

# 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 píñchalos para que se muevan.

### SIBAJAN 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 VAN 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 Erik*).

### SI CONTINÚAN 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.

Ve **presentando y eliminando PNJ nuevos** de la forma más grotesca que se te ocurra y haz que los PJ sean testigos o encuentren el resultado.

Tira **encuentros al azar**, varios PJ armados deberían poder (con apuros) con uno de los Hijos.

Si se **fortifican**, haz que tengan que moverse (*reparar el generador del pueblo, abrir la presa para que no desborde, rescatar a un vecino...*)

Deben darse cuenta de que hay que **sellar el portal** y hacerlo (allí juega **encuentro** vs 2 hijos).

## LOS HIJOS DE QIL'1 BEZAQ

### 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*).

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



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
Sheriff (Nativo Atabasca)	John "Caballo Sonriente" (46)	Amistoso
Médico	Dra Martha James (36)	Amistoso
Dueño del bar (bar-bolera)	Oswald "Bull" Macintosh (62)	Amistoso
Borrachín (Hermano Sheriff)	Isaías, Nube negra (55)	Indiferente
Dependiente de gasolinera	Ernesto Menéndez (23)	Miedo.
Minero contiguo (rio abajo)	Joe Akermann	Hostil
Otros mineros y familiares	Hoffman/Carlson/Hetfield	Al azar

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

## POSIBLES PISTAS

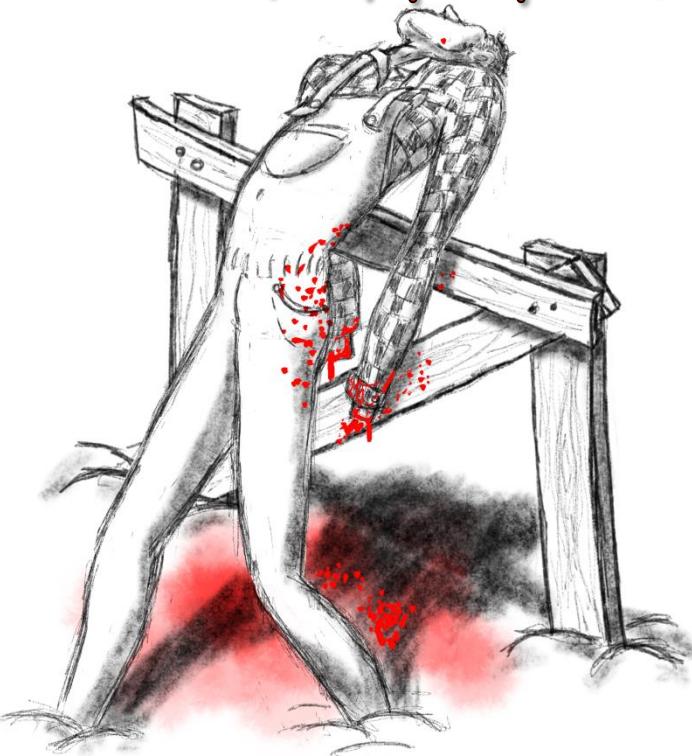
**Canción Atabasca.** (Está en un cuento Atabasca, en el colegio, la conoce Nube Negra o se la escuchan cantar a Carla, la hija de 6 años, del sheriff, si están muy perdidos).

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 arrebata. / 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 río arriba desde la concesión, en la siguiente explotación.