

Rituales Sangrientos

por Roberto Díez
robertodgm@gmail.com – <http://frankenrol.blogspot.com>

Rituales Sangrientos es una aventura para Horrorama que se inspira por una parte en el slasher más clásico y por otra en las siniestras conspiraciones en pueblos remotos propias de Lovecraft. Con referencias tanto a Motel Hell como a Innsmouth, garantiza asesinatos brutales y paranoia a partes iguales.

PRÓLOGO

(El prólogo puede ser narrado por el máster o interpretado por dos de los jugadores, uno como el cazador y otro como el niño. En cualquier caso el desenlace siempre será el mismo.)

Un muchacho huye de noche por el bosque, perseguido de cerca por una oscura figura. Tras unas decenas de metros el chico cae al cauce seco de un arroyo. La figura se ciernen sobre él. Se trata de un hombre con indumentaria de cazador que le mira con preocupación y le pregunta si se ha perdido, estirando el brazo para ayudarlo a salir del hoyo. Repentinamente una hoja afilada surca el aire y secciona la mano extendida. El siguiente golpe de machete corta el cuello del hombre. Una silueta enorme y monstruosa, con cabeza de cerdo, se recorta contra la Luna. Fundido a negro mientras se escucha el grito de un niño entre los árboles.

SANGRE EN EL BOSQUE

Los protagonistas se encuentran observando cómo la policía saca un tronco podrido del fondo del pantano. Clavado a él hay un esqueleto, en concreto lo que parece una caja torácica y restos de los brazos. Todos temen que se trate del joven Terry Bennet, un chico de doce años desaparecido hace unos días. Sin embargo las sospechas resultan infundadas y el forense informa de que se trata de los huesos de un animal, un lobo o un perro. Aprovechando que están reunidos, el sheriff, antiguo amigo del instituto, les pedirá que le ayuden con el caso. Les contará que el alcalde le ha prometido avisar al FBI, pero él teme que esté haciendo tiempo por si el muchacho aparece antes, evitando así el escándalo y la mala publicidad para la zona.

EL RITUAL

La verdad es más siniestra. Brookhaven fue fundado hace cientos de años por varias familias que huían de la persecución por sus creencias heréticas. Con ellos llevaban un ídolo ancestral, que enterraron en las cercanías, no sin antes bañarlo de sangre en un pacto que garantizaría su seguridad y la prosperidad del lugar. Cada veinticinco años dicho pacto debe ser renovado y el momento ha llegado una vez más. El ritual necesita de cinco niños entre ocho y doce años, además de una chica virgen. El hombre de la máscara de cerdo es un desequilibrado que trabaja para el alcalde y tiene como objetivo secuestrar a las futuras víctimas, acabando con cualquiera que se interponga en su camino.

El anterior sheriff estaba al tanto de todo pero no pudo soportarlo y se suicidó el año anterior. Su muerte fue atribuida a un accidente de caza, aunque el informe con la verdadera causa sigue en la comisaría. El nuevo sheriff fue elegido sin que el alcalde pudiese intervenir para amañar las elecciones. Sin embargo el resto de agentes de policía, por petición expresa suya, siguen siendo los mismos. La mayoría no saben nada acerca del ritual pero obedecerán ciegamente al alcalde. Otro motivo para que el sheriff desconfíe y pida ayuda a sus viejos amigos.

En cuanto los protagonistas comiencen a investigar, el hombre de la máscara de cerdo les perseguirá para matarles, siguiéndoles hasta sus casas o tratando de darles caza cuando se encuentren a solas. Las muertes serán catalogadas como accidentes o desapariciones por parte de los ayudantes del sheriff, que también retirarán cualquier prueba incriminatoria que el alcalde les pida.

EL PUEBLO

El pueblo de Brookhaven está situado en Virginia, tiene 12.000 habitantes y linda con montañas antaño ricas en carbón, un bosque pantanoso, un río y una serrería al norte, y campos de labranza al sur. Vio tiempos mejores, llegando a tener 50.000 habitantes antes de que la mayoría de las minas cerrasen. Ahora sobrevive gracias al turismo y a pequeños negocios.

El alcalde, de unos setenta años, se llama Donald Pemry. Es un hombre alto y delgado, de piel pálida y arrugada, pelo ralo y canoso. Lleva casi cincuenta años en el cargo y su predecesor fue su padre, que le instruyó en los oscuros secretos de sus antepasados.

Los ayudantes del sheriff son Jake Travis, David McGill y Elmore LeBlanc. En general son individuos de pocas luces que se guían por la avaricia y las ganas de prosperar en el cuerpo.

El párroco del pueblo se llama Isaiah Tuttle, calvo y con gafas, pasa la cincuentena y siempre viste con una sotana gastada. Sospecha que algo oscuro está pasando pero nunca ha conseguido ninguna prueba sólida. Tratará de ayudar a los protagonistas si le cuentan sus sospechas.

Otras personas de interés (aquellos marcados como implicados están al tanto del ritual e informarán al alcalde de los movimientos de los protagonistas):

- Skipper Landy (Mecánico del pueblo. Implicado)
- Charlotte Harris (Bibliotecaria)
- Grant Hamond (Cazador)
- Jared Mitchell (Operario de grúa)
- Riley Addams (Dueño de la ferretería. Implicado)
- Missy Dubois (Camarera)
- Dylan Furst (Delincuente de poca monta)
- Brad Soutwick (Delincuente de poca monta)
- Bryan Wright (Dueño de la gasolinera. Implicado)
- Francesca Watson (Profesora de Historia. Implicada)
- Jason Dotts (Granjero)
- Brent Finley (Cazador. Implicado)
- Justin Delong (Director del instituto)
- Claude Forrester (Artista local. Implicado)
- Jennifer McGrew (Abogada)
- Susan Dickerson (Presidenta de la Asociación de Padres. Implicada)
- Trish Bower (Estudiante)
- David Raymond (Dueño del hotel. Implicado)
- Vincent Borstein (Juez. Implicado)

LOS DESAPARECIDOS

La historia comenzará con un único desaparecido, Terry Bennet, pero cada dos días faltará un niño más hasta finalizar con la muchacha al décimo día. El ritual se realizará el doceavo día.

Tras la desaparición del tercer niño se decretará el toque de queda en el pueblo.

Todos los chicos y chicas desaparecidos tendrán en común que son de fuera del pueblo o han llegado recientemente. Habrá uno que llegó hace dos años (Terry Bennet), uno que fue adoptado (Mickey Tomlin), una chica que pasa el verano en Brookhaven visitando a su abuela (Sarah Kavinsky), el hijo de un inspector de laserrerías locales, también de paso (Oliver Sanders) y la hija de unos turistas que se han detenido en las afueras con su caravana (Eli Parsons). La muchacha virgen será la hija del nuevo profesor del instituto, (Mary Ann McIntire). Cara de Cerdo tiene orden de no llevarse a los hijos de ninguna de las “antiguas familias” del pueblo.

LA INVESTIGACIÓN

- Si los protagonistas indagan en las familias pueden descubrir el dato de que los desaparecidos son gente “de fuera”.
- Si exploran el bosque pueden dar con una cabaña abandonada con animales desmembrados y podridos, con signos de que alguien ha vivido allí. Tanto dentro como en los alrededores pueden toparse con trampas.
- También en el bosque pueden dar con el cazador muerto. Nadie se ha enterado de su desaparición en Brookhaven porque pertenece al pueblo de al lado.
- En la casa del antiguo sheriff faltan libros, papeles y un mapa. Es información sobre el culto y se la llevó el alcalde. Sólo quedan algunos volúmenes de historia local y libros baratos sobre esoterismo.
- Buscando entre periódicos viejos en la biblioteca pueden encontrar referencias a desaparecidos hace veinticinco, cincuenta y más años, siempre el mismo número y siempre en fechas similares.
- Las anteriores investigaciones, cuyos informes pueden consultar en la comisaría, no dieron con los culpables y terminaron en una cantera junto a las antiguas minas, en las profundidades del bosque, al pie de las montañas. Allí se realiza el ritual. Como es evidente, fueron los sucesivos alcaldes los que ordenaron detener las búsquedas en cada caso.
- Cara de Cerdo tiene a los niños encerrados en jaulas en las minas abandonadas. Él vive cerca en una guarida excavada cerca de la antigua serrería, una red de túneles plagada de trampas y a punto de derrumbarse a la que se accede por una trampilla en el suelo. Allí esconderá a la muchacha, también enjaulada.
- En cuanto sea evidente que los protagonistas están haciendo demasiadas preguntas, Cara de Cerdo empezará a perseguirles y a tratar de asesinarles de manera brutal cuando se encuentren solas. Alternativamente pondrá trampas (pozos con estacas, resortes con cuchillas) en los lugares que frecuenten.
- Si los protagonistas matan a Cara de Cerdo y localizan a los niños puede que los sectarios del pueblo, más de un centenar, aún traten acabar con ellos esa misma noche aprovechando el toque de queda y la complicidad de la policía. (*En este caso la aventura pasaría de slasher a huida desesperada.*)
- En caso de que llegue el doceavo día sin pistas suficientes para localizar a Cara de Cerdo y a los secuestrados, el comportamiento extraño de algunos ciudadanos puede guiarles a la cantera donde se prepara el ritual. Los niños serán atados a un altar improvisado con una enorme losa y degollados. Su sangre se verterá a un pozo que oculta al antiguo ídolo herético. A ese mismo pozo arrojarán a la muchacha, viva, aunque condenada a morir de hambre o por el shock de romperse las piernas en la caída. Infiltrarse entre más de cien personas e impedir el sacrificio será la única opción que les quede.

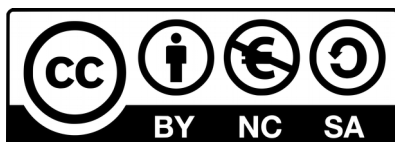
AMENAZAS

Cara de Cerdo: Un hombre de más de dos metros de alto, lleva un sucio mono de minero y una máscara fabricada con una cabeza de cerdo. Tiene una cicatriz que cruza verticalmente su cara, como si le hubiesen dado un hachazo en su infancia.

FIS 6, MEN 2, PER 1, Drama 3

Armas: Hacha (Herida Seria), Motosierra (Herida Grave), Trampa de Estacas / Cuchillas (Herida Leve)

Especial: +1 a Drama por cada niño que haya atrapado. +1 a Drama por cada muerte de un protagonista. Su Drama se reduce a 1 si se le quita la máscara de cerdo.



Licencia Creative Commons

AtribuciónNoComercialCompartirIgual 4.0 Internacional

<http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>