

El Rescate

Un consejero del Departamento de Estado de los EEUU es asesinado y su hija desaparece. ¿Descubrirán los investigadores un complot bolchevique, o será obra tan solo de un criminal común?

Información para el Guardián

Rogers Whittaker, consejero del Departamento de Estado, fue asesinado el Domingo 6 de Junio mientras realizaba una excursión a pie por los Apalaches. Su cuerpo destrozado fue hallado flotando en el arroyo Water Gap cuando llevaba varios días muerto, y el forense del condado de Tiger no puede precisar si las lesiones que presentaba el cuerpo ocurrieron antes o después de la muerte, pero dado que no hay evidencias en contra, ha atribuido la muerte a un accidente. Su hija, Edith, que le acompañaba en la excursión como de costumbre, aún no ha aparecido.

De hecho, Whittaker y su hija se tropezaron con el cubil de un grupo de hombres lobo. El murió rápidamente y ella es ahora cautiva de tan despreciables criaturas.

Información para los Jugadores

Mientras buscaban unas referencias bibliográficas en la Biblioteca del Congreso, los intrépidos investigadores han sido informados de la muerte de Whittaker y la desaparición de su hija por un amigo mutuo, Carl Cabot Walshingham IV, subsecretario del Departamento de Estado. Walshingham es un antiguo amigo, o ex compañero de colegio de algún investigador de la clase social adecuada.

Rogers Whittaker era un miembro respetable de la sección administrativa del Departamento de Estado, experto en aranceles e importaciones. De casi 60 años, su vida era de la máxima respetabilidad y propiedad. Viudo desde hacía más de diez años, solía llevar a su hija de 17 años, Edith, a excursiones campestres por el valle del Shenandoah. La familia Whittaker es antigua y respetable, con ramas en Hartford y Boston, aparte de Washington. Edith es una chica normal y respetable que tiene reservada plaza en una escuela de señoritas de categoría (Bryn Mawr) para el próximo curso.

Rogers Whittaker no se presentó a cenar el Lunes por la noche en casa de Walshingham, aunque estaban citados. El Miércoles, los amigos y la familia notificaron oficialmente a la policía la ausencia de padre e hija. Por fin la noticia saltó a la prensa, apareciendo tan solo algunos comentarios bastante circunspectos. Al encontrarse el cuerpo de Whittaker sin rastro alguno de Edith, el asunto mereció ya grandes titulares en todos los periódicos de la costa atlántica, que los investigadores no hubieran dejado de observar de no estar tan enfrascados en sus estudios.

El cadáver fue hallado e identificado el Jueves 10 de Junio, iniciándose una búsqueda de Edith Whittaker por parte del sheriff del condado de Tiger, en cuya jurisdicción se encontró el cuerpo.

Walshingham ha invitado a los investigadores a desayunar con él el Viernes 11 de Junio. También estará presente un tal Dr. Huntington Dare.

La Historia Empieza a Desplegarse

Carl Cabot Walshingham IV

Walshingham es un 'gourmet' rico y tranquilo, más cerca de los treinta años que de los cuarenta, más bien grueso y siempre bien vestido. Es un hipocondríaco notable. Sobre un desayuno campestre al estilo de Virginia, elegantemente servido, Walshingham expone su teoría de que Edith puede estar aún con vida, aunque posiblemente herida. Ha oído hablar de pasados éxitos de los investigadores, y aunque no cree en la mayoría de los elementos fantásticos de sus historias, sí está convencido de que tienen alguna base cierta. Como buenos cristianos, pide a los investigadores que intervengan en el asunto. Cree que no hay tiempo que perder, y se ha tomado la libertad de hacer que su criado Clive saque billetes de tren para Highmark, el pueblo más cercano al lugar donde fue hallado el cuerpo.

Teme que la muerte de Whittaker no fuera un accidente, temor reforzado por las observaciones del otro caballero presente.

Walshingham proporciona fotos de padre e hija, que son personas nada extrañas, y evidentemente agradables. Edith es una chica morena, de aspecto algo desvaído, que usa gafas de montura dorada, y uno podría fácilmente adivinar que ha pasado mucho de su tiempo con su padre. Su doncella afirma que el día de la excursión llevaba puesto un sombrero de ala ancha, adornado con una cinta azul que tenía nomeolvides bordados, una blusa blanca, un jersey azul, una falda larga azul claro, botas oscuras y quizá una cesta con la merienda.

El doctor Huntington Dare

Hombre pulido, de aspecto libresco, el doctor Dare tendrá unos 40 años. Aunque muy educado, a veces se deja llevar por su genio. Es pelirrojo, va bien vestido y no usa barba ni bigote. Mide sobre un metro setenta y ocho.

A petición de la familia, el doctor viajó a Highmark para ser testigo de la autopsia, el día anterior a la entrevista, Jueves 10 de Junio. El doctor reconoce que es difícil pronunciarse de forma inequívoca, dada la larga inmersión del cadáver, pero cree que Whittaker fue asesinado, sobre todo por la cantidad de sangre existente en los tejidos cercanos a las heridas. Los causantes podrían haber sido uno o varios animales, pero se trataría de animales desconocidos para él como patólogo. El tamaño

de las mandíbulas, las marcas de los dientes y la forma de los desgarros de las zarpas eliminan la posibilidad de que se tratara de úrsidos o felinos; el o los causantes deberían pertenecer a la familia de los cánidos, pero en ese caso debería tratarse de una especie poco usual y bastante grande, igual o mayor que un mastín.

Si se le solicita más información, el doctor añadirá poco más, excepto observaciones casuales que confirman la competencia tanto del forense como del sheriff. Aunque es reacio a admitirlo sin pruebas, no sabe de ningún animal que pueda haber inflingido los zarpazos y dentelladas que mataron a Whittaker. Como hombre de ciencia, encuentra esta ignorancia a la vez alarmante y provocadora. Ha leído algunos libros poco usuales en la biblioteca de un amigo aficionado a las Ciencias Ocultas, y ha hecho suposiciones que espera no tener que revelar jamás. Estas observaciones están anotadas en un bloc de notas que siempre lleva consigo.

El doctor se ofrece a acompañar a los investigadores durante el fin de semana, aunque el Lunes debe volver a Washington. Conoce la zona por haber pasado algunos meses en los últimos años cazando ciervos y faisanes.

Doctor Huntington Dare

FUE 12	CON 15	TAM 14	INT 17	POD 14
DES 16	APA 11	EDU 18	COR 66	Pt Vida 15

Habilidades: Leer inglés 90%, Leer latín 60%, Botánica 50%, Química 70%, Primeros auxilios 100%, Derecho 30%, Ciencias Ocultas 15%, Farmacología 80%, Tratar enfermedades 90%, Tratar envenenamientos 90%, Zoología 75%, Diagnosticar enfermedades 90%, Descubrir 75%, Seguir rastros 40%, Ocultarse 40%, Discreción 40%, Crédito 60%, Rifle de caza 75%.

Clive, el Criado

Clive ha estado al servicio de la familia Walshingham desde el día siguiente de la muerte de la reina Victoria, hará unos 20 años. En todo ese tiempo, excepto un par de episodios de ebriedad en sábado por la noche, ha sido un modelo de probidad y discreción. Es muy amable, sin olvidar nunca su posición ni sus obligaciones. Su cara es redonda y afable, y su paso firme y decidido. Siembre va vestido con la formalidad apropiada. Mide sobre un metro ochenta, e inspira confianza a primera vista. En verdad habría que decir que es mucho más hábil que Walshingham, cuyo único talento fue nacer rico.

Clive

FUE 14	CON 12	TAM 15	INT 16	POD 14
DES 13	APA 13	EDU 14	COR 75	Pt Vida 14

Habilidades: Leer inglés 70%, Leer francés 70%, Leer latín 25%, Contabilidad 80%, Primeros auxilios 65%, Historia 50%, Buscar libros 70%, Tratar enfermedades 90%, Escuchar 70%, Psicología 60%, Descubrir 50%, Conducir automóvil 50%, Mecánica 70%, Electricidad 40%, Discreción 85%, Discusión 60%, Crédito 35%, Charlatanería 50%, Tregar 70%, Saltar 60%, Nadar 80%.

El Viaje

Los investigadores tienen dos horas para prepararse para el viaje de 98 minutos en tren hasta Highmark. Walshingham pone a su disposición un coche y un chó-

fer, lamentando que su mala salud no le permita acompañarles. Insiste en que acepten la compañía de su criado Clive, quien atenderá a todas sus necesidades mundanas. En la estación, Clive guía a los investigadores hasta un departamento de primera del tren donde, y si han aceptado su compañía, permanecerá a bordo sirviendo una vez el tren en marcha un sensacional 'lunch', en el que sustituye discretamente el té que debería servir de bebida por champán francés de la mejor calidad.

Con el paso del rato, el tren deja atrás los campos y los setos para adentrarse entre los serpenteantes peñascos de los Apalaches. El doctor Dare, si los investigadores han querido que les acompañe, les describe el terreno: Colinas rotas por abruptas alturas y acantilados, ríos que forman meandros, estrechos arroyos que caen de escarpados saltos de agua, bosquecillos espesos, grandes extensiones de matorral, gente hosca y muy chapada a la antigua, granjas decadentes construidas hace un siglo o más, grietas repentinas, y cavernas húmedas y misteriosas que se adentran incesantemente en los flancos de las montañas. A veces, e incluso en los días más cálidos, puede bajar un frío repentino sobre un arroyo, como si unos ojos antiguos y gélidos estuvieran vigilando. Los arroyos de montaña fluyen siempre a la misma temperatura, sea en verano o en invierno, y el doctor se pregunta si no procederán de un lugar enteramente distinto.

Todos se van adormeciendo mientras el tren continúa su marcha, hasta que se detiene en Highmark a las 12 y 36 del mediodía.

Highmark

Highmark es un pueblo tranquilo de unos 1.600 habitantes. Las calles son amplias, tranquilas y polvorientas, no hay pavimentación. El ayuntamiento y la cárcel forman un mismo edificio de madera, con tres celdas de ladrillo adosadas. Hay dos almacenes, el de los 'inmigrantes', donde los habitantes más recientes (y más pobres) compran, y el 'bueno', donde compran los de toda la vida. Hay algunas iglesias, incluyendo una presbiteriana, de muy reciente construcción, de la que mucha gente hablará con orgullo. El pueblo no posee periódico, aunque en la estación se pueden comprar los semanarios de Cumberland, Morgantown y Martinsburg, así como los diarios 'Washington Post' y 'Washington Star'. La mayoría de los inmigrantes proceden del este de Europa y trabajan en las minas de Wenchall, a unos cuatro kilómetros y medio hacia el Oeste, siguiendo la vía del tren.

Bob Everett, el director del colegio local, es también corresponsal de algunos periódicos. Informa de nacimientos, óbitos, visitas y acontecimientos poco usuales, cobrando a razón de cinco centavos por cada dos centímetros y medio de columna. Durante muchos meses no tuvo nada más excitante que contar que la muerte del pequeño Roberts. También hay médico en el pueblo, pero en este momento se halla en Hagerstown para ver a su madre, que está enferma de gravedad. El alcalde es Allan Haskew, que a la vez es dueño del almacén 'bueno'. Es orgulloso y condescendiente, y es el responsable de los dos mástiles que se alzan frente al ayuntamiento, en los que los jóvenes del lugar gustan de izar banderas insultantes o ropa interior de señora.

Al desembarcar, los investigadores verán que Walshingham ha alquilado un coche, que viajaba en el mismo tren que ellos, ocupando un vagón de transporte, y protegido por una lona. Se trata de un Packard cuya presencia dará que hablar en Highmark donde nunca se había visto un coche tan lujoso (la mayoría de los habitantes circulan en calesas tiradas por caballos, cuando van al pueblo o a las granjas cercanas). Las carreteras que enlazan el pueblo con los más próximos son circulables en carreta, pero el tren y el telégrafo son los métodos habituales de comunicación. No hay teléfono.



El hombre Lobo en Acción

(Nota: Durante el resto del escenario supondremos que Clive ha acompañado a los investigadores, aunque ni su presencia ni la del doctor Dare son imprescindibles. Si Clive acompaña al grupo, se habrá encargado de telefonar reservando habitaciones en la posada de la Srta. McNulty, una casa de huéspedes de lo más respetable.)

maldecirá a ellos y a todas las sabandijas explotadoras como ellos, advirtiéndoles de que la revolución está próxima y que cuando estalle, él recordará quién estuvo a favor de los pobres y quién en contra. 'Los poderes del pueblo son extensos, muy extensos', gritará.

Los Mendigos de la Estación

Al desembarcar los investigadores verán a dos hombres bastante sucios y de aspecto poco respetable. Uno de ellos, Jack, se acerca y pide respetuosamente a los elegantes caballeros si le podrían dar algunas monedas para comer. Clive le despachará diciéndole que mejor haría trabajando en lugar de ofender a los que son mejores que él, momento en el cual el jefe de estación interpondrá explicando que el pobre Jack perdió la mayor parte de su capacidad mental luchando en la Gran Guerra, pero que antes era una persona respetable. Si alguno de los investigadores le da dinero o tabaco, se lo agradecerá de forma tan efusiva que puede llegar a ser embarazosa.

Si Jack recibe algo de los investigadores, el otro mendigo, Jocko, correrá hasta ellos y pedirá agriamente otro tanto. A esto, el jefe de estación le increpará duramente, llamándole de vago para arriba, y advirtiéndole de que la próxima vez que pise terrenos del ferrocarril le echará los perros. Ante ese comentario, Jocko (que se había encogido un tanto ante la filípica) le dará un puntapié a un sabueso moteado, el perro favorito del jefe de estación, que dormía apaciblemente junto a los equipajes. El perro le salta encima y se enzarzan. Si los investigadores ayudan a separarlos, Jocko, con lágrimas en los ojos, les jurará eterna gratitud; si no hacen nada por ayudarle, les

Por el Pueblo

La Oficina del Guardia

El guardia se llama Hamblin y recibe amablemente a los investigadores, expresándoles su pesar por la muerte de Rogers Whittaker. Es sumamente educado en presencia de gente de calidad como el doctor Dare y los investigadores, y además ya han circulado historias del elegante criado y del deslumbrante Packard transportado por ferrocarril. Agradece su ayuda en la búsqueda de Edith Whittaker, aunque presiente que deben prepararse para lo peor, puesto que aún no ha habido noticias de la chica, y cada hora que pasa disminuyen las probabilidades de que aparezca con vida. Más de una docena de personas del pueblo y de alguaciles están aún registrando las orillas del río en su busca, pero pronto habrán de abandonarla para volver a sus ocupaciones normales.

El guardia suele ocuparse sólo de los borrachos y de las peleas del sábado por la noche, de algún pequeño robo de ropas colgadas en el exterior o en algún cobertizo, y de bromas juveniles como pintar vacas o cambiar de sentido señales de tráfico. A preguntas sobre sucesos no usuales puede responder con total honestidad que en esa parte del condado de Tiger esas cosas no pasan y sus ficheros, que está orgulloso de mostrar a gente tan principal, así lo demuestran.

También mostrará su copia del informe de la autopsia, realizada al cadáver de Whittaker por el forense de Tiger, que es exacta a la que posee el doctor Dare.

El guardia señala el área aproximada de la búsqueda en un mapa local concienzudamente dibujado a mano por los alumnos de la clase de ingeniería del señor Montgomery, en la escuela superior de Highmark, y que data de 1917.

La Casa de Huéspedes McNulty

Se trata de un edificio de tres pisos en el que Clive ha reservado una habitación para cada uno de los investigadores, para el doctor Dare y para sí mismo. El desayuno es a las 7 y la cena a las 6 en punto. Las puertas se cierran a las 9 de la noche (a las 11 el sábado) y se vuelven a abrir a las 5 y media de la mañana. No se permite fumar. Visitas sólo en el salón. No se puede blasfemar ni escupir cuando se está a la mesa. No hay teléfono.

Como quiera que el grupo está formado obviamente por gente adinerada, la señora McNulty (52 años) es sumamente amable, pero durante muchos años ha tenido más trabajo del que podía realizar. Por tanto, las familias y los niños locales los tiene algo confusos y es capaz de explicar en el plazo de algunas horas historias diferentes sobre la misma gente y los mismos acontecimientos.

Investigaciones en el Pueblo

Algunas personas creen recordar que los Whittaker bajaron del primer tren de la mañana (10:07) y se fueron andando por la carretera hacia Old Man's Bluff, una loma que se ve a unos tres kilómetros. La carretera sigue el curso del arroyo Water Gap, donde el jueves se halló el cuerpo de Rogers Whittaker.

Casi todo el mundo vio (o dice que vio) cómo sacaban el cuerpo del río, aunque el lugar donde se halló está casi a un kilómetro y medio del pueblo. Todos cuentan que estaba horriblemente desgarrado e hinchado de forma grotesca, y que esperan no ver nunca más algo tan horrible.

No ha habido ningún asesinato o muerte accidental en la zona desde hace más de un año, cuando el pequeño Roberts, que jugaba a saltar del pajar, cayó sobre una horca, clavándose.

No ha habido sucesos misteriosos, luces extrañas, sonidos raros ni gente rara de la que la gente se acuerde. Sin embargo, hace algunos años, una vaca que pertenecía a los Roberts parió tres terneras, todas las cuales viven aún, y dos de ellas son de las que dan más leche de la comarca.

La gente aquí es muy afable, abierta, y ansiosa de oír historias del maravilloso mundo exterior. Highmark ha causado en Clive muy buena impresión, y anota mentalmente el pueblo como un buen lugar para irse a vivir tras coger el retiro, aunque no lo dirá a los investigadores.

Los del pueblo estarán dispuestos a hablar de cualquier cosa, pero no están al corriente de nada, a excepción de los asuntos locales más corrientes.

Las Chicas Pelton (Jael y Débora)

Por la calle, los investigadores verán dos chicas altas, tirándole piedras a una jauría de 10-12 perros que se las miran con recelo. Los ladridos de los perros y los soeces insultos de las chicas están fuera de lugar en un pueblo tan tranquilo. Las chicas llevan vestidos de algodón muy gastados, no llevan medias, y el pelo lo tienen muy sucio. Las dos chicas son gemelas idénticas. Algunos vecinos saldrán a los porches diciéndoles a gritos que se vayan.

Si se les pregunta, los vecinos relatarán que los Pelton siempre están causando problemas, y que sería mejor que se fueran del condado. Si un investigador se intenta acercar a una de las chicas, esta fruncirá el ceño y se alejará de forma petulante, sin proferir otra cosa que insultos.

Segundo Encuentro

Tanto si el grupo sale por la tarde de ese día, como si espera a la mañana siguiente, volverá a encontrarse con los dos mendigos. Si le dan a Jack una moneda o un regalo, les saludará elaboradamente, y después reirá y aullará como un perro una y otra vez. Si los investigadores se ponen en marcha, les adelantará a la carrera hasta ponerse cincuenta metros por delante de ellos, para luego detenerse y decir que no puede avanzar más porque se ha perdido. Esto lo hará continuamente, a menos que se le amenace o se le dé un puntapié, momento en el que huirá despendolado.

Junto con Jack, los investigadores hallarán a Jocko, que siempre va con Jack, confiscando las limosnas que este recibe. Insinuará que sabe por qué están en el pueblo (aunque no es ningún secreto) y les aconsejará avisadamente que sigan el cauce del Water Gap hacia arriba hasta la garganta, porque 'hay cosas que se quedan retenidas en las partes poco profundas'. Después se pondrá a orinar, para alejarse con paso jactancioso. Si alguien se para a observar el punto en el que estaba Jocko, encontrará un trozo de cinta humedecida, bordada con no me olvides azules. Jocko no admitirá saber nada de la cinta, pero la ha dejado allí para molestar y tentar a los investigadores.

Pelton conoce a los dos mendigos y les ha mostrado sus poderes, amén de fanfarronear de su crueldad e invencibilidad. Ambos se sienten halagados, pero a la vez le tienen miedo, aunque están orgullosos de saber algo que los del pueblo ignoran. Saben que Pelton tiene prisionera a Edith, y que probablemente fue él quien mató a su padre, pero son incapaces de darse cuenta de cuántos más ha matado. Jocko robó el sombrero de Edith como fetiche de poder, y el resto está escondido en los matorrales, no lejos de donde dejó la cinta. En la badana está cuidadosamente bordado el nombre de Edith y su dirección.

Jack admira a Pelton, aunque este le ha enseñado a decir tan solo que es 'un gran hombre'. Pelton recuerda a Jack a los crueles y poderosos generales que pudo ver en la Gran Guerra.

Jocko ha sido convencido por Pelton de que hay poderes metamórficos subyacentes en todos y cada uno de nosotros, y que son la opresión de la sociedad y las mentiras de las religiones organizadas los que niegan al proletariado incluso los sueños de su grandeza real. De vez en cuando Pelton se divierte haciendo que Jocko realice elaborados y ridículamente humillantes 'ritos meditativos', para abrirse a la verdad interna que, según Pelton, atesora.

Pelton, por supuesto, no dudará en matarlos a los dos si llegan a representar algún peligro.

El Grupo de Búsqueda

Si los investigadores van río abajo desde el pueblo, no encontrarán nada más que viejas ruedas de carro, leña y basura tirada desde los trenes que pasan. El río se va agrandando y ensuciando merced a los vertidos de más minas, todas las cuales están en explotación.

Si los investigadores van río arriba, al cabo de un kilómetro y medio se encontrarán con el grupo de búsqueda, que está dragando los estanques y registrando las orillas. La gente parece competente y decidida, aunque

están ya algo desanimados. Todos creen que Edith está muerta, quizás arrastrada río abajo, o devorada por animales o peces. Los hombres explican que han llegado río arriba hasta la granja de Pelton, en la garganta, pero que de allí no se puede pasar porque más arriba el arroyo se estrecha y se hace muy peligroso. Dicen que es posible que el cuerpo de Edith esté en un cañón, apresado entre unas rocas, pero si es así es poco probable que aparezca nunca.

La Granja Pelton

Un kilómetro y medio más arriba, las colinas se estrechan ominosamente a uno y otro lado. El camino sigue pendiente arriba en una serie de giros, continuando hacia el Oeste, pero el río atraviesa el risco más próximo al Sur, formando una oscura y peligrosa garganta. Justo antes de la garganta, los investigadores llegan a la desvencijada granja Pelton, donde viven las dos chicas que tiraban piedras a los perros del pueblo (Débora y Jael) y su padre, Rafer Pelton. Las tierras están aún cultivadas, pero las tienen alquiladas a otros granjeros; los Pelton no tienen tampoco animales de granja, y de hecho todos los animales reaccionan con nervios o con hostilidad cuando algún Pelton se les acerca. Viven del alquiler de sus tierras y de hacer chapuzas para unos y otros. Rafer Pelton dice que tiene una pensión del Gobierno, pero nunca recibe cheques ni cartas con membrete oficial (¿Cómo iba a tenerla? Desde su fundación, el Gobierno de los EEUU nunca ha precisado un hombre lobo).

Rafer Pelton

Es el padre y el líder de este pequeño clan de hombres lobo. Es alto, cetrino, musculado, y tiene una expresión de cruel inteligencia. La madre de sus gemelas, a quien nadie del pueblo llegó a conocer, murió al dar a luz. Al contrario que otros de los que sufren esta antigua maldición, Pelton disfruta con su sino, y con los maléficos poderes de destrucción que lleva aparejados. Es un licántropo inteligente, por lo que nunca ataca en el condado de Tiger. Cuando se acerca la luna llena, él y sus hijas cogen el tren hasta Washington, Richmond o Baltimore, y allí atacan a vagabundos o a gente indefensa. Tras deleitarse con la sangre y satisfacer sus impulsos atávicos, ocultan cuidadosamente las evidencias de sus depredaciones utilizando toda su inteligencia humana para hacerlo. Como quiera que buscan siempre sus víctimas entre gente sin amigos ni dinero, se aseguran así que la policía no se preocupe demasiado.

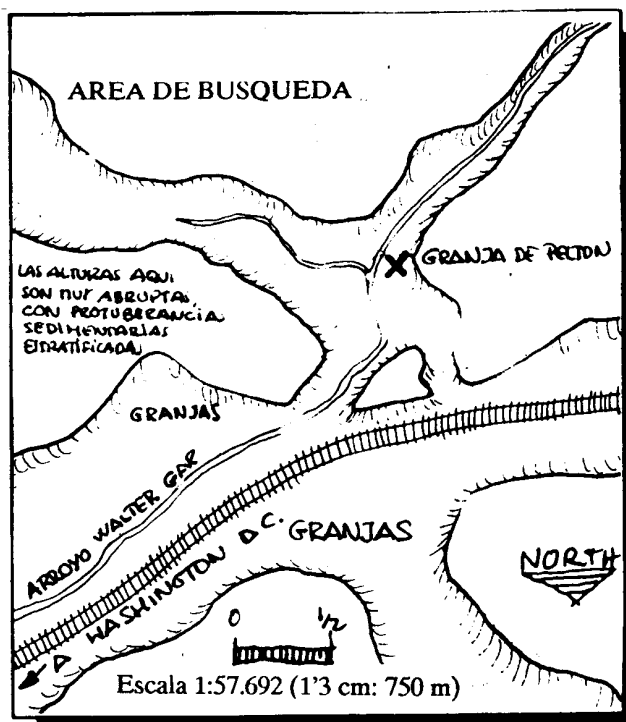
Los Whittaker fueron atacados porque Rafer decidió tener hijos, vana esperanza porque los hombres lobo no se reproducen de la manera normal. Mató a Rogers Whittaker y secuestró a su hija de forma impulsiva mientras estos exploraban el cañón del Water Gap, esperando que no fueran echados en falta, o en todo caso, que no se supiera dónde buscarlos. Las chicas (quizás por unos celos algo primitivos) se deshicieron del cuerpo de Whittaker algo chapucera, metiéndolo en un saco de yute lastrado con piedras, pero que estaba podrido. Al hincharse el cuerpo, la presión rasgó el saco y el cuerpo salió a la superficie.

Rafer Pelton (forma humana)

FUE 15 CON 12 TAM 17 INT 16 POD 13
DES 11 APA 12 EDU 19 COR 0 Pt Vida 15

Rafer Pelton (forma bestial)

FUE 30 CON 24 TAM 17 INT 8 POD 13
DES 11 EDU 9 COR 0 Puntos de Vida 21



Habilidades (entre paréntesis las que aún mantiene en forma bestial, menos la última que sólo tiene en esa forma): Leer inglés 95%, Leer latín 60%, Leer francés 90%, Contabilidad 40%, Antropología 50%, Primeros auxilios 70%, Ciencias Ocultas 25%, Farmacología 50%, Tratar enfermedades 80%, Diagnosticar enfermedades 60%, (Escuchar 50%), (Descubrir 50%), Mecánica 60%, Camuflaje 50%, (Ocultarse 60%), (Moverse en silencio 60%), (Tregar 70%), (Esquivar 55%), (Saltar 65%), (Nadar 80%), (Rastrear mediante el olfato 90%).
Mordisco 75%, 1D8 + 2D6 puntos de daño.

Armadura: Piel por valor de 1 punto.

Habilidades Especiales: Regenera 1 punto de daño por asalto hasta que muera. Vulnerable a la plata.

Jael Pelton

Jael tiene a su padre como un ídolo y hace todo lo que le dice. Como su padre, disfruta a conciencia de sus sangrientos apetitos, a los que toma como un signo de superioridad sobre las personas normales.

Jael Pelton (forma humana)

FUE 12 CON 13 TAM 13 INT 12 POD 10
DES 12 APA 9 EDU 5 COR 0 Pt Vida 13

Jael Pelton (forma bestial)

FUE 24 CON 26 TAM 13 INT 6 POD 10
DES 12 EDU 5 COR 0 Puntos de Vida 20

Habilidades (id. que ant.): Leer inglés 25%, Ciencias Ocultas 20%, (Escuchar 60%), (Descubrir 40%), (Ocultarse 35%), (Moverse en silencio 50%), (Tregar 70%), (Esquivar 60%), (Saltar 50%), (Nadar 50%), (Rastrear mediante el olfato 60%).

Mordisco 40%, 1D8 + 1D6 puntos de daño.

Armadura: 1 punto.

Habilidades Especiales: Igual que su padre.

Débora Pelton

Débora es la más pensativa de las dos hermanas y desprecia a su padre por capturar a Edith. Aunque sus apetitos son tan sangrientos como los de su padre, no disfruta con ellos sino que más bien los desprecia. En algún momento del futuro próximo tiene la intención de huir de la zona, en un intento de escapar de su oscuro destino, pero no sabe que es lo mismo que hizo su padre hace muchos años.

Débora Pelton (forma humana)

FUE 12	CON 13	TAM 13	INT 14	POD 12
DES 12	APA 9	EDU 6	COR 0	Pt Vida 13

Débora Pelton (forma bestial)

FUE 24	CON 25	TAM 13	INT 7	POD 12
DES 12	EDU 6	COR 0	Puntos de Vida 20	

Habilidades (id. que ant.): Leer inglés 30%, Ciencias Ocultas 15%, (Escuchar 60%), (Descubrir 30%), (Ocultarse 40%), (Moverse en silencio 70%), (Tregar 50%), (Esquivar 60%), (Saltar 50%), (Nadar 50%), (Rastrear mediante el olfato 80%).

Mordisco 40%, 1D8 + 1D6 puntos de daño.

Armadura: 1 punto.

Habilidades Especiales: Igual que su padre.

La Granja

La granja Pelton consiste en una serie de campos bien cuidados, un edificio de dos habitaciones, una leñera y un granero derruido en su mayor parte. Las vallas son nuevas y están bien conservadas, pero los edificios parecen poco habitables. Los únicos indicios de que no están abandonados son algo de humo o una luz por la noche.

La Leñera

Aquí se guardan unos 29 metros cúbicos de leña bien curada. Algunos maderos tiene marcas de dientes.

El Granero Derruido

Los Pelton han construido aquí un nido con espacio suficiente para ocultarse los tres. Hay algunos huesos humanos esparcidos, y tienen una cierta cantidad de galleta envuelta en varias capas de tela impermeable. La familia de hombres lobo posee una docena de escondites similares repartidos por la garganta y las colinas cercanas, en uno de los cuales tienen oculta a Edith.

Un túnel de sesenta centímetros de diámetro lleva por debajo tierra hasta un punto de la orilla del arroyo a una treintena de metros, cuya salida está camuflada tras una roca plana y grande.

La Casa

La habitación delantera contiene una mesa, cuatro sillas, una chimenea para cocinar, utensilios de cocina y

algunos libros, todos los cuales tratan de lobos y de hombres lobo. Entre ellos destaca una copia de *Monstres And Their Kynde (Los Monstruos y su Ralea)* en un inglés algo arcaico, que da un plus del 8% a los Mitos, tiene un multiplicador de hechizos de x1 y cuya lectura cuesta 1D8 puntos de COR. También hay un ejemplar en francés de *Les Lupus Horifique (Lupus horrible)*, que hace referencia a un brote masivo de lupus o rabia, escrito por un tal Dr. Raphael Peltonne, e impreso privadamente en la Martinica en 1887. El libro está lleno de acontecimientos terroríficos, relatados de manera hartamente cínica: 2% a los Mitos y 1D4 puntos de COR. El libro no contiene hechizos. Por lo demás, no hay nada destacable en la habitación, que está bastante sucia.

La habitación trasera contiene tres camas sucias y sin hacer. Hay una segunda chimenea, que contiene carbones aún calientes. Hay ropa de hombre y de mujer tirada por el suelo, aunque un armario contiene alguna ropa razonablemente limpia y respetable. Esta es la que se ponen los hombres lobo cuando viajan a las ciudades en busca de presas.

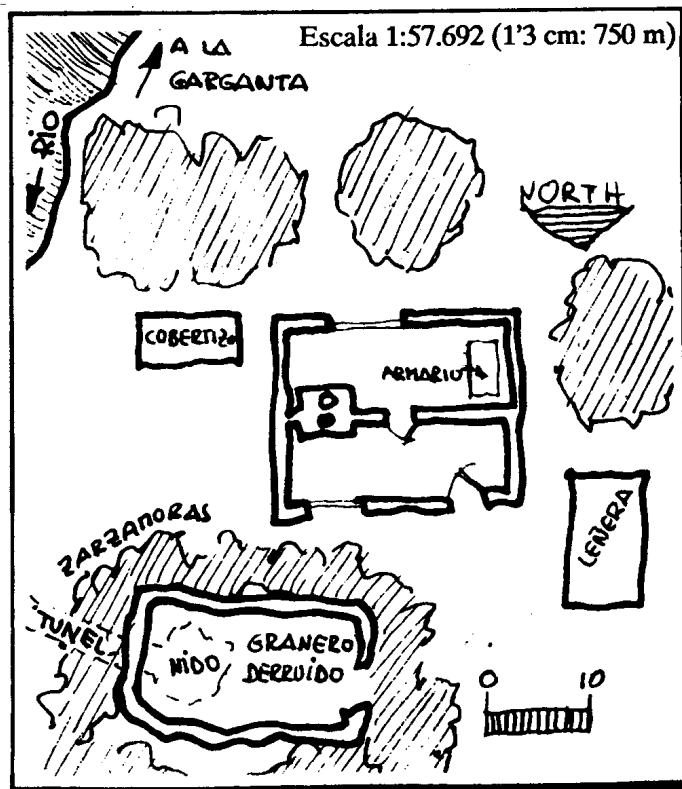
La Garganta del Water Gap

Así como el guardián es libre de hacer que el encuentro con los Pelton tenga lugar en la granja, este acontecimiento será más dramático si ocurre en la garganta, en la semioscuridad del lugar, y con el ruido ensordecedor del agua como fondo, entre repisas de roca y piedras enormes, en algún lugar a lo largo del sendero que sigue el curso de la garganta, y que al cabo de unos cuatro kilómetros y medio va a desembocar a otro valle.

Hay que asegurarse de que los investigadores establezcan un orden de marcha y que digan claramente si la búsqueda que realizan es profunda o superficial.

Cuando lleven entre 15 y 30 minutos en la garganta, Pelton (en su horrible forma bestial) exhibirá a Edith en un punto bastante por delante de los investigadores, y la hará chillar para asegurarse de que los investigadores la ven. La furia sangrienta de Pelton le lleva a atacar a los intrusos.

LA GRANJA



La Trampa

Pelton atará a Edith (que no hará más que desmayarse) a un árbol en un pequeño ensanchamiento de la garganta, y los tres hombres lobo se ocultarán. Pelton mirará para ver si alguno de los investigadores parece ir armado y le atacará en primer lugar, o a cualquiera que parezca el líder del grupo. Las dos chicas sólo atacarán cuando lo haga Pelton; han cazado con él a menudo y están bien enseñadas.

El ataque de Pelton tendrá lugar cuando la atención del grupo esté centrada en Edith, atada a un árbol y pidiendo ayuda.

Si un hombre lobo mata a uno de los del grupo, deberá tirar Idea (con su INT reducida) o distraerse tanto devorándolo que se olvide de que los demás miembros del grupo aún viven. Puede que los hombres lobo vengzan, pero en cualquier caso uno o dos de los investigadores deberían poder escapar.

La Escapatoria

No es fácil escapar de los hombres lobo en la garganta, pero se puede hacer de tres maneras. En primer lu-

SOBRE LOS HOMBRES LOBO

Es posible que haya muchos tipos diferentes de licántropos. La variedad de hombre lobo en que se han convertido los Pelton obedece a la acción de un virus aún no aislado, cuyos efectos se parecen vagamente a los de la rabia, pero cuyas consecuencias son menos fatales a corto plazo y más duraderas. Normalmente, la enfermedad se transmite por la saliva cuando muerden, y una víctima que sobreviva al ataque de un hombre lobo tiene una probabilidad acumulativa de contraer la enfermedad de un 5% por cada punto de daño recibido. Así, un personaje que recibiera 5 puntos de daño tendría un 25% de probabilidades de convertirse en licántropo.

Las relaciones sexuales entre un hombre lobo y una persona normal resultan invariablemente en contagio, y todo niño concebido de tal unión nace generalmente contagiado. Los partos en estos casos suelen ser muy difíciles, causando la muerte de la madre en la mayoría de ocasiones.

La enfermedad se incuba durante 1 mes, y una vez manifestada suele causar la muerte de la víctima de una forma similar a la de la rabia. Para simular esto, si el individuo afectado falla una tirada de su CONx1 o menos en porcentaje, sufre una muerte horrible en pocas semanas, y la transformación no tiene lugar. La vacuna contra la rabia puede mejorar las posibilidades de supervivencia hasta CONx3, pero la víctima seguirá estando aquejada del mal.

Una víctima que haya sobrevivido a la fase inicial de la enfermedad está sujeta a ataques periódicos de naturaleza espantosa, el primero de los cuales tendrá lugar casi invariablemente una noche de luna llena (al parecer, la intensidad de la luz tendría algo que ver con el efecto, en una reacción parecida a la de la epilepsia). A partir de ese momento, los ataques ocurren al azar, a menudo inducidos por la histeria, aunque suelen producirse a intervalos más o menos mensuales. La luz de la luna llena parece seguir teniendo un gran efecto sobre los licántropos durante toda su existencia. Aquéllos que acaban disfrutando con su enfermedad a menudo descubren que pueden provocar el cambio de fase a voluntad, aunque en momentos de tensión física o emocional fuerte puede ser incontrolable.

El proceso de transformación dura unos 5 minutos y cuesta 5 puntos de magia por cada cambio hombre-lobo o lobo-hombre. La transformación puede tener lugar de día o de noche, pero dada la vulnerabilidad del licántropo durante su transcurso, procurará buscar un lugar oculto y oscuro para sufrirlo. El proceso de transformación suele ir siempre precedido por una breve 'aura', una alucinación o un sueño despierto. A pesar de la terrorífica naturaleza de estas auras, son útiles porque alertan al hombre lobo de que la trans-

formación está a punto de tener lugar, y le dan tiempo de ocultarse o de huir de la vista de otros.

Durante los ataques un hombre lobo es totalmente salvaje y feral, muy parecido al clásico perro rabioso o al humano enfermo de rabia.

Los hombres lobo son sumamente resistentes al dolor en su estado bestial, y pueden regenerar 1 punto de daño por asalto mientras están transformados, aunque luego tienen cicatrices y morados, y posteriormente quedan muy débiles, tanto que a menudo la víctima (una vez de vuelta a su forma humana) debe pasar varios días en cama, con náuseas y temblores. Por ello prefieren que no les hieran.

La naturaleza de los extraños efectos de la plata sobre los licántropos no se conoce con exactitud, pero la reacción es tan rápida como la del cianuro sobre las personas normales. La eficacia de la plata hizo que los médicos de la Edad Media prescribieran bebidas e infusiones conteniendo partículas de este metal, pero no tenían efecto alguno sobre el avance o la mortalidad de la enfermedad. Es posible que el hipersensible sistema nervioso de los licántropos sea susceptible a una conductividad eléctrica superior, o bien que la formación de complejos de plata sea intrínsecamente venenosa para la alterada química corporal de los hombres lobo. Es posible también que otros elementos como el cobalto o el platino tengan efectos similares, pero no se han podido realizar ensayos dada la rareza de ambos. Simbólicamente, la plata es el metal de la luna, por lo que parece adecuado que el elemento que parece facilitar su poder a los licántropos sea el mismo que puede destruirlos.

Cuando se hiere a un hombre lobo con un arma de plata, se compara el daño realizado con la CON de la criatura, como si de un veneno se tratara. Si el monstruo falla una tirada de resistencia, muere. Si no, se lleva adicionalmente la mitad del daño (redondeando hacia arriba), y este no lo puede regenerar. Por ejemplo, supongamos que una bala de plata le hace 15 puntos de daño a un hombre lobo cuya CON es 20. Primero se anotarían los 15 y tiraría resistencia (para lo que tendría un 75% de probabilidades de no morir). De pasar la tirada, se llevaría 8 puntos más de la plata, y estos no podría regenerarlos de la manera usual (N. del T.: Es decir, que habría de curarlos como si de una herida normal se tratara).

Ver a un hombre lobo en su forma bestial cuesta 1D8 puntos de COR si se falla la tirada, y nada si se pasa.

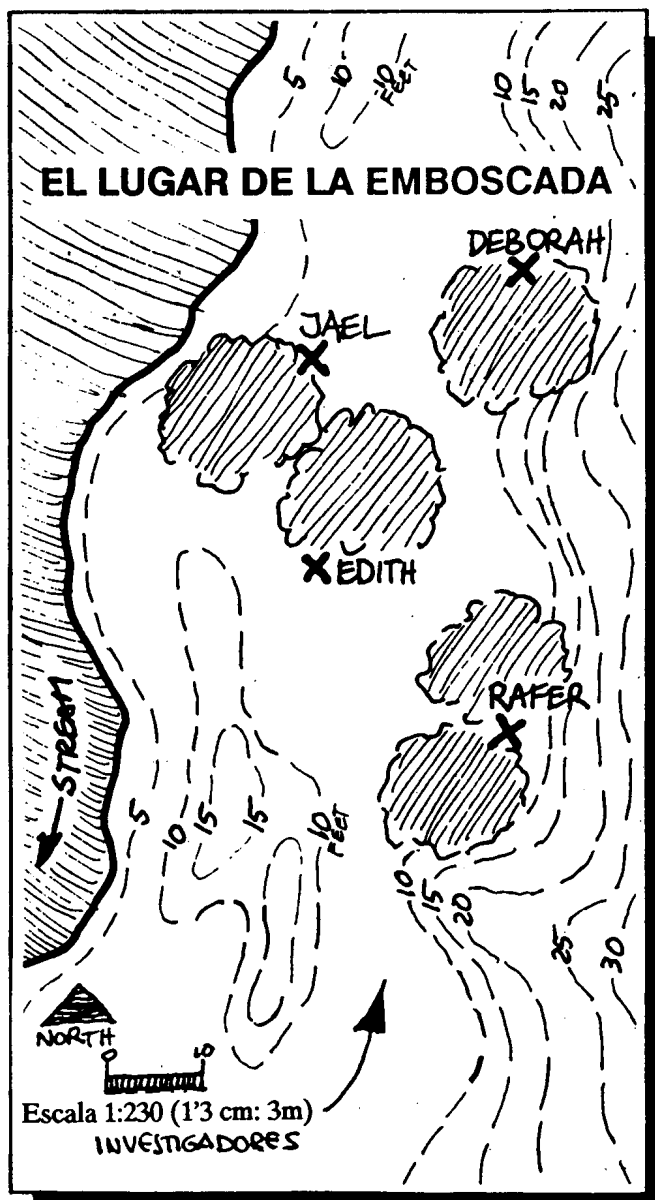
En general, y a pesar de la información aquí recogida, el estado de las investigaciones sobre los licántropos aún deja mucho que desear.

gar, puede que los tres estén tan cegados con sus otras víctimas que no se den cuenta de la huida. Si pueden llegar río abajo más allá de la granja, estarán tan cerca del grupo de búsqueda que Pelton no se atreverá a seguirles hasta allí.

En segundo lugar, pueden trepar por las paredes de la garganta, lo cual exigirá seis tiradas de Trepar. Los hombres lobo no pueden seguirlos por la pared, pero pueden llegar hasta lo alto por otros caminos más seguros, aunque más lentos, y empezar a perseguirlos desde allí.

Por último, un investigador puede arriesgarse a saltar al Water Gap, que tiene unos 12 metros de ancho en este lugar y es bastante rápido, pero seis tiradas de Nadar le llevarán río abajo hasta el grupo de búsqueda, al módico precio de 1D6 puntos de daño de golpes y rascaduras.

En cualquier caso, los hombres lobo intentarán eliminar al resto del grupo antes de que den la alarma (y esta sea tomada suficientemente en serio), por lo que no hay que descartar un ataque al tren o a la casa de huéspedes. Si un investigador consigue escapar con vida y llegar a Washington, la influencia de las familias Walshingham y Whittaker asegurará que se monte una expedición punitiva de envergadura para erradicar el mal de una vez por todas. Los hombres lobo tratarán de alistar a los dos vagabundos, Jack y Jocko, para su causa, pero es difícil que estos causen demasiados problemas. Los detalles de tal campaña quedan más allá de los objetivos de este escenario.



Acerca de Edith

Edith Whittaker es una joven que ha llevado una vida bastante recogida, y por tanto no está preparada en absoluto para ser secuestrada y retenida, por razones inimaginables, por un grupo de hombres lobo. Se ha pasado la mayor parte del tiempo inconsciente o fingiendo estarlo, y todo lo que podrá contar a los investigadores es una de las tremendas transformaciones de Rafer Pelton, y los groseros hábitos higiénicos de sus dos hijas. La ocultaron en una pequeña cueva en mitad de la garganta, cerca de un salto de agua que habría ahogado sus gritos, si hubiera tenido presencia de ánimo como para gritar. No recuerda nada más, por lo que los detalles pueden ser convenientemente dispuestos por el guardián.

Pelton puede haberla infectado durante su estancia en la cueva, por lo que es posible que los investigadores la lleven de vuelta a la civilización para enterarse en la siguiente luna llena de una serie de misteriosos asesinatos cerca de su casa.

Pelton puede también haberla embarazado, y en ese caso morirá durante el parto si no puede sacar su CONx1 en porcentaje. El niño o niña empezará a manifestar los síntomas de la licantrópía al llegar a la pubertad.

La mente de Edith habrá sido afectada por la terrible muerte de su padre y también por su propia odisea. Las murmuraciones sobre ella serán particularmente crueles, por lo que pasarán muchos años antes de que pueda superar tan terrible trauma. Es posible que, posteriormente, quiera convertirse en investigadora.

Recompensas

Todo investigador superviviente que pueda demostrar que Edith ha muerto recibirá algún tipo de gratitud por parte de la familia Whittaker, y algún conocimiento e influencia sobre la burocracia de los EEUU. Si se puede recobrar a Edith con vida, su familia y amigos se asegurarán de que los investigadores reciban información confidencial que les permita obtener beneficios de 5 por 1 en cualquier inversión que realicen durante el siguiente año, hasta un máximo de 10.000 dólares de capital inicial.

Cada investigador ganará un 15% para añadir a su Crédito.

Si la banda de hombres lobo es dispersada o aniquilada, cada investigador recibirá 1D3 + 3 puntos de COR.

Finalmente, Walshingham insistirá en que, en cada ocasión en que los investigadores tengan que pernoctar en Washington, lo hagan en su casa, ahorrándose así gastos de alojamiento y comida.

