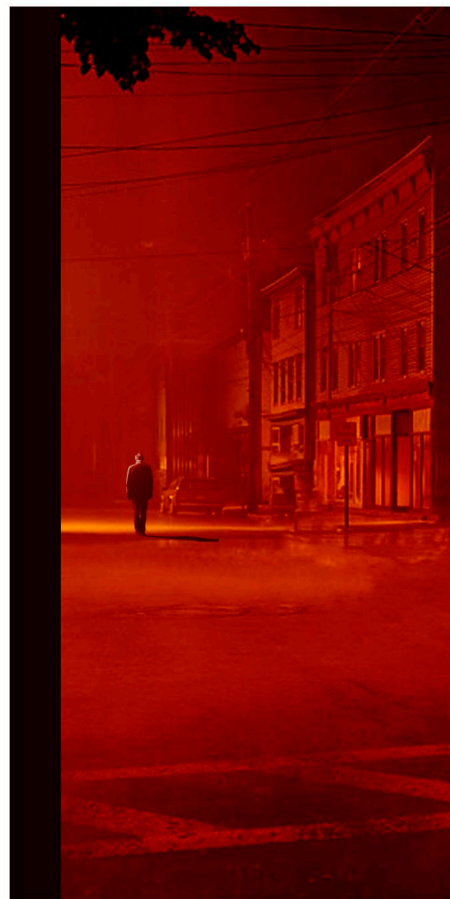
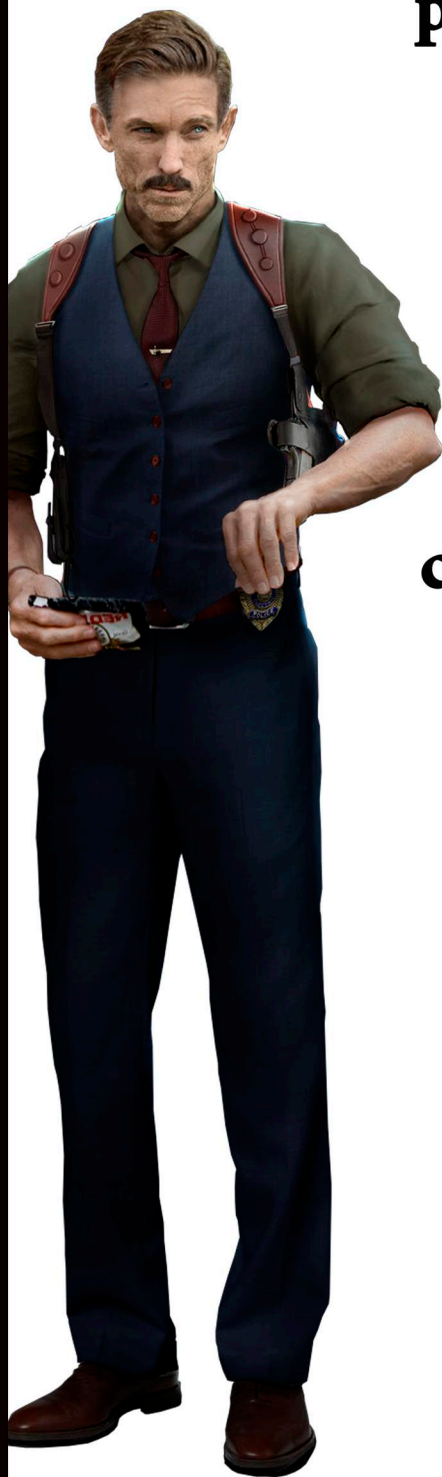
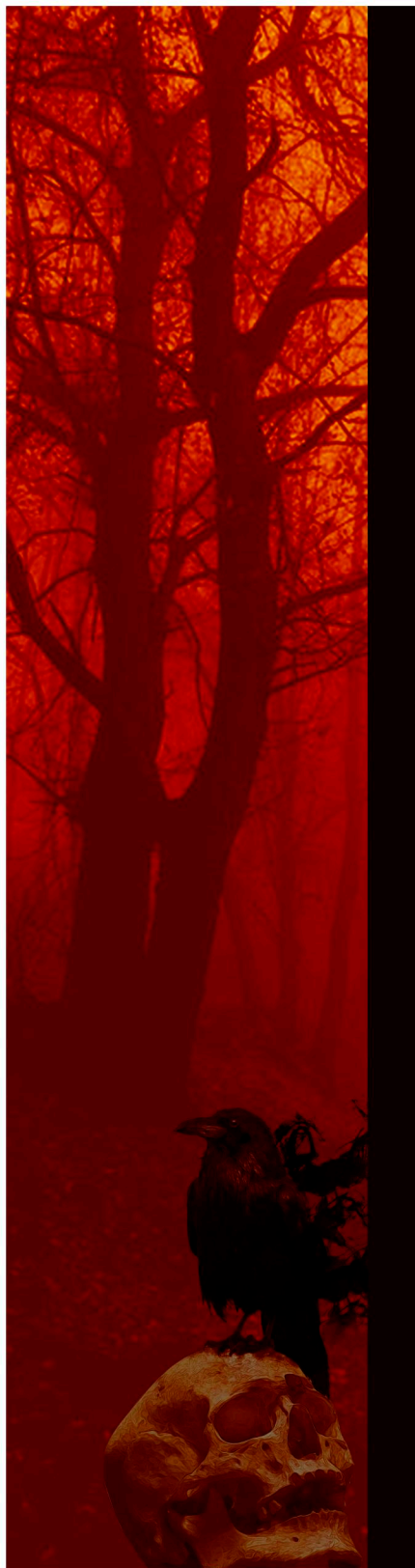


**En Raven's Valley todos tienen
pecados que ocultar**

Cinco detectives

**Un macabro
crimen que resolver**



Wicked Game



"WICKED GAME"® es una adaptación de "BAD THINGS" • Diseño original del grupo Códice • www.codice.tk • Guión original G+ "ZERO"
Adaptación realizada por Adrián Jiménez (Squirrel Productions ©). Las ilustraciones y todas las marcas registradas pertenecen a sus respectivos dueños.

ÍNDICE

| | |
|----------------------------------|------------------|
| <i>Introducción</i> | <i>PÁGINA 4</i> |
| <i>Dirigir “Wicked Game”</i> | <i>PÁGINA 5</i> |
| <i>¿Qué pasó realmente?</i> | <i>PÁGINA 6</i> |
| <i>El informe policial</i> | <i>PÁGINA 10</i> |
| <i>El secreto de White</i> | <i>PÁGINA 13</i> |
| <i>El sótano de los horrores</i> | <i>PÁGINA 14</i> |
| <i>Personajes no jugadores</i> | <i>PÁGINA 16</i> |
| <i>Mapa de Raven’s Valley</i> | <i>PÁGINA 30</i> |
| <i>Localizaciones</i> | <i>PÁGINA 32</i> |
| <i>Personajes jugadores</i> | <i>PÁGINA 40</i> |
| <i>Elementos no narrativos</i> | <i>PÁGINA 53</i> |



CÓDICE

De la unión de ideas de cuatro roleros nace Códice, un manuscrito donde todo tiene cabida.

Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un hábitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar están recogidas en Códice, en ellos puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con temoníficos secretos, un joven mago con ansias de poder...

Códice pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.

Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de Códice está expresamente pensado para vosotros; las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.



Investigación



Sistema fijos



Se estiman 3 sesiones de 4 horas



Diseñada para 4-6 jugadores



"Wicked Game" es una adaptación del módulo "Bad Things" que busca dar mayor profundidad a la idea original. Se han añadido nuevos personajes no jugadores y una nueva trama paralela lista para descubrir. Además se han añadido nuevos personajes jugadores diseñados especialmente para esta aventura.

En ella un pequeño grupo de investigadores deberán resolver un macabro crimen ocurrido hace años en una pequeña localidad de la América profunda: Raven's Valley. Todos los pueblos tienen sus pecados, y aunque en este no todos sus habitantes son asesinos, sí que parece que tienen algo que ocultan...

Si te gustan los partidos de investigación de crímenes oscuros; la emoción de no saber nunca si estás hablando o no con el asesino al que intentas atrapar; las ambientaciones macabras; los personajes atormentados por sus pecados del pasado y sobretodo, los finales duros de digerir, pero geniales de destruir, Wicked Game es tu aventura.



La tranquila vida en el sombrío pueblo de Raven's Valley se ve de pronto enturbiada por el macabro hallazgo de parte de los restos óseos del cadáver del, hasta ahora desaparecido, Peter Hill.

Hace algunos años, el pequeño "Pete" desapareció del pueblo sin dejar rastro. Sin cadáver ni pruebas que señalaran a alguien claramente, se dio carpetazo al asunto. Todo siguió en calma desde entonces, hasta que hace unos días Joseph Tanka, tras unas potentes lluvias que provocaron un corrimiento de lodo que afectó a parte de sus tierras, denunció haber encontrado un cráneo en mitad de las colinas. El indígena subió remontando hasta la cima para evaluar los daños y su procedencia, así como talar algún árbol para prevenir que rodara colina abajo y provocara daños a alguien. Allí, comprobó que gran parte de la colina se había

deslizado hacia abajo pero, por suerte, la mayoría de los árboles estaban aún bien enraizados.

Cuando ya estaba a punto de marcharse, el graznido de un enorme cuervo negro llamó su atención... Se le erizó el pelo de la nuca, ya que los cuervos de ese tipo se marcharon de la zona hace mucho tiempo en una extraña migración que na-

die supo explicar. Los cuervos son heraldos de la muerte y, aunque el anciano sabía que debía ignorar su graznido, pues nada bueno podía traer consigo, no pudo evitar darse la vuelta y quedar petrificado ante la visión del enorme animal que le miraba fijamente, posado sobre un cráneo desprovisto de piel...

El supersticioso anciano bajó al pueblo tan rápido como pudo y entró en la cafetería donde todos suelen reunirse, sabedor de que era el lugar más probable para encontrar al sheriff, *Everett Foster*. Temblando y fuera de sí, afirmó que los cuervos habían vuelto al valle, y que habían traído la muerte consigo...

Pasado el shock inicial, previa ingesta de medicación encubierta facilitada por el doctor *Peyton Meyer*, *Tatanka* logró relatar lo sucedido ante la atónita mirada de buena parte de los habitantes del pueblo, que no dudaron en tomar coniglio a su alrededor en la misma cafetería.

El sheriff *Foster* pidió calma y se hizo cargo del asunto, ordenando a su ayudante, *Jackson Clarke*, que se reuniera con él en las tierras del indígena para, desde ahí, ir en busca del cráneo que tanto había perturbado a *Tatanka*.

Y allí se encontraba, sonniéndoles, con ese enorme cuervo posado sobre él sosteniendo desafiante la mirada. *Clarke* trató de espantarlo, pero este lo rechazó a picotazos y el batir de sus enormes alas, sin despegarse en ningún momento del cráneo, como si lo estuviera protegiendo; solo cuando el sheriff *Foster* se acercó con determinación (e incluso con cierta reverencia) hasta él, con intención de recogerlo con cuidado, este levantó el vuelo.

El sheriff *Foster* llevó el cráneo a su oficina envuelto en su chaqueta y, desde allí, trató de montar un pequeño dispositivo para esclarecer lo ocurrido. Lamentablemente, es un agente de la ley de escasa preparación, más acostumbrado a tratar con ancianos que se niegan a abandonar algún bar al cieme, que a llevar una auténtica investigación criminal. Y ahí es donde entran los personajes de los jugadores: el sheriff *Foster* ha telefonado a la comisaría de policía de la ciudad más

cercana solicitando ayuda tras el hallazgo realizado, y dos inspectores, un agente especial de intervenciones, un forense y un analista de datos son la respuesta a la llamada.

Nota para el Director de juego: Si necesitas un sexto personaje puedes añadir a una inexperimentada ayudante del sheriff en prácticas, que puede conocer mejor a los habitantes de Raven's valley y resultar de gran ayuda al grupo. El personaje de Jessica Hill se proporciona al final como ejemplo.

¿Por qué destinar tantos recursos a algo tan nimio cuando seguro que en la ciudad son mucho más necesarios? Bueno, ordenes de arriba: cuando la comisaría notificó el parte sobre el hallazgo del sheriff *Foster*, este llegó hasta el ayuntamiento y la alcaldía; cuyo alcalde, *Preston Parker*, es nativo de Raven's Valley y mejor amigo, por aquel entonces, del desaparecido *Peter Hill*; un capítulo de su vida que nunca llegó a cerrarse.

Preston Parker es el catalizador de la aventura, y como tal, en principio no será un recurso usado para desarrollar la trama, más que apuntar que *Peter* salió de su casa a solas la noche que desapareció.

Como alcalde de Tulsa, posee cierta influencia. En esta ocasión se ha cobrado un par de favores para contar con los mejores recursos policiales de los que dispone: los personajes jugadores.

Dirigir Wicked Game 

En esta aventura los personajes no jugadores tienen una "agenda" donde se indica qué pretenderá hacer ese personaje a medida que la historia avanza. Se ofrece, por tanto, información acerca de la historia, pero no un desarrollo lineal de acontecimientos: los jugadores son libres de mover sus personajes por el lugar, llevando la investigación como quieran, debiendo afrontar cualquier consecuencia de sus actos. A la hora de dirigir *Wicked Game* simplemente necesitas tener

claro qué personajes no jugadores desean hacer qué cosas y obran en consecuencia.

Quizá te extrañe la poca presencia de proposición de resoluciones mecánicas del estilo "para encontrar esta pista, haz esta tirada", pero en la forma en la que está escrita *Wicked Game*, este tipo de propuestas carecen de sentido. En lugar de eso, decide tú si es necesario superar una tirada o no para encontrar alguna información o superar algún obstáculo, así como su dificultad.

Recuerda que los personajes pueden encontrar pistas usando las habilidades y características adecuadas, así como hitos asociados, y que interrogar a cualquiera requerirá normalmente pruebas enfrentadas contra *Voluntad* o *Engaño* del objetivo. Ten presente que los personajes están investigando un suceso que aconteció hace doce años, elevando por ello las dificultades de cientos tiradas, que podrán llegar a "Muy Difícil" o "Extremo".



Qué pasó realmente

Octubre de 1977. Peter Hill ha pasado toda la tarde junto a Preston Parker. Ambos son buenos amigos y sienten inquietudes similares. No son jóvenes de salir con las chicas populares, ni de jugar al fútbol o beber cerveza apoyados en los viejos Buicks heredados de sus padres. Tienen quince años y les gustan las chicas, claro, pero ni son muy populares ni se sienten atraídos por el tipo de vida que llevan los demás chicos del instituto. Les gusta leer libros, crear mundos de fantasía con su imaginación, jugar a juegos de mesa y fingir ser los personajes de las novelas fantásticas que Preston guarda como herencia de su padre: son diferentes.

Se ha hecho tarde mientras los jóvenes jugaban, y Peter se ha quedado a cenar con el permiso de su madre Chloe. Tras la cena, Peter decide marcharse; y aunque la madre de Preston insiste en que se quede a dormir debido a que es muy tarde, Peter se entunda en su abrigo y sale como loco para llegar a casa y escribir algunas ideas que ha tenido mientras jugaba con Preston. Antes de mar-

charse, la madre de Preston le advierte que tenga cuidado desde el porche de la casa; Peter le contesta que no tiene por qué preocuparse, que para acortar el camino atajará por los jardines y llegará a casa en diez minutos.

Peter avanza y, tal como prometió a la señora Parker, sale del camino y la tenue luz de las farolas para internarse en los jardines naturales que hay junto al hospital. Más tarde, esa misma noche, el cielo romperá a llover y la lluvia borrará sus huellas, eliminando todo rastro de su paso por la zona.

El camino, tomado por el paso durante décadas por el mismo lugar, es oscuro y algo ténico, pero merece la pena evitar el rodeo. Cuando Peter empieza a sentir miedo, se fija en las escasas farolas del aparcamiento del centro médico y, sabedor de que está a punto de dejar atrás el oscuro paso rural de los jardines, continúa su camino.

En los alrededores del centro médico, escucha ruido, como si una bandeja llena de objetos metálicos hubiera caído al suelo con estruendo. Curioso, como solo un niño podría serlo, se acerca un poco más y observa que hay luz en algunas de las salas del edificio; algo extraño, ya que es la noche en la que se celebra el campeonato estatal de fútbol americano y todo el mundo se encuentra en casa o en la iglesia habitualmente. De pronto, escucha un grito amortiguado y un fuerte golpe en la puerta principal, como si alguien estuviera intentando abrirla desde dentro de forma desesperada. Un nuevo golpe irrumpe en el silencio, y al poco, todo vuelve a la calma.

Un minuto más tarde, una luz parpadea en las estrechas ventanas que hay a ras de suelo y, una vez más, Peter decide que no puede quedarse sin saber qué es lo que estaba ocurriendo ahí dentro. Se aproxima hasta la ventana y se tumba en el suelo. Sus ojos ven como Caleb Clarke y Peyton Meyer tumban a un hombre, que sangra profusamente por la frente en una camilla de acero inoxidable; sin ningún miramiento, el doctor Meyer comienza a abrirlo en canal mientras

Caleb Clarke trae algunas neveras portátiles llenas de hielo seco.

Hamorizado por la carnicería que está presenciando, Peter reprime un grito cuando el doctor Meyer arroja el corazón del tipo de la camilla de acero inoxidable dentro de una de las neveras como si fuese un desperdicio; es entonces, cuando siente un incontrolable impulso de salir corriendo, acción que llama la atención de los dos hombres.

Peter come desesperado, siguiendo el tiro más directo posible hacia el único lugar seguro que es capaz de concebir en ese momento: su casa. Por desgracia para él, no hay nadie en las calles a causa de la emisión de la final del campeonato de fútbol.

Peter sabe que le están persiguiendo, aunque no está seguro del todo de que sean realmente el señor Clarke y el doctor Meyer. Sus pulmones le ordenan, no puede dejar de correr, ni siquiera es una idea que se plante, porque su cuerpo parece funcionar solo. Corre y corre sin poder evitar mirar hacia atrás de cuando en cuando, y es entonces, al volver la vista al frente, cuando algo le frena en seco. Un golpe brutal con un objeto metálico le fractura el cráneo y le provoca la muerte en el acto.

Peter ya no puede ver lo que le sucede, pero si pudiera, observaría como Isaac Lamb (el encargado del mantenimiento del cementerio) ha sido el responsable de su muerte. Prevenido por el doctor Meyer de que el chico iba dirección a su casa, este lo esperaba tras la esquina de unas vallas de madera. En cuanto observó que venía en su dirección, Lamb descargó un golpe con todas sus fuerzas a la altura del pecho del muchacho, empleando su propia pala para cavar en la tierra.

El muchacho apenas sangra y, antes de que alguien los vea, Caleb Clarke e Isaac Lamb lo cogen en brazos, lo cargan en la camioneta de este último y toman caminos separados: Lamb se dirige a deshacerse del cadáver y Clarke desanda el camino hasta el centro médico para asegurarse de que nadie lo ha visto perseguir al chico y terminar con la extracción ilegal de órganos que se traían entre manos.

Pasada la medianoche, el cuerpo de Peter Hill es historia, pues Isaac Lamb lo ha arrojado a una serie de estrechos túneles de las colinas; ese mismo lugar donde arroja los cuerpos de aquellos que llevan décadas enterrados en el cementerio de Raven's Valley; de esta forma, emplean las tumbas,



que estos ocupaban, como un nuevo hogar para los cadáveres que le hacen llegar Clarke y Meyer tras extraerles todos los órganos válidos. Todo el trabajo sería más sencillo si un cadáver adulto pudiera arrojarse directamente a los túneles, cosa que intentaron sin éxito; pero incluso el menudo cuerpo de Peter Hill costó que entrase y ya no había tiempo para desenterrar un cuerpo antiguo, ya solo huesos y polvo.

Al mismo tiempo, y aprovechando la coyuntura dada por la final del campeonato universitario retransmitida por televisión, Caleb Clarke se cuela en casa de Peter Hill; con el fin de aparentar que el muchacho pasó por casa para recoger algunos cosas y marcharse, coge una mochila y la llena con algo de ropa y algunos objetos dispuestos por la habitación, para posteriormente eliminar las pruebas quemándolo todo en un bidón con gasolina.

Y esta es la historia de cómo el pequeño Peter Hill murió tras descubrir el rentable negocio que Caleb Clarke, Peyton Meyer e Isaac Lamb tenían montado en Raven's Valley. El caso fue investigado a conciencia por el entonces inexperto ayudante del sheriff, Everett Foster, pero quedó relegado al olvido cuando se quedó sin hilos de los que tirar (consulta "El informe policial" más adelante).

La trama en torno a la que gira Wicked Game tiene su origen en la época como inspector de policía en la ciudad de Caleb Clarke. Perseguir y detener a unos tipos dedicados al tráfico de órganos, le descubrió un negocio increíblemente rentable. A pesar de verse perseguido por "Asuntos Internos" debido a sus flirteos con sobornos, extorsiones, etc., Clarke decidió montar su propia red.

Tras hurgar entre los expedientes de los facultativos médicos con alguna clase de incidente, contactó con Peyton Meyer. Por aquel entonces Meyer robaba fármacos en uno de los hospitales de la ciudad y se los revendía a los yonquis para sacarse un sobresueldo. Lo pillaron intriganti, expulsándolo de inmediato del hospital. Nadie volvería a contra-

tarle desde entonces, por lo que vio una buena oportunidad en lo que Caleb Clarke le ofreció: seguir ejerciendo en Raven's Valley, el pueblo donde él nació, donde no necesitaría un sueldo elevado, ya que ganaría cientos de miles de dólares con el negocio que le habían propuesto. Peyton Meyer aceptó casi de inmediato.

Clarke tenía bastantes contactos con matones, capaces de pagar a cualquiera por apenas cien dólares, así que no le supuso un problema darle algunos miles a un par de tipos que frecuentaban locales de moda en la ciudad para que prestaran sus servicios como secuestradores de posibles donantes involuntarios: algo de droga en la bebida, una mondoza, y unos cientos de kilómetros en dirección al centro médico del pueblo.

Tras establecerse en Raven's Valley, Clarke, que tuvo que renunciar a su puesto de inspector y jubilarse anticipadamente para no ser relacionado con tramas de corrupción policial, y Meyer, solo tenían pendiente establecer una forma factible para deshacerse de los cuerpos sin levantar sospechas. El pueblo de Raven's Valley era el lugar ideal para el negocio por su aislamiento, pero no podían permitirse el lujo de alertar a la población, dejando los cadáveres a la intemperie, si querían que fuese próspero y perdurase por mucho tiempo. Y es ahí donde entró Isaac Lamb.

Tanteado de forma sutil, tal como solo un poli corrupto es capaz de hacerlo, Lamb terminó por encontrar un mecanismo ideal para deshacerse de los cuerpos: una red de pequeños túneles excavados en la dura tierra de las colinas (una leyenda nativa americana dice que fueron excavados por los espíritus del invierno para refugiarse ante la llegada del Wendigo) demasiado pequeños como para arrojar un cadáver, pero ideales para los huesos desmenuados de los huéspedes de los ataúdes del cementerio que, una vez libres, podían pasar a ser ocupados por los donantes involuntarios de la red de tráfico de órganos.

Para el tráfico de órganos vivos, Caleb Clarke buscó en su oscura agenda de toda



una vida patrullando las calles de la ciudad: un repartidor callejero y un piloto independiente, que vivía de dar paseos a los turistas por el valle desde un aeródromo cercano, se encargaban de los traslados por tierra y aire. Por último, Clarke reservó un apartado de correos en la oficina postal y adquirió un local que convertiría en un negocio de recreativos arcade, desde donde podían dirigir su nuevo negocio usando una identidad falsa: Samuel Vincent Gordon.

La trama de tráfico de órganos operó desde 1975, dos años antes de que fuera descubierta por Peter Hill, hasta 1980, año en el que Caleb Clarke fue declarado oficialmente fallecido debido a una explosión de gas mientras dormía. Fueron cinco provechosos años en los que secuestraron a más de veinte personas, todas ellas descuartizadas y sepultadas en el cementerio de Raven's Valley.

Los implicados ganaban una cantidad considerable de dinero: Isaac Lamb se llevaba el 10%, Peyton Meyer el 25% y el restante 65% iba a parar a las arcas de Caleb Clarke. Tras la desaparición de este último, la mayor parte del dinero quedó en el interior de una caja de seguridad que escondió en una de las máquinas recreativas que había comprado, con el juego "Wicked Game".

Es un juego que a día de hoy está anticuado y el nuevo dueño del salón recreativo, su hijo Jackson, ha registrado a fondo, aunque su mala fortuna hizo que pasara desapercibida dicha caja de seguridad escondida en la máquina del "Wicked Game". La susodicha caja contiene aún unos 900.000 dólares que Caleb Clarke parecía estar guardando para su "merecido" neto.

Su hijo, Jackson, siempre supo que su padre andaba en temas de contrabando, más aún cuando este llegó un par de días después de que Peter Hill desapareciera y le ordenara sin ningún miramiento que le dijera al sheriff que había visto a Peter ojeando algunos mapas de la ciudad.

Habiéndose erigido ayudante del sheriff, Jackson Clarke siempre vivió bien en casa, donde jamás faltó el dinero, aunque tampoco se gastó a espaldas. Con el tiempo descubrió que mucho más dinero del que le correspondía por sueldo, gastaban Peyton Meyer e Isaac Lamb, con lo que comenzó a atar cabos.

Con el descubrimiento de los restos óseos del pequeño Peter Hill, Jackson Clarke ha empezado a moverse por su cuenta, utilizando su posición como ayudante del sheriff para

tener acceso a las pruebas y avances que puedan conseguir los personajes. Al mismo tiempo, ha contactado con el doctor Meyer e Isaac Lamb, con quienes se reúne de cuando en cuando para irles informando de cómo van las cosas en torno al caso. Realmente, él no sabe a ciencia cierta lo que ocurrió con el pequeño Peter Hill, pero sí sospecha lo que pudo haber sucedido. Sin embargo, han acordado entre ellos dejar investigar a los personajes con el fin de descubrir dónde se encuentra el dinero de su padre Caleb y, una vez lo sepan, quitarlos del medio y repartirse el botín.



Informe policial

El informe es un expediente amarillento con un grosor considerable, atado con cuerda de esparto y algunas gomas elásticas quebradizas. Tiene toda clase de añadidos a bolígrafo en los márgenes, post-its, anexos grapados y cogidos con clips, fotografías tomadas con polaroid, etc. En resumen, es una pesadilla extraer información de él. No obstante, está claro que los personajes le dedicarán el tiempo que sea necesario, por lo que la información que puede extraerse del mismo se detalla a continuación.

Quizá quienesan pedir alguna clase de tirada para filtrar la cantidad de información obtenida. En ese caso, usa la Habilidad de Cultura junto con la de Voluntad $\text{C} + \text{Vol}$. La Dificultad que se propone sirve para obtener más o menos información del caso, siendo el número de avances en dificultad lo que determine la cantidad de información obtenida tras una lectura, es decir, el número de pistas que se puede extraer del caso:

Fácil: 10 = 1 pista.
Media: 15 = 2 pistas.
Difícil: 20 = 3 pistas.
Muy difícil: 25 = 4 pistas.
Extrema: 30 = 5 pistas.

Se recomienda no seleccionar las pistas en orden además de avisarlo a los jugadores, ya que si no, se centrarían en la última que le des, puesto que podrían tener mayor valor a la hora de resolver el caso. Esto puede pro-

vocar cierta confusión en los jugadores al no saber qué pistas serán más fiables que otras, pero hace más interesante la investigación.

- **Pista 1:** El sheriff interrogó personalmente a prácticamente medio pueblo. La mayoría manifestó que se encontraban en sus casas viendo la final estatal de football americano; y aunque algunos, como Peyton Meyer, no tenían coartada, tampoco había motivos para sospechar de ellos.

- **Pista 2:** Quizá el testimonio más esclarecedor fue el de Jackson Clarke, que dijo haber visto a Peter Hill en un par de ocasiones mirando un plano de la ciudad, en el que marcaba algunos puntos cuando creía que nadie le veía. Existe una breve anotación del sheriff en la que apunta que fue Jackson quien se presentó en la oficina con esta información.

Un post-it pegado a la declaración sugiere la posibilidad de que Peter Hill subiera a las colinas para hacer autostop, aprovechando que por aquellas carreteras a menudo pasaban camiones que se dirigían a la ciudad evitando el colapso de la interestatal en época de lluvia y nieve.

Con el hallazgo del cráneo en las colinas, la teoría más defendida por el sheriff Foster y su ayudante Jackson Clarke es que seguramente algún camionero lo recogió, hizo alguna clase de barbaridad con él y luego lo arrojó a la cuneta, donde las lluvias se encargaron de sepultarlo.

- **Pista 3:** Un anexo del informe asegura que hay un testigo, de escasa fiabilidad, que dice haber visto a dos o tres personas en el barrio de Peter Hill, uno de ellos iba armado. Si el sheriff es cuestionado por el testigo de escasa fiabilidad, les dirá que se trata de Theodore Allen, que por aquel entonces tenía setenta y ocho años, y aún hoy en día sigue vivo con noventa años. Por aquel entonces, el anciano ya era famoso por sus groserías, trato arisco y difícil, así como por la invención de todo tipo de historias que tenían a él como protagonista.

Ante la imposibilidad de corroborar el testi-



monio de Allen, el sheriff lo descartó. Afirmó que investigó la zona y preguntó a más personas, pero la mayoría, o estaban en la merienda-cena de la iglesia, o estaban pegados al televisor de sus propias casas disfrutando de la final del campeonato estatal universitario.

- **Pista 4:** Al principio, el entonces ayudante del sheriff, *Everett Foster*, centró la investigación en un tipo llamado *Tennence White*. El señor *White* había perdido la cabeza tras la muerte de su hijo un año y medio antes de la desaparición de *Peter Hill*. El trágico suceso ocurrió en el lago cercano al pueblo, donde los jóvenes solían reunirse para beber alcohol a escondidos; *Jordan White* se introdujo en el lago demasiado borracho y cuando el resto de jóvenes se quisieron dar cuenta, *Jordan* ya estaba muerto.

Su padre *Tennence* acusó a los jóvenes de omisión de socorro, pero todo quedó en un accidente sin culpables. Entre los asistentes estaban *Peter Hill*, *Preston Parker*, *Alice Barnes* y *Jackson Clarke*.

Tras el accidente, *Tennence* se dio a la bebida, su mujer le abandonó y perdió su casa. En-

tonces su carácter cambió y empezó a acosar a los jóvenes que estuvieron presentes aquella noche mientras su hijo *Jordan* perdía la vida.

Aunque *Tennence White* tenía móvil por el que podría ser acusado de la desaparición de *Peter*, no había ni cadáver ni arma homicida, además de que *Jackson Clarke* declaró haber visto al chico haciendo autostop. Los que estuvieron aquella noche en el bar con *Tennence*, declararon que lo vieron muy borracho la noche que *Peter Hill* desapareció.

- **Pista 5:** *Peter Hill* sufría abusos físicos y verbales por parte de *Jackson Clarke*, el chico popular por entonces del centro educativo de *Raven's Valley*. Esta pista aparece tachada en el informe aunque aún puede leerse. En ella aparece escrita la frase "coartada dudosa", con la descripción "fui a por unas birras al Seven Eleven; el resto del tiempo estuve con *Alice Barnes* intimando en el lago".

Finalmente sin tachar aparece la frase "testigo de confianza", haciendo referencia a que en la actualidad *Jackson Clarke* tiene la total confianza del sheriff *Everett Foster*.

La conclusión final, que el propio sheriff corroborará a modo de excusa, es que el caso se fue enterrando poco a poco. La única hipótesis medianamente sólida, sugería que Peter Hill se había marchado de casa rumbo a la ciudad con algún propósito no definido. El sheriff Foster simplemente metió el expediente en un cajón de su mesa, sacándolo de cuando en cuando en las noches de insomnio o aburrimiento para releerlo; hasta que, tras seis años, las anotaciones del tablón de anuncios de la diminuta oficina empezaron a quedar cubiertas por recortes de la prensa que mencionaban al pueblo, mapas de camiones con los puntos donde el trazoado era más peligroso en invierno debido a la lluvia, etc.

Nadie en el pueblo quedó conforme con la conclusión de la investigación pero, tan solo un año después, todo se fue enterrando y la gente continuó con la normalidad de sus vidas.

Preston Parker, el mejor amigo de Peter, se marchó del pueblo junto a sus padres por el temor de estos a que algún día pudiera pasarse lo mismo a su hijo. La madre de Peter, Chloe Hill, murió apenas un par de años después de la desaparición de su hijo, muchos dicen que de pena. Dejó de comer, dejó de dormir y un día simplemente su corazón noto se paró. Su casa fue cerrada a cal y canto y nadie la habitó hasta la llegada de su sobrina Jessica Hill.

Chloe siempre fue madre soltera, desde que llegó al pueblo proveniente de la ciudad. Nunca hubo un padre para Peter.



En el informe policial se menciona que el sheriff Foster preguntó a algunos testigos sobre la presencia de Caleb Clarke en la merienda-cena de la iglesia, y que algunos confirmaron que lo vieron poseando por allí en la distancia; pero curiosamente nadie habló con él. Y es que en realidad se trataba de su hijo Jackson, que vestía la guerrera militar de su padre y que, evidentemente, no se acercó a hablar con nadie de los cuestionados ya que no se encontraban en su círculo de amistades. De hecho, llegó al lugar, intercambió un par de bromas con sus dos mejores amigos y luego se marchó con su novia de aquel entonces, Alice Barnes, usando uno de los caminos del bosque para darse algo de calor en el lago cercano; ella aún vive en el pueblo.

A causa de las declaraciones erróneas de los testigos, situándolo en las cercanías de la iglesia, y que Caleb Clarke pertenecía anteriormente al cuerpo, se corroboró la coartada del ex-policia y no es considerado por el sheriff Foster como sospechoso.

Deberían ser los jugadores quienes, a base de interrogar testigos o revisar el informe de Foster, se percaten de que todos los testigos mencionaron ver la guerrera de Caleb Clarke y no al propio Caleb; los que dicen haberlo visto, si se les cuestiona en profundidad, podrían dudar y contestar algo como "bueno, en realidad no... no hablé con él, sino que lo vi a lo lejos... al menos era su chaqueta".

Es posible que a los personajes se les pase por alto este detalle, tal como le pasó al propio sheriff Foster. Quizá podrías darles información tras pedirles que superen una tirada de Investigar contra una Dificultad no inferior a 25 (Muy Difícil) o que gasten un punto de Drama para encontrar huecos en la historia. Después de todo algunos de los personajes son investigadores con mucha experiencia y han visto multitud de casos parecidos.

El secreto de White

Wicked Game está concebido para que los jugadores resuelvan el crimen que se cometió con Peter Hill: es para lo que son enviados por el alcalde de Tulsa, Preston Parker y resolverlo será su objetivo principal. Pero los habitantes de Raven's Valley tienen muchos secretos que ocultan...

Como ya se ha explicado, los investigadores llegaron al pueblo con la única misión de averiguar qué ocurrió con Peter Hill. Durante su investigación probablemente hallen datos que les lleve a destapar lo que fue hasta 1980 la trama de extracción de órganos orquestada por Caleb Clarke. Pero hay un tercer crimen sin resolver que se está produciendo durante la visita de los personajes a Raven's Valley: Caleb Clarke sigue vivo, aunque hace casi una década que no ve la luz del sol.

Caleb tenía don de gentes: quino de ojos, simpatía y favores que cobraron. Terrence White, abogado de renombre que casualmente vivía en el pueblo porque Alyssa y Jordan, su mujer y su hijo, eran felices en Raven's Valley. Terrence se desplazaba cada mañana a la ciudad, teniendo que realizar viajes de larga duración apartado de su familia, y durante los dos últimos años de su vida, Jordan

vio en Caleb Clarke al padre que no estaba teniendo.

La trama de extracción de órganos en 1976 marchaba viento en popa, y un caso un tanto especial llegó a manos del ex-policia: le pedían un corazón muy específico, acompañado de un suculento pago en negro. Caleb buscó durante semanas un donante compatible, hasta que dio con uno: Jordan White. El corazón de Jordan era muy especial, y cumplía con el grado de compatibilidad que le habían exigido. Por un instante Caleb dudó, pero finalmente ideó un plan para no levantar sospechas.

Sabía que los chicos se reunían en el lago para beber y fumar, y lo usó para convencer a Jordan de que sería buena idea zambullirse en el lago para impresionar a la chica que le gustaba. Lo que no le dijo es que en su inyección rutinaria de insulina, el doctor Meyer le iba a inyectar cocaína para que, mezclado en cientos de dosis con el alcohol que Jordan consumiría esa noche, le provocara un fallo cardíaco debido al cocaetileno.

Cuando Jordan llegó al centro médico en parada cardiorrespiratoria, Caleb obligó a Meyer a dejar morir al chico, así como a falsificar su certificado de defunción. El doctor dijo que había hecho todo lo posible pero que llegó al centro médico ya fallecido.



Tennence no pudo superar la muerte de su hijo, fue expulsado de su butete, perdió su casa y su mujer le abandonó. Acabó durmiendo en las calles entre borracheros y peleas. Hasta que la noche de la final del campeonato estatal de football de 1977, mientras dormía la mona tris haberi bebido, presenció como Isaac Lamb mataba a Peter Hill. Su presencia no fue advertida ya que estaba oculto entre cantones y un contenedor de basura. Al rato apareció Caleb y Tennence pudo oír toda la conversación, de cómo le pidió a Isaac que se deshiciere del cuerpo y de que él iría a terminar un asunto pendiente. Pero lo que más le llamó la atención fue algo que Caleb dijo: "Con este no podemos hacer como con el chico negro del año pasado. Deshazte de él como haces con los demás."

Tennence dedicó todos sus esfuerzos a averiguar si lo que había dicho Caleb tenía alguna conexión con Jordan. Encontró el expediente falso de defunción de su hijo en una carpeta oculta en el archivador del doctor Meyer, así como el archivo oculto donde Caleb Clarke lleva la contabilidad de la trama de extracción de órganos. Reunir todo esto le llevó más de dos años.

Con todas las pruebas que incriminaban a los responsables, se dirigió hasta la comisaría del sheriff, pero sus ansias de venganza fueron más fuertes que su deseo de justicia. Y decidió cobrársela por sí mismo.

Ideó durante varios meses el plan perfecto para hacer desaparecer del mapa a Caleb Clarke haciendo creer al mundo que había muerto. Buscó un cadáver similar, trucó el contador del gas de su casa y provocó un incendio. También compró un granero con un profundo sótano a los Ponters, que estaban pasando una mala época. Mientras, Tennence tendió una trampa a Caleb para secuestrarlo. Una vez hecho esto, lo llevó a aquel sótano para cobrarle su propia venganza personal. Desde octubre de 1980 mantiene secuestrado al que había sido hasta entonces el cabecilla de la trama de extracción ilegal de órganos, Caleb Clarke. Ahora planea hacer lo mismo con Peyton Meyer, pero la aparición de los personajes le ha frenado.



El escenario montado por Tennence surtió efecto, aunque el protocolo policial para averiguar qué había ocurrido realmente en casa de los Clarke fue un auténtico desastre, y el reconocimiento del cadáver estuvo plagado de errores, por suerte para Tennence.

El sótano de los horrores

Si los jugadores logran averiguar algo acerca del secuestro de Caleb Clarke o simplemente lo encuentran, verán al ex-policia sin buena parte de sus dedos, sin pene y con escarificaciones por todo el cuerpo con frases como "asesino de niños", "monstruo" o "hijo de satanás". Si los jugadores encuentran la trampilla de acceso y deciden bajar, verán un oscuro pasillo con una sucia bombilla que ilumina el lugar. A la izquierda tendrán una de las salas, asegurada con barrotes de seguridad y una puerta metálica propia de una cárcel turca. A la derecha se encuentra la otra de las salas con un sofá, una nevera, una cocina de camping-gas y un televisor. Es en esta sala donde Tennence hace vida y tiene sus ensa-

personales, que no son más que un sucio album de fotos, sus títulos de abogado y el traje que utilizaba en los juicios. También están los documentos de propiedad del terreno de los Foster, que fue adquirido por Terrence para cedérselo después, y las pruebas del asesinato de su hijo Jordan: el archivo de compatibilidad de individuos a los que les extraían los órganos y las fichas de pacientes, así como los nombres de transplantistas que realizaban las entregas de los órganos una vez extraídos.

Durante estos años la relación de Terrence y Caleb se ha estrechado bastante; casi diría que es su mejor y único amigo, si no fuese porque tiene a Caleb con grilletes en sus amarrados y pustulosos pies. Antes de que Jordan fuera asesinado, Terrence y Caleb mantenían una sana amistad que a día de hoy fingen porque ambos han aceptado un destino producto de su oscuro pasado.

Tres crímenes distintos entrelazados: el hallazgo del cráneo de Peter Hill, la trama de extracción de órganos y el secuestro y tortura de Caleb Clarke. Estos tres crímenes forman un todo que los jugadores podrán desentrañar o no, dependiendo de su pericia. Durante el desarrollo bastaría solo con saber que Isaac Lamb mató a Peter, aunque lo normal sería que descubriesen lo relacionado con la trama de órganos. Que descubran lo referente al secuestro de Caleb es más complicado, y se sugiere como elipsis final a modo de cinemática un viaje a través de los ojos de Terrence White bajando las polvorientas escaleras del sótano y torturando otro día más al viejo Caleb.

Nota para el director de juego: A continuación se ofrece una propuesta de encuentro entre Terrence White y los investigadores. En ella el Sr. White se resiste a contarles nada a los jugadores, utilizando sus artimañas de abogado. Si la investigación se enquistó puedes utilizar este personaje para encauzar el desarrollo de la misma. Como siempre, eres libre de tomar este ejemplo o crear tu propia línea en la historia.

Si es interrogado por los personajes, Terrence evitará a toda costa mencionar que existe un sótano, al igual que todo lo relacionado con el caso, excepto que seguirá fingiendo que está dolido con Peter por no haber socorrido a Jordan. Mencionará que "ese chico se lo merecía".

A preguntas de los investigadores como "¿mató usted a Peter Hill?", Terrence responderá asintiendo con la cabeza "descaba verlo morir". Si le preguntan algo como "¿planeó el asesinato de Peter?" responderá "lo he planeado muchas veces, sí". Cuando los investigadores crean que ya han tenido suficiente y han atrapado al asesino, Terrence se reirá mientras avisa a los investigadores de que no han obtenido una confesión ya que, ¿qué padre no quería ver muerto al chico que no auxilió a su hijo para evitar que muriera? Quién en su sano juicio no planearía en sueños el asesinato de Peter? Lo que tienen es un padre furioso y usará sus tácticas de abogado para jugar con los investigadores. Si quieren desarrollar más esta propuesta se sugiere visualizar la película "Un Ciudadano Ejemplar" (32:30 - 37:00).

Si los jugadores inspeccionan a fondo el granero, no tardarían en descubrir la trampa que da acceso al sótano. Si no deseas que esto suceda o no tan pronto, puedes utilizar a varios de los personajes jugadores propuestos ofreciéndoles puntos de drama por seguir el estricto protocolo policial y solicitar una orden de registro en vez de entrar por la fuerza.

Recuerda utilizar precedentes legales y tácticas de abogado constantemente para recordarle a los jugadores que se la están jugando con alguien muy duro y que si no hacen bien su trabajo, podrían ser expedientados e irse al carajo toda la investigación. Una inoportuna llamada a la oficina del sheriff puede darles un toque de atención.





Personajes no jugadores

Los personajes no jugadores son, quizá, el elemento más importante de *Wicked Game*. Toda la historia presentada en la partida gira en torno a ellos, lo que pasó y lo que pretenden hacer, y por ello se han cuidado con detalle.

El esquema de presentación de los PNJs de la partida incluye: nombre, datos de interés general, "Detalles del encuentro" (donde encontrarías algunas ideas de qué sabe el personaje y cómo podría confundir a los personajes sobre el desenrollado de la historia) y "Puede interesar a los personajes" (donde se indican algunos puntos relevantes para desenrollar el misterio en torno al que gira *Wicked Game*).

Tras todos estos datos, se incluyen sus estadísticas para el sistema *Hitos*. Siguiendo la tónica general de la partida de aportar únicamente datos realmente importantes, los PNJs se han creado siguiendo unas pautas de selección de aspectos e hitos relevantes,

lo que implica que tienen una serie de habilidades sin concepto implícito pero que se puede desarrollar utilizando directamente los hitos o escogiéndolos libremente.

Los datos aportados sobre los personajes no jugadores son los más relevantes para el desarrollo de la partida; cualquier detalle que no aparezca mencionado tendrás que incluirlo tú mismo, permitiendo darle tu propio toque y haciendo más sencilla la introducción a la partida al evitar tener que recordan datos innecesarios.

Lo que se presenta a continuación es una descripción más o menos exhaustiva de lo más relevante de los PNJs más importantes en el desarrollo de *Wicked Game*. Bajo ningún concepto es un texto apto para llevar a la mesa de juego directamente, por lo que es recomendable darle algunas lecturas y elaborar un resumen a partir de él, haciendo que su consulta sea más fluida al poder prescindir de los datos presentados en un bloque de texto.

Por último, siéntete libre de modificarlos o añadir más PNJs de los aquí presentados.



Alice Barnes

Alice es una mujer descontenta con cómo le ha tratado la vida. Actualmente trabaja como cajera del supermercado y le gusta que le digan lo guapa que es. Lo que busca es insinuarle a los hombres que le interesan para poder dejar de trabajar, pero en Raven's Voley es conocida como "Alice la fresca" por haber tenido más parejas de lo que es habitual. Su familia es religiosa pero ella se ha desviado del camino de Dios.

Ex-novia de Jackson Clarke. Pasó con él la noche en que Peter Hill desapareció. Estuvieron intimando en el lago hasta bien entrada la noche.

PUEDEN INTERESAR A LOS PERSONAJES

En el tiempo que fue novia de Jackson Clarke, casualmente oyó una conversación de su padre Caleb al día siguiente de la desaparición de Peter, hablando con alguien a quien decía "no te preocupes, ese tema está solucionado. Tengo tus 10.000. Esta vez han pagado pronto".

Su deseo es dejar de trabajar y testificará contra los implicados si le prometen dinero o le presionan adecuadamente, ya que se hunde con facilidad.

Tiene un buen recuerdo de su noviazgo con Jackson, sin remordimientos. Si Jackson se entera de que sabe algo, intentará comprar su silencio con parte de los 900.000\$, o la matará.

También dirá a los investigadores que Peter y Preston eran un poquito raros; jugaban a videojuegos y no salían mucho con chicas. Eran unos pendedones, y Jackson les pegaba de vez en cuando.

En la trágica muerte de Jordan White, vio cómo se ahogaba y corrió a pedir ayuda, aunque su padre le acusó de asesinato a ella, Jackson y su panda. Ha denunciado acoso y agresión verbal por parte de Terrence, por la muerte de su hijo en el lago. Si puede, intentará decir que Peter y Preston estuvieron allí y lo ahogaron.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Contada: Estuvo en la cena de la iglesia con su familia. Después se marchó con Jackson Clarke al lago a pasar un buen rato.

¿Qué sabe?: Oyó una conversación de Caleb con Meyer en referencia al cadáver de Peter, pero no entendió nada.

¿Confusiones?: Intentará culpar a Peter de su destino. También dirá por despecho que Terrence lo asesinó, pero ella sabe que no es así.



ESTADÍSTICAS

| | |
|-----------|---|
| FORTALEZA | 2 |
| REFLEJOS | 5 |
| VOLUNTAD | 2 |
| INTELECTO | 3 |

HITOS Y ASPECTOS

- Cajera de supermercado.
- Se hunde con facilidad bajo presión.
- Mentirosa compulsiva.
- Reina del baile de graduación del 81.
- Practica gimnasia por los mañaneros.
- Motona de instituto.



AGUANTE: 3
ENTEREZA: 3

DANO C.C.: 1
DANO DIST: 0

DEFENSA: 13
INICIATIVA: 6

Caleb Clarke

Ex-policia de Tulsa y cerebro de la trama de extracción de órganos organizada en Raven's Valley. Caleb es un tipo tremendamente ambicioso y corrupto, hasta el punto de haber ideado y dirigido una organización de extracción de órganos y muerte durante años. Es capaz de cualquier cosa con tal de salir beneficiado.

En su época de policia en Tulsa sabía que asuntos internos estaba tiras él, así que ideó un plan para quitarse de enmedio y enriquecerse. Con sus contactos montó el negocio de órganos y cubría la demanda de aquellos que no querían o podían soportar una larga lista de espera para ser operado. Había clientes muy exigentes, los pretendidos de Caleb, que dejaban una buena pasta cuando se les conseguía lo que pedían.

PUEDEN INTERESAR A LOS PERSONAJES

Para conseguir satisfacer a un cliente especial, Caleb planeó la muerte accidental de Jordan White. Sabía que la reacción del alcohol que sabía que tomaría aquella noche en el lago, junto con la cocaína que le inyectaría el doctor Meyer en su visita diaria para ponerse la insulina, le provocaría un fallo cardíaco, probablemente con desenlace fatal en el agua. Le habían solicitado un corazón sano de un adolescente y el de Jordan era totalmente compatible.

Caleb tenía don de gentes, y se había ganado la confianza del joven Jordan, que constantemente le pedía consejo para poder acercarse a la joven Alice Barnes. Caleb, aprovechó la oportunidad para decirle que las chicas se fijaban en las demostraciones masculinas y le aconsejó nadar en el lago para impresionarla. El doctor Meyer falsificó la autopsia y los órganos de Jordan les reportaron importantes beneficios.

El caso de Silvia Spencer en 1980 fue similar. Sus cómplices la secuestraron porque buscaban un donante recién nacido, así que le provocaron el parto y les extrajeron los órganos a Silvia y a su hijo recién nacido.

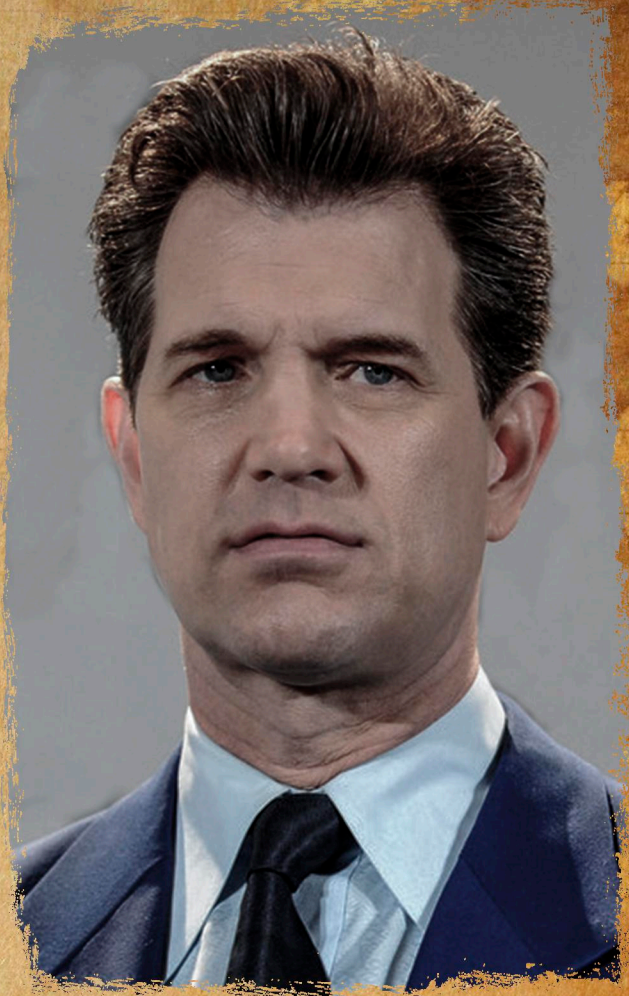
Actualmente se encuentra secuestrado y torturado por Terrence White. Si es liberado, dirá que todo es una invención de White, un loco que "solo busca venganza".

DETALLES DEL ENCUENTRO

Contada: Dijo que estuvo en la merienda-cena organizada por la iglesia. Se aprovechó de haber hablado con alguien del pueblo que dijo haberle visto, aunque sabe que fue su hijo Jackson el que estuvo allí con su cazadora.

¿Qué sabe?: Cerebro de la trama de extracción de órganos. Lo sabe todo, desde contactos, implicados hasta los beneficiarios y compradores.

¿Confusiones?: Intentará ocultar todo lo referente a la trama. Acusará a Terrence White de matar al chico y después de secuestrarle o cualquier cosa que se le ocurra.



ESTADÍSTICAS

| | |
|-----------|---|
| FORTALEZA | 4 |
| REFLEJOS | 2 |
| VOLUNTAD | 6 |
| INTELECTO | 7 |

HITOS Y ASPECTOS

- Ex-policia de narcóticos de Tulsa.
- Ambición sin límites
- Guño y sonrisa
- Querido en Raven's Valley
- Contactos en los bajos fondos
- Guarda secretos

AGUANTE: 7
ENTEREZA: 9

DANO C.C.: +2
DANO DIST.: +1

DEFENSA: 11
INICIATIVA: 5



Estella Allen

Amable y educada ama de casa. Está casada con Martin Allen, nieto de Theodore Allen. Martin nunca está en casa, suele pasar el día en el campo o el bar, y desde luego no presta la más mínima atención a su esposa. Su matrimonio es un fracaso y su vida cada vez más insulsa. Además tiene que cuidar cada día a Theodore, un viejo cascarrabias, maleducado y machista que solo le da dolores de cabeza. Es ella quien se encarga de darle de comer, cambiarle y lavarle cuando lo requiere, con ayuda de su hijo Timothy en muy contadas ocasiones. Es una persona tranquila a la que no le gusta meterse en problemas, aunque tras años de hastio, decidió dar un soplo de aire fresco a su vida con su aventura con Everett. Lleva un tiempo meditando marcharse con él, y si no lo ha hecho hasta ahora es por la responsabilidad que siente con Theodore Allen. A pesar de ser un viejo agrio, siente que no puede marcharse sin más.

Hace doce años el sheriff Foster y Estella mantuvieron una relación amorosa en secreto, que recientemente han retomado. Se ven a escondidos en su tiastro, la casa de Everett o la oficina.



PUEDE INTERESAR A LOS PERSONAJES

El día que Theodone vio que Peter era atacado por un hombre tras la esquina de su casa, Estella estaba en la planta superior intimando con Everett y no pudo oír nada. Lo que sí oyó fue al viejo soltando toda clase de improperios a los que Estella estaba acostumbrada. Tras despedirse del entonces ayudante del sheriff Everett Foster, bajó para acostar a Theodone. Echó un vistazo rápido por la ventana, pero tanto Lamb como Clarke ya se habían marchado. Esto es lo que declarará a los personajes si le preguntan, obviando lo de su aventura con el sheriff Foster. También dirá que el pobre Theodone está mal de la cabeza y que inventa cosas.

Después del entierro, Estella le dará un ultimátum a Everett Foster para que se marche con ella o se quede en el pueblo. Este no accederá a marcharse con ella a no ser que los personajes hayan resuelto el caso.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Contada: Estuvo en la cena que daban en la iglesia pero se recogió pronto para acostar al abuelo Theodore. Era solo una excusa para sacar de allí a Theodore y verse a escondidas con Everett Foster mientras su marido estaba en el bar viendo la final de football.

¿Qué sabe?: Sabe que aquella noche el doctor Meyer no estuvo en la reunión de la iglesia ni viendo el partido porque al día siguiente se lo preguntó cuando llevó a Theodore a su revisión semanal.

¿Contusiones?: Hará lo que sea para mantener su aventura con el sheriff Everett en secreto, por lo que el testimonio de Foster y Festella quedarán en duda.

ESTADÍSTICAS

| | | |
|-----------|-------|---|
| FORTALEZA | | 2 |
| REFLEJOS | | 4 |
| VOLUNTAD | | 3 |
| INTELECTO | | 4 |

HITOS Y ASPECTOS

- Amable ama de casa
- Tiene una aventura con Everett Foster.
- Chismes y cotilleos
- Posó como modelo de revista en el TM
- Afanta y alumbado de su vida
- Cine de sobremesa

AGUANTE: 3
ENTEREZA: 5

DAÑO C.C: 0
DAÑO DIST: 0

DEFENSA: 12
INICIATIVA: 6

Everett Foster

Everett Foster es el sheriff del pueblo, que ahora mismo se encuentra desbordado por la situación. Fue el encargado de llevar el caso cuando se produjo la desaparición del chico en 1977 y saltó a la vista que después de todo no se trató de una desaparición, sino del fallecimiento del joven. Esto atormenta en cierto modo a Foster, ya que se siente responsable pues la noche de la desaparición, él se veía a escondidas con Estella Allen. Por aquel entonces tenían una aventura que Everett abandonó tras el suceso. con el paso de los años retomaron su aventura amorosa hasta la actualidad. Con los nuevos acontecimientos, Foster se desvivirá por el caso tanto como los personajes se lo requieran.

PUEDEN INTERESAR A LOS PERSONAJES

Es el enlace de los personajes con el caso, por lo que puede proporcionarles el informe que redactó cuando se produjo la desaparición y colaborar con la narración de los acontecimientos.

Foster está a gusto en el pueblo y le gusta su trabajo. No obstante, la ardiente relación que mantiene en secreto con Estella ha trastocado su vida. Ella quiere dejarlo todo atrás y marcharse, pero él no está tan seguro de querer lo mismo.

Everett colaborará con los personajes hasta que se produzca la muerte de Theodore Allen (consulta su descripción más adelante), momento en el que Estella le dará un ultimátum: "Yo me voy, y si me quieres ven. Si no, quédate solo". Lamentablemente para ella, el sheriff Foster se siente demasiado implicado como para abandonar el caso sin haberlo cerrado; por lo que decidirá quedarse, mostrándose desde este momento apático, abatido y algo distraído.

Si los personajes fueran lo suficientemente hábiles como para resolver la historia antes de que Theodore Allen muera, el sheriff Foster considerará su deuda saldada y se marchará con Estella tras dejar atrás su placa, su sombrero y una carta firmada con su renuncia encima de su mesa.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Contada: "Escuchando la final de fútbol mientras revisaba un caso", aunque realmente estuvo en casa de los Allen teniendo relaciones con Estella. No pudo oír nada desde la habitación.

¿Qué sabe?: Según el fichero del caso, pensó que Peter se marchó escapando de algo pero no sabe de qué. Su teoría se basa en la falsa declaración de Jackson Clarke.

¿Confusiones?: Sospecha de Terrence White, quien quería ver muerto al chico por lo que pasó con su hijo en el lago.



ESTADÍSTICAS

| | |
|-----------|---|
| FORTALEZA | 4 |
| REFLEJOS | 6 |
| VOLUNTAD | 3 |
| INTELECTO | 7 |

HITOS Y ASPECTOS

- Siempre lleva su sombrero de sheriff
- Obsesionado con el caso de Peter Hill
- Apurado en la cara cada mañana
- Tiene un romance con Estella Allen
- Geografía e historia de documentales
- Sin sentido del humor
- Negociador

AGUANTE: 5
ENTEREZA: 6

DANO C.E.: +2
DANO DIST.: +1

DEFENSA: 16
INICIATIVA: 9



Isaac Lamb

"El enterrador de Raven's Valley" es un tipo de más de sesenta años, malhablado, tétrico y bastante desagradable, tanto al trato como a la vista. Nadie en el pueblo tiene dudas de que está algo desequilibrado, pero es algo que achacan a la soledad de su vida en la colina donde se sitúa su lugar de trabajo. Lamb es una de las piezas principales de la trama de tático de órganos; su labor era deshacerse de los cuerpos. Para ello, a principio de la tarde comenzaba a excavar alguna de las tumbas más viejas del cementerio, de tal forma que cuando, en mitad de la noche, Clarke y Peyton Meyer acabaron de extraer los órganos a un nuevo donante involuntario, el cuerpo de este reemplazara al que Lamb extraía, ya en los huesos, de la tumba. Tras el reemplazo, metía los huesos en un saco de rotia y volvía a enterrar en su lugar el ataúd del anterior propietario con el nuevo huésped. Finalmente arrojaba los huesos en los túneles Iwanok.

PUEDEN INTERESAR A LOS PERSONAJES

Es el responsable directo de la muerte de Peter Hill, a quien golpeó con su pala para detenerle en su huida la noche que descubrió a Caleb Clarke y Peyton Meyer operando a uno de los donantes involuntarios. La pala que usó aún puede encontrarse en su cabaña cercana al cementerio. Su casa también contiene el dinero ganado en los años en los que la trama estuvo activa. Isaac Lamb es, de los tres implicados, el que más dispuesto está a solucionar el problema mediante el uso de la violencia.

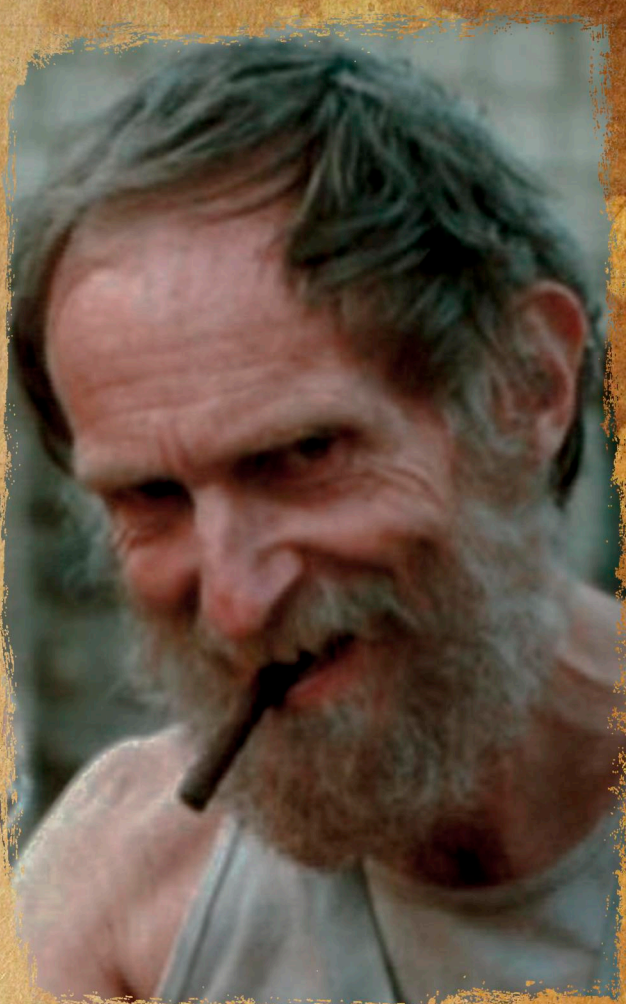
Jackson Clarke ha logrado convencerle de que asesinar a los personajes no serviría de nada, tan solo supondría atraer más la atención sobre el pueblo. Lamentablemente para Jackson y Meyer, Isaac Lamb es considerablemente inestable. No tiene miramientos en mostrar sus malas formas cuando algo le importuna, colocándose un marcador de "sospechoso" a los primeros de cambio. El descubrimiento de cualquier cosa que le señale directamente, como las tumbas que contienen cadáveres que no corresponden con sus lápidas, o la pala con la que trajo el cráneo de Peter Hill, provocará que se marche negando cualquier acusación para volver armado con una escopeta de caza, una pala y acompañado de su mastín, Tumba.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Cuando: Dijo que estaba viendo la final del campeonato universitario de football, pero en mitad del partido recibió la llamada de Caleb y mató a Peter Hill.

¿Qué sabe?: Asesino de Peter. No conoce en profundidad qué hacían con los órganos, pero sabe que se los extraían.

¿Confusiones?: Intentará desmarcarse de la trama de órganos diciendo que solo le entregaban cuerpos y un dinero. Dirá que el que mató a Peter fue Caleb Clarke de un disparo.



ESTADÍSTICAS

| | |
|-----------|---|
| FORTALEZA | 5 |
| REFLEJOS | 2 |
| VOLUNTAD | 7 |
| INTELECTO | 2 |

HITOS Y ASPECTOS

- Cada 15 días va a la ciudad a gastar su dinero en alcohol y putas
- Inestable y agresivo.
- Bebe hasta altas horas
- Inventar historias de miedo
- Amedrentar



AGUANTE: 8
ENTEREZA: 8

DANO C.E: +2
DANO DIST: +1

DEFENSA: 13
INICIATIVA: 3

Jackson Clarke

El hijo de Caleb Clarke es hoy en día el ayudante del sheriff de Raven's Valley. No está directamente implicado en todo lo que sucedió, aunque testificó en falso por orden de su padre al declarar que vio a Peter Hill crear un mapa de la ciudad en distintas ocasiones; lo que al final terminaría por hacer que el sheriff Foster diera por válida la teoría de que Peter Hill se marchó por su cuenta de casa. Al principio hubo sospechas sobre Jackson por abusar de los jóvenes Peter Hill y Preston Parker, pero esta hipótesis fue descartada por Foster por demasiado obvia y porque Jackson tenía una firme coartada la noche que Peter Hill murió.



Jackson Clarke puede ser para los personajes, tanto un aliado como un enemigo. Como agente de la ley, ha estado investigando acerca de lo que pudo haber sucedido y tiene su propia teoría, aunque desconoce si se corresponde con la verdad. Sus intenciones pasan por echar una mano a los personajes, colaborando con ellos mientras informa a Peyton Meyer e Isaac Lamb de sus movimientos. El objetivo final es encontrar el lugar donde su padre escondió el dinero recaudado con el tráfico de órganos, pudiendo eliminar cualquier elemento que se interponga, ya sea el nerviosismo de Meyer o un chivatozo de Alice Barnes o Theodore Allen.

PUEDE INTERESAR A LOS PERSONAJES

Jackson no es un mal tipo, pero sí tiene una ambición desmesurada y está dispuesto a todo por conseguir el dinero que recaudó su padre. Ya puso patas arriba la casa de sus padres, que actualmente ocupa, y el local recreativo que regenta, cuando su padre murió, pero fue incapaz de encontrar nada que indicara dónde estaba el dinero.

Hoy día es quien empuña el mismo revólver que su padre llevaba en la cadera en el momento que alcanzó a Peter Hill la noche en la que este descubrió la trama de tráfico de órganos. Este revólver, un 38 especial con la culata de marfil, fue reconocido por Theodore Allen. Cualquiera personaje que cuestione a Jackson Clarke sobre el revólver, recibirá como sincera respuesta: "Este era de mi viejo y, cuando murió, lo tomé como homenaje".

Por último, cabe mencionar de nuevo que mintió en su testimonio hace doce años al afirmar que vio a Peter Hill trastear con un mapa de la ciudad de aquí para allá. Presionarle sobre este asunto puede hacerle reaccionar de forma sospechosa. Cualquiera que ponga en peligro la agenda de Jackson puede recibir un disparo mortal, escudándose en su oficio como agente de la ley: "Tuve que hacerlo, tenía un arma e iba a dispararme". No tendría remordimientos para quitar del medio a Meyer y a Lamb.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Coartada: Estuvo en la cena de la iglesia. La mayoría le confundió con su padre Caleb por llevar su chaqueta. Después se marchó con Alice Barnes al lago.

¿Qué sabe?: Conoce parte de la trama pero ni Meyer ni Lamb le han contado nada. Busca el dinero de su padre con el apoyo de Meyer y Lamb.

¿Confusiones?: Dirá que ya declaró que vio a Peter mirando un mapa en los áticos del pueblo. Ahora intentará inculpar a Terrence White como venganza por la muerte de su hijo. Su último recurso será inculpar a Meyer y Lamb, desmarcándose del asunto.

ESTADÍSTICAS

| | |
|-----------|---|
| FORTALEZA | 7 |
| REFLEJOS | 4 |
| VOLUNTAD | 3 |
| INTELECTO | 5 |

HITOS Y ASPECTOS

- Ambición sin límites
- Cuerpo atlético de gimnasio
- Guño y sonrisa
- Revolver especial del 38
- Rey del baile de graduación del 81
- Matón de instituto reformado

AGUANTE: 8
ENTEREZA: 5

DANO P.C.: +3
DANO DIST.: +1

DEFENSA: 16
INICIATIVA: 6



Peyton Meyer

Peyton Meyer es el médico que Caleb Clarke "rescató" de su retiro forzado en Tulsa, posicionándolo en Raven's Valley de cara a iniciar la trama de tráfico de órganos. Ambos colaboraron durante cuatro años, hasta que Clarke "murió" de forma inesperada y todos sus contactos se perdieron.

Desde que tuvieron que acabar con el pobre Peter Hill, Meyer vive con remordimientos y un temor constante a que alguien pueda descubrir lo que hicieron hace años. Con el tiempo, ha terminado desarrollando una dependencia voraz a los calmantes, los cuales engulle como caramelos cuando nadie le mira. De hecho, si una conversación tensa se prolonga durante demasiado tiempo, mostrará un elevado estado de nerviosismo que sólo una elevada dosis de pastillas puede calmar.

Hoy día ya no sería capaz de operar, ni aunque la vida le fuera en ello; por suerte, en Raven's Valley para vez se le requiere para algo que no sea un castigo.

PUEDE INTERESAR A LOS PERSONAJES

El hallazgo del cráneo del joven Peter Hill lo ha puesto terriblemente nervioso; cualquiera que trate habitualmente con él puede darse cuenta de que se comporta de forma anormal, errando diagnósticos sencillos o permaneciendo largo tiempo con la mirada perdida mientras tiene algún paciente en consulta.

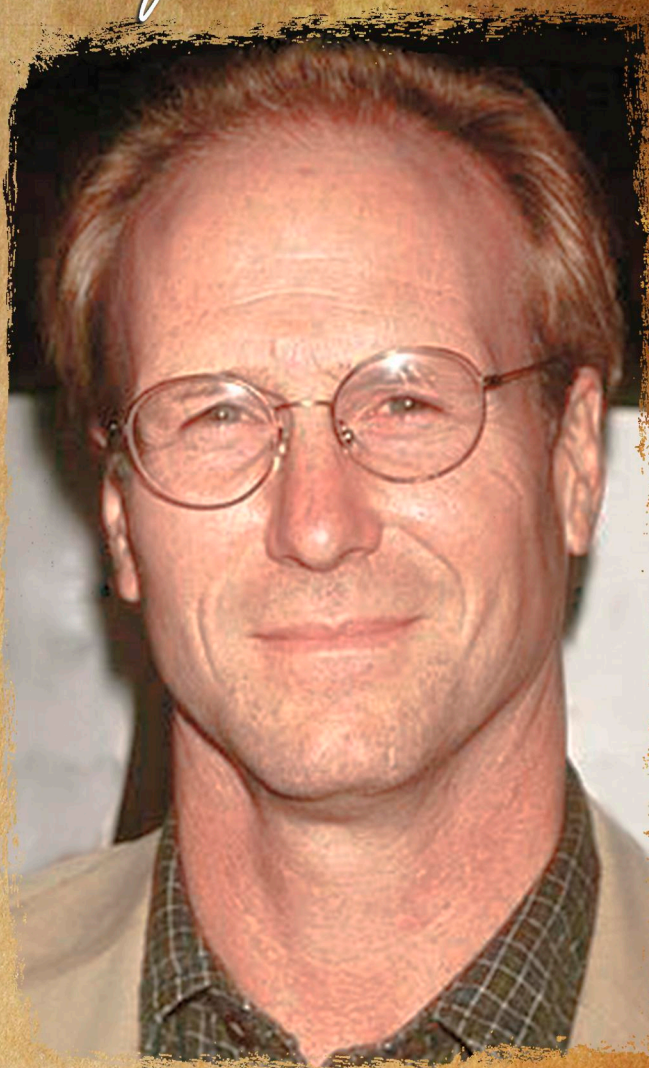
A Meyer no le queda nada del dinero que logró sacar con el tráfico de órganos, todo lo gastó en noches de póker o en el casino de la ciudad; por lo que está desesperado por conseguir su parte del botín que Caleb Clarke dejó atrás. La presencia de los personajes en el pueblo inquieta sobremanera a Meyer, hasta el punto de desear que todo acabe cuanto antes. Pero cuando Jackson Clarke le dijo que existía la posibilidad de recuperar el dinero que siempre sospechó que su padre mantenía oculto, accedió a colaborar a cambio de una parte sustancial. Lo justo para marcharse de Raven's Valley para siempre.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Contada: Dijo que estuvo viendo el partido en casa, pero su mujer y su hija declararon que según él, se marchó a "hacer algo".

¿Qué sabe?: No sabe qué hicieron con el cuerpo de Peter pero Caleb le dijo que estaba todo controlado. En cuanto al negocio de órganos, lo sabe todo excepto quién secuestraba a las víctimas.

¿Confusiones?: Dirá que Peter, en una inspección rutinaria, tenía monitores en el cuerpo. Su teoría es que alguien le agredía, pero que nunca le dijo quién. Esto, obviamente es falso, pero busca entretener a los investigadores para quemar sus archivos.



ESTADÍSTICAS

| | |
|-----------|---|
| FORTALEZA | 3 |
| REFLEJOS | 3 |
| VOLUNTAD | 3 |
| INTELECTO | 8 |

HITOS Y ASPECTOS

- Médico y consultor
- Su pasado le atormenta.
- Las deudas le atosigan
- Devora pastillas para la ansiedad
- Adicto a las apuestas
- Se pone nervioso con facilidad

AGUANTE: 4
ENTEREZA: 7

DANO C.C.: +1
DANO DIST: 0

DEFENSA: 11
INICIATIVA: 7



Sophie Ross

Sophie Ross es una mujer tremendamente inteligente, aunque con poca determinación. Sus grandes dotes deductivos y creativos los emplea en crucigramas, ver películas de asesinatos y echar una mano a su amigo Harvey O' Sullivan (tío y hermano respectivamente de dos de los personajes) con los casos de la policía que se le atragantan. Además fueron novios en la adolescencia pero Harvey es inalcanzable para Sophie, y ella lo sabe.

Nació y vivió en Tulsa hasta hace cuatro años, cuando se atincó definitivamente en Raven's Volley debido a que le gustó el pueblo y su tranquilidad. Cursó los estudios de secretariado y gestión de recursos con pobres resultados. En sus prácticas fue destinada al pueblo de Raven's Volley, donde hizo buenas migas con Peyton Meyer.

Actualmente solo aspira a convencer a sus dos amigos que viven aún en la gran ciudad para que se trasladen al pueblo y a encontrar un novio que la quiera y con quien formar una familia.

PUEDE INTERESAR A LOS PERSONAJES

Es una cotilla desde pequeña y conoce los chismes de medio pueblo a pesar de llevar aquí relativamente poco tiempo, por lo que puede ser de gran ayuda para los personajes.

Sophie Ross se encarga de clasificar y archivar toda la documentación que llega al centro médico. Por supuesto no sabe nada del asesinato de Peter Hill, pero ha estado fogueando en los papeles viejos del archivo del centro médico y ha encontrado algunas facturas muy interesantes, en las que se muestran una desmesurada cantidad de hielo seco que llegaba de forma irregular entre 1975 y 1979, cuando el negocio aún estaba operativo. El cargamento de hielo seco llegaba habitualmente dos días antes de que alguna víctima fuera trasladada al hospital, siendo este momento aprovechado por el doctor para conservar los órganos extraídos en las mejores condiciones hasta llegar a su destino. Claro que Sophie no sabe nada de esto.

Si le preguntan dará pistas a los personajes sobre la mala actitud de Meyer, y se ofrecerá para ayudarles.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Contada: Ni siquiera vivía en el pueblo cuando todo ocurrió.

¿Qué sabe?: En los ficheros aparecen grandes entradas de hielo seco sin memoria de por qué motivo entraba. Conoce secretos del pueblo (útil para guiar a los personajes). Se propondrá para ayudar a los personajes en la investigación en sus ratos libres.

¿Confusiones?: Como le encantan los chismes, insinuará que es un crimen pasional propio de las películas que ve. También incitará a saber más sobre la relación entre Everett y Estrella, pudiendo confundir a los personajes.



ESTADÍSTICAS

| | |
|-----------|---|
| FORTALEZA | 2 |
| REFLEJOS | 7 |
| VOLUNTAD | 3 |
| INTELECTO | 8 |

HITOS Y ASPECTOS

- Practica tooting cada mañana
- Hace crucigramas y juegos deductivos
- Simpática recepcionista
- Escondense para foguear
- Memoria prodigiosa
- Resuelve casos en su tiempo libre

AGUANTE: 3
ENTEREZA: 7

DANO C.C.: 0
DANO DIST.: 0

DEFENSA: 17
INICIATIVA: 11



Joseph Tatanka

Descendiente de antiguos nativos americanos que se asentaban en estas tierras. Toda su vida la ha pasado en la cabaña que tiene a los afueras del pueblo, en las colinas del sur. Es un firme defensor de los derechos de los suyos y, a menudo, tiene encontronazos con aquellos que le miran por encima del hombro debido a su piel tiznada y sus rasgos marcadamente nativos.

Durante mucho tiempo luchó para que sus antecesores, los Swanok, fueran reconocidos como los primeros pobladores de Raven's Valley y homenajeados en un museo. Logró su cometido cuando el ayuntamiento concedió cederle una pequeña sala, que él mismo se encargó de llenar con fotografías y reliquias que su familia había acumulado durante años.

Joseph tuvo la mala fortuna de ser quien descubriera el cráneo de Peter Hill debido al corrimiento de tierras que se producen por las abundantes lluvias. La presencia de un cuervo junto al cráneo es para él, una señal de que el espíritu del muchacho ha vuelto en busca de venganza.



PUEDE INTERESAR A LOS PERSONAJES

Tatanka sabe cualquier cosa que pueda aprenderse en localización: Museo de los Swanok, aunque los personajes deberán tirarle de la lengua para que responda a sus preguntas. No es precisamente hablador y suele responder con "sí" o "no", normalmente.

Los planes de Joseph pasan por retomar la normalidad lo antes posible, aunque está preocupado por lo que puede significar la llegada del cuervo. Quiere que esto se resuelva cuanto antes, para que el espíritu del muchacho pueda descansar y el cuervo se marche; por lo que colaborará obientamente con los personajes en lo que estos le soliciten.

Aun así no le gusta que merodeen en sus tierras, ya que para él son sagradas, y la presencia del hombre blanco puede enturquecer a los espíritus. Si quieren investigar el lugar donde el cráneo fue hallado, no encontrarán más que tierra removida.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Coatada: Estaba durmiendo en su cabaña. Al día siguiente llevó su cosecha al mercado a las seis de la mañana, como cada día.

¿Qué sabe?: Que el viejo Lamb trastea con las tumbas, pero nada más.

¿Confusiones?: Puede ser confundido con el asesino al aparecer el cráneo en sus tierras y no tener nadie que apoye su coatada. Si se le pregunta dirá que Peter tenía problemas en la escuela con Jackson Clarke, quien le pegaba. También puede indicar que hay un chico llamado Jack que merodea por sus tierras, colindantes con las del cementerio.

ESTADÍSTICAS

| | |
|-----------|---|
| FORTALEZA | 7 |
| REFLEJOS | 3 |
| VOLUNTAD | 7 |
| INTELECTO | 3 |

HITOS Y ASPECTOS

- Lucha con sus manos desnudas contra animales salvajes.
- Tremendamente supersticioso
- Nunca miente
- Historia indígena de Raven's Valley
- No tolera las ofensas raciales



AGUANTE: 10
ENTEREZA: 8

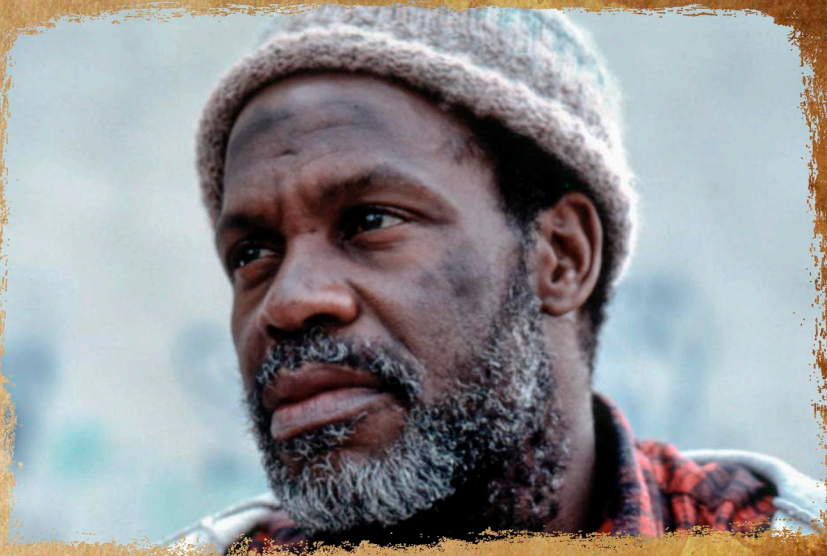
DANO P.C.: +3
DANO DIST.: +1

DEFENSA: 14
INICIATIVA: 6

Terrence White

Desdichado y solitario hombre que vive en un cobertizo al amparo de la familia Porter. Su hijo Jordan murió ahogado en el lago situado a las afueras del pueblo en una fiesta que organizaron los chicos cuando tenían trece años. Entonces Terrence cayó en la bebida, fue expulsado del bufete de abogados y contrajo grandes deudas. Como consecuencia, su mujer le abandonó, perdió su casa y la cabeza.

Terrence era un hombre de relativo éxito dentro de la comunidad de Raven's Valley, era abogado especializado en litigios familiares y trabajaba en Tulsa, ciudad a la que se desplazaba diariamente, pues su mujer Alyssa y su hijo Jordan eran felices en el pueblo. Cuando Jordan murió, Terrence acusó al grupo de chicos con el que fue, entre ellos Preston Parker, Peter Hill y Alice Barnes de abandonarle mientras se ahogaba (Jackson Clarke había salido a por bebidas). El análisis policial dictaminó que los chicos no pudieron hacer nada para salvarle, ya que Jordan estaba bastante borracho.



PUEDE INTERESAR A LOS PERSONAJES

Se alegró públicamente de la muerte de Peter Hill cuando se descubrió su error. Sus palabras textuales fueron "ese idiota merecía su destino". Ahora es uno de los sospechosos que tiene en mente el sheriff Foster, y se lo hará saber a los personajes. Si encuentran a Terrence borracho por la noche, atacará a los personajes a golpes fuera del cobertizo donde duerme o disparando con la escopeta que guarda en el cobertizo. Después huirá.

En su momento ya fue uno de los sospechosos que manejó Foster, pero ante la falta de pruebas le dejó ir. Curiosamente, Terrence vio todo lo que ocurrió con Peter Hill, el ataque con total desenlace por parte de Lamb, y lo que habló con Caleb Clarke. Aquella noche había bebido demasiado y se echó en una esquina al otro lado de la calle, entre unos contones y un contenedor de basura, y desde ahí lo vio y oyó todo. Especialmente le llamó la atención algo que Clarke le dijo a Lamb sobre que "ya no podemos hacer como con el niño negro del año pasado". Robó el verdadero informe de la autopsia de Jordan y descubrió que realmente fue drogado por Caleb para obtener sus órganos. Secuestró al ex-policia y lo organizó todo para simular su fallecimiento: quemó su casa y colocó un cuerpo falso que robó del cementerio uno de los días que Lamb estaba en la ciudad.

Es un testigo clave en el caso, pero no lo pondrá nada fácil escudándose en que no sabía nada o que estaba demasiado borracho, además de haber sido un reputado abogado, de lo que se valdrá si se ve en apuros.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Coartada: Estaba durmiendo la mona entre contones en la esquina opuesta cuando la carrera de Peter Hill le despertó. Después se marchó a otra esquina. Ni Caleb ni Isaac le vieron. Su coartada es firme pues en el bar le recuerdan emborrachándose esa noche.

¿Qué sabe?: Lo vio todo. El golpe mortal de Isaac Lamb, la conversación con Caleb Clarke y cómo Lamb metió el cadáver en una bolsa.

¿Confusiones?: Desea que el crimen de Peter Hill quede sin resolver como venganza por el caso de su hijo Jordan. Solo revelará lo que sabe si pierde todos sus puntos de conducta.

ESTADÍSTICAS

| | | |
|-----------|-------|---|
| FORTALEZA | | 5 |
| REFLEJOS | | 5 |
| VOLUNTAD | | 5 |
| INTELECTO | | 5 |

HITOS Y ASPECTOS

- Vagabundo. Duerme en un cobertizo
- Busca venganza por la muerte de Jordan
- Agresivo sin ser provocado
- Borracho desde buena mañana
- No confía en la policía
- Ex-abogado de renombre



AGUANTE: 7
ENTEREZA: 7

DANO C.E: +3
DANO DIST: +1

DEFENSA: 17
INICIATIVA: 7

Theodore Allen

Theodore es un anciano de 90 años que pasa sus días anclado a una silla de ruedas; de la cama al televisor y del televisor a la cama, siempre acompañado por Estella Allen: la mujer de su nieto que, dicho sea de paso, odia al anciano y su comportamiento xenóforo, machista y soez.

Resulta que cuando comenzó a circular el rumor de que el cráneo de Peter Hill había sido descubierto en los colinas, el anciano comenzó a relatar de nuevo cómo él tenía razón acerca de que "reconocería ese maldito revólver del '38 con culata de marfil en cualquier lugar". Su familia, por supuesto, lo ignoró, quitándole importancia y dejándole que siguiera despotricando frente al televisor.

Theodore fue un veterano de la Segunda Guerra Mundial, en la que desarrolló una gran afición por las armas de fuego. De hecho, en el desván de su casa, hay multitud de catálogos y revistas relacionadas con estos, por lo que su testimonio acerca del revólver que vio la noche del campeonato estatal de football es más que fiable.

PUEDE INTERESAR A LOS PERSONAJES

Por suerte para los personajes, su bisnieto, el joven Timothy Allen, de quince años, creyó los comentarios de Theodore. De verse adecuadamente presionado por los personajes, podría llevarles hasta él. Theodore estará encantado de que alguien por fin escuche lo que tiene que decir, pero claro, para eso hay que soportar sus insultos racistas y machistas, y su trato despectivo cargado de tacos y lenguaje soez; además, deberán cribar la información real de las pájaras mentales que entremezcla con la verdad. Repetirá las mismas palabras que dijo cuando el rumor del hallazgo del cráneo llegó hasta sus oídos, aderezando la historia con que aquella noche se la "chupó Mandy, la muy puta camarera del Birds", un local del pueblo que se cerró a mediados de los años cincuenta.

El tercer día tras la llegada de los personajes al pueblo, Theodore sufrirá una embolia que acabará con su vida. Estella será quien lo encuentre por la mañana, contemplando su cadáver mientras fuma tranquilamente un cigarrillo. Ella no lo ha matado, pero su muerte será para ella un gran alivio, hasta el punto de desear que el médico no llegara a tiempo para salvarlo. Tras apagar el cigarrillo y asegurarse de que el anciano está muerto, llamará al sheriff Foster y al doctor Meyer. Nadie llorará la muerte de Theodore, cuya familia ni siquiera requerirá su autopsia.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Coartada: Estuvo en casa con Estella mientras ella intimaba con el sheriff Foster en la planta de arriba.

¿Qué sabe?: Estaba mirando por la ventana cuando vio a Peter Hill cayendo al suelo inconsciente tras recibir un golpe. Después apareció un tipo en la oscuridad con un revólver especial del '38 con culata de marfil metiéndolo en una camioneta.

¿Confusiones?: Viejo medio loco lisiado, confundirá a los personajes con sus historias y su dudosa credibilidad.



ESTADÍSTICAS

| | |
|-----------|---|
| FORTALEZA | 2 |
| REFLEJOS | 2 |
| VOLUNTAD | 7 |
| INTELECTO | 4 |

HITOS Y ASPECTOS

- Veterano de la II Guerra Mundial
- Colección de revistas bélicas y de armas.
- Desagradable.
- Machista
- Inventó historias poco creíbles
- Ancló a su silla de ruedas

AGUANTE: 5
ENTEREZA: 9

DANO C.C.: 0
DANO DIST.: 0

DEFENSA: 9
INICIATIVA: 4



Zachary Porter

"Zack" Porter es un chico con un claro retraso mental. Sus padres están contentos con la condición de su hijo, ya que el estado les concede una pensión de la que viven los tres.

Zack se pasa el día en el cementerio paseando entre las tumbas. Dice que los ocupantes de las mismas están sentados sobre las lápidas, que habla con ellos y estos le cuentan cosas. Solo se marchan de allí cuando viene "el hombre malo".

Su presencia en el lugar es tolerada por Isaac Lamb, que lo trata como a un imbécil sin mayores miramientos, riéndose de él todo lo que quiere, sabedor de que nunca le hará frente por ser inotensivo. Algunas veces se divierte azuzándole a Tumba, su mastín, tan solo para ver cómo se encoge de miedo.

Zack Porter es inotensivo, muy inocente y extremadamente curioso, pero también tímido. No ha tenido una vida fácil y se dedica a ir y venir cuando quiere, moviéndose por el pueblo como le viene en gana.

PUEDE INTERESAR A LOS PERSONAJES

Si que es interesante lo que puede decir del "hombre malo". Este es en realidad el enterrador Isaac Lamb cuando viste el chubasquero que guarda en su cabaña. La primera vez que Zack lo vio subir en una noche de tormenta al cementerio a excavar, su silueta lo sumió en un terror irracional.

Si se diera la casualidad de que los personajes van al cementerio cuando Zack está allí y llevan algo parecido a un chubasquero, el joven reaccionará sumiéndose en un ataque de pánico que le hará oírse, colocarse en posición fetal y gritar una y otra vez "¡el hombre malo!, ¡el hombre malo!"; mientras señala al personaje.

Zack puede resultar útil, ya que su constante presencia en el cementerio puede facilitar información de cualquier cosa que acontezca en él; quizá pueda decir que Jackson e Isaac se reunieron aquí y cosas similares. Como Director de Juego, puedes usarlo como recurso para darles alguna pista a los personajes.

DETALLES DEL ENCUENTRO

Contado: Estaba durmiendo en su casa cuando todo ocurrió.

¿Qué sabe?: Ha visto que Lamb desentierne cadáveres ocasionalmente. También ha visto a Caleb y Jackson Clarke en alguna ocasión hablando con Isaac.

¿Confusiones?: Confunde a cualquiera que lleve un chubasquero con "el hombre malo".



ESTADÍSTICAS

| | |
|-----------|---|
| FORTALEZA | 5 |
| REFLEJOS | 2 |
| VOLUNTAD | 1 |
| INTELECTO | 2 |

HITOS Y ASPECTOS

- Querido en todo el pueblo
- Le gusta pasar los días en el cementerio hablando con los muertos
- Tiene miedo de los chubasqueros
- Se asusta con facilidad de los animales
- Tímido



AGUANTE: 5
ENTEREZA: 2

DANO C.C.: 1
DANO DIST: 0

DEFENSA: 12
INICIATIVA: 3

Tabla de personajes

Lo que sigue es un resumen de los personajes no jugadores propuestos para la trama. Se ofrece una descripción breve de quien es cada uno para que, de un simple vistazo, puedas reconocer qué importancia tiene para la historia. Como siempre, siéntete libre de modificar o ampliar esta lista.

| | |
|----------------|--|
| Alice Barnes | Ex-novia de Jackson Clarke. Pasó con él la noche en que Peter Hill desapareció. Terrance White le insulta con frecuencia. |
| Caleb Clarke | Cerebro de la trama de tráfico de órganos. Declarado oficialmente muerto en 1980. Lleva 9 años encerrado en el granero de los Ponten. |
| Everett Foster | Sheriff de Raven's Valley y primer investigador sobre la desaparición de Peter Hill. Tiene un romance con Estella Allen. |
| Estella Allen | Muyer del nieto de Theodore Allen, encargada de cuidarlo y amante de Everett Foster. |
| Isaac Lamb | Enterrador del pueblo, asesino de Peter Hill y responsable de deshacerse de los cuerpos. |
| Jackson Clarke | Hijo de Caleb Clarke, actual ayudante del sheriff Foster. También regenta el salón recreativo del pueblo. |
| Jessica Hill | Prima del difunto Peter Hill. Actualmente es ayudante del sheriff en prácticas. Vive en la antigua casa de su tía Chloe, madre de Peter. |
| Jordan White | Difunto hijo de Terrance White. Oficialmente se le declaró ahogado en 1976, pero en realidad fue víctima de la trama de órganos. |
| Joseph Tatanka | Viejo nativo americano de los Iwanok que encuentra el cráneo de Peter Hill en las colinas. |
| Peter Hill | Joven cuyo cráneo desencadena esta aventura. Mejor amigo de Preston Parker en 1977, cuando murió. |
| Peyton Meyer | Médico responsable de extraer los órganos en la trama. Lo sabe todo excepto el lugar donde el desaparecido Caleb guardaba el dinero. |
| Sophie Ross | Recepcionista y enfermera que entró en el Centro Médico ya disuelta la trama. |
| Terrance White | Su hijo fue víctima de la trama. Culpó a los jóvenes de su muerte, pero cuando supo la verdad, secuestró a Caleb. Sigue encerrado en el granero. |
| Theodore Allen | Anciano que vio el revólver de Caleb Clarke la noche de la desaparición de Peter. Está mal de la cabeza. |
| Timothy Allen | Biznieto de Theodore Allen e hijo de Estella Allen. Puede llevar a los personajes ante Theodore ya que cree que tiene algo que aportar. |
| Zachary Ponten | Se pasa el día entre las tumbas. Tiene miedo del "hombre malo": Isaac Lamb. |





- 1- Oficina de correos
- 2- Cementerio
- 3- Iglesia
- 4- Ayuntamiento
- 5- Comisaria de policia
- 6- Trastero alquilado
- 7- Museo de los Iwanok
- 8- Casa de los Clarke
- 9- Centro médico
- 10- Granero de los Ponten
- 11- Salón recreativo



Localizaciones

Tal y como ocurre con los personajes no jugadores, las localizaciones son parte esencial de *Wicked Game*. Todas ellas están presentadas siguiendo un orden alfabético, incluyendo datos importantes para la historia y un apartado similar al de los PNJs llamado "Puede interesar a los personajes...", que contiene los puntos más relevantes para la resolución del misterio que envuelve al descubrimiento del cráneo en las colinas de Raven's Valley.

Una vez más es necesario recordar que lo incluido a continuación son solo los datos más relevantes de las localizaciones más importantes. Tendrás que rellenar los huecos que hay en las descripciones para ofrecer a los jugadores una experiencia completa.

Como en el caso de los personajes no jugadores, al final de este capítulo se incluye un breve resumen de las localizaciones aquí mencionadas, así como algunas otras que a priori no tienen relevancia en la historia pero que podrían ser visitados por los jugadores.



APARTADO DE CORREOS 28915

Situado en la oficina postal del pueblo, es la dirección que Caleb Clarke facilitaba a cualquiera de los que estuvieran relacionados con la trama del tráfico de órganos; además, la usaba como una "caja de seguridad" improvisada donde almacenar documentación.

La costumbre de Caleb Clarke, por su mala memoria para recordar números, era la de usar diferentes variantes de su número de placa, 28915, para todo: boletos de lotería, contraseña para la tarjeta de crédito, etc. Si el número de dígitos que memorizaba era menor, eliminaba el sobrante, si era supe-

rior, duplicaba el número de placa tantas veces como hiciera falta. Su obsesión con este número le llevó incluso a tatuárselo junto a su reluciente placa de inspector.

PUEDA INTERESAR A LOS PERSONAJES

El apartado de correos contiene algunos papeles, la mayoría irrelevantes como publicidad y cosas similares. No obstante, uno de los documentos es un aviso de la renovación automática del alquiler de un trastero alquilado en la zona industrial por un año más (ver Localización: Trastero alquilado). El pago del mismo está asociado a una cuenta corriente en la que aún quedan unos 2000 dólares a nombre de Samuel Vincent.

Gordon, la identidad falsa usada por Caleb Clarke.

CENTRO MEDICO

El centro médico de Raven's Valley no es más que un pequeño consultorio, un edificio de planta única y sótano construido en ladrillo blanco con viejas ventanas de acero inoxidable. Una puerta doble abatible de cristal da paso a una diminuta recepción donde Sophie Ross alterna sus labores como recepcionista y enfermera. Peyton Meyer es el médico titulado desde 1975, y se encarga de cualquier emergencia que pudiera surgir en el pueblo. El centro médico fue una parte importante en la trama de tráfico de órganos orquestada por Caleb Clarke: era el lugar donde llegaban los cuerpos secuestrados en la ciudad y Peyton Meyer les extraía tantos órganos como podía, entregándoselos luego a Isaac Lamb para que los enterrara en el cementerio.

PUUEDE INTERESAR A LOS PERSONAJES

Sophie Ross se encarga de clasificar y archivar toda la documentación que llega al centro médico; entre toda esa documentación existen algunas texturas muy interesantes, en las que se muestran una desmesurada cantidad de hielo seco que llegaba de forma irregular. Entre 1975 y 1980, cuando el negocio aún estaba operativo, el cargamento de hielo seco llegaba habitualmente dos días antes de que alguna víctima fuera trasladada al hospital; siendo este momento aprovechado por el doctor para conservar los órganos extraídos en las mejores condiciones hasta llegar a su destino.

CASA DE LOS CLARKE

No será difícil que los personajes acaben en esta localización, sobre todo si tienen que interrogar a Jackson Clarke. Este no tiene nada que esconder más allá de sus intenciones, por lo que no tendrá problema en dejar que los personajes entren para despachar con ellos en su salón, permitiendo a los personajes acceder a algunas cosas interesantes.

Si se da el caso, igual puede dejar que algún integrante de los personajes intente

con el que fue hace años "el rey del baile" del instituto. Jackson es un tipo agraciado físicamente y le encanta flirtear con chicas de buen ver.

PUUEDE INTERESAR A LOS PERSONAJES

Hay numerosas fotografías de Caleb Clarke distribuidas a lo largo de la casa. En algunas de ellas es posible verle en manga corta y lo suficientemente cerca como para ver un tatuaje en su brazo que muestra su placa y el número de esta: 28915. Si Jackson se percatara de que los personajes están fijándose en este detalle, el mismo apuntará que su padre tenía una memoria íntima para los números, y que usaba su número de placa para cualquier cosa que necesitara: contraseñas y similares.

CEMENTERIO

Localizado en el sur del pueblo, sobre una de las colinas desprovistas de vegetación, el cementerio de Raven's Valley está compuesto por una pequeña superficie que ocupan no más de dos centenares de tumbas, excavadas directamente en el suelo y decoradas con lápidas de diferente manufactura. Todo el recinto está bordeado por una valla de torja negra de metro y medio que parece originaria de tiempos del salvaje oeste y que, aparte de alguna mano de pintura ocasional, no se ha reformado de forma alguna.

La distribución de las tumbas es irregular, ya que no fue hasta mediados de los cincuenta cuando el ayuntamiento se molestó en regularla.

Desde que comenzara la operación del tráfico de órganos, Isaac Lamb se encargó de crear toda clase de historias, rumores y leyendas en torno al cementerio para mantener alejados a los posibles curiosos. Esas leyendas han ido calando entre la población local con el paso de los años, hasta el punto de convertirse en parte del folclore del pueblo.

A unos doscientos metros del cementerio, se encuentra una pequeña cabaña con un par de habitaciones, donde vive Lamb con su mastín Tumba. El lugar es deprimente, sucio e incluso algo sordido. Parece que Lamb no

ha limpiado en años y los trastos y suciedad se acumulan por todos partes.

PUEDA INTERESAR A LOS PERSONAJES

En la cabaña de Isaac Lamb:

1- El enterrador guarda todos sus instrumentos de oficio (palas, picos, cuerdas, llaves, etc.) en un armario exterior. En él, está la vieja pala que usó para fracturar el cráneo de Peter Hill la noche en que murió. Hay pequeñas gotas residuales (recuerda que han pasado quince años) de sangre marrón en su extremo y el borde de esta es irregular debido a su prolongado uso. Puede compararse la pala con la fractura del cráneo de Peter Hill para identificarla como el arma homicida.

2- En la cocina, bajo el fregadero, escasamente oculta, hay una caja de zapatos con unos 30.000 dólares en fajos de billetes usados, cogidos con gomas elásticas. Esta es la parte de Lamb del tráfico de órganos que aún le resta, que gasta poco a poco y con escasa regularidad cada quince días, cuando hace un viajecito a la ciudad para dejarse entre 200 y 500 dólares en prostitutas y alcohol hasta caer desmayado. A la mañana siguiente, en cuanto se levanta, regresa al pueblo.

3- Tras la puerta hay un chubasquero vende muy amplio que usa para trabajar en el exterior cuando llueve. Este es el mismo que Zachary Ponten asocia al "hombre malo". Si alguna vez lo ve, tratará de huir a toda prisa atemorizado.

En las tumbas:

Tal y como ya se ha explicado, las tumbas jugaron un papel fundamental en la trama del tráfico de órganos establecida por Caleb Clarke en el pueblo; en veinte de ellas, concretamente, el estado de descomposición, la ropa e incluso el género de los cuerpos, no se corresponden con la fecha reflejada en la lápida.

Los personajes podrían mandar exhumar los cuerpos tras haber encontrado el osario en los túneles Iwanok, pese a la vehemente negativa de Isaac Lamb, que, evidentemente no quiere desvelar lo ocurrido hace más de una década; si se diera el caso, deberían hacerlo por sus propios medios, ya que solo así podrían descubrir el secreto que los ataúdes encierran. Ni que decir tiene que esto podría hacer que se precipiten ciertos acontecimientos, como que Isaac Lamb apa-





pezca en mitad de la noche e intente descomparar de un tiro de escopeta a los personajes por la espalda.


Si los personajes deciden exhumar tumbas al azar, puedes hacer una tirada de dados en la que tendrían en torno a un 10% de probabilidades de éxito; este porcentaje subirá en un 1% por cada nueva tumba abierta, determinando de esta forma si la que están excavando fue usada por la trama para deshacerse del cadáver de un donante involuntario o no.


GRANERO DE LOS PORTER

Situado a unos escasos 50 metros de su casa, los Porter poseen un granero de unas dimensiones aproximadas de unos 20 X 10 metros de planta, con una altura de unos 5 metros. Los Porter eran granjeros y aquí almacenaban parte de la cosecha, instrumental de labranza y a su buey de tiro. Ahora están jubilados y viven de la pensión de Zachary.

PUEDEN INTERESAR A LOS PERSONAJES

Tanto la puerta delantera como la trasera tienen candados reforzados y el edificio dispone de ventanales protegidos por ventanillas de madera con refuerzos metálicos. Al entrar en él, cualquiera que supere con éxito

una tirada de Percepción  + Intelecto, dificultad 20 se percatará de que el granero está dividido aproximadamente por la mitad en dos salas: la mayor es la utilizada para guardar el grano y los animales y la menor es donde vive Terrence White. La entrada a la sala pequeña está oculta tras un gran telón roído que cuelga del techo y que tapa la pared y la puerta de madera.

La sala pequeña dispone de una pequeña ventana a ras de suelo por el que podría caber una persona deslizándose. En esta sala hay una cama oxidada, un cuadro sucio de Jordan White, un televisor y un pequeño baño con ducha, estancia separada por paredes de madera. Bajo el mueble del televisor es donde se encuentra la trampilla que da acceso al sótano. En este caso se propone una tirada de Percepción  + Intelecto de 21 para percatarse de que ahí hay algo más.

Por último cabe señalar que el sótano dispone de una salida de aire situada a unos 10 metros en forma de "seta". Esta también sería una forma de averiguar que el olor a comida cocinada debe provenir del granero, aunque en la planta superior no haya ningún instrumental para cocinar, además de ser muy peligroso.

En el sótano encontrarán una bajada de unos 15 escalones en mal estado y un corto y estrecho pasillo que termina bifurcando en las dos únicas salas que tiene. En la de la derecha se encuentra la habitación donde realmente vive Terrence, con otro televisor, una cocina de camping-gas, una cama, un sillón y todo tipo de efectos personales, destacando el archivo de análisis de sangre que usaban en la trama de órganos para analizar a posibles donantes compatibles.

En la sala de la izquierda encontrarán a Caleb Clarke muy desmejorado, con al menos uno de sus amonitados pies atado a un grillete con cadena anclada a la pared. Esta sala está cerrada con barrotes de acero y un candado de seguridad.

Rescatar a Caleb Clarke no necesariamente implica que vaya a confesar sus crímenes, aunque sí que está deseando ser salvado de allí tras casi una década encerrado y siendo torturado casi a diario. Se deja a elección del director de juego la colaboración o no de Caleb.

MUSEO DE LOS IWANOK

Los Iwanok tienen una pequeña tribu nativa del valle donde se asienta Raven's Valley. Joseph Totanka presume de ser su único descendiente, y durante años luchó porque se abriera este diminuto museo; una sala de apenas diez metros cuadrados del ayuntamiento, que anteriormente estaba dedicada a almacenar trastos de mantenimiento, y con la que conmemorar a sus antepasados.

El museo posee una docena de vitrinas distribuidas alrededor de las paredes, donde se muestran algunas fotos del pueblo tomadas a principios del siglo XIX, puntas de flecha, cuchillos de hueso y algunas tallas en bastante mal estado. En el centro hay un totem moderadamente bien conservado, en el que destacan multitud de tallos de cuervos, que era el animal protector de la tribu, tal y como indican los textos informativos que acompañan a la exposición.

PUEDEN INTERESAR A LOS PERSONAJES

Una de las fotos muestra las colinas donde fue encontrado el cráneo de Peter Hill,

acompañado de un esquema en el que se presupone una distribución de una serie de pequeños túneles de unos veinte centímetros de ancho. Estos túneles son una de las rarezas del pueblo, cuya leyenda cuenta que fueron excavados por pequeños espíritus del invierno para huir del peso del Wendigo por los bosques.

Esta pista puede resultar interesante, ya que son de estos túneles de los que se sirvió Isaac Lamb para irse deshaciendo de los huesos de los enterrados originalmente en el cementerio, convirtiéndolos en un osario. Quizá descubrir la existencia de estos túneles empuje a los personajes a investigar más sobre ellos y descubrir el yacimiento de huesos, levantando la liebre de lo que ocurre en el cementerio.

SALÓN RECREATIVO

Este salón recreativo de máquinas arcade, típico de las décadas de los 80 y 90, hace las delicias de los jóvenes de Raven's Valley. Es frecuentada principalmente por jóvenes pero también hay adultos que juegan a las "máquinas de petacas", por lo que se puede encontrar allí a casi cualquier adulto del pueblo.

Está regentado por Jackson Clarke, quien se encarga del negocio cuando sale de la oficina del sheriff, principalmente por las tardes entre semana, ya que los fines de semana suele salir a los bares locales a beber algo. Cuando Jackson no está, se encarga de llevar el negocio un joven del pueblo muy jugón y que conoce bien todas las máquinas.

PUEDEN INTERESAR A LOS PERSONAJES

Es el negocio que heredó de su padre Caleb cuando se anunció su fallecimiento hace casi diez años. Jackson mantuvo el negocio desde entonces porque su padre se lo pidió, aunque no le importaría venderlo. Se arrepentiría de hacerlo si supiera que en una de las recreativas es donde Caleb escondía parte del dinero que ganaba con la trama de órganos. Está en un doble fondo de la máquina Wicked Game y, aunque Jackson ya registró todo el local, no se percató de este escondite. La única pista que señala dónde está el dinero es en los documentos guardados en



El trastero alquilado. Si se diese la posibilidad de que algún jugador preguntase si tiene una máquina llamada Wicked Game (debido a que la aventura se llama igual que la máquina recreativa donde está el dinero), deberían contar de raíz esta vía, ya que no existe motivo alguno ni vinculación con el caso para que los personajes quieran investigar este lugar, a no ser que hayan encontrado los documentos del trastero o que rescaten a Caleb de su encierro y quisiera colaborar.

TUNELES DE LOS IWANOK

Esta pequeña red de irregulares túneles de apenas veinte centímetros se encuentra en las colinas al suroeste del pueblo. Si se pudiera hacer un corte lateral a la colina en la que se asientan estos túneles, la vista sería similar a la ofrecida por una granja de hongos.

La leyenda de la tribu nativoamericana de los Iwanok dice que fueron excavados por los espíritus del invierno para huir del Wéndigo. Lo cierto es que el terreno es increíblemente duro como para ser cavado a mano: un hombre adulto, ayudado de alguna clase de

ingenio mecánico, tardaría días en avanzar unos centímetros de profundidad.

Su existencia es desconocida para la práctica totalidad de los habitantes de Raven's Valley, a excepción de Isaac Lamb y de Joseph Tatanka, aunque este último apenas recuerda su existencia.

PUEDA INTERESAR A LOS PERSONAJES

En la actualidad esta red de profundos túneles ha sido convertida en un osario por los actos de Isaac Lamb, quien estuvo arrojando los huesos de los cadáveres sacados de sus tumbas del cementerio para que estas fueran ocupados por los cuerpos usados en la trama de tráfico de órganos.

El hallazgo del cráneo que desencadena toda la historia en torno a la que gira Wicked Game se produjo a medio kilómetro al norte de este lugar, donde un corrimiento de tierra, producido por las lluvias, hizo que parte de los túneles se colapsaran y el cráneo fuera arrojado colina abajo.

TRASTERO ALQUILADO

Este pequeño mini-almacén en la zona industrial de Raven's Valley, perdido entre una miríada de fábricas de mecanizado, fue la base de operaciones de Caleb Clarke mientras duró la operación de tráfico de órganos. El contrato de arrendamiento se firmó con su identidad falsa, Samuel Vincent Gordon. Desde su desaparición, ha permanecido olvidado acumulando polvo.

El lugar está configurado como un pequeño despacho improvisado, cajas y tableros hacen las veces de mesas, cerrado al exterior con un portón metálico con un candado de combinación que se abre con el código 289152.

PUEDEN INTERESAR A LOS PERSONAJES

En este lugar puede encontrarse toda la documentación de la identidad falsa que Caleb Clarke se fabricó por medio de sus antiguos contactos entre los delincuentes de medio pelo de la ciudad; gracias a esta, firmaba contratos y similares sin necesidad de usar su nombre real.

En una de las cajas hay un libro de cuentas manuscrito, codificado por medio de abreviaturas. El libro contiene las iniciales de cada víctima de secuestro para el tráfico de órganos: apellido del secuestrador, fecha en la que se produjo el secuestro, órganos que le fueron extraídos (hígado, riñón derecho, etc.) y dinero que se recibió a cambio de los mismos.

En base a este libro de cuentas, puede deducirse que alguien ganó mucho dinero sabiendo guardar bien las apariencias, ya que nadie vive de forma ostentosa en Raven's Valley. Aunque no se especifica abiertamente un reparto de beneficios, un personaje habilidoso con la contabilidad podría deducir que en las cuentas existen diversas divisiones marcadas del dinero recaudado, en el que se manejan unos porcentajes de 10%, 25% y 65%. Esto indica, que al menos hay tres beneficiarios en el asunto.

La mención directa a órganos concretos del cuerpo y sus beneficios, debería poner sobre



la pista de una posible trama de tráfico de órganos a cualquiera que le eche el guante al libro.

Parcialmente oculta bajo algunas cajas, se encuentra una caja de seguridad cerrada, cuya llave se perdió hace mucho tiempo; en todo caso, no es difícil ni romper la cerradura ni la propia caja. En su interior está toda la documentación acumulada durante los años 1975 y 1980, así como una pequeña agenda de bolsillo que incluye los iniciales y el número de teléfono de todos aquellos que han estado implicados de alguna forma en el negocio del tráfico de órganos. En esta importante información, se incluye la casa de Peyton Meyer, la cabaña de Isaac Lamb, así

como otros nombres cuyos números de teléfono no parecen encontrarse activos. Consequir que Meyer y Lamb contesten a una llamada telefónica puede resultar definitivo para la resolución de lo ocurrido en Raven's Valley.

En la documentación mencionada anteriormente aparecen los contratos de arrendamiento y compra del salón recreativo. un investigador experto en delitos financieros fácilmente se percatará de que la declaración de beneficios está alterada, muy posiblemente para blanquear dinero. En esta documentación aparece la lista de máquinas con sus respectivos juegos, habiendo una especialmente señalada: "Wicked Game".

TABLA DE LOCALIZACIONES

| LOCALIZACIÓN | ¿QUÉ TIENE DE INTERÉS? |
|------------------------|---|
| Apdo. de correos 28915 | Caja de seguridad donde Caleb Clarke guardaba documentación sobre la trama. |
| Oficina del sheriff | Un pequeño edificio con tres escritorios, despacho del sheriff y un sótano donde se guardan los expedientes. |
| Centro médico | Lugar en el que Peyton Meyer extraía los órganos a las víctimas. |
| Casa de los Clarke | El lugar en el que Isaac Lamb sacaba los cuerpos para ocupar sus ataúdes con las víctimas de la trama de órganos. |
| Granero de los Porter | Lugar en el que vive oculto Terrence White. En el sótano oculto se encuentra secuestrado desde hace casi una década Caleb Clarke. |
| Iglesia | Lugar de oración y consejo espiritual. Celebra frecuentes reuniones sociales. |
| Instituto | Aísla estudios infantiles, primaria y secundaria. |
| Lago | Lugar de esparcimiento del pueblo. Los jóvenes acuden a beber y divertirse. En el pueblo piensan que aquí murió Jordan White. |
| Museo de los Iwanok | Diminuto museo con restos de la cultura nativa americana del pueblo. |
| Salón recreativo | Regentado por Jackson Clarke. Frequentado por todo el pueblo. Aquí escondió Caleb Clarke sus 900.000\$ de la trama de órganos. |
| Túneles de los Iwanok | Red de diminutos túneles que Isaac Lamb convirtió en un osario. |
| Trastero alquilado | El lugar desde donde Caleb Clarke gestionaba la trama de tráfico de órganos desde 1975 hasta 1980. |

Calendario de sucesos

Lo que sigue es un breve esquema cronológico de eventos que deberían suceder. Evidentemente estarán sujetos a cambios dependiendo de las acciones de los personajes, por lo que debe tomarse únicamente como una guía orientativa.

EL PASADO

| | |
|-----------------------|--|
| 7 Junio 1975 | Caleb Clarke, Peyton Meyer e Isaac Lamb crean una trama de tráfico de órganos con base en Raven's Valley. |
| 21 Junio 1976 | Jordan White muere "ahogado" en el lago. Meyer le extrae el corazón. Terrance White acusa a los chicos del lago de su muerte. |
| 13 Octubre 1977 | Peter Hill descubre la trama urdida por Clarke y Meyer. En su huida Lamb lo mata y lo arroja a los túneles Swanok. |
| 3 Septiembre 1980 | Desaparece Silvia Spencer, la última víctima de la trama de extracción de órganos. Casualmente era la prometida de Alexander Rommel. |
| 15 Octubre 1980 | Terrance White secuestra a Caleb Clarke al que se le declara fallecido. Sin sus contactos, la trama de tráfico de órganos se disuelve. |
| 29 Noviembre 1989 | Joseph Tatanka encuentra en cráneo de Peter Hill en las colinas debido a un corrimiento de tierras. |
| PRESENTE | |
| 30 Noviembre 1989 | Los personajes son enviados a investigar a Raven's Valley por orden de Preston Parker alcalde de Tulsa y antiguo amigo de Peter Hill. |
| LO QUE ESTA POR VENIR | |
| 2 Diciembre 1989 | Salida quincenal de Isaac Lamb a la ciudad para darse un homenaje de alcohol y prostitutas. Regresará al día siguiente a Raven's Valley. |
| 3 Diciembre 1989 | Muerte de Theodore Allen. |
| 4 Diciembre 1989 | Velatorio de Theodore Allen y posterior entierro en el cementerio. Estrella Allen se marcha del pueblo con o sin el sheriff Everett Foster. |
| 5 Diciembre 1989 | Unas nuevas lluvias torrenciales provocan el desprendimiento de tierras en las colinas dejando al descubierto más huesos de los túneles de los Swanok. |



Personajes jugadores

A continuación se exponen hasta seis personajes jugadores pregenerados listos para jugar. Todos ellos han sido creados siguiendo una línea argumental entrelazada, por lo que puede haber conexión entre ellos e incluso con la trama de Wicked Game.

Se propone que este al cargo de la investigación el personaje de Alexander Rommel,

pero no necesariamente debe ser así. El motivo no es otro que el estar relacionado directamente con el argumento, ya que su prometida fue secuestrada y asesinada por la trama de extracción de órganos.

También se proporciona un sexto personaje relacionado con Peter Hill: Jessica Hill, su prima. Su conocimiento de Raven's Valley puede resultar muy valioso para desenvolverse por el pueblo.

Alexander Rommel

Veterano detective sin escrúpulos

"El mundo necesita hombres como yo. Somos los que mantenemos a raya a los otros hombres malos"

CARACTERÍSTICAS

| | | | |
|-----|---|---------|--------------------|
| FOR | 7 | ■■■■■■■ | Brazos fuertes |
| REF | 3 | ■■■ | Vista cansada |
| VOL | 3 | ■■■ | Tenaz |
| INT | 7 | ■■■■■■■ | Memoria prodigiosa |

HABILIDADES

- 5 Lesión de bala en rodilla derecha
- 8 Boxeo sin guantes
- 7 Oído agudo
- 7 Pruebas falsas
- 4 Ganarse la confianza
- 5 Películas de abogados
- 4 Detective de homicidios

HITOS

- Ha resuelto más casos que todos sus compañeros en el Departamento de Policía.
- Perdió su casa y casi todas sus pertenencias debido a un tornado en 1985.
- Posee una amplia lista de informantes.
- Su mujer desapareció el 2 de septiembre de 1980. Nunca ha vuelto a amar a otra mujer.
- Las pastillas de Prozac® le mantienen estable.

COMPLICACIONES

- Sufre de trastorno explosivo agresivo.
- Adicto a la marca de cigarrillos Lucky®.

SALUD Y CORDURA

| | | | |
|----------|---|--------------------|----|
| AGUANTE | 9 | Resistencia | 27 |
| ENTEREZA | 6 | Estabilidad mental | 18 |

COMBATE

| | | | | |
|------------|---|------------|---------|----|
| INICIATIVA | 6 | DAÑO +2/+3 | DEFENSA | 16 |
|------------|---|------------|---------|----|

DRAMA 3



Alexander Rommel

Inspector Jefe

Se ha ganado su puesto a base de trabajo duro, tanto dentro como fuera de la comisaría. Aunque sus métodos no son muy ortodoxos, sus compañeros saben que pueden confiar en él. Siempre se lleva el trabajo a casa, o mejor dicho, al bar. Cada día al terminar la jornada se pasa por ese apestoso antro para tomarse la última copa y echar el último cigarro. Fuma como un carretero y si pasa mucho tiempo sin uno de sus Lucky sin filtro empieza a ponerse nervioso. Su excelente hoja de servicios tiene un fondo que anima su comportamiento arriesgado hasta el extremo: no le tiene miedo a la muerte, casi se diría que la busca. En su chequeo anual desea que algún día le diagnostiquen cáncer, y en las calles se expone en exceso en tiroteos. ¿Valiente o suicida?

El motivo no es otro que reunirse con Silvia, su antigua prometida, a la que cree muerta. Un 2 de septiembre de 1980 desapareció sin dejar rastro. Estuvo presionando al departamento de policía y a los jueces hasta que dieron carpetazo al caso. Fue entonces cuando decidió abandonar la relojería para ingresar en el cuerpo de policía, y así tener acceso al fichero del caso. En los ratos muertos revisa cada detalle buscando algún cabo suelto que le lleve a resolverlo, pero siempre le llevan a un callejón sin salida. Su obsesión le ha llevado a padecer insomnio y trastornos del comportamiento por la frustración que le genera no poder resolver el caso de Silvia. Como consecuencia de ello y de una serie de desafortunados incidentes como perder su casa, se ha arruinado. Mientras las deudas le agobian, Alexander se centra en su trabajo, ya que es lo único en lo que realmente le va bien en su vida.

Notas del caso

SALUD

| | | | | | | | | | |
|--------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Herido | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Incapacitado | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Moribundo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

CORDURA

| | | | | | | |
|-------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| Alterado | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Trastornado | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Enloquecido | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

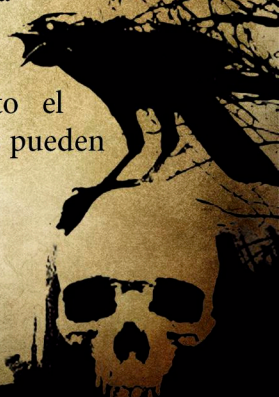
RELACIONES

Ray O'Sullivan: A veces puede resultar un tremendo dolor de huevos con su jerga policial y sus normas. Pero siempre ha estado ahí para sacarle de un apuro. Han llevado con éxito grandes casos y es un amigo.

Illara Butler: Es de los suyos. Cuando hace falta un asalto policial o que un negro no se pase de la raya, Illara se encarga.

Amanda Clark: La novata. Es sobrina de Ray. Más le vale saber quién manda aquí.

Rust Cohle: Parece listo el chico, pero sus problemas pueden joder el caso. Habrá que recordarle quién manda.



“La cuestión no es lo que sabes sino lo que puedes demostrar”

CARACTERÍSTICAS

| | | | |
|-----|---|---|-----------------------|
| FOR | 3 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | Sedentario |
| REF | 5 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | Precisión de cirujano |
| VOL | 5 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | Adusto |
| INT | 7 | <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> | Memoria fotográfica |

HABILIDADES

- 3 Encestar en la papelera
- 4 Esquivar golpes
- 7 Atento a los detalles
- 3 Rostro inexpresivo
- 6 Charla política
- 9 Colecciona revistas de historia
- 8 Analista de datos

HITOS

- Famoso en el cuerpo por ser meticuloso en el protocolo policial.
- Nunca se separa de su archivador de diskettes y su portátil IBM.
- Posee acciones del novedoso sistema operativo Windows 3.0®.
- Abandonó la carrera de medicina en segundo curso para entrar a formar parte del cuerpo cuando su mujer Frieda se quedó embarazada.
- Padre de Rachel y Gretel, sus dos preciosas niñas.
- Seguidor y socio de los Oklahoma Sooners de football americano.

COMPLICACIONES

- Se toma de forma personal los casos en los que hay víctimas menores de edad .
- Perfeccionista hasta la obsesión.

SALUD Y CORDURA

| | | | |
|----------|---|--------------------|----|
| AGUANTE | 5 | Resistencia | 15 |
| ENTEREZA | 8 | Estabilidad mental | 24 |

COMBATE

INICIATIVA 8 DAÑO +1/+1 DEFENSA 14

DRAMA 3



Ray O'Sullivan

Inspector de la sección de la policía científica

Uno de los miembros más importantes de la policía científica de Oklahoma. Ray es un tipo serio, firme defensor del protocolo policial. *"Sin ley no hay orden, sin orden no hay educación y sin educación no hay sociedad."* Por eso es tan importante seguir un orden para todo en la vida.

Sus dos amores son sus hijas: Rachel, de 8 años, y Gretel, de 3. Quiere limpiar las calles de gente indeseable para que sus hijas puedan crecer en un mundo más pacífico. Yonkis robando para drogarse, putas ensuciando las calles, negros asesinando a gente respetable... Ray ha visto de todo. Parece que el mundo cada vez está peor. No es un mundo para niños y Ray se implica más de lo debido si hay menores de edad implicados en algún delito, en especial si son víctimas de abusos. *"¡Repíteme conmigo!: La inocencia de un niño es sagrada"*, le dice a todo aquel malnacido que abusa de un menor.

Es un apasionado de la informática. Nunca se separa de sus archivos en formato diskette 3^{1/2}, donde guarda gran cantidad de información clasificada. También lleva consigo su formidable ordenador portátil IBM® de 12 MHz y 40Mb de memoria interna. Invierte parte de sus ahorros en acciones de compañías informáticas y está al día de las novedades en este campo. Otra de sus pasiones es el football americano. No se pierde ni un solo partido de las series finales de los Oklahoma Sooners en el bar con unos amigos.

Notas del caso

SALUD

| | | | | | |
|--------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Herido | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Incapacitado | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Moribundo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

CORDURA

| | | | | | | | |
|-------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Alterado | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Trastornado | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Enloquecido | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

RELACIONES

Alexander Rommel: Suele extralimitarse en sus funciones, pero es el que saca las castañas del fuego cuando la situación se pone fea. No suele respetar el protocolo policial. Tiene problemas mentales. Pero es un amigo desde hace años. La pérdida de su mujer le ha hundido.





Illara Butler: Exceso de confianza en sus capacidades. Aún no ha vivido lo suficiente como para arrepentirse de este trabajo. Es muy eficaz aunque no le gusta trabajar en equipo.

Amanda Clark: Tu hermana se ha cobrado un favor que le debías. Ahora tu sobrina Amanda está bajo tu tutela en su periodo de prácticas. Está pasando una mala racha por un amor no correspondido por parte de Harvey, tu hermano pequeño y tío de Amanda.








Rust Cohle: Tiene problemas para relacionarse. Inteligente aunque va a lo suyo.



CARACTERISTICAS

| | | | |
|------------|----------|---|-----------------------------|
| FOR | 6 |  | Curtida en el gimnasio |
| REF | 6 |  | Buena coordinación |
| VOL | 5 |  | Líder nato |
| INT | 3 |  | Concentración imperturbable |

HABILIDADES

-  8 Perseguir sospechoso
-  8 Experta en artes marciales
-  5 Siempre alerta
-  5 Infiltración
-  4 Amenazar
-  4 Conoce los bajos fondos
-  6 Unidad especial de Inteligencia

HITOS

- Pertenece a una familia muy vinculada a las fuerzas del orden.
- Heredó un buen pellizco de una fortuna familiar.
- Su carrera profesional es lo primero.
- Practica cada día en la galería de tiro.
- Su compañero de patrulla murió en un tiroteo contra afroamericanos.

COMPLICACIONES

- "De gatillo fácil".
- No deja una ofensa sin castigo. Y sus castigos son ejemplares.

SALUD Y CORDURA

| | | | |
|----------|---|--------------------|----|
| AGUANTE | 8 | Resistencia | 24 |
| ENTEREZA | 6 | Estabilidad mental | 18 |

DRAMA 3

COMBATE

| | | |
|--------------|------------|------------|
| INICIATIVA 7 | DAÑO +2/+3 | DEFENSA 19 |
|--------------|------------|------------|



Illara Butler

Capitana de unidad especial de inteligencia

Criada en un ambiente hostil desde pequeña, en Belle Haven, Connecticut, el barrio más rico de todo el estado de Nueva York. En primaria tenía varios expedientes de indisciplina y agresión a compañeros por lo que fue enviada a un reformatorio. Su padre era un ex alto cargo militar que participó en la guerra de Vietnam, xenófobo y estricto que trató a su hija Illara con mano de hierro. Esta conducta acabaría asumida por Illara, siendo especialmente dura con esos "chicanos, burritos" o con los "sucios negratos". Para Illara, la violencia siempre fue un instrumento más para obtener lo que deseaba, y tiene abiertos varios expedientes por uso excesivo de la violencia. Por eso ha sido "ascendida" a capitana de la unidad especial de inteligencia en Oklahoma, en el culo del mundo. En la policía de Nueva York parece que no entienden que a los malos no les puedes pedir las cosas por favor. Le marcó especialmente la muerte de su compañero Victor a manos de uno de esos negros. Se despistó un segundo y le voló la tapa de los sesos. Al instante, Illara acabó con el puto negro, pero Víctor ya estaba muerto.

Para Illara su profesión es lo primero. Cada día es la primera en entrar por la puerta y la última en dejar la escena del crimen. Y le molesta que los demás le traten como a una niña rica jugando a ser poli. Cada día sale ahí fuera y se juega el pellejo por los demás. Ahora tiene la oportunidad de tener a su propio equipo bajo su mando y espera aprovecharlo para continuar con su ascenso.

Notas del caso

SALUD

Herido ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Incapacitado ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Moribundo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CORDURA

Alterado ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Trastornado ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Enloquecido ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Tiene mucha confianza en sí misma y eso la convierte en una persona atractiva en todos los sentidos.

RELACIONES

Alexander Rommel: Parece que es un viejo oxidado. Sus métodos son anticuados. Al menos parece un hombre de honor.

Amanda Clark: Está demasiado verde. Puede ser un lastre si la situación se pone tensa. Si se porta bien le dejarás aprender un par de trucos que le vendrán bien.

Ray O'Sullivan: El enemigo de la diversión. Uno de esos chupatintas que lastran investigaciones. Así no se pueden pillar a los malos.

Rust Cohle: Hablaste con padre para darle otra oportunidad. Está pasándolo mal y necesita ayuda.



Amanda Clark

Médico forense en prácticas

“En la literatura, el crimen es tan antiguo como el amor”

CARACTERÍSTICAS

| | | | |
|-----|---|-------|----------------------|
| FOR | 5 | ■■■■■ | Pequeña |
| REF | 6 | ■■■■■ | Reflejos felinos |
| VOL | 3 | ■■■ | Comedida |
| INT | 6 | ■■■■■ | Mirada despreocupada |

HABILIDADES

- 🏆 9 Doce años de gimnasia artística
- 🔑 6 Llave de inmovilización
- 👁️ 3 Despistada
- 🎭 7 Mentirosa convincente
- 💬 4 Empatizar
- 📖 8 Literatura de terror
- 👮 3 Policía forense

HITOS

- Rompió con Harvey hace un mes. Aún no lo ha superado.
- Posee las credenciales de su tío para entrar al archivo del FBI.
- Adora a su hermano Wilbur, quien padece síndrome de down.
- Ganó el concurso estatal de jóvenes escritores.
- Su padre murió en sus brazos de un ataque al corazón mientras la cuidaba cuando tenía seis años sin que Amanda pudiese avisar a nadie.
- Sus padres nunca aprobaron que entrara en el cuerpo de policía.

COMPLICACIONES

- Quedó fuera del equipo olímpico de Seúl 1988 por una lesión en el tobillo izquierdo, lesión que aún padece.
- Pierde la concentración con facilidad.

SALUD Y CORDURA

| | | | |
|----------|---|--------------------|----|
| AGUANTE | 6 | Resistencia | 18 |
| ENTEREZA | 6 | Estabilidad mental | 18 |

COMBATE

INICIATIVA 9 DAÑO +1/+2 DEFENSA 20

DRAMA 5



Amanda Clark

Médico forense en prácticas

Siempre fuiste una chica prodigio. Por eso tus padres te presionaron para que estudiases medicina. Y cuando terminaste, hiciste el examen de ingreso en la policía. ¿El motivo? Harvey O'Sullivan, el hermano de tu madre. Tu historia personal no se entiende sin él; siempre estuvo a tu lado en los malos momentos, como cuando murió padre o en alguna pelea con amigas. A pesar de que tenía 11 años más que tú, te enamoraste de él, de su sonrisa, de su tono de voz y de su lenguaje ambiguo. Pasaste años sin confesárselo, aunque él ya lo sabía. Hasta que hace cinco meses. Empezasteis una relación a escondidas de vuestra familia. Era como un sueño hecho realidad, un sueño que no duraría mucho. Cuando vuestra familia lo supo, os presionaron para que todo terminara. La presión no pudo contigo, pero sí con Harvey. Te dijo que era una etapa y que se te pasaría, igual que a él. A Harvey se le pasó. A ti no. Desde entonces casi no duermes y piensas a cada rato en lo vuestro y cómo solucionarlo.

Estás terminando de escribir un libro de terror, aunque lleva tiempo aparcado. Has practicado gimnasia artística desde pequeña, y si no fuera por una desafortunada lesión de tobillo, hubieses sido deportista olímpica. La medicina le interesa por estar más cerca de la muerte, igual le ocurre con la policía. Harvey es policía del FBI y tu interés por el cuerpo no es solo acercarte mas a la muerte, sino estar más cerca de él.

Notas del caso

SALUD

Herido ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Incapacitado ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Moribundo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CORDURA

Alterado ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Trastornado ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Enloquecido ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

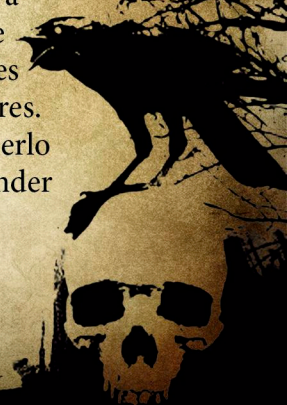
RELACIONES

Alexander Rommel: Parece el típico machito que lo sabe todo. Tiene muy malas pulgas. Mejor no meterse con él.

Illara Butler: Ojalá tuvieses la fuerza mental y energía que desprende. Algún día serás como ella.

Ray O'Sullivan: Tu tío por parte de madre. Es un aburrido de narices, pero es buena persona. Hace poco te soltó la charla por haberte enamorado de su hermano Harvey. Qué sabrá él. Siempre te ha ayudado cuando lo has necesitado. Ahora estás bajo su tutela. Un verdadeto tostón.

Rust Cohle: En algunas cosas te recuerda a Harvey. Tiene ese aire misterioso y sexy. Entiendes que le guste a las mujeres. Parece inteligente. Tenerlo cerca te ayudará a aprender muchas cosa de él.



Rust Cohle

Talentoso detective de homicidios

"Basta con mirar a los ojos de un hombre. Allí están todas las respuestas."

CARACTERISTICAS

| | | | |
|-----|---|-----------|----------------|
| FOR | 5 | ■■■■■ | Hace dominadas |
| REF | 5 | ■■■■■ | Siempre alerta |
| VOL | 2 | ■■ | Pesimista |
| INT | 9 | ■■■■■■■■■ | Impulsivo |

HABILIDADES

- 3 Fumador empedernido
- 5 Esquivar golpes
- 8 Siempre alerta
- 6 Marcarse un farol
- 9 Sacar confesión
- 4 Literatura de ocultismo y ritos
- 3 Detective con expediente sancionador

HITOS

- Capaz de encontrar pistas donde nadie las ve.
- Estuvo infiltrado más de cuatro años como detective encubierto de narcóticos y se enganchó a las drogas.
- Su matrimonio se rompió por la muerte de su hija. Nunca ha vuelto a enamorarse.
- Obsesionado con su trabajo de inspector.
- Estuvo internado en un hospital psiquiátrico.

COMPLICACIONES

- Huraño. Sin tacto para decir las cosas.
- Castiga sin piedad el maltrato a niños.

SALUD Y CORDURA

| | | | |
|----------|---|--------------------|----|
| AGUANTE | 6 | Resistencia | 18 |
| ENTEREZA | 6 | Estabilidad mental | 18 |

COMBATE

INICIATIVA 9 DAÑO +1/+2 DEFENSA 15

DRAMA 2



Rust Cohle

Detective de homicidios

Rustin Spencer "Rust" Cohle es inteligente, cerebral y nihilista. Tiene una gran capacidad para resolver casos criminales, además de una tremenda habilidad para obtener confesiones. Ve la vida desde un punto de vista pesimista (realista según su opinión). Es introvertido y no tiene amigos.

Su hija Sophia muere con tres años al ser atropellada por un coche mientras juega con su triciclo. Cohle, que hasta entonces había trabajado como detective en el Departamento de Robos de la Policía de Texas, es trasladado a Narcóticos. Trás la muerte de su hija, Rust y su mujer, Claire, comienzan a culparse el uno al otro por ello. Esto afecta mucho al matrimonio, por lo que acaban divorciándose. Durante su etapa como detective de Narcóticos, Cohle mató a un toxicómano al que vió inyectando metanfetamina a su propia hija. Como alternativa a ser suspendido y castigado de manera más dura, ofrecen a Rust la posibilidad de infiltrarse dentro del mundo de la droga. Cohle acepta y permanece infiltrado cuatro años.

Durante su infiltración, Rust mata a tres miembros del cártel en el que estaba infiltrado. Después de esto, es enviado a un hospital psiquiátrico de Texas en el que permanece durante cuatro meses. Cohle pide ser trasladado al Departamento de Homicidios y se le destina al departamento de la Policía Estatal de Luisiana, aunque antes deberá hacer un último trabajo en Oklahoma para Illara Butler, una vieja amiga que, gracias a sus contactos entre la élite, ha intervenido porque Rust no sea expulsado del cuerpo.

Notas del caso

SALUD

Herido ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Incapacitado ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Moribundo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CORDURA

Alterado ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Trastornado ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Enloquecido ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RELACIONES

Alexander Rommel: Parece amargado por algo. Competente pero anticuado.

Amanda Clark: Parece que ha sufrido en su infancia. Merece que alguien la defienda de este mundo injusto.

Ray O'Sullivan: Puede ser un freno en la investigación por ser tan metódico. Pero es bueno en lo que hace.

Ilara Butler: Coincidisteis en la academia y os hicisteis amigos. Quizá no estés a la altura de lo que ella espera, no eres de agradecer.



Jessica Hill

Novata ayudante del sheriff

"Los mejores policías que he conocido están muertos"

CARACTERISTICAS

| | | | |
|-----|---|-------|----------------|
| FOR | 3 | ■■■ | Enérgica |
| REF | 7 | ■■■■■ | Vista de lince |
| VOL | 4 | ■■■ | Terca |
| INT | 6 | ■■■■■ | Desconfiada |

HABILIDADES

- 6 Footing por las mañanas
- 4 Defensa personal
- 7 Leer los labios
- 4 Aparentar amistad
- 6 Parece inocente
- 8 Crímenes sin resolver
- 5 Recoger pruebas en la escena del crimen

HITOS

- Su primo Peter fue asesinado y está muy implicada en el caso.
- Con su primer novio se dio cuenta de que en realidad le atraían las chicas.
- Su padre murió producto del fuego cruzado entre atracadores de una licorería y la policía de Tulsa.
- Empezó la formación de contabilidad pero la abandonó cuando entró al cuerpo de policía.
- Enganchada a las series de detectives como *Miami Vice*, *Se ha Escrito un Crimen* o *T.J. Hooker*.
- Metódica y protocolaria, como le enseñaron en la academia.

COMPLICACIONES

- Quiere ser protagonista. Complejo de heroína.
- Cuando le retan suele picar.

SALUD Y CORDURA

| | | | |
|----------|---|--------------------|----|
| AGUANTE | 5 | Resistencia | 15 |
| ENTEREZA | 7 | Estabilidad mental | 21 |

COMBATE

| | | | | |
|------------|----|------------|---------|----|
| INICIATIVA | 10 | DAÑO +1/+1 | DEFENSA | 18 |
|------------|----|------------|---------|----|

DRAMA 3



Jessica Hill

Ayudante del sheriff

Jessica es nueva en el departamento. Debido al reciente aumento de población de Raven's Valley, han ampliado hasta tres el número de oficiales del cuerpo de seguridad. Lleva un año en el pueblo. Eligió este destino porque su familia aún posee la casa de su tía, Chloe Hill, madre de Peter. Reconstruyó la casa y se convirtió en un vecino más de Raven's Valley. Además siempre estuvo interesada en resolver el caso de su primo Peter, al que dieron por desaparecido hace ya más de 10 años. Revisó el caso junto al sheriff Everett pero no encontraron más explicación que, que el chico se marchó sin más. Jessica está convencida de que hay mucho más que averiguar, y es probable que alguien del pueblo sepa algo.

Es una seguidora fiel de toda serie de detectives de policía que emitan en TV, y como tal, se sabe todos los trucos de los malhechores, además de tener nociones básicas de derecho penal. Es una amante del protocolo policial, que respeta y pide que se respete por parte de sus compañeros.

Solía acudir a casa de su tía Chloe en Raven's Valley cuando Peter estaba vivo, y los últimos años observó un comportamiento un tanto extraño en su grupo: tanto Peter como su amigo Preston estaban siendo apartados por Jackson Clarke, Alice Barnes y su grupo. Por eso Peter pasaba las tardes jugando en casa de Preston los últimos meses. Pero no había nada que indicara que el grupo de los populares del instituto quisieran ver muerto a Peter. Muchas cosas no encajan en esta historia...

Notas del caso

SALUD

Herido ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Incapacitado ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Moribundo ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CORDURA

Alterado ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Trastornado ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Enloquecido ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RELACIONES

Alexander Rommel: Te recuerda a tu padre, duro pero con un corazoncito muy muy adentro. Quizás alguien de quien aprender.

Amanda Clark: ¿Qué le ocurre? Parece como fuera de sí. En la academia donde concidisteis no tenía tan mal aspecto.

Ray O'Sullivan: Lo tuviste de tutor en la academia. De él aprendiste todo lo que hay que saber sobre protocolo policial y recogida de pruebas. Un genio en su campo.

Ilara Butler: Está bastante buena, pero va de sobrada. Quién sabe, quizás sea todo fachada. Has oído historias de la cantidad de delincuentes que ha atrapado. Asombrosa.

Rust Cohle: Tio muy inteligente. Parece roto por dentro. Esperemos que no le influya en la investigación.



Elementos no narrativos

Lo que aquí se exponen son algunas ideas para hacer más atractiva la propuesta para los jugadores. No solo por jugar con unas hojas de personaje a color la experiencia de juego debe ser mejor, pero desde mi experiencia predispone para algo grande.

Lo mismo ocurre con otros elementos no narrativos que más que adornar, completan la sensación de que el jugador está verdaderamente inmerso en una investigación criminal.

Esta es la tónica en la que personalmente desarrollo mis aventuras, pero como siempre, esto es solo una propuesta. Puedes cogerlo todo, modificarlo, usar la parte que te interese o deshacerte de todo.

1 - Música:

Para la presentación de los personajes jugadores utilicé uno de los "hits" musicales del año 1989. Los jugadores tenían una breve conversación en el coche de camino a Raven's Valley mientras sonaba en la radio "Wicked Game" de Chris Isaak.

Durante el desarrollo de la aventura he utilizado la banda sonora de True Detective mezclada con sonidos de ambiente de cuervos y viento invernal. Ocasionalmente utilicé música de Peder B. Helland - Ominous Wind.

2 - Tablón de sospechosos:

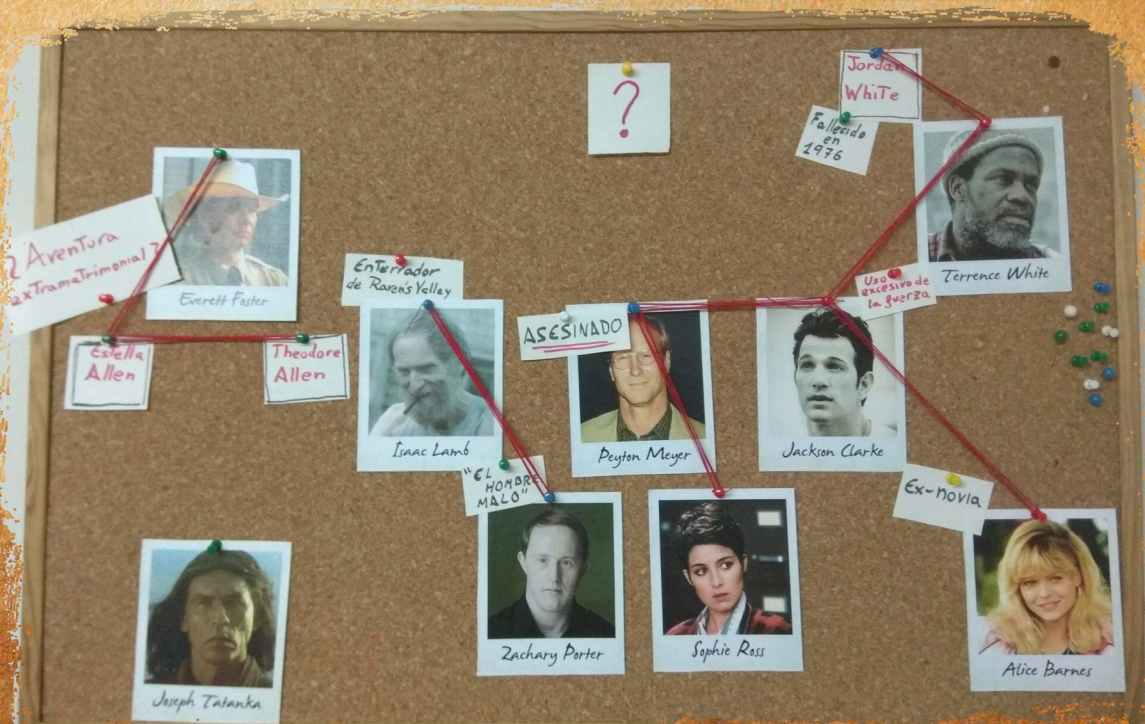
Cualquier película policiaca que se precie debe tener un tablón con fotografías de sospechosos. Esto es muy útil para que los jugadores aclaren mejor el mapa de relaciones entre los habitantes y vayan descartando sospechosos a la par que señalando a los posibles culpables. Unos cuantos hilos rojos y chichetas harán el resto.

3 - Detalles de época:

Que los jugadores sientan de verdad que están en otra época muy diferente de la actual depende en gran parte de la habilidad narrativa del director de juego. Pero hay otros elementos que pueden ayudar a crear esa sensación de que el mundo es realmente "retro".

Para ello se han utilizado impresiones de fotografías Polaroid, tan típicas de los años 80 y 90, que ayudan a crear una sensación de inmersión en estas décadas. Además los jugadores pueden ir apuntando en el reverso de estas fotografías los detalles importantes de cada personaje para aclarar el camino.

Del mismo modo se pretende crear este ambiente retro con sonidos de recreativos de fondo en una muy probable visita al salón recreativo.





Alice Barnes



Estella Allen



Everett Foster



Zachary Porter



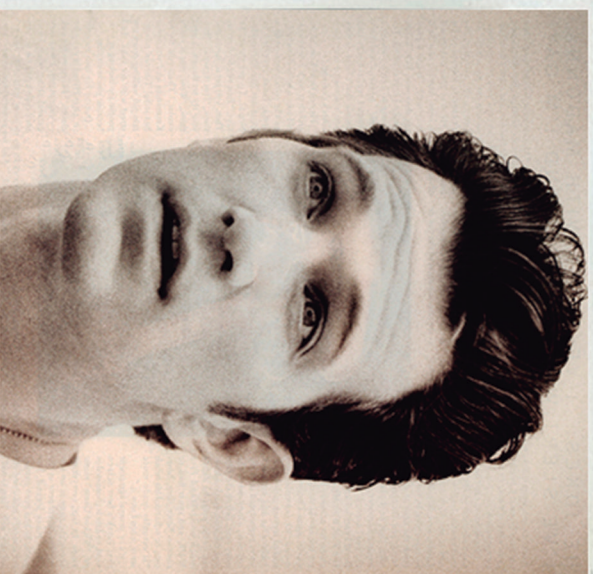
Theodore Allen



Sophie Ross



Joseph Tatanka



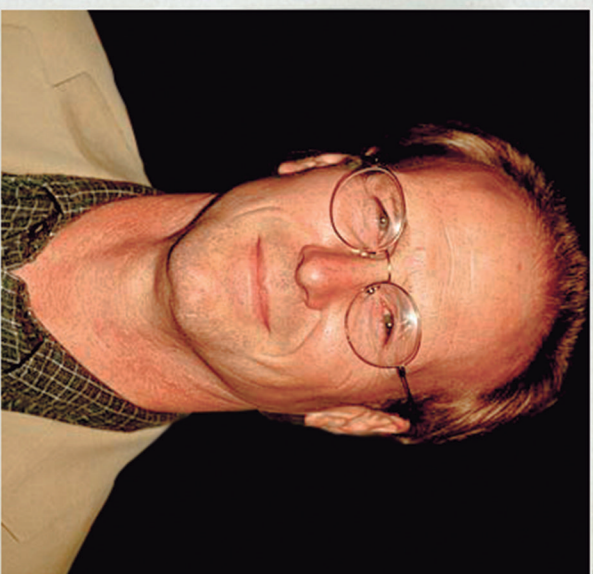
Jackson Clarke



Isaac Lamb



Jessica Hill



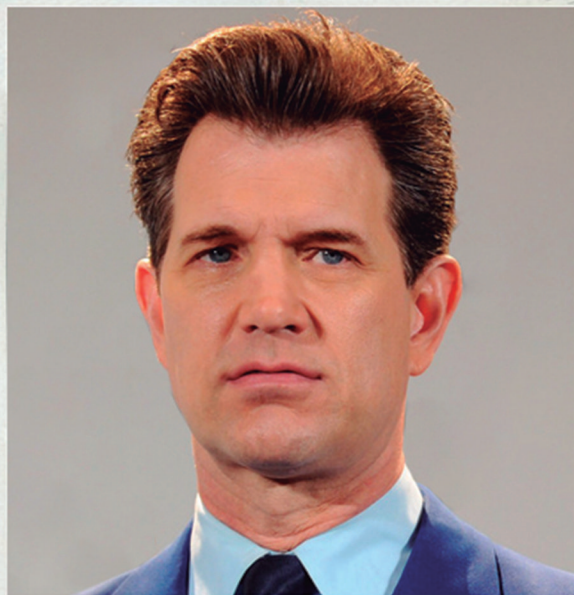
Peyton Meyer



Terrence White



Peter Hill



Caleb Clarke

WICKED GAME

| | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| <i>Produced by</i> | ADRIÁN JIMÉNEZ |
| <i>Script Producer</i> | ZERO DOBLE |
| <i>Photography Director</i> | MARLOCK |
| <i>Production Designer</i> | ZAPO VALENZUELA |
| <i>Original Music by</i> | CHRIS ISAAK |
| <i>Art Director</i> | DIEGO MARQUÉS VALENZUELA |
| <i>Script Supervisor #1</i> | DAVID GUTIÉRREZ |
| <i>#2</i> | ZAPO VALENZUELA |
| <i>#3</i> | SIRIO SESENRA |
| <i>#4</i> | CARLOS C |
| <i>Ambience Producer</i> | AOREN |

