

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR:

La tarde del **6 de septiembre**, Nicholas Hammer, un minero aficionado (como los protagonistas) realiza una explosión en unos peñascos que hay en su concesión (la de más arriba en el arroyo). Al hacerlo, **una superficie perfectamente circular** (3 m de diámetro), lisa y de un **negro mate**, se abre en la pared de roca. Es **la boca de la montaña** (el Monte St Charles).

De este portal **surgen tres seres** absolutamente **negros mate** (**los Hijos**) que despedazan inmediatamente a Hammer y empiezan a bajar, de sombra en sombra, arroyo abajo.

Nant'ina va donde los **Carlson**, **Beq'ch'etniyi** donde los **Hoffman** y **Bejex** donde los protagonistas. Hasta que algo **selle la boca**, una **tormenta de nieve** azota la región. Durante el **día** **nieva de vez en cuando**, en cuanto se pone el sol empieza a **nevar hasta el amanecer**.

DESARROLLO DE LA AVENTURA:

Así empieza, después, **déjate llevar por las acciones de los PJ y/o pínchalos para que se muevan**.

SI BAJAN AL PUEBLO A POR AYUDA:

A pesar de la nieve, la carretera es transitable para el 4x4 de los protagonistas.

No hay nadie en la **explotación Ackermann**.

Elisa Hetfield los saludará desde su moto de nieve al pasar junto al camino que lleva a la explotación Hetfield. Se les ha estropeado el Generador y va a por gasolina al pueblo.

En el pueblo tampoco funcionan las comunicaciones, y la carretera que los comunica con la civilización ha sufrido un desprendimiento. **Están aislados del mundo**.

Ackermann, borracho, **busca bronca**. El sheriff lo mete en el calabozo a dormir la mona.

Esa noche, Ackermann es **despedazado en su celda** por **Beq'ch'etniyi** (que ha entrado por una sombra). Solo faltan los ojos (*prueba de Sentidos para examinarlo o preguntar al Sheriff*).

SI VANA A VER A LOS CARLSON

Encuentran el **cadáver congelado y sin manos de Eustace Carlson**. Está **apoyado en una valla de madera**, sus pies siguen en el suelo, bajo la nieve, mientras que su espalda está apoyada y su cara mira hacia el cielo. **Un moratón rodea su cuello**. Frente a él, en la **pared del cobertizo**, hay un boquete reciente (*un disparo de escopeta*) y una **salpicadura de color negro mate**. Si apartan la nieve, **a los pies de Eustace** está su **escopeta de dos cañones**, que ha sido disparada.

En la casa encuentran el **cadáver de Ann**, tirado **junto a la puerta**, con el mismo **moratón** en el cuello y también **sin manos**. En la **cocina** está **Erik**, también con un **moratón** y **sin manos**. Cerca de él, en el suelo, hay un **cuchillo con una sustancia negra** impregnada en su filo.

En el cobertizo encuentran a **John**, escondido tras unas cajas, con los brazos rodeando sus piernas. No tiene ninguna marca, lágrimas congeladas recorren su cara. **Ha muerto congelado**.

Al salir de la casa, uno de los protagonistas pisa algo duro, se agacha y **encuentra una mano humana seccionada y congelada** (*por el tamaño, podría ser de Erik*).

SI CONTINUAN CARRETERA ARRIBA

Por el camino, tendrán un **encuentro con una de las bestias** (al azar). Es el primer encuentro, si va mal, **deja que huyan** o que **Andy Hoffman**, en su excavadora, los salve en el último momento. En la **concesión Hoffman** hay **dos cadáveres descuartizados**, **James Gordon** y a **Andrés Gómez** (dos trabajadores), a los que les faltan los ojos. El resto de **los Hoffman** (*Los hermanos Andy (42) y Lady (33), el padre, Howard (71), el hijo de Andy, Rick (20) y el marido de Lady, Grant Finnes (38)*) **están vivos** y afirman haber **derribado a tiros** (*por la noche*) a una **bestia infernal**, un enorme lobo negro. No hay **cadáver de la bestia**, pero sí manchas de un fluido negro mate.

Haz lo que debas para que no suban a la explotación Hammer antes de ir al pueblo.

SI SE FORTIFICAN EN SU CONCESIÓN

Antes o después, **alguno de los hijos irá a castigarlos** (*haz que se estropee el generador o lo que sea para obligarlos a moverse o, directamente, haz que un hijo se cuele por las sombras*).

¿CÓMO SEGUIR LA AVENTURA?...

Por el día, se pueden mover casi con normalidad por el pueblo y con dificultades por la carretera. **Por la noche**, como mucho y con mucha dificultad dentro del pueblo.

ENCUENTROS AL AZAR

De noche: 1d6 por **cada grupo** (1: Nant'ina, 2: Beq'ch'etniyi, 3: Bejex, 4,5 nada, 6: 1 punto de suerte para un PJ).

De día: 1d12 si no hay nadie cerca (1: Nant'ina, 2: Beq'ch'etniyi, 3: Bejex, 4-10 nada, 11-12: 1 punto de suerte para un PJ)

NANT'INA:

Soporta 4 Heridas
Debilidad: Músculo (la violencia en general)
Estrangula a sus víctimas y **les corta las manos**, una la cuelga de un cordel en su cinturón y la otra se la entrega a su madre, la montaña, arrojándola

BEQ'CH'ETNIYI:

Soporta 3 Heridas
Debilidad: Sentidos (Verlo venir)
despedaza a sus víctimas furiosamente, pero solo se **come sus ojos**



BEJEX:

Soporta 5 Heridas
Debilidad: Cerebro (Ser más listo que él)
Empala a sus víctimas con su cornamenta, reventándolas el pecho, y se **come su corazón**.

Los hijos tienen dos objetivos: Recuperar todo el oro de la montaña y **castigar a los humanos**, por ladrones.

Mientras no se selle la boca de la montaña, **los hijos son inmortales**, cada vez que son abatidos, se desvanecen y vuelven a aparecer por el portal en 2 h.

Como **inmortales**, su **dificultad es (-3)** salvo si están a plena **luz del día** o en un **lugar bien iluminado**, donde es **(-2)**. Si los PJ usan en el encuentro el rasgo que es su **debilidad**, **(-1)**.

Pueden **entrar por una sombra** y **salir por otra** a menos de 30 metros.

ESCENARIOS DE LA AVENTURA

RACCOON CREEK:

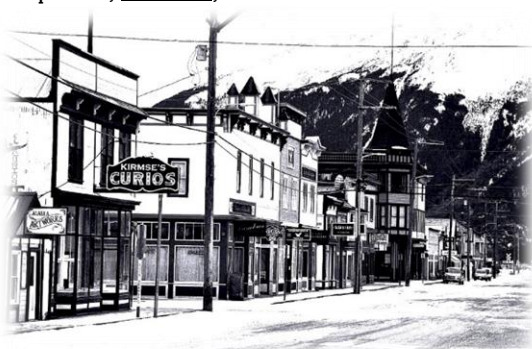
A lo largo del arroyo hay **6 explotaciones mineras**, 3 por arriba (**Hammer, Hoffman y Carlson**) y 2 (**Ackermann y Hetfield**) por debajo de la de los protagonistas.

Desde la concesión hasta el pueblo hay **16 km de peligrosa carretera de montaña**, con la pared a un lado y el barranco al otro.

El valle es estrecho, y el caudaloso arroyo se desliza a gran velocidad por la garganta, al fondo. Mayormente, las **laderas están cubiertas de un frondoso bosque** en las zonas menos escarpadas y son una **pared de roca** en las más escarpadas. 40 km más arriba de la concesión, el bosque empieza a ralear hasta convertirse en el típico paisaje de maleza dura de alta montaña. En algunas zonas hay neveros (*huecos a la sombra llenos de nieve perpetua*).

RIVERFALL

El pueblo, Riverfall, se encuentra en la entrada del valle, junto a la cascada que le da nombre.



En el pueblo hay: un pequeño Hotel, 2 bares (uno de ellos tiene una pequeña bolera y el otro es también el restaurante del hotel), la gasolinera, un pequeño supermercado (en la gasolinera), un taller, una escuela (aun de vacaciones), 2 negocios de material para la minería, una tienda de Armas de caza, la oficina el Sheriff, una consulta médica, y una docena de casas a cada lado de la carretera y una pequeña Iglesia. En estos momentos, sin contar a los mineros, viven allí **86 personas**.

National Park Service, Alaska Region, Public domain, via Wikimedia Commons

PERSONAJES - PNJ Y PJ (es probable que algunos mueran)

A continuación, algunos personajes de la zona y tablas para improvisar PNJ y nuevos PJ.

Trasfondo	Pnj	Actitud	Apellido
Sheriff (Nativo Atabasca)	John "Caballo Sonriente" (46)	Amistoso	Jacobs
Médico	Dra Martha James (36)	Amistoso	Scott
Dueño del bar (bar-bolera)	Oswald "Bull" Macintosh (62)	Amistoso	Harris
Borrachín (Hermano Sheriff)	Isaías, Nube negra (55)	Indiferente	Farmer
Dependiente de gasolinera	Ernesto Menéndez (23)	Miedo.	Guerrero
Minero contiguo (rio abajo)	Joe Akermann	Hostil	Perkins
Otros mineros y familiares	Hoffman/Carlson/Hetfield	Al azar	Carney
			Collins
			Sharpe
			Atkins
			Lewis
			Sweet
			Montoya

Trasfondos de la región (d20)		Relación con los PJ	
1 Adolescente.	11 Médico/a	Par	Conocido
2 Alcalde/sa	12 Minero/a jubilado/a.	Impar	Desconocido
3 Artista.	13 Periodista.		
4 Banquero.	14 Niño/a		
5 Borrachín/a.	15 Ayudante del Sheriff		
6 Cacique.	16 Policía tonto/a.		
7 Camarero/a.	17 Turista		
8 Drogadicto/a.	18 Sacerdote.		
9 Gótico/a.	19 Tendero/a.		
10 Mecánico/a.	20 Trabajador		

1d6	Edad	Actitud hacia PJ
1	Niño/a	Hostil.
2	Adolescente	Asco.
3	Joven	Miedo.
4	Adulto	Indiferente.
5	Mediana edad	Amistosa.
6	Anciano	Aduladora

POSIBLES PISTAS

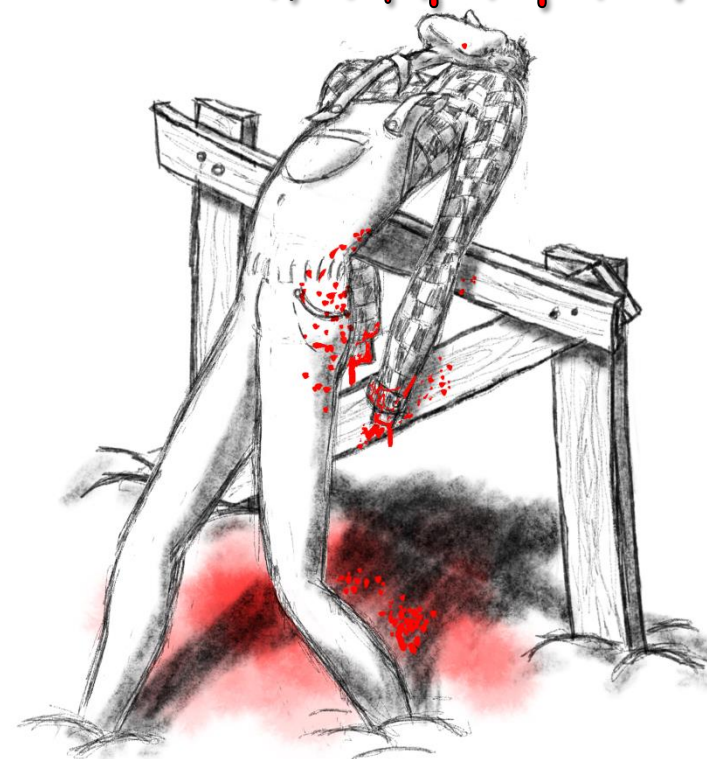
Canción Atabasca. (Está en un cuento Atabasca, en el colegio, la conoce **Nube Negra** o se la escuchan cantar a **Carla**, la hija de 6 años, del sheriff, si están muy perdidos).

Los hijos de Qil'i Bezaq son tres, cierra su boca si no los quieres conocer./ Nant'ina a los débiles mata y sus manos arrebatá. /a Beq'ch'etniyi tras tus ojos comer ya no le podrás ver. / Bejex no quiere tu seso, él quiere abrir tu pecho.

A. Hoffman ha visto una gruta rodeada de escombros, y el cadáver de Hammer en su concesión. **Los nativos** (Atabasca) llaman a la montaña "**Qil'i Bezaq**", "Boca malvada" en Dena'ina.

R MASACRE EN

a
c
c
r
o
e
o
e
n
k



INTRODUCCIÓN PARA LOS PROTAGONISTAS

Los protagonistas son mineros de oro aficionados. Trabajan durante todo el año en sus lugares de origen y **dedican el verano a buscar oro en Alaska**. Este año han **alquilado una concesión** junto al arroyo de Raccoon Creek. Remueven el fondo del arroyo y lo procesan con su pequeña lavadora de tierra. **Pídeles que cuenten cómo es su explotación** y de qué maquinaria, armas y herramientas disponen (que tenga sentido para ti). La temporada está yendo muy bien, **es en la primera semana de septiembre** y ya han conseguido 1.7 kg de oro. El **6 de Septiembre**, por la tarde, los protagonistas escuchan una explosión valle arriba. Al rato empieza a nevar y los aparatos de comunicaciones (radio y móviles) dejan de funcionar. El **7 de septiembre**, por la mañana, las **comunicaciones siguen sin funcionar** pero ha dejado de nevar, el viento ha amainado y **es posible salir**. Al hacerlo, encuentran todo el material y la maquinaria destrozados. El cobertizo y la caja fuerte están reventados, **el oro ha desaparecido** (con éxito en pruebas de Sentidos descubrirán marcas en el equipo, como si algo las hubiera golpeado). También **encuentran la mano (seccionada) de un hombre** enredada en el hielo que se ha formado en la pequeña presa que tienen para desviar el agua. **Con una prueba de cerebro pueden reconocer el anillo de la mano** (es la alianza de bodas de Eustace Carlson), un minero local que vive junto a su familia (la mujer Ann y sus dos hijos John, de 14, y Erik, de 16) 4 km rio arriba desde la concesión, en la siguiente explotación.

AVENTURA PARA EL JDR "SLAHER: NO GRITES, CORRE". ESCRITA POR ROBERTO FERNÁNDEZ-REGUEIRA.