

Carnicería en Tarrytown

Una Aventura de R. Fernández-Regueira para Slasher – Clásicos Sangrientos.



J. Milbert, *Itineraire Pittoresque du Fleuve Hudson*, 1828-29, Public domain, via Wikimedia Commons

Introducción:

1888, Los protagonistas se han gastado hasta su último centavo y han pedido un préstamo considerable para adquirir un negocio ruinoso en Tarrytown (algo industrial: conservera, aserradero, astillero, vidriera, destilería...).

El negocio lleva 2 años cerrado, desde que el banco se lo embargó a sus anteriores propietarios para pagar sus deudas.

Los protagonistas son forasteros y creen que va a haber un aumento enorme de la demanda y que el negocio será rentable enseguida, por eso lo han apostado todo en la subasta del banco.

Llevan ya 3 o 4 meses en el pueblo y la fábrica está en marcha, han contratado algunos trabajadores locales y parece que la cosa marcha.

Información para el director

Los anteriores propietarios son los Van Kan (Gavin Van Kan).

Los Van Kan (James y Harriett) quieren recuperar el negocio a toda costa.

James Van Kan posee un fragmento del cráneo del jinete y tiene control sobre él. Lo usará para asustar a los protagonistas y que se lo vendan a precio de saldo (como ya hizo hace 30 años con los Poe, cuando el jinete decapitó a Sarah Poe y su marido, Howard Poe, acabó vendiendo por una miseria y marchándose).

Desarrollo de la aventura

1. James envía al jinete a **asustar a los protagonistas**: Por la noche, en el camino de la fábrica al pueblo, el jinete sin cabeza surge de entre la niebla, con la espada en una mano y se abalanza al galope sobre los protagonistas. No quiere matarlos, pero es un

“encuentro con el Asesino” (tras el primer turno, continuará el galope y se perderá en la noche).

2. **Desarrollo:**

- Si los protagonistas preguntan por el pueblo, nadie sabrá de qué hablan. Muchos se pondrán pálidos de terror, pero no dirán nada.
- Si van al Pub y pagan unas copas a Henry Cotton (el borrachín del pueblo), balbuceará algo sobre un soldado Hessiano que perdió la cabeza en una batalla, durante la guerra de la Independencia, que tuvo lugar aquí cerca (no sabe dónde).
- Los Krueger dan una fiesta e invitan a todos los personajes ilustres (incluidos los Van Kan y los protagonistas) (Opcional).
- Cualquier personaje que los personajes consigan hacer hablar sobre el jinete o sobre la leyenda aparecerá muerto al día siguiente (podría ser interesante que los protagonistas sean testigos de alguna de estas muertes).

3. **Se precipitan los acontecimientos.**

- Dos trabajadores de la fábrica desaparecen mientras vuelven a casa. Se monta una partida de búsqueda.
- Los cadáveres, decapitados, aparecen, uno en el bosque y otro en un terraplén, tras la fábrica (que alguno lo encuentren los protagonistas). No hay rastro de las cabezas, pero en ambos lugares hay huellas de caballo al galope.

4. **Oferta de los Van Kan** por la fábrica (la oferta no da ni para cubrir la deuda).

5. **El jinete intenta matar a algún protagonista.**

6. **Final:**

- Los protagonistas mueren.
- Matan a James Van Kan.
- Logran el control del jinete recuperando el fragmento de cráneo.

Pistas (dónde conseguirlas)

- La fábrica ha pertenecido a los Van Kan hasta hace 2 años, cuando les fue embargada. (gente del pueblo, registro de la propiedad)
- Hace 30 años, los Van Kan perdieron la fábrica, pero su nuevo propietario, Howard Poe, se la vendió de nuevo antes de marcharse (4 de abril de 1858). (registro de la propiedad)
- La tumba de Sarah Poe (3 de marzo de 1822 - 2 de abril de 1858) (el cadáver no tiene cabeza). (cementerio, registro de la iglesia, Howard Poe)
- La leyenda del jinete sin cabeza. (Henry Cotton, Elisabeth Krueger)
 - Un soldado Hessiano perdió la cabeza por un cañonazo, durante una batalla que tuvo lugar cerca de Tarrytown en la guerra de la Independencia. Desde entonces, su espíritu infernal la busca sin descanso.
- La batalla donde perdió la cabeza el jinete fue en la ciénaga, al sur del cementerio. (Biblioteca de los Krueger, Elisabeth)
- James Van Kan suele pasear por la ciénaga. (Algún testigo, cualquier Van Kan)
- James Van Kan tiene un despacho al que no deja entrar a nadie. (Cualquier Van Kan)
- James Van Kan tiene un trozo de cráneo que le permite controlar al jinete. (James, el alcalde, Thomas, Ellen (si se lo cuenta Thomas))

Personajes

Personajes ilustres de Tarrytown

Los Van Kan

Antiguos propietarios de la fábrica de los protagonistas. La perdieron por las deudas acumuladas, pero James piensa hacer lo posible para recuperarla.

- **James** (abuelo) (79 años) (hostil) (-2)
 - Solo le interesa su legado y hará lo que sea para preservarlo.
 - Es el responsable de todo lo que está ocurriendo.
- **Gavin** (padre) (56 años) (indiferente) (0)
 - Petulante y clasista. Solo le interesa cazar, las fiestas y mirar a las jóvenes amigas de su hija.
 - No tiene ni idea de lo que hace su padre.
- **Harriett** (madre) 49 años (hostil) (-2)
 - Clasista y racista. Está frustrada porque su marido (a quien desprecia) ha perdido la empresa.
 - Sabe que su suegro no está contento, pero no sabe lo que está haciendo.
 - Intenta poner al pueblo en contra de los protagonistas con rumores y acusaciones infundadas.
- **Peter** (1º hijo) (27 años) (hostil) (-2)
 - Guapo, poco inteligente, impaciente, violento y chapucero.
 - Enmadrado, hace lo que le diga su madre.
 - No sabe nada de lo que hace su abuelo, solo que tiene un despacho cerrado y que le gusta pasear por la ciénaga.
- **Lucas** (2º hijo) (25 años) (indiferente) (0)
 - Bohemio y con sobrepeso, solo le interesa la música, leer, pintar, la adormidera y la absenta. Le gustaría irse a New York, pero su madre no le deja.
 - No sabe nada de lo que está ocurriendo, pero ha visto las botas de su abuelo llenas de barro más de una vez.
- **Ellen** (3ª hija) (20 años) (amistosa) (+1)
 - Guapa e independiente. No le cae bien su madre, odia a su padre y a Peter, respeta a su abuelo, quiere a Lucas, pero le tiene preocupada, y está siempre pendiente de Thomas, de quien espera que algún día sea un hombre decente.
 - Le gustaría marcharse, pero no quiere dejar solos a Thomas y a Lucas, además, solo la dejarían irse con un esposo y no quiere. No le interesa Charles Krueger.
 - Sabe que su abuelo trama algo en su despacho, pero no sabe qué. Una vez lo siguió a la ciénaga, pero tuvo que volver cuando cogió un bote para adentrarse.
- **Thomas** (4º hijo) (10 años) (hostil con cualquiera que le caiga mal a su madre o que le guste a Ellen) (-2) (indiferente en cualquier otro caso) (0).
 - Es travieso y, aunque Ellen no lo quiera ver, cruel y malvado.
 - Sabe cómo colarse en el despacho de su abuelo y que lleva un trozo de hueso amarillento en la cartera.
 - Hará cualquier cosa que le pida Ellen.



Alexander Jackson Davis, CCO, via Wikimedia Commons

Los Krueger

Enemistados con los Van Kan (les tienen miedo) (No saben muy bien qué, pero creen que tienen alguna relación con el jinete) casi desde la guerra de la Independencia, cuando se establecieron en Tarrytown. Fingen que todo está bien.

Si es interesante para la aventura, organizan una **fiesta en su mansión**, junto al puerto, a la que están invitados todos los personajes ilustres, incluidos los Van Kan y los protagonistas.

- **Jack** (abuelo) (83 años) (amistoso) (+1)
 - Charlatán y borrachín. Con unas copas de más pondrá a parir a los Van Kan uno a uno, exceptuando a Ellen.
 - Sabe lo que ocurrió con los Poe, pero no cómo.
 - Conoce la leyenda del jinete, pero cree que son paparruchas.
- **John** (padre) (54 años) (amistoso) (+1)
 - Amable, colaborador e integrador. No le caen bien los Van Kan, pero es una reacción a cómo le tratan. Le encantaría que esa relación mejorase.
 - No sabe nada sobre lo que está pasando.
 - La leyenda del jinete es un cuento para asustar a los niños.
- **Margaret** (madre) (51 años) (indiferente) (0)
 - Amable y muy inteligente. Odia a Harriett y James, pero le gusta Ellen.
 - No sabe nada del jinete, pero advertirá a los protagonistas de los rumores que extiende Harriet sobre que son unos delincuentes.

- **Charles** (hijo) (22 años) (indiferente) (0)
 - Está enamorado de Ellen Van Kan, pero ella no tiene interés.
 - No sabe nada de lo que ocurre ni de la leyenda.
- **Elisabeth** (hija) (25 años) (Miedo) (-1)
 - Recién casada con Samuel Englund. Arisca, pero de buen corazón. Erudita, es la maestra del pueblo.
 - Conoce las leyendas locales sobre el jinete y la ubicación de la batalla.
- **Samuel Englund** (marido de Elisabeth)(30 años) (indiferente)
 - Socio de John Krueger. Hombre de negocios, podría estar en New York.
 - No cree en fantasmas y no tiene ni idea de qué está pasando.



Sunnyside, U.S. Route 9, Tarrytown, Westchester County, NY, Public domain, via Wikimedia Commons.

El Alcalde John Jackson (58 años) (hostil, pero se comporta como adulator y traicionero)(-2).

- Títere de los Van Kan. Sabe lo de James con el Jinete, a él también está amenazado.

El Pastor David Horns (35 años) (amistoso) (+1)

- Lleva poco tiempo, 1 año, en el pueblo, es de New York.
- No sabe nada del jinete, pero sí que Harriett difunde rumores sobre que los protagonistas son expresidiarios o fugitivos de la ley.

La Sheriff Vera Calvert (52 años) (hostil) (-2)

- Hace lo que le diga el alcalde y dedicando el menor esfuerzo posible.
- Lo del jinete habrá sido algún bromista, “a la gente no le gustan los forasteros” dirá.



Library of Congress, Public domain, via Wikimedia Commons

Otros personajes

Howard Poe (Miedo) (-1)

- Vive en New York. Su mujer, Sarah, fue asesinada por un jinete sin cabeza. Aterrorizado, vendió al único postor (James Van Kan) y huyó. Una vez al año (el 3 de marzo) va a llevar flores a Sarah.
- No sabe si es cosa de los Van Kan, pero tiene mucho miedo al jinete.

Henry Cotton (Amistoso) (+1)

- Borrachín del pueblo. Si le pagan unas copas, les contará la leyenda del jinete.

Tabla para generar personajes del pueblo

Usa un dado de 20 caras para generar otros habitantes de Tarrytown aleatoriamente. La actitud determina el modificador, entre paréntesis, para cualquier prueba de labia intentando sonsacar información. La **información de la que disponen** depende de la **edad**:

- Leyenda del jinete: (1d6)
 - De mediana edad para arriba, la conocen todos. (no hace falta tirar el d6)
 - Adultos (1-3) / Jóvenes (1-2) / Adolescentes y niños (1)
- Lo que ocurrió con los Poe: (1d6)

- Ancianos (no hace falta tirar el d6) / Mediana edad (1-3) / Resto (1).
- James Van Kan suele ir a la ciénaga (1d6) - Todos (1)

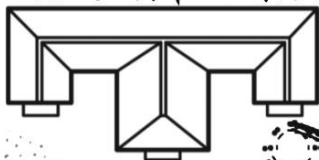
D20	APELLIDOS	MUJER	HOMBRE	ACTITUD	EDAD
1	Amstrong	Abigail	Abraham	Hostil (-2)	Niño/a
2	Calvert	Amy	Charlie	Hostil (-2)	Niño/a
3	Combs	Betsy	David	Hostil (-2)	Adolescente
4	Englund	Elisabeth	Donald	Hostil (-2)	Adolescente
5	Feelgood	Enma	Emile	Hostil (-2)	Joven
6	Feldman	Felicity	Gary	Hostil (-2)	Joven
7	Harrington	Harriett	Gavin	Hostil (-2)	Adulto
8	Hodder	Holly	Jacob	Miedo (-1)	Adulto
9	Jackson	Isabelle	James	Miedo (-1)	Adulto
10	Lehman	Jamie	Jeoffrey	Miedo (-1)	Adulto
11	McNab	Laura	John	Miedo (-1)	Adulto
12	Myers	Lilly	Karl	Miedo (-1)	Adulto
13	Nicholson	Margaret	Lucas	Miedo (-1)	Adulto
14	Parr	Martha	Michael	Miedo (-1)	Mediana edad
15	Pleasence	Melisa	Peter	Indiferente (0)	Mediana edad
16	Roosevelt	Mercedes	Raymond	Indiferente (0)	Mediana edad
17	Stanhawk	Nancy	Richard	Indiferente (0)	Mediana edad
18	Stringer	Rose	Samuel	Amistosa (+1)	Anciano
19	Van Dijk	Rose	Thomas	Amistosa (+1)	Anciano
20	White	Vera	Walter	Aduladora (+2)	Anciano



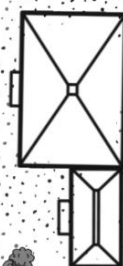
Eagle Brewery Workers, Public domain, via Wikimedia Commons

TARRY TOWN

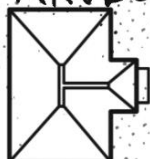
FÁBRICA PROTAGONISTAS



MANSIÓN VAN KAN



MANSIÓN KRUEGER



IGLESIA



PUERTO



PUB



AYUNTAMIENTO



NY 30 millas



CEMENTERIO



FÁBRICA KRUEGER



CIENAGA



Jinete Sin Cabeza

Aguanta hasta 5 heridas:

- **No se le puede dañar de ninguna forma**, es un fantasma surgido del infierno, solo es posible entorpecerlo o despistarlo.
- Las **“heridas”** que sufre son los **pasos necesarios para dejarlo atrás o despistarlo**.
- Cuando es derrotado, desaparece, frustrado, para volver a aparecer donde fue enterrado.



Inmortal Dificultad (-3)

Las armas no sirven de nada, ni siquiera para entorpecerlo.

Debilidades (específicas) Dificultad (-1)

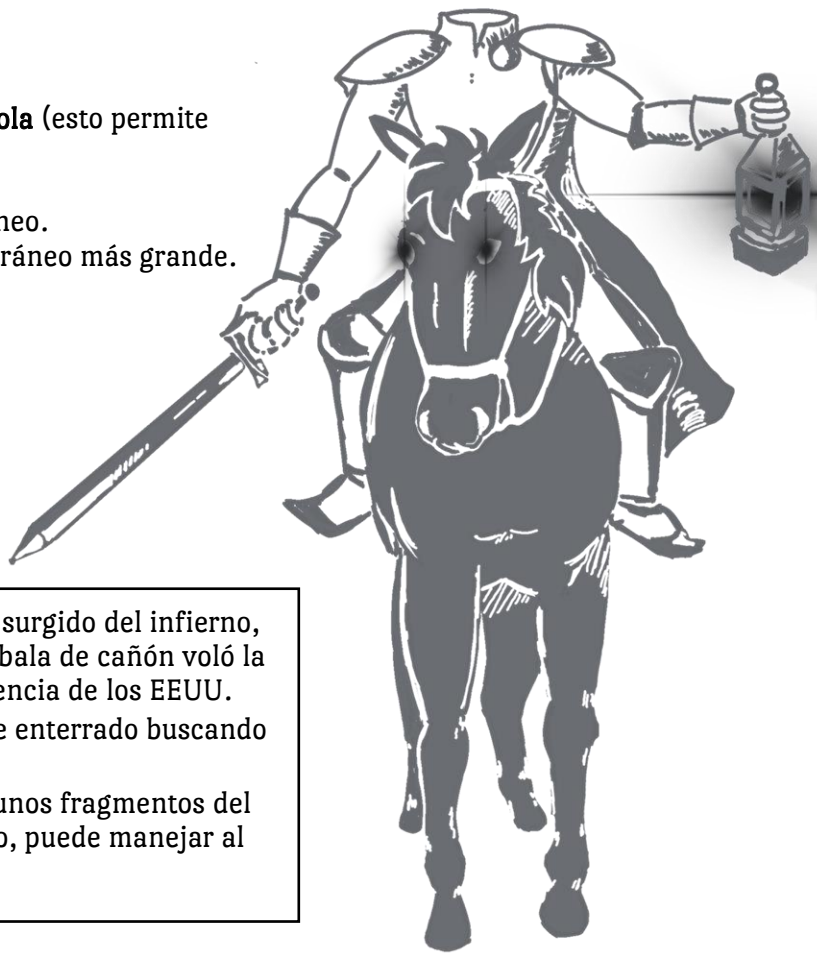
- Escondarse (Cerebro).
- Despistarlo (Cerebro).
- Moverse sigilosamente (Músculo).
- **Romper el trato con quien lo controla** (esto permite librarse de él definitivamente):
 - Matar a quien los controla.
 - Recuperar el fragmento de cráneo.
 - Encontrar otro fragmento del cráneo más grande.

Información sobre las debilidades:

- Cuentos para asustar a los niños.
- Leyendas locales

Poderes y armas

- Espada.
- Caballo.
- Es invencible y fantasmagórico.



- El jinete sin cabeza es el fantasma, surgido del infierno, de un soldado Hessiano al que una bala de cañón voló la cabeza en la guerra de la independencia de los EEUU.
- Deambula cerca del lugar donde fue enterrado buscando su cabeza.
- Donde tuvo lugar la batalla hay algunos fragmentos del cráneo enterrados. Quien posea uno, puede manejar al jinete a su antojo.

Referencias: La leyenda de Sleepy Hollow (Novela), Washington Irving (1820) / Sleepy Hollow (Película) (1999)

Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0

