga, ésta fue Sara Hoggermann. Se conocieron cuando ella era una adolescente. Eran vecinos y, a pesar del hecho de ser por completo diferentes, entablaron una relación de amistad bastante estrecha. Cuando ella cumplió dieciocho años, se marchó a estudiar a la universidad de Filadelfia. Para entonces, él estaba perdidamente enamorado, pero no se atrevió a decir nada. Pasaron los años y la relación se mantuvo, gracias al intercambio de cartas y a alguna que otra visita ocasional. Sin embargo, durante los dos últimos se había enfriado bastante. Vino la exaltación y, durante algunos meses, Aarón tuvo poco tiempo para pensar en ella.

Pero hace dos semanas, recibió una llamada de Sara. Ella le explicó por encima los pormenores del descubrimiento llevado a cabo por la Universidad, le contó que le había sido encomendado su estudio y le dijo que pasaría unos cuantos meses en la ciudad. Se vieron al día siguiente y su reencuentro fue verdaderamente emotivo. Él decidió que había llegado el momento de revelar sus sentimientos, pero pasó cinco días tratando de reunir el valor suficiente para hacerlo. En su mente pugnaba el miedo que siempre le habían inspirado las mujeres con la arrogancia que su condición de exaltado le había otorgado. Por fin, una noche, hace ahora ocho días, le contó lo que sentía. Con todo tacto y cuidado, ella lo rechazó. Le contó que estaba prometida a su compañero de Departamento, Peter Harris. Confundido y despechado, él le explicó lo que era. Le habló de monstruos, de verdades ocultas, de un mundo ciego del que ella formaba parte y del que sólo él, uno de los elegidos, podía salvarla. Ella se



marchó creyéndolo loco pero no sin decirle antes que sería mejor que no se volvieran a ver.

Aarón pasó aquella noche en vela. Al llegar la mañana, avergonzado, doído y aterrorizado, había decidido lo que tenía que hacer. Sabía que ella visitaría el yacimiento aquel día. Esperó, escondido en los bosques, hasta la caída de la noche. Finalmente, ella salió del lugar. Pero no venía sola. Sus tres compañeros del equipo arqueológico la acompañaban. Los raptó a punta de pistola, los obligó a internarse en lo más profundo del bosque y, una vez allí, los maniató y los asesinó. Primero al doctor Desmond Nelson, jefe del equipo y a su ayudante, Craig Pozniack. Después a ella, con un disparo en pleno rostro. Por fin a Peter Harris. Cargó los cadáveres en el maletero de su coche, los llevó hasta el vertedero y los enterró.

Creyó que todo había acabado. Había olvidado que los monstruos existen. Cuatro fantasmas están atormentando a Aarón Rodríguez, sí, pero no son los de ningún indio ni ningún pionero europeo sacrificado en una ceremonia ritual, sino los de cuatro hombres del siglo XX, asesinados cruelmente a causa del resentimiento, la soberbia y los celos.

La casa de Aarón Rodríguez

Situada en el número 27 de la Avenida Lexington (en una de las zonas menos prósperas de Bethlehem) este pequeño chalé individual con dos pisos y buhardilla forma parte de una de las numerosas urbanizaciones que pueblan la ciudad. El jardín está perfectamente cuidado, al igual que toda la fachada, la verja y la puerta. El interior es una mezcla de severidad espartana y detallismo horterá. Los muebles son escasos y funcionales, los únicos electrodomésticos existentes son la nevera y un equipo de música en el salón, pero la decoración es profusa en menudencias *kitsch*: diversas colecciones de objetos (dedales, tazas de té, relojes diminutos, muñecas) comprados por correo, cuadros de flores de dudosa calidad, fotos de época de no se sabe quién, jarrones y figuritas de porcelana, etc. Las estanterías del salón están ocupadas por una colección de selecciones del *Reader's Digest*, libros de viajes y novelas de escasa calidad (románticas y de aventuras, principalmente).

Cuando llegan a la casa, los personajes descubren que Aarón les ha preparado unos camastros en los dos dormitorios del piso de arriba. Les proporcionará las mantas, toallas y artículos de aseo que necesiten. Si le piden algo de comer o beber, les ofrecerá las tostadas y el zumo que él suele tomar. Si quieren algo más, habrán de comprarlo por sí mismos. Aunque no es un gran anfitrión, hará lo posible para que se sientan cómodos en su casa e incluso tratará de entablar alguna conversación con ellos. Lo único que les pide es que no hagan ruido durante las mañanas ya que, dado que trabaja de noche, es el momento que aprovecha para dormir.

Si los personajes desean registrar la casa, tendrán que hacerlo durante la noche, pues es el único momento en que Aarón la abandona (desde que comenzó el acoso de los espectros, se ha vuelto asustadizo hasta extremos insólitos). En todo caso, después de cualquier intento de registro, tendrán que realizar una tirada de Destreza + Investigación, dificultad 7, para que él no lo advierta. Si fallan, Aarón les preguntará directamente si han revuelto sus cosas. Si lo niegan y recurren a una explicación razonable (como por ejemplo, que ha sido cosa de los fantasmas) tendrán que realizar una tirada de Manipulación + Subterfugio, dificultad 6, para convencerlo. De otro modo, los echará la casa (y cualquier encuentro posterior podría tener consecuencias más drásticas).

Sea como sea, la casa oculta algunas cosas interesantes. Para descubrirlas, realiza en secreto cuatro tiradas de Percepción + Investigación para cada personaje que lo intente. En función del resultado obtenido, esto es lo que se encontrará:

- Primera tirada (dificultad 6): en el cajón de la cómoda de su dormitorio hay un fajo de cartas enviadas por Sara Hoggermann. La primera de ellas data de siete años atrás y la última, de hace seis meses. Revelan que existía entre ambos una relación de amistad muy honda y duradera.

- Segunda tirada (dificultad 7): en la mesilla del salón, junto al teléfono, hay un cuadernillo para notas. La primera de las hojas no dice nada, pero si se difumina su superficie con un lápiz, podrá leerse lo que decía la nota anterior: "Sara, (una fecha, que corresponde a dos semanas antes de la llegada de los personajes), estación, 17:30 !!!!!".

- Tercera tirada (dificultad 8): uno de los libros de las estanterías del salón contiene una serie de fotografías; todas muestran a una misma mujer, en la Avenida Lexington, aunque es evidente que median varios años entre ellas. La mayoría parece tomada de forma clandestina (están desenfocadas y como envueltas en niebla; en realidad, fueron tomadas desde la ventana del dormitorio de Aarón), aunque hay algunas posadas. En éstas, la muchacha luce una sonrisa amable y deslumbrante. La más reciente la muestra entrando en la casa situada en el número 14 de la Avenida. Es Sara Hoggermann.

- Cuarta tirada (dificultad 9): dentro de una caja escondida bajo uno de los tablones del suelo de la buhardilla, hay un pañuelo de seda verde manchado de sangre. Si cualquier personaje ha visto las fotos de Sara, una tirada de Inteligencia (dificultad 8) le permitirá recordar que es exactamente igual al que ella llevaba en la última (en realidad es el mismo. Era un regalo que el propio Aarón le hizo con ocasión de su graduación).

Aparte de 2500\$ escondidos en el congelador y un collar hecho de colmillos en un cajón del armario del dormitorio (es un souvenir sin valor que Aarón compró en el transcurso de un viaje a Puerto Rico, aunque los personajes podrían pensar que se trata de otra cosa), no hay nada más de interés.

Siguiendo a Aarón

Bien porque sospechen de Aarón o bien porque pretendan protegerlo, los personajes podrían decidir seguirlo cuando sale a trabajar por las noches. Sea cual sea el caso, su rutina es siempre la misma: se marcha de casa a las 23:30, llega a la estación de taxis a las 23:45 y comienza su turno a las 24:00. Dado que la empresa es pequeña (Aarón y otros dos taxistas) normalmente tiene trabajo toda la noche, pero si cuenta con un rato libre se marcha a una cafetería del centro, donde toma un café y lee el periódico mientras espera a la siguiente llamada. La jornada termina a las 8:00. No hay nada raro en todo ello. Sin embargo, después de salir de la estación, no se dirige inmediatamente a casa. Pasa antes por el vertedero y revisa el lugar en el que enterró los cuerpos de las cinco personas a las que ha matado. Llega a casa en torno a las 8:45.

Para seguirlo sin que él lo advierta, los personajes deberán realizar tiradas

de Destreza + Conducir o Destreza + Sigilo (según corresponda) enfrentadas a su tirada de Percepción + Alerta (ambas dificultad 6). Si es Aarón el que vence pero no obtiene más de un éxito de diferencia, sabrá que alguien lo ha seguido pero no se dará cuenta de que se trataba de los personajes. Es posible, incluso, que se lo comente a éstos más tarde.

Seguirlo por el desierto vertedero sin que lo advierta es prácticamente imposible (y así deberá hacérselo saber a los jugadores). No obstante, las huellas dejadas por él podrían rastrearse con una tirada de Percepción + Supervivencia (dificultad 6). Serán necesarios tres éxitos para localizar con exactitud el lugar en el que se detiene.

Cada noche en que se realice este seguimiento, permite a uno de los jugadores (o a cualquiera que sugiera la posibilidad) que realice una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8). Si tiene éxito, se dará cuenta de que no son los únicos que vigilan a Aarón. Cada noche, un joven de raza negra, alto y fornido, le sigue los pasos infatigablemente. Si se le examina con la visión o cualquier facultad de percepción, se verá que está "limpio".

Pesquisas - Los periódicos locales

Los personajes podrían tratar de encontrar el artículo del que les habló Aarón. Para ello sólo tendrán que realizar una búsqueda en la hemeroteca de cualquiera de las tres bibliotecas públicas con las que cuenta la ciudad. Para ello deben tirar Inteligencia + Documentación (dificultad 6). Si tienen éxito, el resultado será concluyente: no existe tal artículo. De hecho, si realizan una búsqueda más amplia (que podría llevarles todo un día), descubrirán que no se ha publicado nada sobre el yacimiento, ni en la prensa local ni en la nacional.

Si se pregunta a Aarón sobre ello, se pondrá muy nervioso y reconocerá que no recuerda dónde oyó hablar de la excavación.

Pesquisas - La Universidad de Filadelfia

Si los personajes quieren más información sobre el yacimiento, las condiciones de accesibilidad al mismo o el

equipo de investigadores que lo estudian, tendrán que dirigirse a la Universidad de Filadelfia, Departamento de Historia Moderna, Sección Antropología. Existen varios datos de interés que pueden encontrarse, así como varios medios de acceso a los mismos:

- El yacimiento: tal como dijo Aarón, la cueva contiene lo que parece ser el escenario de sacrificios rituales indios. La hipótesis sobre la procedencia europea de los sacrificados está por demostrarse, pero es cierto que en sus proximidades desaparecieron misteriosamente los integrantes de la expedición que en 1612 dirigió a la zona Lord Abercromby. El tema de las desapariciones de los primeros colonos europeos que arribaron a las costas de Norteamérica ha suscitado siempre gran interés en la comunidad ocultista y los rumores son numerosos (como sabrá cualquier personaje que realice con éxito una tirada de Inteligencia + Ocultismo, dificultad 6 o Inteligencia + Academicismo, dificultad 8). Esta información puede conseguirse a través de Internet (Inteligencia + Documentación, dificultad 6) o contactando personalmente con el Departamento de Historia Moderna de la Universidad de Filadelfia.

- Condiciones de accesibilidad al yacimiento: como de costumbre en los yacimientos con valor histórico, el acceso está restringido al personal académico e investigador con la adecuada acreditación y a quienes cuenten con un permiso expedido al efecto por la Universidad. Cualquier personaje lo sabrá con una tirada de Inteligencia + Academicismo (dificultad 5). También se le informará de ello a cualquiera que lo pregunte en la Universidad.

- Equipo de investigación: extrañamente, esta información no consta en la página web de proyectos de la Universidad (y sí en el caso de otros proyectos). Si los personajes tratan de descubrirla en la propia Universidad, se les responderá que no pueden facilitársela y no darán las razones para ello. La única manera de conseguirla es a través del Secretario del Departamento o cualquier profesor del mismo (en cualquier caso, tirada de Manipulación + Subterfugio u otra Habilidad apropiada, dificultad 8 modificada por los medios empleados) o en los propios archivos de la universidad (para lo que será necesario introducirse subrepticamente en el edificio. La situación dictará las tiradas necesarias). El equipo de investigadores estaba for-

mado por Desmond Nelson, profesor titular del Departamento y director del proyecto, su ayudante Craig Pozniack y sus becarios Peter Harris y Sara Hoggermann. Esta información también puede conseguirse a través de la Policía.

En todo caso, si los personajes indagan lo suficiente o se introducen de noche en el Departamento, podrían encontrarse con una sorpresa (véase "Fantasmas", más adelante).

Pesquisas - La Policía

Desde hace apenas cinco días, la Policía de Bethlehem está investigando la misteriosa desaparición del equipo de arqueólogos. Un personaje que cuente con contactos en la Policía o que dé con una solución ingeniosa para ello podrá descubrirlo. Por el momento, todo lo que la Policía sabe es que los cuatro investigadores fueron vistos por última vez hace cinco días, cuando abandonaban el yacimiento. La desaparición fue denunciada dos días más tarde. Se han encontrado huellas, casquillos y manchas de sangre en los bosques cercanos, lo que permite sugerir que fueron asesinados, posiblemente por un hombre solo, que se llevó los cadáveres. Por el momento, nada de lo referente al caso ha sido hecho público. De hecho, la discreción que la Universidad mantiene al respecto se debe a una petición de la propia Policía.

En cuanto a los posibles móviles o al autor, la Policía maneja varias hipótesis, pero ninguna de ellas sólida.

Pesquisas - El número 13 de la Avenida Lexington

Esta casa pertenece a Sara Hoggermann (dato que podrá averiguarse fácilmente con una simple visita a la Oficina del Registro de la Propiedad y un poco de amabilidad). Si los personajes la visitan durante el día (no es difícil entrar. La puerta ni siquiera está cerrada con llave) encontrarán pocas cosas de interés. La casa aparenta haber estado desocupada durante mucho tiempo: la nevera está vacía, la mayoría de los muebles está cubierta por sábanas y hay una generosa capa de polvo por todas partes. No obstante, uno de los dormitorios, que parece pertenecer por su decoración a una adolescente, contiene una maleta me-



dio llena, ropa usada en una bolsa de lavandería, una cama deshecha, un libro de poemas en la cabecera de la misma (de Walt Whitman; con una dedicatoria: "Con Cariño, Pete") y un cenicero lleno de colillas). Además, en el despacho contiguo pueden encontrarse libros de Historia y Antropología, un cuaderno de notas manuscritas referentes al yacimiento (aspectos técnicos como dimensiones y descripciones de los restos encontrados; nada de interés) y otro cenicero lleno. En la cocina reina un olor desagradable, a causa de los restos de comida que llevan sin recoger desde hace una semana. En general, el aspecto que transmite la casa es el de haber sido abandonada abruptamente.

Ahora bien, si los personajes la visitan de noche, podrían encontrarse con una sorpresa (véase "Fantasmas", más adelante).

Pesquisas - El vertedero

Situado al NE de la ciudad, en una vaguada apartada a la que sólo puede accederse por carreteras secundarias que parten de la zona industrial, éste lugar es un inmenso campo de montículos formados por derrubios y basuras en el que acaban todos los desechos de la ciudad. Los personajes sólo llegarán a él si han seguido a Aarón o han tenido un

encuentro con alguno de los fantasmas y han conseguido rastrearlo. Como ya se ha dicho, para alcanzar el lugar en el que Aarón ha escondido los cuerpos, habrán de aparcarse sus vehículos y adentrarse en él a pie. Si logran seguir las huellas de Aarón o siguen a un fantasma, acabarán llegando a una de las zonas más inaccesibles, situada bajo un enorme terraplén desde el que los camiones arrojan los desechos.

Si los personajes llegan durante el día y conocen el lugar exacto, permíteles realizar una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 7). Si tienen éxito, detectarán un lugar en el que la tierra ha sido removida recientemente. Si excavan, encontrarán cinco cadáveres a medio descomponer. Todos han muerto a consecuencia de heridas de bala. Uno de ellos (el de Sharon Evans, la chica poseída a la que Aarón asesinó) está en mejor estado que el resto. Otro, también de mujer (Sara), recibió un disparo en plena cara. El de uno de los hombres (Péter) recibió un disparo en cada extremidad, otro en la entrepierna y luego otro, el definitivo, en el pecho.

Sin embargo, si los personajes llegan de noche, podrían encontrarse con una sorpresa muy desagradable (véase "Fantasmas", más adelante).

Pesquisas - Andrew Vance

Andrew Vance era el novio de la chica a la que Aarón asesinó (Sharon Evans) y es el que le sigue los pasos. Hace tres noches, mientras se dirigía a casa de ella, se la encontró de frente en el portal. La muchacha parecía ausente y caminaba de una manera extraña. No lo saludó, como si no lo conociera. Cuando él le preguntó a donde se dirigía, ella replicó, con una voz que no era la suya, "A casa de Aarón Rodríguez". Confundido, él trató de conseguir alguna explicación más, pero ella lo ignoró y siguió su camino.

Dos días más tarde, sin tener todavía noticia alguna de ella, Andrew decidió investigar lo ocurrido. Buscó la dirección de Aarón y desde entonces lo ha estado vigilando.

A causa de ciertas experiencias pasadas (tiene antecedentes penales por posesión de estupefacientes), Andrew desconfía de la Policía. Si los personajes lo abordan y le preguntan la razón de la vigilancia a la que somete a Aarón, pretenderá no saber de lo que le hablan. No obstante, si lo convencen de que sus intereses coinciden o lo presionan lo suficiente, contará lo que sabe.

Andrew está completamente decidido a descubrir lo que ha ocurrido con su novia y nadie podrá persuadirlo para que abandone. Además, lo consumen la impaciencia y la incertidumbre. Podría actuar en cualquier momento. Cuando lo haga, ha decidido montar en el taxi de Aarón, raptarlo a punta de pistola, llevarlo a una cabaña de las afueras y sacarle la verdad como sea necesario.

Pesquisas - El yacimiento

El yacimiento se encuentra situado a 27 kilómetros al NE de la ciudad, en medio de una zona de colinas boscosas. Como ya se dijo antes, se trata de una cueva natural excavada en una pared rocosa. Normalmente, está custodiado durante el día por un par de guardias de seguridad y por otro durante la noche. Tienen órdenes de la Policía de guardar silencio absoluto sobre lo ocurrido y, en general, las cumplirán. No

obstante, el guardia del turno de noche, un hombre de 46 años llamado Bill, ha presenciado cosas extrañas desde la noche siguiente a la desaparición de los investigadores y tiene mucho miedo. Le contará a cualquiera que muestre interés por su historia, que todas las noches escucha ruidos y vislumbra luces provenientes del interior de la cueva. Todavía no se ha atrevido a entrar.

Entrar de día en el yacimiento es muy difícil. Los dos guardias suelen encontrarse en la caseta que se ha construido a la puerta de la cueva, charlando o leyendo. Desde que se produjo la desaparición de los investigadores, no obstante, han extremado las precauciones a instancias de la Policía y se muestran más vigilantes. Para conseguir pasar sin que ellos lo adviertan se habrá de recurrir a alguna treta ingeniosa.

De noche la cosa es más sencilla. Como ya se ha dicho, Bill, el guardia, está muy asustado y pasa toda la noche en la caseta. Hará falta un verdadero escándalo para que se atreva a abandonarla. No obstante, si llegara a hacerlo puede ser realmente peligroso. Si cree ver algo, lo más probable es que su miedo le traicione y dispare.

En todo caso, si los investigadores logran penetrar en la cueva, descubrirán que la descripción dada por Aarón es bastante certera, pero hay un par de diferencias significativas: las paredes no son naturales sino que están cubiertas de mampostería y los símbolos indios no están pintados sino grabados. Por lo demás, todo es correcto, incluyendo el gran bloque central, cubierto de manchas oscuras que, presumiblemente se utilizaba como altar de sacrificios. La atmósfera del lugar está muy cargada y reina un frío insólito. En una esquina hay restos cerámicos, utensilios y huesos, aparentemente ordenados y clasificados.

Si los personajes han llegado de noche, es posible que los espere una sorpresa (véase "Fantasmas", a continuación).

Fantasmas

Hay cuatro fantasmas en esta historia. La naturaleza abyecta y absurda de sus muertes es lo que los ha ligado al mundo de los vivos. No obstante, sus motivaciones últimas varían, por lo que reaccionarán de forma diferente a las circunstancias y podrían ser "libe-

rados" (si es que los personajes pretenden hacerlo) de maneras distintas.

• **Desmond Nelson:** el fantasma de este viejo profesor está consumido, como lo estaba él en vida, por la curiosidad. El descubrimiento del yacimiento le ofreció la posibilidad de culminar con éxito una investigación de años respecto al problema de las desapariciones de los pioneros. Como todos los demás, se doblega ante la más poderosa voluntad del fantasma de Peter y participa en los tormentos que infligen a Aarón. Sin embargo, lo que anhela de verdad es otra cosa. Después de varios días de deambular por el mundo ceniciento y triste de los muertos, se ha dado cuenta de que algo en su intelecto ha cambiado y no puede seguir adelante con sus trabajos. Si los personajes consiguen de alguna manera convencerlo de que su proyecto y todas sus voluminosas notas le serán encomendadas a un investigador de su confianza (él podría proporcionar un par de nombres) abandonará aliviado este mundo.

Al comienzo de cada noche, se reúne con lo demás en el vertedero y después marcha a casa de Aarón. No obstante, al cabo de varias horas regresa a la cueva. Si los personajes llegan a ella durante la segunda mitad de la noche, lo encontrarán allí, inclinado sobre las paredes, examinando cuidadosamente cualquiera de los símbolos o utensilios mientras apunta algo en una libreta tan etérea como él. Si se trata de llamar su atención, no responderá. Sólo después de una cierta insistencia contestará a sus interlocutores. Es amable y correcto, pero deriva cualquier conversación en la que se vea enfrascado al tema de sus investigaciones. Cualquiera que demuestre conocimientos importantes de Historia, Antropología o Arqueología (tirada de Manipulación + Academicismo) se ganará su aprecio.

Si se le amenaza o ataca de alguna manera, se desvanecerá y escapará por las grietas de la cueva.

Su apariencia es la misma que tenía en vida: un hombre de avanzada edad, con cabello cano y un poco crecido, aire distraído de sabio y una sonrisa afable y al mismo tiempo ausente.

• **Craig Pozniack:** en vida, Craig Pozniack era el clásico funcionario burocrata. Aunque académicamente preparado y muy erudito, por vocación estaba más interesado en la gestión y administración que en la investigación

y la docencia. Ahora que ha muerto, lo consume la absurda preocupación del descontrol que el abrupto fin del proyecto puede provocar en el Departamento de Historia Moderna de la universidad.

Pasa la mitad de la noche con sus compañeros espectrales y la otra mitad en el interior del Departamento, revisando formularios, facturas, tesis y memorandos. Como tantos fantasmas, vive en un estado de perplejidad en el que resulta difícil diferenciar la vida pasada de la muerte actual. Pero sabe, y eso lo desespera, que las cosas se le están escapando de las manos. Todo cuanto él hace cada noche es deshecho al día siguiente por el personal del Departamento (entre quienes, por cierto, comienzan a circular rumores sobre "el fantasma del archivo") y nadie responde a las sugerencias que periódicamente deposita en el buzón de la Secretaría.

Lo único que lo aliviaría de su carga y le permitiría descansar sería la certeza de que los problemas burocráticos relacionados con la investigación se han solventado. Para ello ha preparado un extenso informe que podría leer a los personajes (no entregárselo, claro) si éstos le convencen de que pretenden ayudarlo. Si logran hacérselo llegar a la Secretaría del Departamento y ésta se decide a poner en práctica las recomendaciones contenidas en él, Craig abandonará este mundo.

El fantasma de Craig Pozniack también se parece mucho al hombre que fue en vida: alto, enjuto y de rostro severo, pulcramente vestido, transmite un aire a la vez inaccesible y huraño. Pero si se habla con él el tiempo suficiente, resulta ser un hombre amable, de conversación agradable y perfectamente educado.

• **Sara Hoggermann:** Sara Hoggermann no amaba a Aarón Rodríguez. Pero tampoco amaba a Peter Harris. Entre avergonzada y entristecida, recurrió a esta mentira cuando aquél le reveló sus verdaderos sentimientos. Por ello, mientras su antiguo amigo la arrastraba junto con el resto de sus colegas al bosque, mientras, haciendo oídos sordos a sus súplicas, disparaba al viejo profesor Nelson y al bueno de Pozniack delante de ella y mientras la apuntaba a la cara con su pistola, no dejaba de preguntarse, muy en el fondo, si todo aquello no sería en realidad culpa suya. Esta duda sobrevivió a su muerte y la ha amarrado al mundo de los vivos.

De una forma morbosa y siniestra, Sara cree que es la culpable de lo ocurrido. De los cuatro, es la que menos desea seguir con el tormento de Aarón. Pero, al igual que los demás, se somete a los designios de Peter. El resultado es que cada día que pasa su cordura se resquebraja un poco más.

Pasa buena parte de la noche en su antigua casa, deambulando de un lado a otro sin razón aparente. Si cualquiera se dirige a ella en tono normal, lo ignorará como si no estuviese allí. Sólo se comunicará si se la fuerza a ello de alguna manera. Y, aún entonces, su hablar será un galimatías confuso y atropellado muy difícil de comprender, en el que se mezclan a partes iguales el dolor, la culpa, el resentimiento y la autocompasión.

La única manera de conseguir que abandone el mundo (aparte de destruirla, claro) será convencerla de que no es culpable en ninguna medida de las acciones de Aarón. Cosa que, dado su actual estado mental, resultará bastante difícil de conseguir.

Su aspecto resulta escalofriante, dado que ha adoptado la misma apariencia de su cuerpo muerto: una muchacha vestida con vaqueros y jersey cuyo rostro es una enorme mancha destrozada de la que gotea lentamente la sangre.

• **Peter Harris:** la pasión que da vida al fantasma de Peter Harris es la más sencilla y la más poderosa de todas: la venganza. Cuando fue asesinado, comenzaba a vivir como siempre había deseado. Aparte del rechazo de Sara (que, además, él creía pasajero), no había aspecto alguno de su existencia que no lo satisficiera. Por ello, el que se viera truncada de manera tan inesperada y tan absurda lo ha inflamado con una pasión ardiente. Sólo tiene un objetivo: destruir al hombre que se lo arrebató todo. Para ello está dispuesto a sacrificar lo que sea necesario, incluyendo a sus camaradas, a los que manipula con su poderosa voluntad.

Lo único que podría conseguir que abandonara el mundo sería la ruina y muerte (cuanto más horrible, mejor) de Aarón. No descansará ni reparará en medios para conseguir su objetivo. Y entonces, ¿quién sabe? Lo cierto es que esta vida-después-de-la-muerte comienza a gustarle...

Salvo cuando está siguiendo a Aarón, se encuentra siempre en el vertedero. Normalmente, se aparece

como un hombre joven cuyos miembros están lisiados y retorcidos de forma espantosa. Camina tambaleándose, como una marioneta grotesca. Sin embargo, si se ve amenazado, adopta la apariencia terrorífica de un demonio. De los cuatro fantasmas, es sin duda el más violento y el más poderoso.

Sólo se comunicará con los personajes si cree que puede utilizarlos para conseguir su objetivo de destruir a Aarón.

Trucos fantasmales

En efecto, desde la misma noche de su llegada, los personajes podrán comprobar el acoso a que los fantasmas someten a Aarón. Practican sobre él una especie de guerra psicológica, mezcla de burla y tortura, que está minando sus fuerzas y crispando sus nervios. Por el momento no realizan ataques letales contra él y se limitan a atormentarlo, pero esto podría cambiar cualquier noche.

Como Narrador, deberás graduar estos episodios y los encuentros que pueden desencadenar, en función de la actitud de los personajes y lo que éstos vayan averiguando. De hecho, los fantasmas podrían incluso utilizar sus capacidades para hacer recaer las sospechas de éstos sobre Aarón (esto es, para acercarlos a la verdad). Lo que el escenario pretende es plantear un conflicto moral: Aarón es un asesino y sus actos resultan injustificables. Pero también es un cazador, como los personajes, y los fantasmas son responsables, al menos en parte, de una muerte (la de Sharon). ¿Van a tomar partido? Y si es así, ¿Por quién y por qué? En último caso, utiliza las acciones y las apariciones de los fantasmas para plantear este conflicto de modo que recaiga sobre los personajes la responsabilidad de la decisión (incluso si ésta consiste en marcharse y no tomar partido) y, por tanto, la resolución del escenario. Si deseas un clímax más clásico, puedes decidir que Aarón, desesperado, decida dirigirse en plena noche al vertedero, mientras los personajes lo siguen, o que los fantasmas lo atraigan al lugar con sus trucos o que Andrew lo arrastre a punta de pistola. Sea cual sea el caso, una vez allí se produciría el "gran enfrentamiento final" en el que, presumiblemente, los personajes tendrán en sus manos el desenlace de los acontecimientos.

Algunos ejemplos de las acciones de los fantasmas (aparte de las clásicas llamadas de teléfono misteriosas, los ruidos y movimientos de objetos de la casa) podrían ser:

- Uno de los fantasmas aparece frente a Aarón y lo señala en silencio durante unos segundos. Acto seguido, desaparece.

- En cualquiera de las paredes de la casa aparecen, pintadas en rojo, las palabras "¿Por qué?". Unos instantes después, de las letras empieza a rezumar sangre.

- Una mañana, aparece en la mesa de la cocina el pañuelo de seda verde de Sara. Casualmente, cuando uno de los personajes lo encuentra, Aarón hace su entrada por la puerta.

- Mientras Aarón sale de su casa para trabajar, se enciende una luz en la casa de Sara. Parece haber alguien en el salón: dos siluetas, una masculina y otra femenina, resultan visibles detrás de las cortinas. Parecen estar besándose y acariciándose. Cuando Aarón hace ademán de acercarse, la luz se apaga y las sombras desaparecen.

- Uno de los fantasmas adopta la forma de Sharon y se muestra ante Aarón. Enfrentado a lo que cree un nuevo fantasma, éste se vuelve loco. Si Andrew se encuentra en las proximidades (cosa muy probable) es buen momento para que aparezca.

Etc, etc...

Notas

1) Por conveniencia, el escenario se ha situado en la Bethlehem, una pequeña ciudad de Pennsylvania, al NO de Filadelfia. No obstante, puede trasladarse con facilidad a cualquier ciudad de EEUU (cambiando los nombres de los escenarios) o del mundo (cambiando los nombres de personajes y escenarios). Lo importante es que se encuentre próxima al lugar en el que se desarrolle tu crónica, porque esa es la única razón que hará que tus personajes se involucren en la historia).

2) Aunque en este escenario no se te proporcionan puntuaciones para los protagonistas, si las necesitas puedes considerar que todos los fantasmas son equivalentes a lo más jóvenes que se te presentan en el Manual de **Cazador**, mientras que el de Peter corresponde, por su mayor poder, a uno de edad mediana.

por Manuel Mata