

por [Keter El Ejecutor](#)

Este relato está diseñado para ser jugado por tres o cuatro magos de niveles medios en la Segunda Edición de Mago, La Ascensión.

Introducción

Los pueblos perdidos en algún punto de la geografía siempre han sido aterradores. Una persona se pondrá en contacto por teléfono con los personajes. Avisados deberán averiguar que demonios ocurre ahí, en un pueblo en principio tranquilo.

Alrededor del 1937 en Dashiba, un pequeño poblado del estado de Washington, tres jóvenes estudiantes de la facultad de filología inglesa de Seattle se convirtieron en la pesadilla de un pueblo donde vivían a pares los indio/americanos con los colonos. La tensión en el pueblo siempre fue muy grave, enfrentadas dos culturas diferentes. Estos jóvenes se consideraron la pesadilla más real de los nativos.

Aún se recuerdan sus nombres, pero murieron misteriosamente el año indicado, asesinados de modo brutal. Pronto se les achacó la culpa a los indios. Sin embargo ellos no lo hicieron. El causante de las muertes fue un Wendigo de los Garou llamado Piel de Sangre, que murió allá por el 1951. Pero la herida nunca terminó de cicatrizar entre los Durmientes. Máxime si tenemos en cuenta que hace treinta años hubo tres muertes de nativos en el pueblo, asesinados salvajemente (1967). A decir verdad las muertes fueron una incógnita, aunque las autoridades blancas no le dieron mucha importancia. No obstante la tensión aumentó aún más. Y ahora, 30 años después la muerte vuelve a hacer acto de presencia en un tranquilo pueblo, con fuertes tensiones internas.

Informe

El teléfono de uno de los magos suena estrepitosamente. Quién lo coja oír al otro lado una voz femenina firme pero no muy grave.

"Hola. Verán, mi llamada se debe a que una persona me informó de que ustedes se interesaban por los casos "extraños". Bueno, en realidad yo no sé si este caso es tan extraño... ¡Huy!, perdón, no me he presentado. Soy la jefa de policía del condado de Dashiba, un pueblo del estado de Washington. Perdón mi nerviosismo, pero está pasando algo muy raro aquí, y los nativos están a punto de enfrentarse con la población."

Por teléfono no estará muy conforme de hablar sobre el tema, y prefieren que vayan ellos personalmente. Si le preguntan quien le ha dicho lo de "su interés", la señorita le contestará que un tipo que también pareció interesarse por lo sucedido. Era bastante joven, sus ojos parecían cristal plateado y vestía una gabardina gris bastante usada. No dijo su nombre y ni siquiera sabe donde está.

Por teléfono les contará a los personajes que ayer, un joven nativo de la zona fue asesinado en circunstancias misteriosas. Los indios apostarían a que han sido los blancos. Pero hay no acaban las cosas. El problema es que el cadáver está golpeado de un modo anormal, que es mejor ver que contar. La mujer parece bastante preocupada, puesto que le parecería nefasto un enfrentamiento entre los nativos y los blancos, incluso pagará a la cábala 20 dólares diarios. Lo único que quiere son personas competentes que le ayuden a resolver el problema que tiene su pueblo (no obstante sabe algo más, que por lo pronto no contará a los personajes, pero que sospecha. Está enterada del triple asesinato de hace treinta años, y teme que se vuelva a repetir).

Datos sobre Dashiba (Sábado)

El camino se puede hacer de cualquier modo hasta Dashiba. Sin embargo, no hay ni tren ni aeropuerto para alcanzar el pueblo. Pero las carreteras son buenas, y un autobús cada hora, desde las 6 de la madrugada hasta las 12 de la noche, está circulando. Cuando lleguen a la carretera que lleva a Dashiba, unas nubes cubren el cielo y congelan el ambiente. El invierno se deja pesar, e incluso el Autobús o el coche se resienten.

Si los personajes van en coche, a pocos kilómetros del pueblo, ya se pueden ver las granjas desperdigadas por el paisaje. Pero un pinchazo inoportuno obliga a los magos a tomar medidas para arreglarlo. Cuando bajen del coche pueden notar la rasca que hay en el lugar. Los personajes hacen tiradas de Percepción + Alerta (dificultad 6) mientras están parados

arreglando el neumático.

Si lo consiguen se percatarán de un extraño símbolo inscrito en un árbol, es un símbolo extraño de una luna creciente y un dibujo de algo irreconocible, parece una figura humana, que está escrito con pintura (sí, pintura) roja, que parece fresca, por la gota que cae por el árbol (es pintura y no sangre). Los personajes que tengan en Percepción + Alerta 4 dados o más, automáticamente se dan cuenta del sonido de una persona andando por la mala hierba: está a unos cincuenta metros de distancia. Si los personajes le llaman, se dará la vuelta para esperar a los magos. En la mano lleva un bote de pintura roja con un pequeño pincel. El hombre es un nativo adulto de pelo negro. Su nombre es Josh y si le preguntan sobre sus motivos para pintar símbolos en los árboles, responderá:

"¿no lo sabían ?, en este pueblo hay viles espíritus, espero que esto nos ayude a espantarlos". Josh apenas sabe mucho más. El dice que sólo hay espíritus viles pero no dice porque lo sabe. Aquí miente, puesto que en realidad cree conocer la verdadera razón de la muerte de los suyos, pero sólo él y unos pocos más le creen, así que no ofrecerá explicaciones a los Magos. Los magos pueden notarlo con una tirada de Astucia + Subterfugio (dificultad 6). El hombre no dirá más, además la rueda del coche o del autobús ya estará arreglada para entonces.

Investigando

Una vez desembarquen en el pueblo podrán ver la plaza principal. El pueblo no es muy grande a decir verdad, pero tampoco es una caja de zapatos. La comisaría está en la misma plaza. En las calles del pueblo poca gente pasea, a causa del tremendo frío y el poco agradable día que hace. En un escaparate está la edición de hoy del periódico del estado de Washington. En la comisaría les recibirá la Sheriff, Elisa Prett. Una joven mujer blanca es la que se encarga de realizar las tareas en un pueblo tranquilo como Dashiba. Ella les contará todo lo que sabe:

"Como ya les conté, hace dos días encontré un cadáver de un joven nativo de la zona. A decir verdad, las tensiones entre los indios y el resto de los habitantes están bastante subidas de tono, aunque, bueno, no creía que un asesinato fuese a ocurrir como ocurrió... pero verán, yo pienso que aquí hay algo más que un asesinato por conflictos raciales. El cadáver lo habían matado a golpes, pero los golpes no los pudo dar un ser humano normal. Los contusiones que tenía por todo el cuerpo eran, estremecedoras ¿saben lo que quiero decir?"

Una tirada de Astucia + Subterfugio (dificultad 7), determinará dos cosas. Una, la señorita está bastante nerviosa, y dos, parece ser que se le ha quedado algo entre dientes. Si se lo preguntan les dirá que sospecha que esto tiene algo que ver con los asesinatos que hubo hace 30 años, cuando ella era aún un bebe. Pero considera que eso debe ser un disparate, puesto que han pasado muchos años desde entonces. Si le preguntan por el paradero del cadáver, les dirá que ya no lo tiene, lo tienen los indios, que lo van a incinerar esta misma noche. La mujer tiene las direcciones de los padres del chaval (Rick), así como la del más viejo de los nativos. En conclusión, de esta escena se pueden sacar los siguientes resultados:

- La dirección de los padres del asesinado, Rick Aguiar.
- El lugar frecuentado por Zorro-Sabio.
- Intentar conseguir acceso al cadáver.

Los Aguiar

En el barrio de los indígenas, una de las muchos edificios que cubren en esta zona, viven los padres de Rick. Cuando lleguen los personajes a su casa (una casita baja y antigua) una señora de ascendencia indígena abrirá la puerta. Los personajes pueden observar sus ojeras de no haber dormido y haber llorado bastante. Si les sugieren que están llevando una investigación les dirá que ya a dicho todo lo que tenía que decir a la policía. Una tirada de Carisma + Expresión (dificultad 6) convencerá a la señora para que les dejen hablar. Al chico lo encontró ella, puesto que se supone debería llegar pronto para ayudarla a poner la chimenea, pero se retrasó. Fue a buscarle al bosque, pensaba que quizá se había entretenido recogiendo algunas ramas para encender la chimenea. Pero tras buscarle durante un rato, le encontró, tirado retorcido, contusionado. Al final de su conversación se pone a llorar. Si consiguen una tirada de Carisma + Liderazgo (dificultad 7) los personajes podrán calmarla lo suficiente como para poder seguir hablando.

Ella piensa que le mataron a golpes unos jóvenes blancos, que todos en el pueblo conocen. Ver más adelante. En lo que concierne a su marido, ella dirá que se fue esta tarde a dar una vuelta por el pueblo y aún no ha vuelto. Y por último el tema del cadáver. Este está en una zona alejada del pueblo, cerca de la casa de Zorro-Sabio y les dirá que de hagan el favor de no molestarle. Si los personajes le dicen que sólo quieren mirarlo sin moverlo de su sitio o cualquier frase similar (Manipulación + Expresión, dificultad 7) podrán recurrir con el consentimiento de la madre (que no tiene que ser el mismo que el del padre del chaval o de Zorro-Sabio).

El Husmeador

Así se llama el bar donde están reunidos la mayoría de los indígenas de la zona. Cuando entren, si hay algún no-nativo de América, los clientes miraran por encima del hombro a los magos. Ni que decir que el volumen de voz disminuirá, aunque poco después ignorarán a los personajes. Todos excepto uno. Un viejo nativo con rasgos cansados, pelo negro y ojos azules escondido en la penumbra del establecimiento preguntará a los PJs "No os habéis dado cuenta que este bar no es para blancos". Sugerirá que se vayan, pues ninguna información de aquí podrán sacar, según él. La voz del hombre es profunda y con una resonancia que estremece al mago más seguro de sí. Una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 7) revelará el ambiente sobrenatural que reina en la zona, pero sin llegar a serlo. La celosía es muy baja (Celosía 5). Si los personajes insisten, hazles tirar Carisma + Liderazgo o Expresión (dificultad 7) Entonces quizá consigan sacarle algo al viejo (que no es otro que Zorro-Sabio). Si fracasan, se encargará de echarles unos "amigos" de Zorro. Se puede hacer una tirada por intento de conseguir cierta información (una vez se consiga una, se pueden volver, si lo deseas, a las otras preguntas, sin necesidad de tirada). Algunos datos interesantes en la conversación con zorro.

- Si le preguntan por las muertes, y no consiguen la tirada indicada, dirá que se le pregunten a los blancos del pueblo, ellos lo saben porque son los culpables. Les contará que hay un foco de mal en la localidad. Unos jóvenes de la ciudad son posiblemente la causa. Sabe algo más, pero de momento no lo revelará a los personajes.
- Acceder al cadáver. ¿por qué?. Los personajes deben ser convincentes en sus intenciones, que han de ser completamente altruistas y que no deben violar el cuerpo. (Carisma + Liderazgo, dificultad 6). Si accede, deben saber que el cuerpo será incinerado hoy mismo al anochecer. Así que deberán verlo hoy mismo o dejarlo para siempre.
- El cadáver está en la vivienda de Zorro-Sabio. Zorro acompañará a los personajes para verlo (aunque los personajes podrían esquivarlo de cualquier modo).

El Cadáver de Rick

Si pueden acceder al cadáver antes de ser incinerado, los personajes deberán ir a casa de Zorro Sabio. Para ello deberán llegar hasta las afueras de la ciudad. Es una pequeña casa que está en medio del campo, cerca de otras dos casas que pertenecen también a indígenas, formando una especie de arco en cuyo centro está depositado sobre una plataforma con mucha paja por debajo un cuerpo cubierto con una manta blanca. El perro Pastor Alemán de Zorro sabio saldrá a saludar a los Magos. Cuando los personajes retiren la manta podrán observar el estado del cuerpo : El cuerpo está entero, eso seguro. Pueden observarse que casi la totalidad del pecho y la cara está morada de fuertes impactos. Es muy difícil hallar cuantos golpes ha recibido, aunque a simple vista, muchos. Sin embargo una tirada de Vida 1 o de Percepción + Medicina (dificultad 8) podrá determinar los focos. Son cuatro. Uno en la cara, otro en el pecho y dos más en el abdomen. La fuerza de impacto debió de ser tremenda para provocar los moratones. Con la tirada de Medicina uno sólo puede imaginar que los golpes provenían de un Elefante o similar. Con la tirada de Vida 1 (dos éxitos) se puede obtener que el cuerpo parece que fue dañado directamente por dentro, ignorando la piel (y probablemente la ropa). Los destrozos son muy agudos en su interior, y el color de la piel es consecuencia de ello. Pueden aproximar que murió sobre las 10 de hace dos días. No obtendrán más datos del cuerpo.

Mirando en el Tiempo

Si los personajes intentan descubrir que ocurrió en el momento de la muerte de Rick deberán ir

al lugar donde murió (lógicamente). No muy lejos de la casa de los Aguiar, en un descampado con árboles desamparados. Una investigación superficial no revela gran cosa. Hay una zona más aplastada que el resto por el peso del cuerpo muerto que debía haber aquí. Una tirada de Percepción + Investigación (dificultad 8) y media hora de atención permitirá descubrir que sólo hay un tipo de pisadas (número 45, botas de vaquero). Se puede observar que parece que hubo una pelea, pero no hay constancia más que de esas huellas (las de Rick, por cierto). Si a los personajes se paran a usar Tiempo 2 verán lo que sucede (con dos éxitos valdrá, con uno sólo se obtendrá un destello). El muchacho parece venir de las casas de los indígenas de más al norte. Sin embargo se para un momento. Parece que a oído o notado algo (el personaje, por la distancia temporal, no nota nada), comienza a mirar a los lados y... nada. Sin embargo un golpe seco que el personaje puede oír como crujen las costillas del muchacho hace que este se lleve las manos al pecho. Pero ante de que caiga de dolor, parece que le dan dos golpes en el estómago para acabar rematándole con lo que parece un golpe a la mandíbula. La muerte es casi instantánea tras este último golpe. Pero nada parece que le haya golpeado. La esfera de Espíritu 1 puede hacer al personaje notar la presencia espiritual, pero nada más.

Los Cinco Muchachos

En algún momento del día los personajes se encontrarán en una situación conflictiva. En plena calle del pueblo, parece haber una bronca. Los contendientes son una panda de cinco jóvenes de entre 16 y 19 años que están hostigando a tres jóvenes de 15 por ser nativos. Si la Sheriff Elisa Prett está con ellos, se adelantará para intentar detenerlos.

"¡Hey!, ¡vosotros! ¿que creéis que estáis haciendo?, dejarlos en paz si no queréis que tenga una charla con vuestros padres ¿entendido?."

Los muchachos no se irán sin antes darle una colleja de despedida a los chavales nativos mientras se van riendo como hienas. Si son los personajes los que intentan evitarlo les dirán cosas como "A ti que coño te importa. ¿Quieres acaso cobrar tú también ?", dirá el más grande de todos (casi dos metros, pero no mayor de 19 años), acompañando de las risas diabólicas de los demás. Si los personajes se muestran muy agresivos (sacan las armas o hacen cualquier otra cosa que sea peligrosa), no dudarán en desertar sin dar la mencionada colleja de despedida.

Noche en el Halcón (Domingo)

Los personajes tendrán que dormir, quizá después de la incineración del cuerpo del joven Rick Aguiar (que será a las 11:00 de la noche) en el que no ocurrirá nada excepto lagrimas en los ojos de los nativos y el fuego arder con enorme intensidad.

El único hotel que hay es el Hotel Halcón. Un antiguo y lujosamente decorado hotel es dónde los personajes podrán dormir. Tanto en la entrada como en las habitaciones (suites de 1, 2 y 4 personas por 10\$, 15\$ y 25\$ respectivamente por noche) se respira un aire a equilibrio espiritual. No obstante no hay televisión, pero si buena vista a las colinas que hay más allá del pueblo. Algunos periódicos y revistas pueblan la habitación.

Sobre las tres y media de la madrugada uno de los Artesanos de la Voluntad recibirá un extraño mensaje. Oirá un irritante goteo que proviene del baño. Si duerme acompañado, sólo él lo notará. Le está volviendo loco. Este proviene del baño, así que debería disponerse a cerrar correctamente el grifo. Cuando entre en el baño podrá ver su cara agotada en el espejo, pero quedará sorprendido cuando vea que el lavabo está goteando pequeñas gotas de lo que parece un líquido rojo sobre una pequeña acumulación de agua que ha quedado sobre el tapón, impregnando el agua poco a poco de ese líquido rojo. Se trata de sangre (si lo comprueba). Entonces parece meterse en su mente una voz (atravesando cualquier protección mental). Esta grita "Por favor, no, no me matéis, Dios mí...". El personaje vuelve en sí. El lavabo ya no gotea nada y las voces han desaparecido.

Entonces podrá oír el maullido de un gato que parece venir de la calle, en el exterior. Si mira por la ventana, no parece haber ningún gato, ni tampoco parecen reaccionar sus compañeros (están dormidos). Por supuesto puede despertarles. El personaje debe decidir que hacer. Si ignora lo que ha sucedido, dormirá muy bien, pero cuando se levante se enterarán de la muerte de otro joven indio. Si por lo contrario decide seguir su intuición (llamando a los demás o no), mira la siguiente sección...

Siguiendo las huellas de la muerte

Al salir del hotel parece no haber gran cosa que seguir. Tan sólo la intuición o el azar (o la magia). Una probabilidad sería usando Astucia + Intuición (dificultad 5). Otra Entropía 1 (tres éxitos para elegir el camino correcto) o Entropía 2 (un éxito para por casualidad acertar el camino). Tiempo 1 (dos éxitos harán notar la importancia de algo en cierta dirección). Se puede usar cualquier otro tipo de magia siempre que sea coherente para la búsqueda de algo importante (quizá una muerte).

Sea como sea deberían poder encontrar el cadáver. No muy alejada de la calle del hotel los personajes se introducirán entre los callejones. En uno de ellos, lleno de cubos de basura y cajas de cartón se siente algo extraño. Un lago de sangre se desplaza por debajo de las cajas de cartón. Bajo ellas el cuerpo inerte de otro joven nativo. Este por lo visto murió acuchillado en el pecho y en el cuello y su sangre aún se derrama. Deberían informar a la policía inmediatamente para que tomen las medidas oportunas. Probablemente se tiren el resto del día en comisaría mientras que evalúan la muerte del cuerpo. Los personajes que sepan algo de Medicina o de la Esfera Vida pueden si quieren ser ellos los forenses. Una tirada de Percepción + Medicina determina que la muerte fue por el desangramiento a causa de las diversas cuchilladas. No hay nada anormal. Era una persona joven de 18 años que no tenía ninguna enfermedad ni nada por el estilo. Su nombre: Erick Bardel. Con Vida 1 no podrá notar tampoco nada anormal, y se ratificará la causa de la muerte.

Si los personajes miran en el Pasado en ese callejón podrán observar lo ocurrido. La muerte fue a las 2:34 de la noche. Cinco jóvenes blancos (que los personajes conocen) atosigan a un nativo hasta el callejón. Llevan guantes y parecen divertirse mucho empujando al chaval. Pronto el más grande y otro más sacan un cuchillo de monta y se lían a cuchilladas hasta matarle. Los cinco salen huyendo mientras ríen como hienas "Ese no volverá a joder, ja, ja, ja!". Con Espíritu 1 se puede notar de nuevo la presencia Espiritual como en la vez anterior. En cualquier caso podrán oír a la señorita Elisa decir "Lo que me temía, otra vez está ocurriendo". Si los personajes la interrogan, ella les contará lo siguiente.

"Cuando aún era un bebe, hace treinta años, ocurrió algo parecido. Hubo tres asesinatos de nativos en el pueblo. El primero de ellos murió de modo que aún no se ha podido explicar. El segundo le asesinaron con cuchillos, aunque fue en el campo. El tercero murió por causas desconocidas. El culpable de las muertes fue capturado. Fue un hombre de 25 años de edad que se le diagnosticó de Xenofobia homicida."

Si los personajes preguntan por el paradero de este hombre, la mujer buscará en los archivos y encontrará su ficha. Su nombre es Brad Kreuse y permanece encerrado de cadena perpetua en la cárcel estatal de Seattle.

Brad Kreuse

Los personajes si lo desean pueden ir a la cárcel de Seattle. Podrán visitar si desean a nuestro amigo. Los personajes deberán convencer a los carceleros del motivo de su visita. Por supuesto, si intentan engañarles (Carisma + Liderazgo, dificultad 7) deberán acreditarlo con la documentación pertinente (Materia 2, Inteligencia + Leyes, dificultad 6). Una vez lo consigan accederán a una sala cómoda y bien aclimatada. Pronto aparecerá Brad Kreuse esposado, pero las esposas serán retiradas una vez lleguen al habitáculo. Un tipo de metro ochenta con el pelo canoso y con cara de perro de unos 55 años de edad. Esta discusión puede ir por diferentes derroteros, dependiendo de los personajes. Cualquier invasión mental se intentará anular con una tirada de Fuerza de Voluntad. El tipo parece estar un poco sonado, pero es pacífico y no atacará a nadie. Si le preguntan acerca de las muertes que el causó les contará que cuando era joven no sabía lo que hacía, y pagó por ello (tirada de Astucia + Subterfugio, dificultad 7, para darse cuenta de que oculta algo). Podrán notar en su tono burlón el odio hacia los indígenas *"De cualquier modo esa escoria debía morir, como me dijeron unos amigos."* Si los personajes se paran a preguntarle que amigos, dirá "Amigos", con una sonrisa en sus labios, que muestra una elevada demencia, aunque controlada. Una tirada de Manipulación + Subterfugio (o Intimidación), harán hablar un poco más al demente. "Mis amigos saben lo que hacen, y es un honor para mi tener compañeros con tanta sabiduría." No dirá más (tampoco sabe mucho más, por otro lado).

Nick Andrea

Los personajes tienen ahora una buena razón para ir a visitar a este individuo, el que parece dominante en su pequeño grupo. Estudia, tanto él, como el resto, en un Instituto de Seattle. Cualquier referencia sobre él y el resto es funesta. Escándalos, robo a mano armada a indios, invasión de la propiedad privada, etcétera. Pero siempre se dirige hacia la sociedad indígena para cometer sus maldades. Una madre vieja y siempre en bata y un marido muerto hace años en la carretera. Su habitación contiene todo tipo de simbología fascista y xenófoba. La vivienda donde se hospedan es un pequeño chalet adosado de dos pisos con garaje. Hablar con su madre, será casi inútil. Está más senil de lo que los años parecen decir. Es muy dulce y amable, y ofrecerá un café a los personajes. Si es por la mañana o antes de las cinco de la tarde (Domingo), llamará a su hijo desde el salón, el cual no responderá en cinco minutos, como ignorando a su madre (que es lo que está haciendo). Cuando vea a los personajes arrugará el rostro y con voz de malas pulgas les dirá *"¿qué coño quieren?"*. Interrogarle sobre la última muerte podría tener una respuesta tal que así: *"yo no maté a nadie esa noche, aunque ese mierda se lo merecía, me alegró que muriera, era bazofia"*. No querrá decir nada (cualquier tirada de Mente será contrarrestada con otra de Fuerza de Voluntad). Lo máximo que podrían sacarle con una tirada de Manipulación + Intimidación (dificultad 8), es *"sinceramente, debería ser yo quien acabase con la vida de esa escoria, pero no fui yo, porque yo esta noche estuve con mi madre toda la noche ¿verdad mami?"*. La madre responderá afirmativamente (como una loca).

De momento la policía no puede hacer nada hasta reunir más pruebas sobre el muchacho este. De todos modos no puede ir a ninguna parte, puesto que el próximo autobús a Chicago será el día de mañana.

¿Y los otros?

No se podrá localizar a ninguno de los compañeros locos de Nick. En sus casas podrán ser recibidos por sus padres, algunos normales, otros no tanto, pero en general no aportarán nada nuevo a la investigación. Su paradero, desconocido. Incluso la magia de Correspondencia parece fallar para encontrar a estos sinvergüenzas, por alguna extraña razón. Quizá no estén en la zona circundante, quizá.

Documentarse

La biblioteca de Dashiba, sin ser demasiado grande, es realmente buena. La historia antigua y reciente del pueblo indígena y la posterior colonización de los pueblos europeos. Increíbles leyendas e historias. Una enorme colección de periódicos de la zona de pueblos que rodean a Chicago. Impresionantes conocimientos encerrados en lujosos y antiguos libros. Los personajes podrán verse abrumados por tan exquisita obra.

Ahora bien, se precisa una tirada de Inteligencia + Documentación (dificultad 5), y una hora de tiempo para conseguir la información necesaria en los periódicos de hace treinta años sobre los tres asesinatos perpetrados por Brad. Efectivamente, haya por el 1967 murieron tres jóvenes indígenas. El primero apaleado de modo extremadamente brutal. El segundo apuñalado. El tercero igual que el primero. Todos ellos en una escasa semana. Se descubrió que el culpable fue un desequilibrado llamado Brad Kreuse, entre cuyos síntomas de locura xenofóbica también se extendía a creencias religiosas de magia negra y otros cultismo raros. Se supone que esos rituales los hacía en algún lugar del pueblo, puesto que aunque el material lo tenía en su casa, no había evidencias de que lo usase allí mismo.

Si los personajes buscan entre los libros algo interesante, podrán optar a una tirada de Inteligencia + Documentación (dificultad 8) y otra hora más encontrarán un libro antiguo sobre magia Espiritual, con extraños rituales propios de los Cuentasueños. Esto añade un punto a la biblioteca de los personajes.

En busca de la casa pérdida

Preguntar a Elisa sobre casas antiguas y pérdidas podría dar información. Dirá que hay unas cuantas casas abandonadas desde hace muchos años, incluso décadas. La mayoría están en ruinas. Quizá les lleve un tiempo encontrar la que buscan. Aproximadamente hasta la noche. La fortuna puede acompañarles (Entropía 1 (dificultad 7, Entropía 2 dificultad 5), cada éxito reduciría en 1 la tirada de Astucia + Investigación o Intuición (dificultad 8) 10 éxitos. Cada tirada

es una hora de búsqueda.

Una vez lo consigan, estarán de camino por un camino de piedras alejado del pueblo, hacia una especie de torre, supuestamente usada en tiempos de conquista de América para reconocer la llegada de los Indios. Pueden notar en ese momento que alguien les sigue. Parecen ser tres muchachos, tres de los cinco muchachos que son los principales sospechosos de los asesinatos. Se acercarán rápidamente a la altura de los personajes.

Desenlace

Los muchachos parecen bastante cabreados y dirán a los Magos que se vayan, que aquí no tienen nada que hacer. Ni siquiera harán caso a la Sheriff. "Nosotros hacemos lo que nos da la gana, gilipollas", si los personajes insisten mucho se pondrán más furiosos aún. "Si no os vais lo pagaréis caro, os lo juramos". Si siguen adelante simplemente atacarán con unas navajas mariposa. La Sheriff insistirá en reducirles y no hacerles daño. Después podrán visitar el alojamiento del fantasma.

Cuando lleguen podrán observar los restos de una pequeña y antigua edificación circular. Una puerta de madera colgante es lo único que separa a los personajes del interior. Una vez entren podrán observar un lugar desolador sin techo y sucio y extremadamente horrible, por alguna razón extraña. Las telarañas rondan por todas partes, y dos muchachos están allí, entre ellos Nick Andrea. Parecen bastante sorprendidos, sobre todo cuando se dan cuenta de que los personajes están viendo a un joven indígena atado a un lado de la sala. Todo queda en silencio durante un momento. El Wraith que está loco verá que es conveniente acabar con los Magos lo antes posible, puesto que son una grave amenaza. Usará Ultraje 3 para ello, junto con la ayuda de los dos compañeros. Elisa intentará defenderse. Tiene un revolver ligero, e intentará disparar a la pierna de uno de los muchachos para que no pueda actuar.

En cuanto al Wraith, los personajes deben usar Espíritu 1 para poder verlo. Con Espíritu 2 y la esfera apropiada se le puede afectar al Wraith. Mente 1 también permite localizar al fantasma. Cardinal 2 puede ser bastante útil (Frotar el Plasma). La escena tiene que ser lo suficientemente apasionante y frenética. Quizá acabe cuando el Pathos del Wraith se acabe, quizá cuando los personajes acaben con todas las amenazas. Usa la plantilla generada para la escena.

Epílogo

Los cinco serán acusados de asesinato de dos jóvenes indígenas, lo cual molestará a los Indios, que siguen viendo como los locos acaban con su raza, pero al menos ya han acabado con la verdadera amenaza.

Ya a la entrada del vehículo o del Autobús, mientras están siendo despedidos por la Sheriff, se acercará hasta ellos Zorro-Sabio. *"Espero que su estancia aquí les halla enseñado algo nuevo. Tengan cuidado con lo Oculto, y guarden las distancias cuando se lo encuentren. Sólo quería darles las gracias y que tengan un buen viaje."*

Apéndice

Elisa Prett

Naturaleza: Protector

Conducta: Tradicionalista

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Callejeo 3, Esquivar 2, Intimidación 1, Pelea 2, Subterfugio 4, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Etiqueta 3, Liderazgo 2, Cultura y Sociedad 2, Enigmas 3, Investigación 4, Leyes 3, Lingüística 1, Ocultismo 1.

Trasfondos: Aliados 3, Influencia 2, Recursos 2.

Fuerza de Voluntad: 6

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Imagen: Una mujer alta que viste ropa modesta pero elegante. Sus ojos son azules y su cabello negro. No es especialmente atractiva, pero sí bastante fascinante.

Personalidad: Es una persona que sobretodo adora la paz. Desgraciadamente está en medio de los tiros, y sabe que si algún día aprietan el gatillo uno de los dos bandos, ella será la

primera en caer. No obstante su cruzada es altruista, y realmente lo que quiere es que halla paz en su pueblo.

Los 4 fanáticos (Eduard, Rich, Jason y Philip)

Naturaleza: Fanático

Conducta: Vividor

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 4, Esquivar 3, Intimidación 3, Pelea 4, Subterfugio 2, Armas C.C. 3, Sigilo 2, Tecnología 1, Ciencias 1, Cultura y Sociedad 2, Ocultismo 1.

Trasfondos: Aliados 3.

Fuerza de Voluntad: 4

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Imagen: Están todos como regaderas, aunque no lo aparentan demasiado. Son completamente fanáticos, y están dominados inconscientemente por Nick. Su aspecto varía, pero todos son jóvenes.

Equipo: Navaja Mariposa (Dificultad 4, Daño: Fuerza + 1)

Nick Andrea

Naturaleza: Fanático

Conducta: Director

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 3, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 4, Callejeo 2, Esquivar 2, Intimidación 3, Pelea 2, Subterfugio 1, Armas C.C. 3, Conducir 1, Liderazgo 2, Sigilo 1, Cosmología 1, Cultura y Sociedad 1, Investigación 2.

Trasfondos: Aliados 3, Recursos 1.

Fuerza de Voluntad 8.

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Imagen: Nick es un tipo de 1,95 metros con un cuerpo muy ancho. Es todo masa (y tampoco le sobran los músculos en los brazos). Va con la cabeza rapada y su cara cuadrada lleva de serie una mirada intimidatoria.

Equipo: Cuchillo enorme de monta, sólo lo tiene en el refugio (Dificultad 5, Daño Fuerza +2).

John Harris, wraith enloquecido

Sus rasgos no son excesivamente importantes. Simplemente tienes que saber algunos.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 4, Carisma 4, Manipulación 4, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Pelea 3, Esquivar 3

Arcanos: Ultraje 4, Usura 2, Argos 4, Materializar 1.

Pathos 8

Corpus 9

Fuerza de Voluntad 8

Grilletes: El más a mano es la misma estructura, la morada del wraith. Si la destruyen le harán una gran putada, y le arrojarán a un Tormento y por supuesto no volverá a dar la paliza al Pueblo.

Historia: A este muchacho junto con otros dos le mataron hace 60 años en este pueblo. El asesino fue un Garou Wendigo en frenesí. Ellos aterrorizaban a los nativos del poblado con sus actos. Tras su muerte, juraron vengarse del Wendigo siguiendo con lo que no terminaron en vida. Cada 30 años ellos matarían a tres nativos, para que nadie les olvidara. Sin embargo hace 15 años los compañeros de John desaparecieron misteriosamente en la Tierra de las Sombras (por lo visto fueron tragados por el Olvido). Pero John continuaría con su cruzada. Y así lo ha hecho.